Warum?

Gruppe: Jan, Kristian, Manuel, Roman, Lukas

PAAL (Personal Active Analytic Learning)

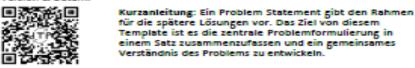
Tipps & Tricks zum Template auf Toolbook-Seite: 49



Pas Pesign Thinking Toolbook 978-9-8006-5751-9

> Wie wird das Problem heute

PROBLEM STATEMENT





Vorbereitende Fragen

Schlechtes Zeitmanagement führt zu Demotivation, behindert das Ausschöpfen des

Potentials des

Individuums

Wie können Wir

Wer?

Schüler, Studenten, allg. Lernende

Zeitablenker

Was?

Wie können Wir

neu gestalten, damit

Unter Berücksichtigung von



Zeitablenkung, ineffizientes Lernen Fehlendes, schlechtes Zeitmanagement, Aufgaben werden auf später verschoben

Wann?



App entwickelt individueller Terminvorschlag fürs Lernen

Kontext: was!"

Akteur: für wen?

Wo?

Zuhause.

Gaming,

Wie können Wir



Social Media.

Jeder entwickelt allein auf sich gestellt eine individuelle Lösung unter Verwendung verschiedener Apps.

gelöst?

Manche managen ihre Zeit vielleicht auch gar nicht.

Wie?

Problem Statement Gehe in der Erstellung des Problem Statements in Iterationen vor.

das

bessern

Kontext: was!

Akteur: für wen?

Ideen zur Gamification des

Lernbegleiters 1. Punktesysteme

2. Abzeichen und Auszeichnungen 3. Levels und Fortschrittsanzeigen

4. Belohnungen und Boni

5. Storytelling

6. Wettbewerbe und Herausforderungen Bedürfnis: welches! 7. Soziale Interaktion

8. Interaktive Elemente

9. Echtzeit-Feedback befriedigt wird. 10. Anpassungsmöglichkeiten

_11. Zeitbeschränkungen und Druck

12. «Replayability»

Heration

区区的 Iteriere bis alle wesentlichen Aspekte abgedeckt sind.

neu gestalten, damit

befriedigt wird.

Akteur: für wen?

Unter Berücksichtigung von

Get a PDF Premium Design Thinking Template:

Lernende

neu gestalten, damit

Lernzeitmanagement ver

der Wunsch nach effizientem Lernen befriedet wird.

Lernzeit, Noten Unter Berücksichtigung von

(einer Universalapp, die die Lernenden unterstützt)