

Keyfacts Gamification

Der Begriff Gamification beschreibt grundsätzlich die Beeinflussung der Verhaltensweise besonders durch Motivation bei Menschen durch Elemente, die bisher eher spielerischer Natur waren und besonders in Videospielen Anwendung finden. (Sailer 2016)

- Gamification als innovativer Optimierungsansatz
- Stupide Aktivitäten emotional aufladen
- Nutzung spielerischer Elemente (Ranking, Highscore etc.)
- Feedback-Mechanismus in Echtzeit
- Produktivitätssteigerung
- Steigerung sozialer Aspekte
- Informationstransparenz



Challenge

Über uns

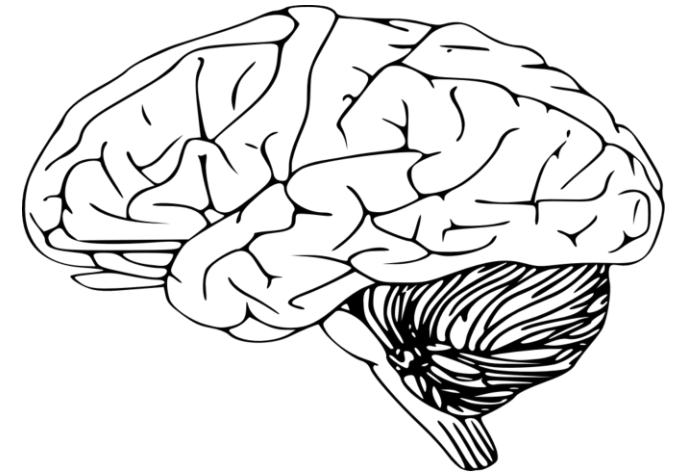
Praxisorientiert, in kleinen Gruppen, bietet die Hochschule Hamm-Lippstadt ein Studium mit klarer Orientierung auf aktuelle und künftige Anforderungen des Marktes. Das Team der Professorinnen und Professoren ist praxiserfahren, jung und interdisziplinär aufgestellt. Projektorientiertes Arbeiten hat von Anfang an einen hohen Stellenwert. Kreativität und Kommunikation sind wichtige Faktoren, um Fachkräfte in den Bereichen Ingenieurwissenschaften, Naturwissenschaften, Informatik und Wirtschaft auf die Zukunft vorzubereiten.

2009 gegründet, hat sich die Hochschule an den Standorten Hamm und Lippstadt schnell entwickelt. Aktuell zählt sie rund 5.000 Studierende in vierzehn Bachelor- und fünf Masterstudiengängen. Unsere wachsende Forschung in verschiedenen Zukunftsthemen ist facettenreich und anwendungsorientiert.

Hochschule Hamm-Lippstadt

Marker Allee 76-78

59063 Hamm



Learning

Gamification
Hochschule
Hamm-Lippstadt

Unser Angebot



Wir bieten eine individuelle Beratungsleistung für Unternehmen an, welche ihre internen Prozesse durch Gamification-Elemente optimieren möchten. In unseren Lösungsansätzen werden reale Unternehmensaufgaben mithilfe von spieltypischen Elementen verknüpft. Die Implementierung kann sowohl online als auch offline erfolgen. Das Ziel dieses Gamificationansatzes ist es, die Motivation von Mitarbeiter zu erhöhen. Diese Lösung kann für jede Position im Unternehmen individuell angepasst werden. Sei es für die Programmierer oder die Fließbandarbeiter. Ein essenzieller Vorteil, welcher ein Gamificationansatz mit sich bringt, ist beispielsweise die Motivationssteigerung der Mitarbeiter. Aus dieser erhöhten Motivation resultiert weiterhin eine Produktivitätssteigerung des gesamten Unternehmens. Außerdem entsteht eine Informationstransparenz, sodass sich alle Mitarbeiter untereinander vergleichen können. Zusätzlich können Belohnungssysteme eingefügt werden, die von reinen Auszeichnungen bis hin zu materiellen Anreizen reichen können.

Beispielsprojekt „StudyBuddy“ an der HSHL

StudyBuddy ist eine webbasierte Plattform für Studierende. Ziel ist es, Studierende zu motivieren mehr Einsatz für ihr Studium aufzubringen. Durch spezifische Empfehlungen bekommen die Studierenden individuelle Handlungsvorschläge. Absolvieren die User die Herausforderungen, verdienen diese virtuelle Punkte als Belohnung und können sich mit anderen Kommilitonen vergleichen.

„We are all born with a desire to play games“

Jeder Mensch ist individuell und wird auch beim Gamification individuell motiviert. Bei StudyBuddy werden die Studierenden im Vorfeld in eine Bartle-Klasse eingeordnet. Diese gehen vom Killer zu Socializer über Achiever bis hin zum Explorer. Nur so kann ein individueller Motivationsansatz gefunden werden. Mögliche Belohnungswerte können dabei sein: Anwesenheit bei Veranstaltungen, selbständige Bearbeitung von Aufgaben, Ausleihe von Fachliteratur, rechtzeitige Anmeldung zu den Prüfungen oder die Gründung einer Lerngruppe. Die Belohnung soll positive Emotionen erzeugen und somit die Studierenden dazu bringen, ihr Studium erfolgreich abzuschließen.

Hintergrund Warum macht man StudyBuddy?

Hintergrund für die Entwicklung von StudyBuddy ist die sehr hohe Abbruchquote der Studierenden in Deutschland. Derzeit liegt die Abbruchquote bei 28 %. Etwa ein Fünftel der Studierenden bricht ihr Studium aufgrund von finanziellen Problemen ab. Weitere 20 % scheitern wegen der hohen Komplexität oder dem zu hohen Druck innerhalb des Studiums. 50 % und somit die Hälfte der Studierenden begründen ihr Scheitern mit fehlender Motivation. Mit StudyBuddy will die HSHL den Studierenden einen zusätzlichen Anreiz für ihr Studium bieten.

