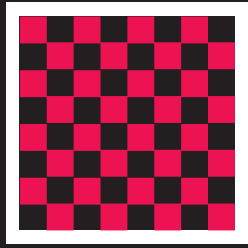


GAMIFICATION

- Anwendung spieltypischer Elemente und Prozesse in spielfremdem Kontext
- **spieltypischen Elementen:**
Erfahrungspunkte, Highscores, Fortschrittsbalken, Ranglisten, virtuelle Güter oder Auszeichnungen.
- **Ziel:** Motivationssteigerung bei wenig herausfordernden, als zu monoton empfundene oder zu komplexe Aufgaben
- **Erste Datenanalysen:** teilweise signifikante Verbesserungen bei Benutzermotivation, Lernerfolg, Kundenbindung & Qualität

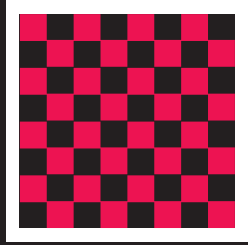
WTF?



GAMIFICATION

- Motivation und Engagement durch Spielelemente
- **Elementen am Beispiel eines Brettspiels:**
 - Spielplatz/brett > Kontext/Narrativ/Geschichte
 - Karten und Würfel > Elemente des Zufalls
 - Spielsteine/Figuren > Personifikation
 - Spielbereiche > Belohnung/Reward
- **Ziel:** Spiel in Einzelteile zerlegen und überlegen, welche Elemente man in Spielfremde Kontexte übernehmen kann, um die Motivation der Beteiligten zu steigern

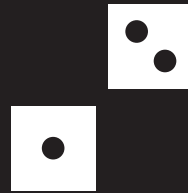
WTF?



GAMIFICATION



Avatare



Zufall



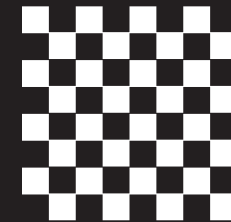
Punkte



Unvorhersehbarkeit



Gegenstände



Kontext/Narrativ



GAMIFICATION



ELEMENTE

Sichtbarer Status (Fortschrittsanzeige): Der Anwender möchte das Voranschreiten der eigenen Arbeit klar erkennen können, etwa in Form von bestimmten Attributen oder sogenannten „Badges“ oder auch einer Prozentanzeige. So entsteht *Transparenz* in der Erfüllung einer Teil- oder Gesamtaufgabe, ein *zentrales Element der Motivation*.

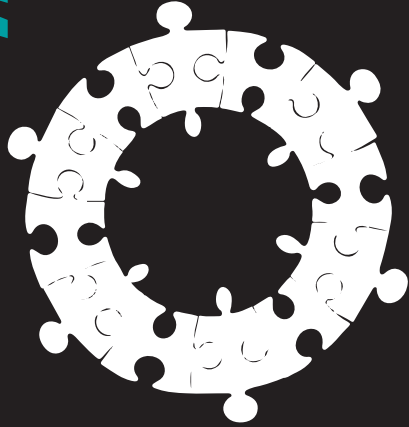


GAMIFICATION



ELEMENTE

Rangliste: Wenn die Anwender auch den Status und Fortschritt anderer sehen, kann eine *erste Art von Wettbewerb* entstehen.



GAMIFICATION

ELEMENTE

Quest: Eine Aufgabe, die der Benutzer in einer bestimmten Zeit absolvieren muss – oft ein Rätsel oder eine einfache Fleißarbeit. In vielen Fällen bauen Quests aufeinander auf, um Qualifikationen und *Erfahrungen* zu trainieren. Diese Aufgaben können manchmal auch mit anderen *zusammen absolviert* werden. Dann wird nicht nur der reine *Kompetenzgewinn* gestärkt, sondern auch die *Teamfähigkeit*.



GAMIFICATION



ELEMENTE

Transparenz des Resultats: Der Anwender sollte das Ergebnis einer Aktion vorher kennen. Im Falle einer gamifizierten Anwendung wären dies *Erfahrungspunkte, Preise* oder andere *Belobigungen*. So kann der Anwender bewerten und auch wertschätzen, was seine nächste Aktion ihm selber bringen wird. Dabei ist der Gedanke an ein *höheres Ziel* präsent (siehe „*Tieferer Sinn*“ unten).



GAMIFICATION



ELEMENTE

Rückmeldung: Alle Aktivitäten des Anwenders sollten zu einer sichtbaren Bewertung führen, am besten unmittelbar. Durch Vermeiden negativen Feedbacks und Anstreben positiver Rückmeldung lernt der Anwender.



GAMIFICATION

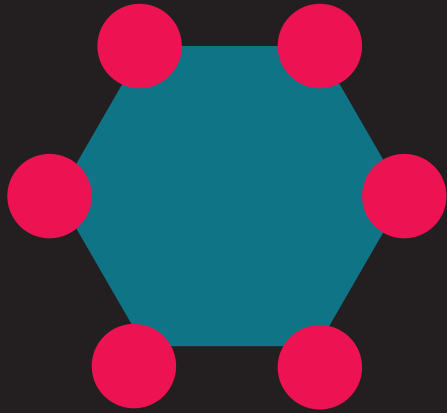


ELEMENTE

Tieferer Sinn („Epic Meaning“): Da die Anwender zielorientiert handeln, sollten die Ziele zu einer starken Motivation führen, also besonders erstrebenswert sein. Die Arbeit innerhalb der Gruppe kann bereits als sinnstiftend empfunden werden.



GAMIFICATION



ELEMENTE

Gruppenarbeit („Community Collaboration“): Die gemeinsame Arbeit an der Lösung bringt Anwender zusammen. So lassen sich manche Aufgaben nur durch Zusammenarbeit von mehreren Spielern (bis hin zur gesamten Community) lösen. Dies motiviert Anwender, untereinander Kontakte zu knüpfen bis hin zur Bildung eines selbstorganisierenden Systems (Online-Community).



GAMIFICATION

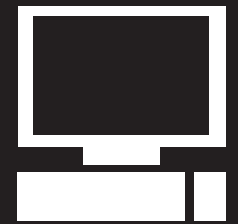
ELEMENTE

Cascading Information: Der Anwender sollte bei der aktuell zu lösenden Aufgabe nur die für ihn wichtigen Information sehen; er soll nicht durch unverständliche Details abgelenkt und überfordert werden. Insbesondere Lernspiele nutzen das Element „Cascading Information“, um Lerninhalte kontinuierlich und aufeinander aufbauend zu vermitteln, ohne spätere Inhalte vorwegzunehmen.



GAMIFICATION

KONTINUUM



Punkte verwenden

3D Spiel



**GAMIFICATION, ALS KONGLOMERAT VERSCHIEDENER
IDEEN, BEFINDET SICH MEISTENS IN DER MITTE**

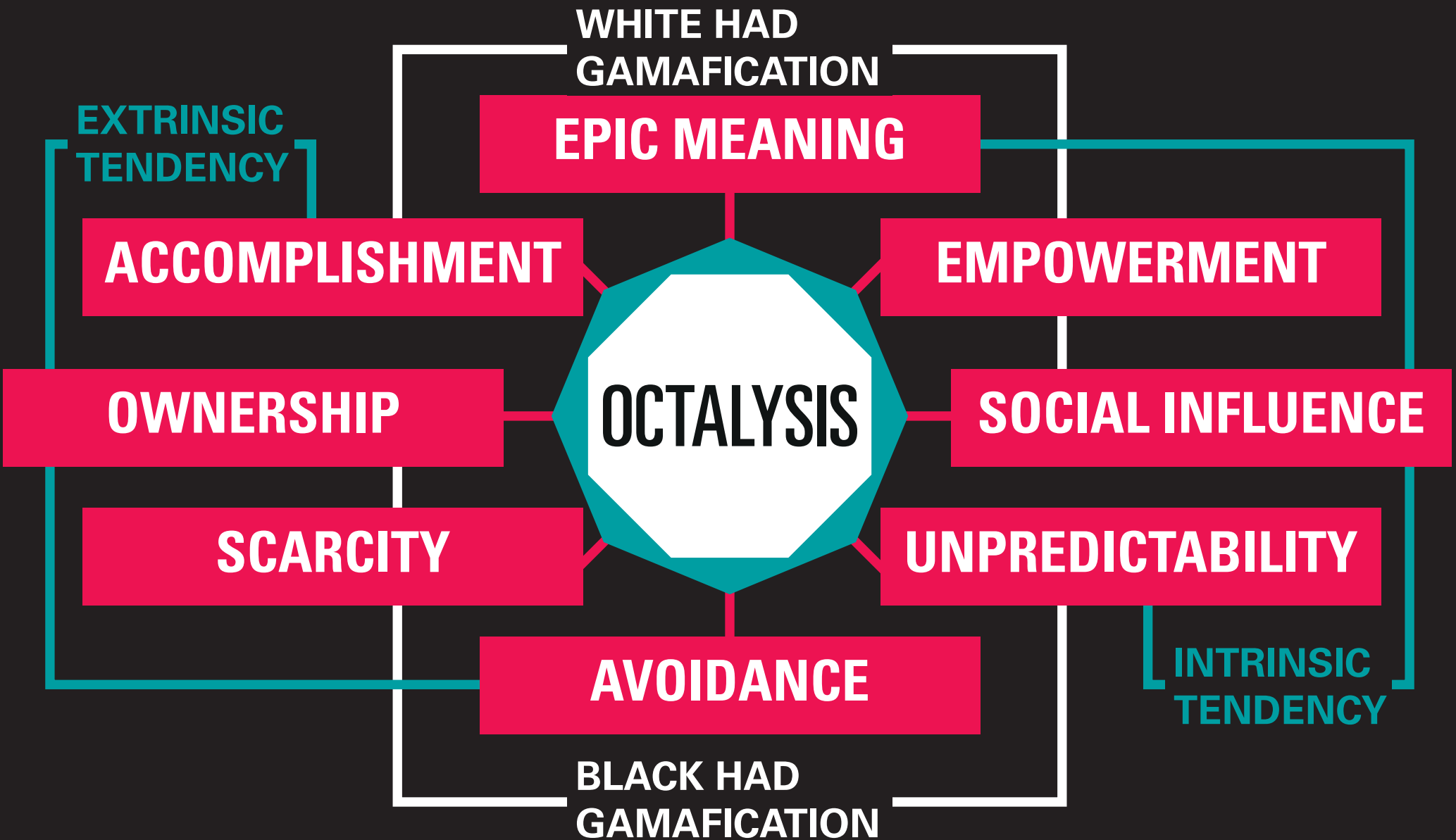


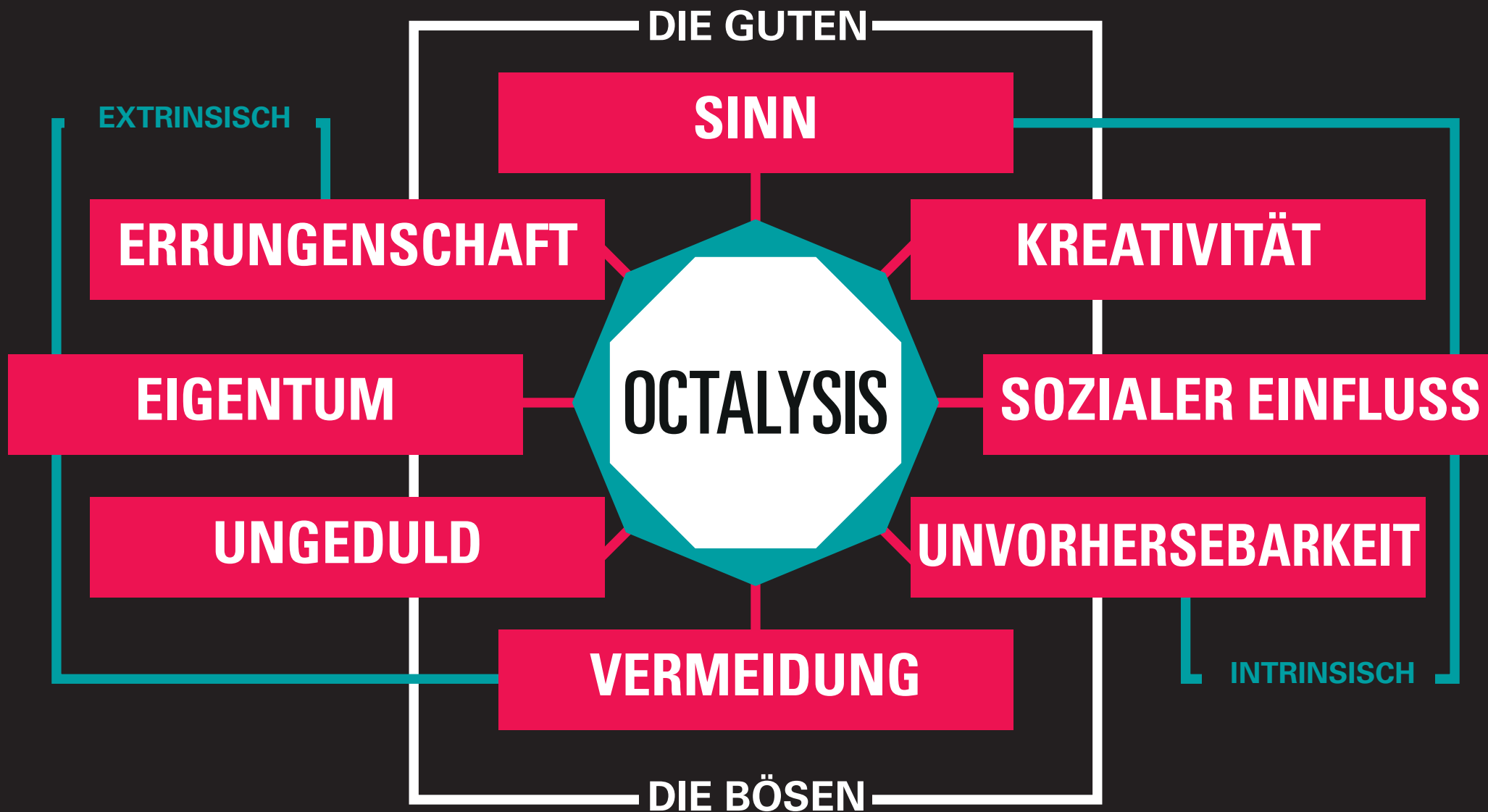
GAMIFICATION

VERÄNDERUNGEN

strukturell: Spielelemente, Design/Ästhetik, Punkte, Level, Highscore, Belohnung, Ranking, Countdown, Vergleiche, Statistiken, Rätsel, Fragen, ...

inhaltlich: Narrativ, Story, Geschichte, Charaktere, Avatare, Genre, Wettbewerbe, Zufall, Karten, Mind-Maps, Infografiken, Gegenstände, Medaillen, ...







GAMIFICATION FOR THE WIN!

- **momentane Situation in der HochschulPolitik:**
anstrengend, nervenaufreibend, deprimierend.
- **kurz:** keiner hat mehr Bock!

» **FAZIT: WIR BRAUCHEN DAS!
FÜR DIE HOPO!**





GAMIFICATION

FUTURE NOW!

- **Wie kann das aussehen?**
gutes Design, geile Geschichte, geniale Atmosphäre
- **es folgt:** endlich Spaß, mehr Beteiligung, bessere Anträge!



» **FAZIT: STIMMT DEM ANTRAG ZU,
DENN ER IST GUT!**

LEVEL UP!



Milos Rodatos, Jan Magnus Schult,
Kevin Oelze, Jonathan Dehn,
Philipp Schulz, Björn Mandelbaum

ANTRAG

HOCHSCHULPOLITIK GAMIFIZIEREN!

Die Vollversammlung möge folgendes beschließen:

Die Studierendenschaft möchte die Hochschulpolitik mit der Methode der Gamifikation attraktiver gestalten.

Zur Umsetzung dieser Forderung wird der AStA beauftragt, im Zusammenwirken mit der AG E-Learning, Datenschutz und Transparenz zu prüfen, in wie weit eine mögliche Umsetzung für die studentischen Organe (StuPa, AStA, moritz-Medien, Fachschaftsräte) sinnvoll und möglich ist.

Ein Konzept wird dem StuPa zur Abstimmung vorgelegt.

BEGRÜNDUNG: Erfolgt mündlich bzw. ergibt sich aus dem Vortrag.

Für Weltfrieden und Einhörner!



Die **PAPIs** danken!

META-MOTIVATION

DIE IDEE DAHINTER

Durch mehr *Transparenz; Übersichtlichkeit; besseres Design;* ein durchdachtes, unbürokratisches *System;* mehr *Beteiligungsmöglichkeiten* und kleine, lustige *Aktionen* schaffen wir es vielleicht, mehr Spaß und Motivation sowohl für Studierende, als auch für StuPisten zu ermöglichen.

META-MOTIVATION

WERKZEUGE

Das Ziel erlangen wir über die Nutzung von Tools wie *Liquid Feedback/Open Antrag* zur besseren und offeneren, einfacheren Antragserstellung, *OpenSlides* zur besseren Übersicht der Sitzungen, *Streaming* für mehr Transparenz, *Trello* für den AStA, ein *Webportal* mit einer Übersicht über alles.

META-MOTIVATION

IDEENSAMMLUNG

Weitere Ansätze: keine/weniger Drucksachen, Hymne zu Beginn und Ende der Sitzungen, Pausenmusik, GO überdenken, Urabstimmungen, Meinungsbilder, Ergebnisse – Prozess besser mit moritz.medien zusammenarbeiten, MiniPayment für Soziale Projekte für jeden anwesenden StuPisten, Countdowns, Lotterie für Anträge, ...

META-MOTIVATION

VORGEHEN

Wir werden dem StuPa 5 verschiedene Konzepte mit unterschiedlicher Gewichtung bzw. *Gamification Level* vorlegen. Nach einer Präsentation werden wir Wünsche und Anregungen sammeln und nach einer Überarbeitungsphase drei Endkonzepte vorstellen und zur Abstimmung stellen.

DIE 5 KONZEPTE

LEVEL I

In dieser Version wird das **StuPa-Präsidium** beauftragt genaue Ergebnisse über die Vorgänge im StuPa zu dokumentieren, mit **Punkten** zu bewerten* und auf die **StuPa-Webseite** online zu stellen.



DIE 5 KONZEPTE

LEVEL II

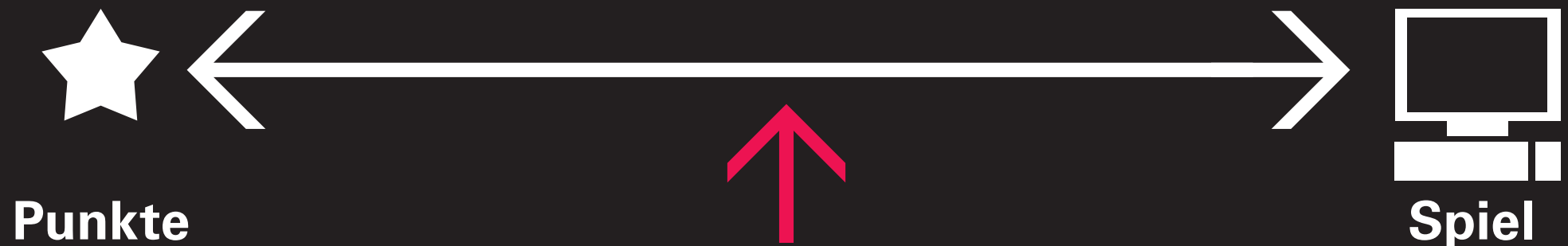
Das **StuPa-Präsidium** wird beauftragt genaue Ergebnisse über die Vorgänge im StuPa zu dokumentieren, mit **Punkten** zu bewerten* und auf die **StuPa-Webseite** online zu stellen. Es gibt **Button** für bestandene Quests.



DIE 5 KONZEPTE

LEVEL III

Das **AStA Referat HoPo** wird beauftragt genaue Ergebnisse über die Vorgänge im StuPa zu dokumentieren, mit **Punkten** zu bewerten* und auf die **AStA-Webseite** zu stellen. Es gibt ein **Kartenspiel** und **Button**.



DIE 5 KONZEPTE

LEVEL IV

Das **HoPo-WARs Spiel** wird durch ein neuzuschaffendes **autonomes AStA Referat Gamification** betreut. Auf der **AStA-Webseite** werden die Ergebnisse veröffentlicht und mit **Micro-Spenden** unterstützt man ein Projekt.



DIE 5 KONZEPTE

LEVEL V

Das **Ultimative HoPo-WARs** Spiel wird durch ein neuzuschaffendes **AStA CO-Referat Gamification** betreut. Auf einer **eigenen Plattform** werden Ergebnisse, **Micro-Spenden** und ein **Narrativ** regelmäßig veröffentlicht.



DIE 5 KONZEPTE

ÜBERBLICK

	LEVEL I	LEVEL II	LEVEL III	LEVEL IV	LEVEL V
Verantwortlichkeit	StuPa Präsidium	StuPa Präsidium	Referat HoPo	autonomes Gam.	Co-Referat Gam.
Plattform	StuPa Webseite	StuPa Webseite	AStA Webseite	AStA Webseite	eigene Plattform
Punkte	★	★	★	★	★
Button		★	★	★	★
Kartenspiel			★	★	★
Micro-Spende				★	★
Narrativ					★

OpenSlides OpenSlides

Dashboard

- Dashboard
- Tagesordnung
- Anträge
- Wahlen
- Teilnehmer/innen
- Dateien
- Konfiguration

Dashboard

Willkommen bei OpenSlides

[Platz für Ihren Begrüßungstext.]

Tagesordnung

- Tagesordnung
- TOP 1 Begrüßung
- TOP 2 Regularia
- TOP 3 Grußworte
- TOP 4 Berichte
 - TOP 4.1 Bericht des Vorstands
 - TOP 4.1.1 1 | Entlastung des Vorstandes (Antrag)
- [Pause]
- TOP 5 Anträge
- [Mittagspause]
- TOP 6 Wahlen
 - TOP 6.1 Vorstand (Wahl)
- TOP 7 Sonstiges

Rednerliste

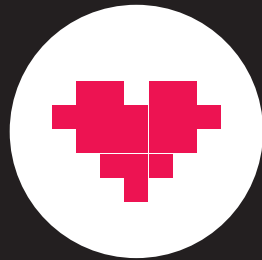
TOOLS

OPEN

SLIDES

AUSZEICHNUNGEN

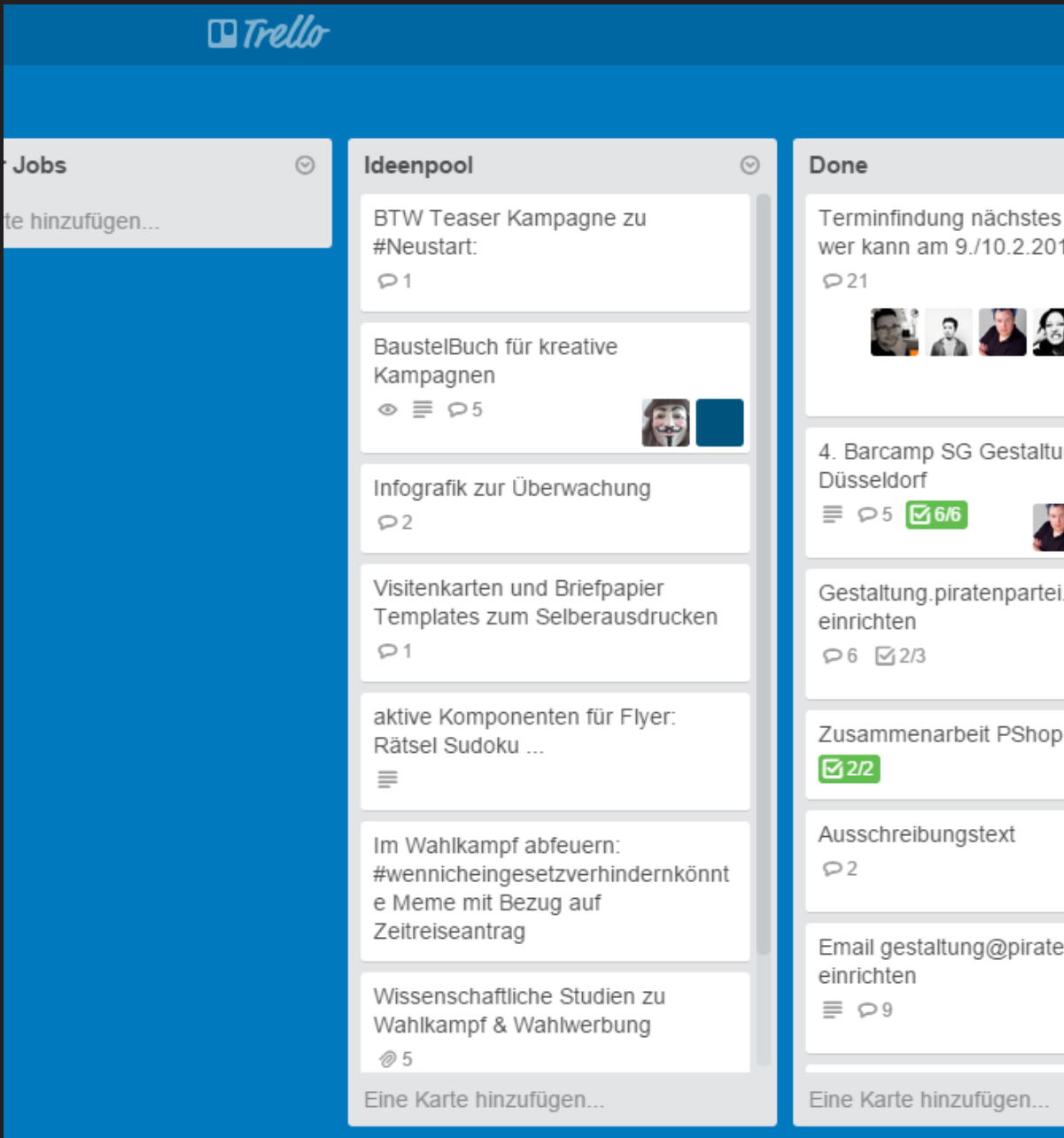
BUTTON



HOPO WARS

DAS KARTENSPIEL





TOOLS

TRELLO

WEBPORTAL

HERZ AUS GOLD



TOOLS

LIVE

WEB-

ON AIR

STREAM

TOOLS

LIQUID

FEED-

BACK

The screenshot shows the Liquid Feedback web application. At the top, there's a navigation bar with 'ausloggen', 'AGBs', 'Datenschutz', 'Impressum', and 'Kontakt'. Below that, the 'Liquid Feedback' logo and a search bar are visible. The main content area is divided into several sections:

- Übersicht**: A navigation menu with 'Themen', 'Kontakte&Delegationen', 'Profil', and 'Zeitleiste'.
- Fußfall**: A profile picture of a man and a button to 'Neue Initiative anlegen'.
- Aktuelle Initiativen**: A table of current initiatives with columns for 'Initiative', 'Unterstützung', and 'Status'.

Initiative	Unterstützung	Status
Karenzzzeiten für Politiker und Beamte Innere, Demokratie, Recht Sicherheit	<div style="width: 50%;"><div style="width: 50%;"></div></div>	Abstimmung
Recht auf sichere Existenz und Gesellschaftliche Teilhabe Wirtschaft, Soziales	<div style="width: 50%;"><div style="width: 50%;"></div></div>	Quorum 1 (Offen)
Erneuerbare Energien-Gesetz II - Initiative des Bundes zur Förderung der regenerativen Energien Wirtschaft, Soziales	<div style="width: 50%;"><div style="width: 50%;"></div></div>	Quorum 1 (Offen)
Gegen Quoten und positive Maßnahmen Gegen unredliche Quoten und positive Maßnahmen	<div style="width: 50%;"><div style="width: 50%;"></div></div>	Abstimmung
Recht auf sichere Existenz und Gesellschaftliche Teilhabe Wirtschaft, Soziales	<div style="width: 50%;"><div style="width: 50%;"></div></div>	Quorum (Offen)
- Hilfe zu dieser Seite**: A yellow box with instructions and links for 'FAQ' and 'Entwickler kontaktieren'.
- Deine Delegierten**: A list of delegates with their names, photos, and the initiatives they are supporting (e.g., Johannes Knopp, Christophe Chas Hin, Christoph Fritzsche).
- Neuigkeiten**: A section for news, featuring a pie chart for 'Karenzzzeiten für Politiker und Beamte' showing 68% 'dafür' and 22% 'dagegen', and a progress bar for 'Erneuerbare Energien-Gesetz II'.
- Deine Themenbereiche**: A list of topics you are a member of, such as 'Innen, Recht, Demokratie, Sicherheit', 'Digitales, Urheber-/Patentrecht, Datenschutz', 'Umwelt, Verkehr, Energie', and 'Wirtschaft, Soziales'.

NARRATIV

EINE KOOPERATION

MIT » GÛŞƒΛV

LEVEL UP!

