



Gamification in der Wissenspflege Plattform
Institute für Wissensbasierte Systeme
Prof. Dr. -Ing. Madjid Fathi



Projektgruppe - Wintersemester 2015/2016

„**Gamification**“ ist die Bezeichnung für die Verwendung und Integration von (Mini-)Spielen und Spielelementen in Nicht-Spiel-Umgebungen, um Teilnehmer/innen in diesen Umgebungen zu motivieren, zu fördern und zu engagieren. Im Zusammenhang mit dem Lernen am Arbeitsplatz kann *Gamification* das Engagement der Mitarbeiter bei der Suche von Wissenslücken fördern und dazu beitragen den Wissensbedarf zu decken. Das Kompetenz- und Leistungsniveau kann so aktiv erhöht werden. In den Prozess der Gestaltung, Umsetzung und Bewertung eines Spiels, im Zusammenhang mit Lernen am Arbeitsplatz, sollten verschiedene Fachbereiche miteinander verbunden werden - wie Teile eines Puzzles, um ein Puzzle zu vollständigen. Auf diese Weise suchen wir Studierende, die an einer multidisziplinären Arbeit im Team interessiert sind. Besonders gesucht sind Studenten aus den Bereichen der Informatik, Medizinischen Informatik, Wirtschaftsinformatik, Lehramt, Personalmanagement sowie Medien und Kunst. Wir laden die Studierenden ein, sich unserem Team anzuschließen, um eine innovative Anwendung für das Lernen am Arbeitsplatz gemeinsam zu entwickeln.

Die Projektgruppe „**Wissenspflege**“ existiert seit Sommer 2013 mit der Aufgabe, wissensbasierte Systeme zu implementieren für die Suche nach den Wissenslücken bei Studierenden und Auszubildenden im Bereich der Pflege sowie Empfehlung von entsprechenden Lernmaterialien für die weitere berufliche Bildung und Ausbildung. Jedes Semester werden von neuen Mitgliedern der Projektgruppe neue Module für die web-basierte Anwendung, genannt „**Wissenspflege**“, entwickelt und auf diese Weise die Anwendung immer weiter vergrößert. Bis jetzt wurde die **Wissenspflege** Anwendung als Assistenzsystem für Studierende und Auszubildende im Bereich der Pflege entwickelt, um erforderliche Kenntnisse zu verbessern. Als nächsten Schritt haben wir vor, die Idee des unterstützten Lernens von der Schule und Ausbildung auf den Arbeitsbereich zu übertragen. Vor kurzem haben wir ein neues Modul zur **Wissenspflege** Anwendung hinzugefügt, das gemeinsam mit den Ideen und Bemühungen der Studierenden zu einem echten Spiel heranwachsen soll.

Der Termin für das erste Treffen wird Mitte Oktober bekannt gegeben.

Die erwarteten Fähigkeiten (Studierende benötigen nicht alle hier aufgelisteten bzw. gewünschten Fähigkeiten):

- **(medizinischen) Informatik Student/in:** Programmierung in Java und HTML, Programmierung von Server-Client-Anwendungen.
- **Wirtschaftsinformatik Student/in :** Unterstützung der Programmierer/innen der Gruppe, Analyse des Systems, Gestaltung der Systemarchitektur und Testen des Systems, Festlegung der Spielgeschichte.
- **Student/in für Lehramt im Bereich digitaler Medien oder der Informatik:** Unterstützung der Programmierer/ innen der Gruppe, Bereitstellung von Spielinhalten, Bewertung des Systems aus der Sicht der Lehre und Ausbildung.
- **Medien- oder Kunststudent/in:** die Gestaltung der digitalen Benutzeroberfläche und Elemente des grafischen User Interface.
- **Student/in im Bereich des Personalmanagements:** Festlegung der Spielstory, die Bereitstellung der Inhalt des Spiels.

Wir suchen Studierende, die an einer multidisziplinären Arbeit im Team interessiert sind. Die allgemeinen Aufgaben umfassen:

- Gestaltung der Benutzeroberfläche
- Gestaltung der Systemarchitektur
- Definieren von Regeln und Dynamik des Spiels
- Implementierung des Spiels
- Bereitstellung von Inhalten für das Spiel (Game Design)
- Testen des Endprodukts
- Dokumentation, Evaluation und Einbettung des Spiels

M. Sc. Marjan Khobreh
marjan.khobreh@uni-siegen.de

Dr. -Ing. Fazel Ansari
fazel.ansari@uni-siegen.de