



### Thema

Digitale oder digital unterstützte, internationale Lehrveranstaltungen erfreuen sich aufgrund der vielfältigen Möglichkeiten zunehmender Beliebtheit an Universitäten. Durch die digitale Zusammenarbeit von Studierenden z.B. über Skype, entstehen neben den Vorteilen auch Herausforderungen im Bezug auf Commitment, Kommunikation oder unterschiedliche kulturelle Aspekte. Daraus folgt häufig ein Motivationsdefizit bei den Studierenden.

Gamification bietet einen modernen Ansatz zur Motivationssteigerung auf Basis von spielerischen Elementen. Ziel dieser Arbeit ist die Entwicklung von Strategien zur Motivationssteigerungen der Teams einer konkreten Lehrveranstaltung, sowie die anschließende Evaluation durch Einführen der Maßnahmen in den Teams.



### Ihre Aufgaben

- Entwicklung und Umsetzung von Gamification-Strategien zur Motivationssteigerung von Studierenden-Teams in einer internationalen, interdisziplinären Veranstaltung des FGProQ
- Recherche zu Gamification-Frameworks und Anwendungen in der Lehre
- Begleitung der Lehrveranstaltung zur Evaluation der erarbeiteten Strategien



### Ihr Profil

- Bachelor- oder Masterstudium: Maschinenbau, Sicherheitstechnik, Qualitätsingenieurwesen
- Selbstständige, zuverlässige Arbeitsweise und Hands-on-Mentalität
- Interesse an Gamification und innovativen Lehrveranstaltungen
- Office Kenntnisse werden vorausgesetzt



Sollten wir Ihr Interesse geweckt haben, freuen wir uns, Sie kennen zu lernen.

Ansprechpartner: David Kessing, M.Sc.

david.kessing@uni-wuppertal.de

+49 (0)202 439-2081

