

Inhaltsverzeichnis

1	Ausgangssituation	2
2	Zielsetzung und Produkteinsatz	3
2.1	Vision	3
2.2	Zielsetzung	3
2.3	Produkteinsatz	3
3	Funktionale Anforderungen	4
3.1	Muss-Ziele	4
3.1.1	An- und Abmelden	4
3.1.2	Quiz	4
3.1.3	Dashboard	7
3.2	Kann-Ziele	7
3.2.1	Spielerprofil	7
4	Nicht-funktionale Anforderungen	9
4.1	Muss-Ziele	9
4.1.1	Datenschutz und Anonymität	9
4.2	Kann-Ziele	9
5	Qualitätsmatrix nach ISO 25010	10
6	Lieferumfang und Abnahmekriterium	11
7	Vorprojekt	12
8	Glossar	13

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 Muss-Ziele

3.1.1 An- und Abmelden

/LF0010/ Registrierung *Muss-Ziel*

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

/LF0020/ Anmelden *Muss-Ziel*

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

/LF0030/ Abmelden *Muss-Ziel*

Der Nutzer soll sich vom System abmelden können.

/LF0040/ Passwort anfordern *Muss-Ziel*

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

/LF0050/ Spielerprofil *Muss-Ziel*

Für jeden Nutzer soll ein persönliches Profil existieren, dass mindestens den Name enthält

3.1.2 Quiz

/LF0060/ Fragenpool *Muss-Ziel*

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

/LF0070/ Quizrunde *Muss-Ziel*

Jede Quizrunde soll dynamisch aus * Fragen zusammengestellt werden.

/LF0080/ Antwort auswählen *Muss-Ziel*

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

/LF0090/ Auswertung einer Frage *Muss-Ziel*

Nach Auswahl einer Antwort soll die Anwendung eine Rückmeldung darüber geben, ob die richtige Antwort gewählt wurde. Falls nicht, so soll die richtige Antwort angezeigt werden

/LF0100/ Ergebnisse ausgeben **Muss-Ziel**

Am Ende einer Quizrunde soll eine zusammenfassende Ausgabe der Ergebnisse erfolgen. Ergebnisse sind: Punktestand aller Teilnehmer (Scoreboard), individuelle Platzierung.

/LF0110/ Dauer einer Quizrunde **Muss-Ziel**

Die Dauer einer Quizrunde ist intern, vom Administrator, einstellbar. Sie gilt dann für alle Spiele.

/LF0120/ Spielablauf einer Quizrunde **Muss-Ziel**

- jeder Spieler der Gruppe bekommt gleichzeitig die gleiche Frage gestellt.
- beantwortet er die Frage richtig, erhält er die Punkte der Frage auf sein Konto, beantwortet er sie falsch, wandern die Punkte in einen Jackpot.
- je nach Schwierigkeitsgrad haben die Fragen einen unterschiedlichen Punktwert (schwer - viele Punkte, leicht - weniger Punkte)
- zufällig kann eine Jackpot-Frage ausgelöst werden, in dieser Runde wird um die Punkte aus dem Jackpot gespielt. Diese ist von außen nicht von anderen Fragen zu unterscheiden. Jeder, der diese Frage richtig beantwortet, bekommt einen Anteil des Jackpots. Abhängig von der Schnelligkeit der Antwort wird dieser Prozentsatz festgelegt (der Erste bekommt am meisten, danach absteigend).
- mit steigender Fragenanzahl (oder steigender Anzahl an falschen Antworten) wird die Wahrscheinlichkeit, dass eine Jackpot-Frage auftritt, höher.
- Die letzte Frage einer Runde ist sicher eine Jackpot-Frage.

/LF0130/ Speicherung von Fragen und Daten **Muss-Ziel**

Eine interne Datenbank verfügt über folgende Daten:

- Spielerbezogene Daten:
 - Nutzername
 - Login-Daten
 - Spielerprofil
 - Dashboard-Daten:
 - * durchschnittliche Antwortzeit
 - * Prozentsatz der richtigen Antworten
 - * durchschnittliche/höchste/gesamte Punktzahl
 - * insgesamt gespielte/gewonnen Runden
 - * Badges
- fragenbezogene Daten:

- Frage mit ID
- Antwortmöglichkeiten
- Schwierigkeit
- kann eine Jackpot-Frage sein?
- wie viele Punkte bringt die Frage

XXXX Statistik, wie oft die Frage falsch/richtig beantwortet wurde

/LFXXXX/ Schwierigkeitsgrad der Fragen **Muss-Ziel**

Jeder Frage wird initial in der Datenbank ein Schwierigkeitsgrad zugeordnet, welche vom Fragenersteller festgelegt wird. Werden bestimmte Fragen oft falsch beantwortet, so erhöht sich der Schwierigkeitsgrad dynamisch, wird sie oft richtig beantwortet, so wird der Schwierigkeitsgrad herabgesetzt.

/LFXXXX/ Logik der Fragenauswahl **Muss-Ziel**

Generell erfolgt die Auswahl von Fragen, welche in einer Quizrunde gespielt werden, zufällig. Werden jedoch Fragen häufig falsch beantwortet, so ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass diese Fragen öfter gespielt werden.

/LF0140/ Import von Fragen **Muss-Ziel**

Es muss möglich sein, Fragen per Excel oder CSV in die Datenbank zu importieren.

/LF0150/ Access Control List **Muss-Ziel**

Folgende Kontrollzustände sollen eingerichtet werden:

- Administrator
Dieser besitzt vollständige Zugriffsrechte und kann über eine externen Service Einstellungen verwalten, Fragen importieren und Rechte bearbeiten. Zusätzlich ist er in der Lage, Batches zu verwalten, also neue zu erstellen, zu bearbeiten und zu löschen
- User
Dieser ist in der Lage, das Spiel zu spielen und seine persönlichen Daten einzusehen.

/LF0160/ Badges **Muss-Ziel**

Für bestimmte Errungenschaften (bestimmte Punktzahl erreicht, besonders schnell geantwortet, besonders gute Statistiken) werden Abzeichen vergeben. Diese sind im System festgeschrieben und können nur durch den Administrator zentral bearbeiten/ verwaltet werden. Diese werden auf dem Dashboard ausgestellt und sofern der Benutzer es freigibt, auch auf dem Profil angezeigt.

/LF0170/ Leaderboard **Muss-Ziel**

(siehe Spielmechaniken) Am Ende einer Runde soll eine Übersicht über Punktestände, Gewinner und (evtl.) Fragenübersicht angezeigt werden.

3.1.3 Dashboard

/LF0180/ Das persönliche Dashboard bildet eine Übersicht über folgende Daten: **Muss-Ziel**

- Fragenstatistiken:
 - durchschnittliche Antwortzeit
 - Prozentsatz der richtigen Antworten
 - durchschnittliche/höchste/gesamte Punktzahl
 - insgesamt gespielte/gewonnen Runden
- Badges
- Anzahl bzw. Prozentsatz der erreichten freischaltbaren Inhalten

3.2 Kann-Ziele

3.2.1 Spielerprofil

/LF0190/ optionale Profildetails **Kann-Ziel**

Für jeden Benutzer soll ein eigenes Profil anwählbar sein bestehend aus

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

/LF0200/ Freischalten von Inhalten **Kann-Ziel**

Bestimmte Inhalte, wie z.B. andersfarbige Hintergründe, strategische Modifikatoren oder andere kosmetische Veränderungen (Verzierungen des Profils) sollen anhand der erspielten Punkte freigeschaltet werden.

/LF0210/ Ratingsystem für Fragen **Kann-Ziel**

Es soll die Möglichkeit bestehen, nach Beantwortung einer Frage diese nach ihrer Qualität zu beurteilen.

/LF0220/ optionale Ergebnisansicht am Ende einer Runde **Kann-Ziel**

Es soll weiterhin am Ende einer Runde möglich sein:

- eine Übersicht über alle Fragen mit den jeweils richtigen Antworten einzusehen,
- in dieser Runde erreichte Achievements anzuzeigen,

/LF0230/ Schnellfragerunde **Kann-Ziel**

Diese Runde ist die Letzte einer Spielrunde und damit eine Jackpot-Frage. Über eine

bestimmte Zeitspanne können von jedem Spieler individuell so viele wie möglich Fragen beantwortet werden. Je mehr Fragen richtig beantwortet wurden, desto mehr Anteile erhält man vom Jackpot.

/LF0240/ Strategische Modifikatoren **Kann-Ziel**

Es können vor einer Spielrunde Modifikatoren ausgewählt werden, welche Vorteile und Nachteile besitzen. z.B.: doppelte Punktzahl gewinnbar, aber man verliert auch Punkte, etc.

4 Nicht-funktionale Anforderungen

4.1 Muss-Ziele

4.1.1 Datenschutz und Anonymität

/LL0250/ Profildetails **Muss-Ziel**

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

/LL0260/ Bearbeitung des Profils **Muss-Ziel**

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

/LL0270/ Löschung des Profils **Muss-Ziel**

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

4.2 Kann-Ziele

/LL0280/

/LL0290/

/LL03XX/

5 Qualitätsmatrix nach ISO 25010

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

6 Lieferumfang und Abnahmekriterium

- Lieferumfang:
 - Android-App als Client
 - Server mit Datenbankbindung
 - Weboberfläche für den Administrator
- Abnahmekriterien:
 -

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.

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.

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.