

Kevin Ehrhardt

Eine E-Learning Plattform für Lehrer und Schüler mit Gamification-Aspekten entwerfen, die nicht nur „trockene“ Quests in Form von Lückentexten etc. enthält, sondern auch interaktive Quests, wie z.B. Labyrinth und Puzzle. Die Lerninhalte sollen dabei nicht vorgegeben werden, sondern als Maske in Form eines Questtoolbuilders vorliegen, so dass die Lehrer ihre eigenen Lehrinhalte in die Quests einbringen können. Dies ermöglicht der Website sich an die Lehrpläne der Lehrer anzupassen.

Der Fokus des Projekts liegt auf dem Layout der Website und dem Erstellen geeigneter der Toolkits für die einzelnen Questformen, welche die Lerninhalte gut darstellen.

2. Tools / Programmiersprachen:

HTML

Java

Javascript

3. Gamification in Form von einer E-Learning Website

4. Eine ganze vollständige Website zu erstellen ist wahrscheinlich nicht realisierbar, deshalb liegt der Fokus auf das Layout und die Entwicklung von Tools, um die Gamingaspekte zu erstellen. Diese sollen ein Einbinden der verschiedenen Lehrpläne berücksichtigen, da keine Aufgaben vorgegeben werden.