



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 Studenten die Möglichkeit gibt gemeinsame Karteikarten-Pools anzulegen. Damit Studenten zusammen daran arbeiten können müssen sich diese in einer gemeinsamen Gruppe befinden. In den jeweiligen Gruppen können beliebig viele Pools angelegt werden. Ein Pool von Karteikarten steht stellvertretend für ein bestimmtes Themengebiet.

Ein Nutzer kann diese Pools in Form von einem Quiz lernen. Dabei gibt es erstens den Single-Player Modus und zweitens den Duell-Modus, in welchem man gegen Nutzer aus der eigenen Gruppe antreten kann. Um gleich starke Gegner zusammen zu bringen, ermittelt das System den Fähigkeitslevel jedes Nutzer und schlägt automatisch einen passenden Gegner für ein Duell vor. Ziel ist es, gleichstarke Gegner zusammen zu bringen, dem Nutzer die Möglichkeit zu geben sich an gleich starken Gegnern zu messen und dadurch eine kontinuierliche Leistungssteigerung beim Nutzer zu erbringen.

Verteiltheit

Die Verteiltheit besteht darin auf den Clients den Fähigkeitslevel eines Nutzers anhand seiner Quiz-Ergebnisse zu ermitteln um dadurch automatisiert einen passenden Gegner für ein Quiz-Duell zu finden.