



Fachhochschule Köln

Cologne University of Applied Sciences

Meilenstein 1 – 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

Gummersbach, 29.06.15

Inhaltsverzeichnis

1.Problemstellung.....	3
2.Ziel.....	3
3.Lösung.....	3
4.Verteiltheit.....	3

1. Problemstellung

Die meisten Studenten und Schüler 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.

2. Ziel

Das Ziel ist es, Studenten und Schülern 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 an anderen Studenten und Schülern fördert den eigenen Lernprozess und macht das Lernen interessanter.

3. Lösung

Ein verteiltes System, welches Studenten und Schülern die Möglichkeit gibt gemeinsame Karteikarten-Pools anzulegen. Ein Pool von Karteikarten steht stellvertretend für ein bestimmtes Themengebiet.

Ein Nutzer kann diese Pools in Form von einem Quiz lernen. Dabei spielen die Nutzer innerhalb eines Teams mit und gegeneinander. Damit innerhalb des Teams der Fähigkeitslevel aller Spieler ungefähr auf dem selben Niveau liegt, greift das System auf ein Punktesystem von jedem einzelnen Spieler zu und bildet darauf basierend ein Team mit möglichst gleichstarken Spielern.

4. 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.