**Exposé Bachelorthesis  
Social Media Systems Sommersemester 2021/2022**

Stand: 24.02.2021  
Betreut durch: AW

**Thema:** Welche Elemente sollte ein „voll digitales“ Serious Game haben, damit der Lernerfolg maximiert wird?

**Motivation & Problemstellung**

Die Aus- und Weiterbildung ist ein wichtiger Bestandteil des Berufslebens. Dabei gibt es viele verschiedene Möglichkeiten die vorgeschriebenen Lerninhalte zu vermitteln. Interessant ist dabei aber, welche Möglichkeit in welcher Situation geeigneter ist. Nicht nur durch die Corona-Pandemie, sondern auch durch die Globalisierung arbeiten viele Leute nicht lokal mit Ihren Kollegen zusammen, sondern organisieren sich über digitale Kanäle. Das lokal getrennte Arbeiten, wie z.B. Home-Office hat einen regelrechten Hype erfahren. Doch wenn das Arbeiten in Gruppen funktioniert, wie kann die digitale Aus- und Weiterbildung gestaltet werden? Häufig zeigt sich das Online-Lernen so, dass der oder die Teilnehmer sich vor einen Rechner setzen, sich über einen Link einloggen, einige Stunden mit Informationen überschüttet werden und sich dann ausloggen. Serious Games können dabei Abhilfe schaffen und den Lernerfolg erhöhen. Hierbei ist es aber wichtig, dass das Serious Game alle Rahmenbedingungen erfüllt.

**Forschungsfrage**

Im Rahmen dieser Bachelorthesis soll die folgende Forschungsfrage beantwortet werden:

Welche Elemente sollte ein „voll digitales“ Serious Game haben, damit der Lernerfolg optimiert wird?

Ziel der Arbeit ist die Identifizierung der Kriterien für ein „voll digitales“ Serious Game. Dabei steht der Lernerfolg im Fokus und wie dieser maximiert werden kann.

**Vorgehensweise**

Mittels einer Recherche wissenschaftlicher Literatur soll zuerst ein Grundverständnis über das Thema Serious Games erarbeitet werden. Darauffolgend werden die einzelnen Kriterien für ein „voll digitales“ Serious Game näher betrachtet und erläutert. Dazu wird beleuchtet, welche Kriterien bei nicht „voll digitalen“ Serious Games auftreten. Im Folgenden werden Lösungen gesucht, diese Kriterien für ein „voll digitales“ Serious Game zu nutzen.

Um herauszufinden, auf was es bei „voll digitalen“ Serious Games ankommt, wird ein Konzept entwickelt und verschiedene Serious Games anhand dieses Konzeptes getestet. Dabei werden die Spiele auf unterschiedliche Kriterien untersucht. Folgend werden die ermittelten, sowie weitere Kriterien beleuchtet.

Die Arbeit wird zum Schluss kritisch betrachtet und in einem Fazit zusammengefasst. Zusätzlich wird ein Ausblick auf das Thema gegeben, wie dieses weitergeführt werden könnte.

1. **Motivation und Problemstellung**
2. **Forschungsfrage und Zielsetzung der Arbeit**
3. **Vorgehensweise**
4. **Grundlagen Serious Games**
   1. *Grundlagen und Grundverständnis, sowie Historie und Begriffserklärung*
5. **Aufbau eines Serious Games in einer Präsenzrunde***Wie ist ein „analoges“ Serious Game aufgebaut? Welche Faktoren gibt es hier?*
6. **Entwicklung eines Konzeptes zum Testen und Filtern von Kriterien***Welche Spiele werden auf welche Faktoren untersucht. Wie diese bewertet werden.*
   1. **Testen und ermitteln von Kriterien von Serious Games***Ergebnisse der Durchführung der Untersuchungen mit dem Konzept*
   2. **Wichtigkeit und Umsetzung der Kriterien für ein digitales Serious Game***Eigene Erfahrungen bei den Tests. Wie wurden die Kriterien bei den Serious Games* *umgesetzt.*
   3. **Weitere Faktoren für das Spielgefühl***Zusatzpunkt, da nicht jedes Kriterium durch die Tests ermittelt werden kann*
   4. **Priorisierung der Kriterien und Beleuchtung von Zusammenhängen**
7. **Messung von Lernerfolg***Grundverständnis und Methoden zur Evaluation bzw. Wissensabfrage. Erklärung des* *EGameFlow-Modells (EGFM).*
8. **Ausblick***Ausblick wie das Thema weitergeführt werden könnte. (Entwicklung eines „voll digitalen“* *Serious Games (1. Annahme)).*
9. **Kritische Betrachtung***Die Ergebnisse und das Konzept werden kritisch betrachtet.  
   Verbesserungsmöglichkeiten werden genannt und erklärt.*
10. **Fazit***Zusammenfassung der Arbeit inklusive der Ziele, Ergebnisse und Herausforderungen.*
11. **Literaturverzeichnis**

**Literaturverzeichnis**

* Metz, Maren; Theis, Fabienne (Hrsg.) (2011): Digitale Lernwelt - Serious Games. Einsatz in der beruflichen Weiterbildung. Bielefeld: W.Bertelsmann Verlag.
* Kerres, M., Bormann, M. und Vervenne, M. (2009) „Didaktische Konzeption von Serious Games: Zur Verknüpfung von Spiel- und Lernangeboten“, *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 2009(Occasional Papers), S. 1-16
* Hugger, Kai-Uwe / Walbert, Markus (Hrsg.) (2010): Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven. Wiesbaden: Springer Verlag.
* Jacob, Axel / Teuteberg, Frank (2017): Game-Based Learning, Serious Games, Business Games und Gamification – Lernförderliche Anwendungsszenarien, gewonnene Erkenntnisse und Handlungsempfehlungen, in: Strahringer, Susanne / Leyh, Christian (Hrsg.): Gamification und Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Wiesbaden: Springer. S. 95-112
* Eckardt, Linda et al. (2017): Führen Serious Games zu Lernerfolg? - Ein Vergleich zum Frontalunterricht, in: Strahringer, Susanne / Leyh, Christian (Hrsg.): Gamification und Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Wiesbaden: Springer. S. 139-149
* Hoblitz, Anna (2015): Spielend Lernen im Flow. Die motivationale Wirkung von Serious Games im Schulunterricht. Paderborn: Springer.
* Eckardt, Linda et al. (2017): Empirische Untersuchung des EGameFlow eines Serious Games zur Verbesserung des Lernerfolgs, in: Igel, Christoph / Ullrich, Carsten / Wessner, Martin (Hrsg.): Bildungsräume 2017. Berlin