



SATZUNGSÄNDERUNGSANTRAG GAMIFICATIONAUSSCHUSS

26. APRIL 2016

LET'S DO THIS!

SÄ ANTRAG

2. LESUNG

Antragssteller*Innen:

Jonathan Dehn

GAMIFICATIONAUSSCHUSS

Das Studierendenparlament möge beschließen:

Die „**SATZUNG DER STUDIERENDENSCHAFT DER ERNST-MORITZ-ARNDT UNIVERSITÄT GREIFSWALD**“ wird wie folgt geändert:

ZWEITER ABSCHNITT: STUDIERENDENPARLAMENT

alter Version:

§ 5 Aufgaben des Studierendenparlaments

Das Studierendenparlament entscheidet in allen grundsätzlichen Angelegenheiten der Studierendenschaft. Seine Aufgabe ist es insbesondere:

1. die Satzung der Studierendenschaft und ihre Ergänzungsordnungen zu beschließen,
2. die Präsidentin des Studierendenparlaments und ihre Stellvertreterinnen zu wählen,
3. den Haushaltsausschuss des Studierendenparlaments zu wählen,
4. die Vorsitzende des AStA und ihre Vertreterinnen (Referentinnen) zu wählen,
5. die Mitglieder des Medienausschuss zu wählen,
6. über die Entlastung der Mitglieder des AStA, der Geschäftsführerin der Studentischen Medien und ihrer Stellvertreterin zu entscheiden,
7. die studentischen Mitglieder der Universität Greifswald in den Verwaltungsrat des Studentenwerks Greifswald zu wählen,
8. die Greifswalder Vertreter der Landeskonzferenz der Studierendenschaften (LKS) zu wählen,

ANTRA SATZUNGSÄNDERUNGSANTRAG

GAMIFICATIONAUSSCHUSS

9. den jährlichen Haushaltsplan zu beschließen und dessen Ausführung zu kontrollieren,
 10. die Kassenprüfer zu bestellen
- Satzung der Studierendenschaft
11. über die Durchführung einer Urabstimmung oder die Einberufung einer Vollversammlung zu beschließen,
 12. einen Vorschlag für den Vorstand des Studentenwerks Greifswald zu unterbreiten, sowie
 13. die Studierendenschaft regelmäßig über seine Arbeit und seine Beschlüsse zu informieren.

neue Version:

§ 5 Aufgaben des Studierendenparlaments

Das Studierendenparlament entscheidet in allen grundsätzlichen Angelegenheiten der Studierendenschaft. Seine Aufgabe ist es insbesondere:

1. die Satzung der Studierendenschaft und ihre Ergänzungsordnungen zu beschließen,
 2. die Präsidentin des Studierendenparlaments und ihre Stellvertreterinnen zu wählen,
 3. den Haushaltsausschuss des Studierendenparlaments zu wählen,
 4. die Vorsitzende des AStA und ihre Vertreterinnen (Referentinnen) zu wählen,
 5. die Mitglieder des Medienausschuss zu wählen,
 6. über die Entlastung der Mitglieder des AStA, der Geschäftsführerin der Studentischen Medien und ihrer Stellvertreterin zu entscheiden,
 7. die Mitglieder des Gamificationausschusses zu wählen
 8. die studentischen Mitglieder der Universität Greifswald in den Verwaltungsrat des Studentenwerks Greifswald zu wählen,
 9. die Greifswalder Vertreter der Landeskonzferenz der Studierendenschaften (LKS) zu wählen,
 10. den jährlichen Haushaltsplan zu beschließen und dessen Ausführung zu kontrollieren,
 11. die Kassenprüfer zu bestellen
- Satzung der Studierendenschaft
12. über die Durchführung einer Urabstimmung oder die

Einberufung einer Vollversammlung zu beschließen,

13. einen Vorschlag für den Vorstand des Studentenwerks Greifswald zu unterbreiten, sowie

14. die Studierendenschaft regelmäßig über seine Arbeit und seine Beschlüsse zu informieren.

alte Version:

§ 10 Ausschüsse und Arbeitsgruppen

(1) Das Studierendenparlament kann zur Koordinierung und inhaltlichen Stärkung seiner Arbeit Ausschüsse, sowie ständige oder nichtständige Arbeitsgruppen einrichten.

(2) Das Studierendenparlament kann mit der Einrichtung des Ausschusses oder der Arbeitsgruppe entsprechende Regelungen über die Mitgliederanzahl, Organisation, Grundsätze der Arbeit, Richtlinien, sowie weitere Bestimmungen festlegen. Das Studierendenparlament kann beschließen, dass einzelne Ausschüsse oder Arbeitsgruppen die Studierendenschaft in ihrem Sachgebiet nach außen vertreten, soweit kein entsprechendes AStA-Referat besteht.

(3) Beschlüsse werden innerhalb der Ausschüsse und Arbeitsgruppen mit einfacher Mehrheit gefasst; Sondervoten sind möglich.

(4) Ausschüsse und ständige Arbeitsgruppen, sowie ihre nach Abs. 2 festgelegten Bestimmungen, sind in einer Anlage zu dieser Satzung festzuhalten.

(5) Ausschüsse und Arbeitsgruppen schlagen dem Studierendenparlament eine Vorsitzende aus ihrer Mitte vor. Diese wird vom Parlament gewählt und ist diesem rechenschaftspflichtig. Die Vorsitzende des Ausschusses oder der Arbeitsgruppe soll ein Mitglied des Studierendenparlaments sein. Die weiteren Mitglieder müssen keine Mitglieder des Studierendenparlaments sein.

(6) Das Studierendenparlament richtet als ständigen Ausschuss den Haushaltsausschuss ein. Näheres über seine Wahl, Zusammensetzung und Aufgaben regelt die Finanzordnung.

(7) Das Studierendenparlament richtet als ständigen Ausschuss den Medienausschuss ein. Näheres regeln die Bestimmung im Abschnitt der moritz.medien.

SATZUNGSÄNDERUNGSANTRAG

GAMIFICATIONAUSSCHUSS

neue Version:

§ 10 Ausschüsse und Arbeitsgruppen

- (1) Das Studierendenparlament kann zur Koordinierung und inhaltlichen Stärkung seiner Arbeit Ausschüsse, sowie ständige oder nichtständige Arbeitsgruppen einrichten.
- (2) Das Studierendenparlament kann mit der Einrichtung des Ausschusses oder der Arbeitsgruppe entsprechende Regelungen über die Mitgliederanzahl, Organisation, Grundsätze der Arbeit, Richtlinien, sowie weitere Bestimmungen festlegen. Das Studierendenparlament kann beschließen, dass einzelne Ausschüsse oder Arbeitsgruppen die Studierendenschaft in ihrem Sachgebiet nach außen vertreten, soweit kein entsprechendes AStA-Referat besteht.
- (3) Beschlüsse werden innerhalb der Ausschüsse und Arbeitsgruppen mit einfacher Mehrheit gefasst; Sondervoten sind möglich.
- (4) Ausschüsse und ständige Arbeitsgruppen, sowie ihre nach Abs. 2 festgelegten Bestimmungen, sind in einer Anlage zu dieser Satzung festzuhalten.
- (5) Ausschüsse und Arbeitsgruppen schlagen dem Studierendenparlament eine Vorsitzende aus ihrer Mitte vor. Diese wird vom Parlament gewählt und ist diesem rechnungspflichtig. Die Vorsitzende des Ausschusses oder der Arbeitsgruppe soll ein Mitglied des Studierendenparlaments sein. Die weiteren Mitglieder müssen keine Mitglieder des Studierendenparlaments sein.
- (6) Das Studierendenparlament richtet als ständigen Ausschuss den Haushaltsausschuss ein. Näheres über seine Wahl, Zusammensetzung und Aufgaben regelt die Finanzordnung.
- (7) Das Studierendenparlament richtet als ständigen Ausschuss den Medienausschuss ein. Näheres regeln die Bestimmung im Abschnitt der moritz.medien.
- (8) Das Studierendenparlament richtet als ständigen Ausschuss den Gamificationausschuss ein. Näheres regeln die Bestimmung im Abschnitt 5.

Des Weiteren ist nach dem Abschnitt: „**FÜNFTER ABSCHNITT: WEITERE EINRICHTUNGEN UND UNTERGLEIDUNGEN DER STUDIERENDENSCHAFT**“ folgen-der neuer Paragraph einzufügen: neue Version:

§ 35 Zusammensetzung des Gamificationausschuss

- (1) Der Gamificationausschuss besteht aus fünf Mitgliedern. Eines wird durch das Studierendenparlament, eines durch die Geschäftsführung und Chefredaktionen der moritz.medien, eines durch die Fachschaftskonferenz, eines durch den Allgemeinen Studierendenausschuss und weiteres Mitglied von der AG Studentischen Kultur vorgeschlagen.
- (2) Die Vorschläge sollten die Breite und Vielfalt der Greifswalder Studierendenschaft repräsentieren. Sie sollten aus der Mitte der unterschiedlichen Organe der Studierendenschaft, der studentischen Kulturträger*innen und den Träger*innen weiteren studentischen Engagements stammen. Sie müssen Mitglieder der Studierendenschaft sein.

§ 36 Wahl des Gamificationausschuss

- (1) Die Mitglieder des Gamificationausschuss werden vom Studierendenparlament mit der Mehrheit seiner stimmberechtigten Mitglieder geheim gewählt.
- (2) Die Amtszeit beträgt ein Jahr. Die Mitglieder des Gamificationausschusses werden zu Beginn des Sommersemesters gewählt.
- (3) Mitglieder des Gamificationausschuss können vom Studierendenparlament mit einer Zwei-Drittel-Mehrheit seiner stimmberechtigten Mitglieder abberufen werden.

§ 37 Sitzungen des Gamificationausschuss

- (1) Der Gamificationausschuss wählt aus seiner Mitte eine*n Vorsitzende*n, der*die die Sitzungen leitet. Der Gamificationausschuss ist beschlussfähig, wenn mindestens drei seiner Mitglieder anwesend sind. Er beschließt mit den Stimmen der Mehrheit seiner Mitglieder sofern die Satzung oder die Geschäftsordnung des Gamificationausschuss nichts anderes bestimmt.
- (2) Die Sitzungen des Gamificationausschuss sind hochschulöffentlich. Bei Personaldebatten und begründeten Einzelfällen tagt er nichtöffentlich. Das Präsidium des Studierendenparlaments zählt dabei nicht als Öffentlichkeit.
- (3) Der Gamificationausschuss kann sich eine Geschäftsordnung geben.

§ 38 Zuständigkeit und Befugnisse des Gamificationausschuss

- (1) Der Gamificationausschuss erstellt eine Online-Plattform. Auf dieser Webseite sollte das Projekt fortlaufend dokumentiert und Transparenz über die Vorgänge der

Hochschulpolitik hergestellt werden. Das Regelwerk der Gamification wird dort veröffentlicht.

- (2) Der Gamificationausschuss dokumentiert die Abläufe der StuPa Sitzungen und bewertet die Ergebnisse Anhand eines Regelwerkes, welches er am Beginn einer jeden Legislatur dem StuPa zur Abstimmung vorlegt.
- (3) Das Regelwerk wird Teil der Anlage dieser Satzung.
- (4) Der Gamificationausschuss veröffentlicht die Ergebnisse auf seiner Webseite und fasst in einem hochschulöffentlichen Newsletter am Ende eines jeden Semesters den Stand der Dinge zusammen.
- (5) Der Gamificationausschuss erstellt Auszeichnungen in Form von Buttonvorlagen, die im AStA-Büro ausgelegt werden. Die Auszeichnungsbutton sollten mithilfe der Buttonvorlagen und einer Buttonmaschine dort von jedem Studierenden der*die Teilnehmende*r des Spieles ist erstellt werden können.
- (6) Der Gamificationausschuss erstellt ein Kartenspiel welches er auf seiner Webseite veröffentlicht. Auf der Webseite sollte es Vorlagen zum Selbererstellen und Ausdrucken der Karten geben.
- (7) Der Gamificationausschuss legt dem StuPa zu Beginn einer jeden Legislatur Vorschläge für studentische, soziale und/oder kulturelle Projekte oder Vereine vor, für welche Microspenden im Laufe der Legislatur durch die Beteiligung der StuPist*innen Anhand des Regelsystems generiert werden.
- (8) In Zusammenarbeit mit studentischen Autorenvereinen und/oder interessierten Studierenden sollte der Gamificationausschuss ein Narrativ schaffen und regelmäßig auf seiner Webseite veröffentlichen.
- (9) Am Ende der Legislatur legt der Gamificationausschuss dem StuPa einen Bericht zur Evaluation des Projektes vor.
- (10) Das Projekt und damit auch die Tätigkeit des Gamificationausschusses sind bis zur Evaluation des Projektes auf der letzten StuPa-Sitzung der Legislatur 2016/2017 befristet.

SATZUNGSÄNDERUNGSANTRAG

GAMIFICATIONAUSSCHUSS

Die Weiteren Punkte werden der Ordnung nach angepasst.
Das heißt:

- § 35 Vollversammlung wird zu **§ 36 Vollversammlung**
- § 36 Geschäftsordnung der Vollversammlung wird zu **§ 37 Geschäftsordnung der Vollversammlung**
- § 37 Urabstimmung wird zu **§ 38 Urabstimmung**
- § 38 Fachschaften wird zu **§ 39 Fachschaften**
- § 39 Finanzmittel wird zu **§ 40 Finanzmittel**
- § 40 Beiträge der Studierenden wird zu **§ 41 Beiträge der Studierenden**
- § 41 Haushalt wird zu **§ 42 Haushalt**
- § 42 Privatrechtliche Unternehmen wird zu **§ 43 Privatrechtliche Unternehmen**
- § 43 Haftung wird zu **§ 44 Haftung**
- § 44 Begriff „Mehrheit der Mitglieder des Studierendenparlaments“ wird zu **§ 45 Begriff „Mehrheit der Mitglieder des Studierendenparlaments“**
- § 45 Mitgliedschaft in Vereinigungen und Organisationen wird zu **§ 46 Mitgliedschaft in Vereinigungen und Organisationen**
- § 46 Gleichstellung wird zu **§ 47 Gleichstellung**
- § 47 Bekanntmachung wird zu **§ 48 Bekanntmachung**
- § 48 Ergänzungsordnungen und Anlagen wird zu **§ 49 Ergänzungsordnungen und Anlagen**
- § 49 Beschluss, Aufhebung und Änderung von Satzungen und Anlagen wird zu **§ 50 Beschluss, Aufhebung und Änderung von Satzungen und Anlagen**
- § 50 Auslegung der Satzung wird zu **§ 51 Auslegung der Satzung**
- § 51 Fristen wird zu **§ 52 Fristen**
- § 52 Inkrafttreten wird zu **§ 53 Inkrafttreten**

In der I. **Anlage gemäß § 10 Abs. 4 der Satzung der Studierendenschaft** ist folgender Punkt neu einzufügen:

alte Version:

I. Anlage gemäß § 10 Abs. 4 der Satzung der Studierendenschaft

Folgende Ausschüsse und ständige Arbeitsgruppen hat das Studierendenparlament eingerichtet:

- a) AG Satzung,
- b) Gender Trouble AG,
- c) AG-Ökologie,
- d) AG Studentische Kultur,
- e) Arndt-AG,
- f) Haushaltsausschuss,
- g) Medienausschuss.

neue Version:

I. Anlage gemäß § 10 Abs. 4 der Satzung der Studierendenschaft

Folgende Ausschüsse und ständige Arbeitsgruppen hat das Studierendenparlament eingerichtet:

- a) AG Satzung,
- b) Gender Trouble AG,
- c) AG-Ökologie,
- d) AG Studentische Kultur,
- e) Arndt-AG,
- f) Haushaltsausschuss,
- g) Medienausschuss.

h) Gamificationausschuss

Begründung

Dies ist die Satzungsänderung, die nötig ist, um den Gamificationausschuss einzurichten. Die Vollversammlung hat dem StuPa bereits auf zweimal den Auftrag gegeben dieses Experiment zu wagen. Ihr solltet das auch tun! Weitere Erläuterungen erfolgen mündlich.

Im Anhang befindet sich eine ausführliche Präsentation.

FRAGEN?

ABSTIMMUNG GAMIFICATIONAUSSCHUSS

WUNSCH: ☒ JA ☐ NEIN ☐ ENTHALTUNG

REALITÄT: ☒ JA ☐ NEIN ☐ ENTHALTUNG



1 MILLIONEN EURO FRAGE:

**WAS BESCHLIESST
IHR DA
EIGENTLICH???**





**HIER DIE
ANTWORT**

1. § 5 AUFGABEN DES StuPa

IHR WÄHLT DEN GAMIFICATION AUSSCHUSS

2. § 10 AG'S UND AUSSCHÜSSE

DER AUSSCHUSS WIRD EINGERICHTET.

HOFFENTLICH, ENDLICH...

3. §35 (1) ZUSAMMENSETZUNG



4. §35 (2) VORAUSSETZUNG

- Sollten **Breite & Vielfalt** der Greifswalder Studierenden-schaft repräsentieren
- Müssen Mitglieder der Studierendenschaft sein!



A dark gray background featuring a large, stylized circular graphic composed of several concentric, thick black arcs that form a partial circle around the central text.

5. §36 SITZUNGEN DES GA

**- So wie beim
Medienausschuss:
ihr kennt das ;-)**

6. §37 SITZUNGEN

**- Ebenso wie beim
Medienausschuss:
in der Regel
hochschulöffentlich.
in begründeten
Fällen nicht.**

7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (1)

- Eine Online Plattform
soll erstellt werden



7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (2) & (3)

- Er dokumentiert die Abläufe im StuPa und bewertet sie



aufgrundlage eines vorher abzustimmenden Regelwerkes

- Regelwerk > Anlage d. Satzung

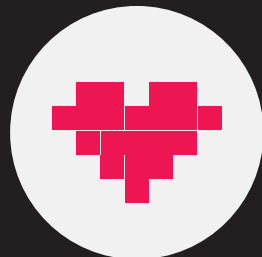
7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (4)

- Ergebnisse werden auf Plattform und im hochschulöffentlichen Newsletter veröffentlicht



7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (5)

- Auszeichnungen - Button -
werden erstellt und im AStA
ausgelegt.
(mit Buttonmaschine
selbst zu erstellen)



7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (6)

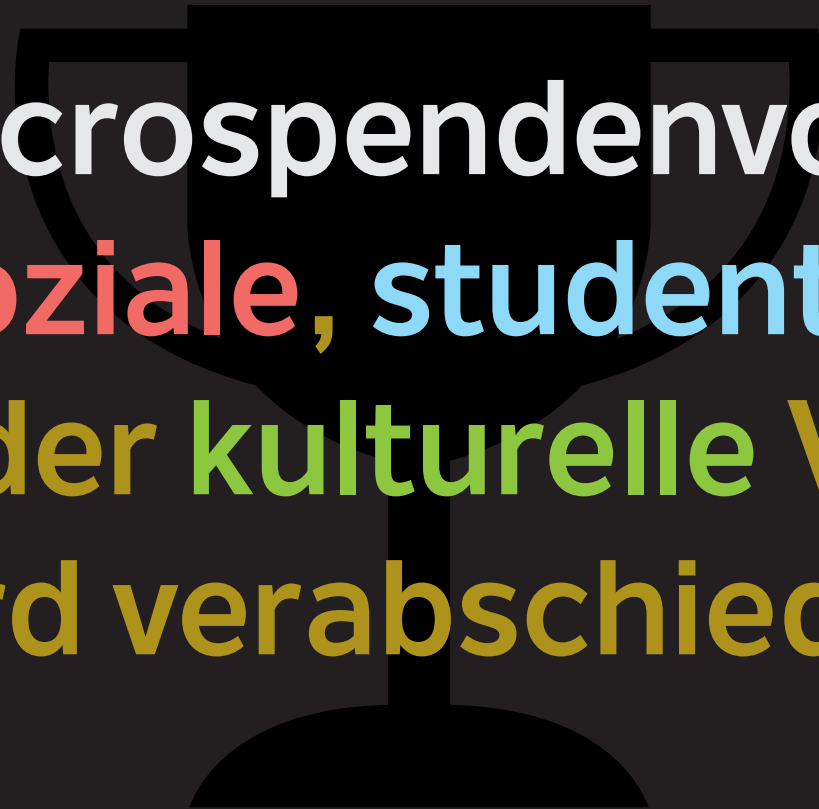
- Ein Kartenspiel wird erstellt
und auf der Webseite eine
Vorlage zum ausdrucken
veröffentlicht.



7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (7)



- Ein Microspendenvorschlag für soziale, studentische und/oder kulturelle Vereine wird verabschiedet.



7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (8)

- Eine Geschichte
zur Hochschulpolitik
wird regelmäßig
auf der Webseite
veröffentlicht.

zum Beispiel »» GÜ§FΛV

7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (9)

- **Eine Evaluation**
wird am Ende der Legislatur
abgegeben.

7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (10)

**- Das Projekt ist auf
diese Legislatur befristet.**

Natürlich kann es bei Erfolg
auch fortgeführt werden ;-)



ZUSÄTZLICHE PROJEKTE

**WIR DENKEN SCHON
WEITER UND AN DIE
NÄCHSTE VV!**

LIQUID FEEDBACK

The screenshot shows the LiquidFeedback website interface. At the top, there's a navigation bar with links like 'Überblick', 'Probleme', 'Diskussionen', 'Entscheidungen', and 'Einstellungen'. Below this, a sidebar on the left features a profile picture of a man and a button labeled 'Meine Beiträge anzeigen'. The main content area is titled 'Aktuelle Themen' and contains a table of proposals. Each proposal has a title, a progress bar, and a status label. A yellow callout box on the right provides instructions on how to use the site.

Aktuelle Themen		
Filter: Neue oder kürzlich geänderte Initiativen		
Karrenzzeiten für Politiker und Beamte Innenw., Demokratie, Politik, Sicherheit	<div><div></div></div>	Ablehnung
Recht auf sichere Existenz und Gesellschaftliche Teilhabe Wirtschaft, Soziales	<div><div></div></div>	Quorum 1 (Offen)
Erneuerbare Energiegesetz II - Initiatives des Bundes zur Förderung der regenerativen Energien Wirtschaft, Soziales	<div><div></div></div>	Quorum 1 (Offen)
Gegen Quoten und positive Maßnahmen Gegen niedrige Quoten und positive Maßnahmen	<div><div></div></div>	Ablehnung
Recht auf sichere Existenz und Gesellschaftliche Teilhabe Wirtschaft, Soziales	<div><div></div></div>	Quorum 1 (Offen)

Hilfe zu dieser Seite:
Das ist der Übersicht. Links unten ist die 'Aktuelle Initiative' wenn du schon abgestimmt hast, werden sie nicht mehr angezeigt.
Für
Entscheidungen

ANTRAG

BONUS * LEVEL V

ZUR
ERINNERUNG
DAS IST SCHON
BESCHLOSSEN

Die Vollversammlung möge beschließen:

Die Vollversammlung befürwortet die Umsetzung eines Gamification-Konzeptes mit folgenden Aspekten:

1. Die Verantwortlichkeit liegt bei **X1**(dem AStA, dem StuPa-Präsidium, einem **neue zu schaffendes autonomen AStA Referat Gamification**, einem **neu zu gründenden Gamificationausschuss**, dem Medienausschuss)
2. Die Vorgänge im StuPa werden dokumentieren, mit Punkten bewertet und auf **X2** (der StuPa-Webseite, einer Sub-Domain der AStA-Webseite, dem webmoritz, einer **eigenen Plattform**) online veröffentlicht.
3. Es wird eine Buttonmaschine besorgt und im Eingangsbereich des AStA-Büros Buttonvorlagen für die Abzeichen ausgelegt.
4. Das HoPo-Wars-Kartenspiel wird auf der **X2** veröffentlicht.
5. Microspenden für jeden positiv bewerteten Vorgang in der Hochschulpolitik sollen am Ende der Legislatur soziale und/oder kulturelle Initiativen unterstützen.
6. Es soll ein Narrativ erstellt und regelmäßig auf der X2 veröffentlicht werden.
7. Das Projekt wird am Ende der kommenden Legislatur 2016/2017 evaluiert und ist vorerst bis dahin befristet.

* **β-LEVEL V**

Verantwortlichkeit	Game-Ausschuss
Plattform	eigene Plattform
Punkte	★
Button	★
Kartenspiel	★
Micro-Spende	★
Narrativ	★

LEVEL UP!



**DU
SCHREIBST
GESCHICHTE**

Für Weltfrieden und Einhörner!



Die **PAP**Is danken!