

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Gamification (GAMI)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Gamification	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	WPM (nach Bedarf)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Wahlpflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BMT, BET, BETPV, BI, BIPV	
<b>Prüfungsart und -dauer</b>	Kursarbeit und Referat	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Seminar	
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	M. Rauschenberger	
<b>Qualifikationsziele</b>		
Die Studierenden erwerben ein umfassendes Verständnis des Konzepts der Gamification sowie zentraler Prozesse (z.B. Human-Centered Gamification Process oder der Octalysis-Methode). Sie lernen einzuschätzen, in welchen Fällen der Einsatz von Gamification sinnvoll ist und worauf bei der praktischen Umsetzung geachtet werden sollte. Dieses Verständnis soll anhand eines praktischen interdisziplinären Projektes erarbeitet und vertieft werden.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Die Studierenden erarbeiten in Teams einen Anwendungsfall für Gamification (z.B. ein analoger oder digitaler Prototyp oder eine Integration von Gamification in Prozesse). Dabei ist darauf zu achten, dass der Einsatz von Gamification Zielführend umgesetzt wird und gängige Fallstricke und Risiken vermieden werden. In den Lehrinheiten werden neben den Prinzipien der Gamification auch Grundlagen in Human-Centered Design und agiler Projektorganisation vermittelt.		
<b>Literatur</b>		
Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems - CHI EA '11, 2425. <a href="https://doi.org/10.1145/1979742.1979575">https://doi.org/10.1145/1979742.1979575</a>		
ISO 9241-210:2019, Ergonomics of human-system interaction, Part 210: Human-centred design for interactive systems		
Schön, E.-M., Buchem, I., Sostak, S., & Rauschenberger, M. (2023). Shift Toward Value-Based Learning: Applying Agile Approaches in Higher Education. In Lecture Notes in Business Information Processing: Vol. 494 LNBIP (pp. 24-41). <a href="https://doi.org/10.1007/978-3-031-43088-6_2">https://doi.org/10.1007/978-3-031-43088-6_2</a>		
Agile Manifesto, <a href="https://agilemanifesto.org/">https://agilemanifesto.org/</a>		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozenten/-innen</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
M. Rauschenberger, K. Nagel	Gamification	4