



Fachhochschule Köln

Cologne University of Applied Sciences

Exposé

im Rahmen der Veranstaltung

“Entwicklung interaktiver Systeme”

im SS 2015

Learn2Quiz!

von Bruno José Carvalho Gonzaga und Christian Ries

Betreuer

Prof. Dr. Gerhard Hartmann

Prof. Dr. Kristian Fischer

Sheree Saßmannshausen

Franz Jaspers

Problemstellung

Die meisten Studenten sind eher faul wenn es darum geht für anstehende Klausuren zu lernen und haben oft nicht die ausreichende Disziplin sich im Alleingang auf eine Klausur vorzubereiten.

Schlechte Ergebnisse in den Klausuren demotivieren und fördern keineswegs den Lernprozess eines Studenten.

Ziel

Das Ziel ist es, Studenten möglichst strukturiert und ausreichend auf eine Klausur vorzubereiten.

Dabei soll die intrinsische Motivation des Studenten durch eigene Erfolgserlebnisse gestärkt werden. Durch geeignete Belohnungsverfahren kann eine extrinsische Motivation geweckt werden. Allgemein kann Motivation durch kollaboratives Lernen herbeigeführt werden. Der gegenseitige Austausch mit anderen Studenten fördert den eigenen Lernprozess und macht das Lernen interessanter.

Lösung

Ein verteiltes System, welches dem Studenten die Möglichkeit gibt Lernkarteien zu bestimmten Themengebieten anzulegen und diese in Form eines Quiz zu lernen. Der Nutzer kann seine Karteien veröffentlichen, mit anderen Nutzern tauschen und gegen diese in einem Quiz-Duell antreten. Ein geeignetes Punktesystem reflektiert den Fortschritt des Nutzers, mit der Intention ihn zum regelmäßigen Lernen anzuspornen.

Verteiltheit

Die Geschäftslogik auf den Clients beinhaltet die Funktionen zu Erstellung/Modifikation von Karteikarten, die Generierung von Quiz, dem Punkte-System und die Funktionen zum Veröffentlichen der Karteien. Auf dem Server besteht die Geschäftslogik aus Funktionen welche die globalen Rankings berechnen, Nutzer verwalten und Quiz generieren.