

## **FORSCHUNGSPROJEKT WS 2024/25:**

Thema: **GAMIFICATION IN HOCHSCHUL-LERNAPPS**

Zeitraum: 5 Monate n.V. im WS 24/25

Teilnehmer: 3 bis 4 Studierende

Lehrstuhl: BWL, insbesondere Unternehmensrechnung und Controlling

Betreuung: Janina Matern, M.Sc.

### **ABSTRACT:**

Im Jahr 2022 gab es rund zwei Millionen verschiedene Apps im Apple App Store, von denen 99 % von Drittanbietern stammen. Dies stellt nahezu eine Vervierfachung seit 2015 dar. Die Entwicklung ist umso bemerkenswerter, wenn sie mit der Anzahl der verkauften Geräte verglichen wird, die im selben Zeitraum nur moderat gewachsen ist. Ein Blick auf die Top 10 der weltweit führenden Bildungs-Apps zeigt, dass sich diese mit dem Erlernen von Sprachen befassen und überwiegend für Kinder und Schüler konzipiert worden sind. Doch neben Schülern arbeitet und lernt auch die junge Studierendengeneration zunehmend mobil mit Tablets und Smartphones. Auch Lehrende bieten, nicht zuletzt begünstigt durch die Corona-Pandemie, vermehrt digitale Formate in Lehre und Studium an. Diese Formate sind jedoch häufig web- und weniger app-basiert, obwohl sich Apps besonders gut für das mobile Lernen mit Smartphones und Tablets eignen, während webbasierte Lösungen eher für das Lernen vom Laptop oder Desktop aus gedacht sind. Zudem stehen viele Hochschulen app-basierten Lösungen aufgrund von Risiken bezüglich IT-Sicherheit und Datenschutz sowie der damit oftmals verbundenen Abhängigkeiten von den US-Mediengiganten wie Apple und Google skeptisch gegenüber.

Grundsätzlich kann unter Gamification die Nutzung von Spielmechaniken, wie Punkte oder Bestenlisten, in nicht-spielerischen Kontexten verstanden werden, um das Engagement und die Motivation der Beteiligten zu steigern und deren Ziele zu erreichen. Es beschreibt daher die Anwendung von Spielmechanismen wie Punkte, Bestenlisten, und Aufgaben in nicht spielerischen Kontexten, um Einzelpersonen zu engagieren und zu motivieren, ihre Ziele zu erreichen. Im Bildungskontext bedeutet Gamification daher, Spieldesigns anzuwenden, um neue, häufig kognitive Fähigkeiten zu erwerben.

Ziel des Forschungsprojektes ist es, digitale Elemente der Gamification in der wirtschaftswissenschaftlichen Hochschullehre für Lernapps zu entwickeln und zu erproben.

### **LEISTUNGEN:**

Die Teilnehmer erarbeiten vor dem Hintergrund der theoretischen Ansätze zur Gamification in der Hochschullehre konkrete digitale Elemente, die sich in Lernapps einsetzen lassen. Dabei sind sowohl die Belange der Studierenden als auch der Lehrenden in die Betrachtung einzubeziehen.

Grundsätzlich müssen Gamification-Inhalte sicherstellen, dass Lernaktivitäten nicht nur oberflächlich, sondern tiefgründig und nachhaltig sind. Dazu eignen sich die vier Säulen des Lernens, die wie folgt charakterisiert werden:

- Aktives Lernen: geistigste Beteiligung während des Lernprozesses;
- Engagement: Fähigkeit, während des Lernens aufmerksam zu bleiben;
- Bedeutsames Lernen: Anwendung des Gelernten;
- Soziale Interaktion: Interaktionen mit Lehrenden, aber auch gleichgesinnten Lernenden.

Die Themenbearbeitung erfolgt beispielhaft an der Lernapp *BWL Champion*.

Das Forschungsprojekt wird in Gruppenarbeit durchgeführt. Ihren Projektfortschritt dokumentieren die Studierenden fortlaufend und stellen diesen in regelmäßigen Abständen der Betreuerin vor und diskutieren diesen mit ihr.

Die Leistungen des Forschungsprojekts entsprechen den in einem Seminar des Lehrstuhls abgelegten Leistungen. Sie werden äquivalent benotet und bei erfolgreichem Abschluss erhalten die Studierenden jeweils eine Zertifikatsbescheinigung über 10 ECTS.

#### **TEILNAHMEVORAUSSETZUNGEN:**

Das Forschungsprojekt richtet sich an Bachelor- sowie Masterstudierende in Studiengängen der Fakultät für Wirtschaftswissenschaft mit einer Affinität für digitales/mobiles Lernen.

Bewerbungen mit einem kurzen Motivationsschreiben, Lebenslauf und Zeugnissen als PDF-Dateien schicken Sie bitte bis zum 15.09.24 an [janina.matern@fernuni-hagen.de](mailto:janina.matern@fernuni-hagen.de).