

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Ausgangssituation</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Zielsetzung und Produkteinsatz</b>	<b>3</b>
2.1	Vision . . . . .	3
2.2	Zielsetzung . . . . .	3
2.3	Produkteinsatz . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Funktionale Anforderungen</b>	<b>4</b>
3.1	Hauptanforderungen . . . . .	4
3.1.1	An- und Abmelden . . . . .	4
3.1.2	Quiz . . . . .	4
3.1.3	Dashboard . . . . .	5
3.2	Optionale Anforderungen . . . . .	5
3.2.1	Spielerprofil . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Nicht-funktionale Anforderungen</b>	<b>6</b>
4.1	Hauptanforderungen . . . . .	6
4.1.1	Datenschutz und Anonymität . . . . .	6
4.2	Optionale Anforderungen . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Qualitätsmatrix nach ISO 25010</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>Lieferumfang und Abnahmekriterium</b>	<b>8</b>
<b>7</b>	<b>Vorprojekt</b>	<b>9</b>
<b>8</b>	<b>Glossar</b>	<b>10</b>

# 1 Ausgangssituation

Schon seit langer Zeit gilt die Devise: Wissen ist Macht. Daran hat sich auch im 21. Jahrhundert nichts geändert. Aus diesem Grund ist die Adaption von neuem Wissen unumgänglich, jedoch ist der Weg dahin meist nicht der Erfreulichste: Das Aneignen von Wissen wird meist mit Lesen, auswendig Lernen und ständigem Wiederholen in Verbindung gebracht und ist dementsprechend bei einem Großteil der Bevölkerung negativ konnotiert. Wissen lässt sich aber durchaus auch spielerisch aneignen, etwa wie dies kleine Kinder völlig unbewusst tun.

An diesem Punkt kommen die Wissensspiele zur Sprache. Für den privaten Gebrauch gibt es bereits viele, gut funktionierende, Ansätze, z.B. Spiele wie Quizduell oder Fernsehschows wie "Wer wird Millionär". Für die betriebliche Weiterbildung, also Erschließung neuen Wissens innerhalb von Unternehmen, gibt es jedoch bisher nur wenig Anwendung solcher Ansätze. Das Institut für Angewandte Informatik der Universität Leipzig erprobt und erforscht zur Zeit im Rahmen des Projekts SB:Digital (<http://sbdigital.infai.org/>) gamifizierte Prozesse des Lernens. Das erhebliche Potenzial von Wissensspielen hat sich diesbezüglich bereits erwiesen. Angeknüpft an diese Forschungsergebnisse soll im Rahmen dieses Projektes ein gamifiziertes Wissenquiz zur Verwendung innerhalb von Unternehmen entstehen.

## 2 Zielsetzung und Produkteinsatz

### 2.1 Vision

Mitarbeiter von Unternehmen sollen mit Hilfe des entstehenden Quiz weitergebildet werden. Sinn und Zweck der Anwendung bildet also die Vermittlung von Wissen. Nun könnte dies natürlich per Dekret an die Mitarbeiter getragen werden, sich in Form von Seminaren oder Fortbildungen Wissen anzueignen, jedoch erfreuen sich diese Formen meist nicht der größten Beliebtheit. Aus diesem Grunde soll durch Gamification mit Spaß und Unterhaltung dazu motivieren, selbst aktiv zu werden. Durch das Quiz soll die Wissensvermittlung nicht als Last, sondern als Freude bzw. Spaß empfunden werden. Im besten Fall geht dies so weit, dass sich die Mitarbeiter noch über das notwendige Maß (z.B. in ihrer Freizeit) hinaus an der Weiterbildung beteiligen.

### 2.2 Zielsetzung

Die zu entwickelnde Software soll unter Verwendung verschiedener Techniken der Gamification die betriebliche Weiterbildung und den Wissensaustausch unterstützen. Als Kernkomponente soll ein Quiz mit einer Frage, n Auswahlmöglichkeiten und genau einer richtigen Antwort erstellt werden, an dem Gruppen von mindestens 5 Personen teilnehmen. Gewinnen soll dabei aber nicht immer nur derjenige, der am meisten weiß, sondern derjenige, der Wissen, Strategie und Zufall für sich zu nutzen weiß.

### 2.3 Produkteinsatz

Zielgruppe des Produkts sind Arbeitnehmer in Unternehmen verschiedener Branchen, die sich während ihrer Arbeitszeit mit dem Quiz beschäftigen. Die Teilnahme erfolgt dahingehend anonym, dass nicht festgestellt werden kann, welche reale Person gerade an dem Quiz teilnimmt, sofern diese das wünscht.

## 3 Funktionale Anforderungen

### 3.1 Hauptanforderungen

#### 3.1.1 An- und Abmelden

**/LF0010/** Registrierung

Ein Nutzer soll sich unter Angabe eines Nutzernamens, Passworts und E-Mail registrieren können.

**/LF0020/** Anmelden

Ein Nutzer soll sich mit seinem Nickname und Passwort einloggen können.

**/LF0030/** Abmelden

Der Nutzer soll sich vom System abmelden können.

**/LF0040/** Passwort anfordern

Der Nutzer soll sein Passwort anfordern können, wenn er dieses vergessen hat.

#### 3.1.2 Quiz

**/LF0010/** Fragenpool

Es muss ein Pool an Fragen zu einem Thema vorhanden sein, aus dem für das Quiz Fragen entnommen werden können.

**/LF0020/**

Jede Quizrunde soll dynamisch aus \* Fragen zusammengestellt werden.

**/LF0030/** Antwort auswählen

Der Spieler soll aus vier Antwortmöglichkeiten genau eine auswählen können, die richtig ist.

**/LF0040/**

Nach Auswahl einer Antwort soll die Anwendung eine Rückmeldung darüber geben, ob die richtige Antwort gewählt wurde.

**/LF0050/** Ergebnisse ausgeben

Am Ende einer Quizrunde soll eine zusammenfassende Ausgabe der Ergebnisse erfolgen.

**/LF0060/** Fragen und spielerbezogene Daten müssen gespeichert werden können

**/LF0070/** ACL zum Administrieren

Gamification Elemente:

/LF0080/ Badges

/LF0090/ Ranking-System/Leaderboards

/LF0100/ Ein Leaderboard soll die besten \* Mitspieler bzw. nur deren Punkte anzeigen.

/LF0110/ Ratingsystem für Fragen und Antworten

/LF0120/ Freischalten von Inhalten

### **3.1.3 Dashboard**

/LF0010/ Die Auswertung von Spielergebnissen soll über ein Dashboard erfolgen

## **3.2 Optionale Anforderungen**

### **3.2.1 Spielerprofil**

/LF0010/

Für jeden Benutzer soll ein eigenes Profil anwählbar sein bestehend aus

- Nutzernamen
- Profilbild (optional)
- Kurze Nachricht (optional)

## 4 Nicht-funktionale Anforderungen

### 4.1 Hauptanforderungen

#### 4.1.1 Datenschutz und Anonymität

/LL0010/ Der Spieler muss so wenig Details über sich bekanntgeben, wie er möchte.  
Minimal ist ein Benutzername festzulegen.

/LL0020/ Der Nutzer kann sein Profil stets editieren, um Kontrolle über seine veröffentlichten Daten zu haben

/LL0030/ Es muss für den User möglich sein, sein Profil zu löschen.

### 4.2 Optionale Anforderungen

/LL0010/

/LL0020/

/LL00XX/

## 5 Qualitätsmatrix nach ISO 25010

	hoch	mittel	niedrig	nicht anwendbar
Funktionalität				
Zuverlässigkeit				
Effizienz				
Sicherheit				
Kompatibilität				
Benutzbarkeit				
Wartbarkeit				
Portierbarkeit				

## 6 Lieferumfang und Abnahmekriterium

-



## 7 Vorprojekt

- Mögliches Vorprojekt:

Im Rahmen des Vorprojekts soll das wesentliche Grundgerüst, bestehend aus Datenbank, Server - und Client-Grundkonzept und Fragenmechanismus, erstellt werden. Dazu sollte es bereits möglich sein, Fragen in eine Datenbank mitsamt einer flexiblen Anzahl von Antwortmöglichkeiten einzulesen, zu speichern, sie abzufragen und anzeigen zu lassen. Es sollte weiterhin schon ein grundlegender Quizmechanismus implementiert werden, bei dem eine Frage mit mindestens vier Antwortmöglichkeiten gegeben ist und eine richtige Antwort enthält, welche der Spieler beantworten kann. Der Spieler muss weiterhin ein Feedback, in Form einer Nachricht o.ä., erhalten, um zu sehen, ob er die Frage richtig oder falsch beantwortet hat.

## 8 Glossar

- E-Learning (Electronical Learning)  
Prozess des Lernens unter Beihilfe von elektronischen beziehungsweise von digitalen Medien.
- Gamification  
Ist der Einsatz von Spieltypischen Elementen und Vorgängen, die in einen spielfremden Zusammenhang gebracht werden. Ziel ist dabei die Motivationssteigerung des Anwenders für die Kernleistung. Häufig verwendete Spielmechaniken sind z.B. Punkte, Ziele und Errungenschaften.
- Feedback
- Quests  
Ist eine für den Benutzer formulierte Aufgabe, die in einer bestimmten Zeit zu absolvieren ist. Häufig werden sie in Verbindung mit anderen Aufgaben eingesetzt.
- Achievements
- Badges  
Bedeutet soviel wie "Äbzeichen". Sie repräsentieren das Vorhandensein bestimmter Fertigkeiten, Fähigkeiten oder Kenntnisse in bestimmten Bereichen oder als Beleg für die Teilnahme an bestimmten Veranstaltungen. Badges sind eine Form von Feedback.
- ACL (Access Control List)  
Technik zur Vergabe von Zugriffsrechten, z.B. für Nutzer und Anwendungen. Es ist eine feine Unterteilung in verschiedene Zugriffsgruppen möglich.