15:30

Tipps:

-latex anschauen

-Ergebnisse von letzten Jahren (als Inspiration) für Rechercheberichte

Begriffe:

-nur dinge erklären die ein außenstehender nicht kennen könnte

- Java nicht zu den Begriffen, Programmier Themen nur bei speziellen

-JDC für Datenbankverbindung (evt. Kurz drauf eingehen)

-Auf Kernbegriffe Fokusieren (große, so 4-5)

-Gamification ausfürlicher

- Recherchebericht: 5-8 Seiten (alles in Textform, keine Stichpunkte)

-Was ist Storytelling, Zeitdruck etc. erklären

Recherche:

-Feedback fehlt

-Feedback ausbauen

🡪 Großes Ziel

🡪Welche möglichkeiten gibt es? In Gamification, In der Lerntheorie

🡪Welches Feedback ist zum lernen Sinnvoll?

🡪Eher Top level ist aber okay

🡪Mehr auf uns beziehen! Spezieller werden (in Begriffen)

🡪In Richtung Lastenheft denken (Ziel)

Fragen:

-In welcher Form liegen die Fragen vor (CS)

🡪 Datenbank

🡪Noch nicht ganzklar woher (evt. Selber ausdenken)

🡪Hoffnung Anfang Dezember: Infos zu IT-Sicherheit

🡪Zeil Fragen sind noch nicht da

🡪Könnte auch Günther Jauch Fragen nehmen

🡪mechanik um Fragen einzutragen (weboberfläche etc.)

🡪 Evt. Ein Importer (CSV, Excel etc.)

🡪 Immer nur 1 Richtige Antwort

🡪Schwierigkeitsgrad (mehr Antwortmöglichkeiten für bessere etc.)

-Serious Games vs Gamification (LV)

sollen wir mehr unterstützen, oder eigenständig

🡪 Serious Games sind Spiele mit hintergrund des Lernens

🡪Das Quiz ist eher ein Serious Game im Rahmen des Gamification

🡪Die Unterschiede auch im Bericht erläutern

🡪Wie im Endeffekt genutzt, entscheidet das Unternehmen

-Welche benutzergruppen?

🡪Altersstruktur im Unternehmen

🡪Nicht Spezifisch anpassen, allgemein lassen

🡪Nicht nur zur Festigung, auch zum wissen erlangen? (FF)

* Sollen nicht ständig spielen
* Kann unterschiedlich gemacht werden 🡪 Entscheidet Unternehmen
* Rücksprache mit Christian
* Während der Arbeitszeit (Limitieren liegt beim Chef)
* Soll möglichst interessant sein
* Mehr Quiz als Spiel

--15:53 Christian stößt dazu

In welchem Rahmen soll das Spiel gespielt werden

* Regelmäßig (täglich bis Wöchentlich)
* Lieber übertreiben

App:  
🡪Antwortmöglichkeiten verschwinden, aber Punkte Score sinkt

🡪Spiel-Modi? Mit Zeitdruck, Ohne

* Wird komplexer
* Muss und Kann Ziele des Lastenheftes

🡪Thema Anonymität

* Man sieht was geantwortet wurde, aber nicht wer
* Auch innerhalb der Gruppe Anonymität lassen
* Man muss seine Mitspieler nicht kennen
* Zufallsmodus? Zufällige Gruppen
* Teams innerhalb eines Unternehmes, Abteilung etc. (Lokal)

🡪Virtuelles Profil

* Bild, Avatar, benutzername, Zitat
* Customising
* Batches-Ausstellen

-Ist ein Mechanismus der funktionieren kann

-Ist definitiv wichtig

-Aber in der „Kann-Ecke“

-In der Besten Liste nur die Tops?

-Keine Namen auf der Liste? Anonyme Liste

-Score-Resett (Seaons)

Gruppenquests

* Wenn man sich nicht kennt etc.
* Das Team spielt zusammen gegen andere
* Oder das Team spielt untereinander gegeneinander
* So was wie ein Pot? (Gewinnt alles durch ein Event 🡪 Wie beim Poker)
* Verlorene Punkte gehen im Pot (Falsch antworten für mehr punkte)
* Weg von allen Wissen, hin zu das Spiel beherschen
* Punkte wieder verlieren

🡪Gilden

* Annerkennung für eine Abteilung, Firma etc.

-Möchte nicht jedes Unternehmen (villeicht eher nicht)

Wir wollen bis an die Grenze gehen:

* „Das hat nichts mehr mit weiterbildung zu tun“ soll als Reaktion erreicht werden

Wie kann man mit Punkte system anreize zum flacsh antworten schaffen, aber nicht überreizen

Abgabe im OLAT hochladen!