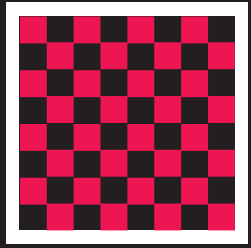


# GAMIFICATION

## WTF?

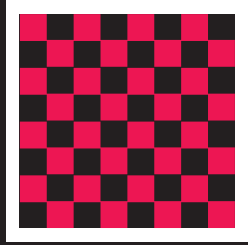
- Anwendung spieltypischer Elemente und Prozesse in spielfremdem Kontext
- **spieltypischen Elementen:**  
Erfahrungspunkte, Highscores, Fortschrittsbalken, Ranglisten, virtuelle Güter oder Auszeichnungen.
- **Ziel:** Motivationssteigerung bei wenig herausfordernden, als zu monoton empfundene oder zu komplexe Aufgaben
- **Erste Datenanalysen:** teilweise signifikante Verbesserungen bei Benutzermotivation, Lernerfolg, Kundenbindung & Qualität



# GAMIFICATION

- Motivation und Engagement durch Spielelemente
- **Elementen am Beispiel eines Brettspiels:**
  - Spielplatz/brett > Kontext/Narrativ/Geschichte
  - Karten und Würfel > Elemente des Zufalls
  - Spielsteine/Figuren > Personifikation
  - Spielbereiche > Belohnung/Reward
- **Ziel:** Spiel in Einzelteile zerlegen und überlegen, welche Elemente man in Spielfremde Kontexte übernehmen kann, um die Motivation der Beteiligten zu steigern

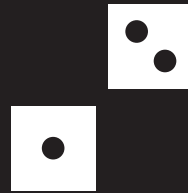
WTF?



# GAMIFICATION



**Avatare**



**Zufall**



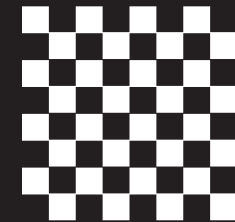
**Punkte**



**Unvorhersehbarkeit**



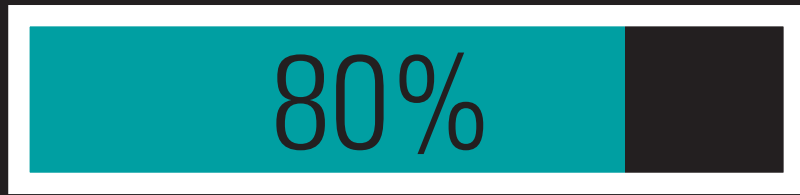
**Gegenstände**



**Kontext/Narrativ**



# GAMIFICATION



## ELEMENTE

**Sichtbarer Status (Fortschrittsanzeige):** Der Anwender möchte das Voranschreiten der eigenen Arbeit klar erkennen können, etwa in Form von bestimmten Attributen oder sogenannten „Badges“ oder auch einer Prozentanzeige. So entsteht *Transparenz* in der Erfüllung einer Teil- oder Gesamtaufgabe, ein *zentrales Element der Motivation*.

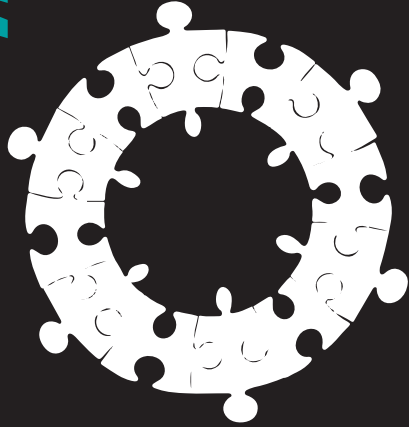


# GAMIFICATION



## ELEMENTE

**Rangliste:** Wenn die Anwender auch den Status und Fortschritt anderer sehen, kann eine *erste Art von Wettbewerb* entstehen.



# GAMIFICATION

## ELEMENTE

**Quest:** Eine Aufgabe, die der Benutzer in einer bestimmten Zeit absolvieren muss – oft ein Rätsel oder eine einfache Fleißarbeit. In vielen Fällen bauen Quests aufeinander auf, um Qualifikationen und *Erfahrungen* zu trainieren. Diese Aufgaben können manchmal auch mit anderen *zusammen absolviert* werden. Dann wird nicht nur der reine *Kompetenzgewinn* gestärkt, sondern auch die *Teamfähigkeit*.



# GAMIFICATION



## ELEMENTE

**Transparenz des Resultats:** Der Anwender sollte das Ergebnis einer Aktion vorher kennen. Im Falle einer gamifizierten Anwendung wären dies *Erfahrungspunkte*, *Preise* oder andere *Belobigungen*. So kann der Anwender bewerten und auch wertschätzen, was seine nächste Aktion ihm selber bringen wird. Dabei ist der Gedanke an ein *höheres Ziel* präsent (siehe „*Tieferer Sinn*“ unten).





# GAMIFICATION



## ELEMENTE

**Rückmeldung:** Alle Aktivitäten des Anwenders sollten zu einer sichtbaren Bewertung führen, am besten unmittelbar. Durch Vermeiden negativen Feedbacks und Anstreben positiver Rückmeldung lernt der Anwender.

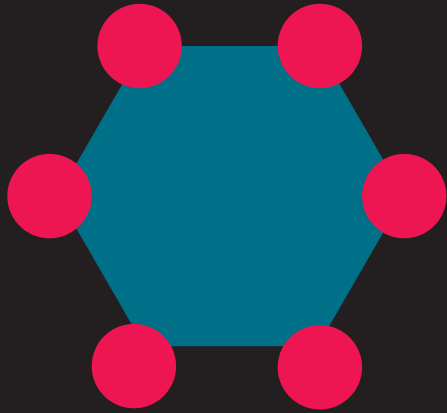


# GAMIFICATION



## ELEMENTE

**Tieferer Sinn („Epic Meaning“):** Da die Anwender zielorientiert handeln, sollten die Ziele zu einer starken Motivation führen, also besonders erstrebenswert sein. Die Arbeit innerhalb der Gruppe kann bereits als sinnstiftend empfunden werden.



# GAMIFICATION

## ELEMENTE

**Gruppenarbeit („Community Collaboration“):** Die gemeinsame Arbeit an der Lösung bringt Anwender zusammen. So lassen sich manche Aufgaben nur durch Zusammenarbeit von mehreren Spielern (bis hin zur gesamten Community) lösen. Dies motiviert Anwender, untereinander Kontakte zu knüpfen bis hin zur Bildung eines selbstorganisierenden Systems (Online-Community).



# GAMIFICATION

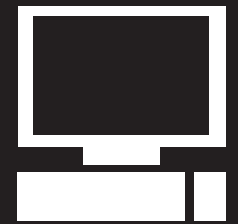
## ELEMENTE

**Cascading Information:** Der Anwender sollte bei der aktuell zu lösenden Aufgabe nur die für ihn wichtigen Information sehen; er soll nicht durch unverständliche Details abgelenkt und überfordert werden. Insbesondere Lernspiele nutzen das Element „Cascading Information“, um Lerninhalte kontinuierlich und aufeinander aufbauend zu vermitteln, ohne spätere Inhalte vorwegzunehmen.



# GAMIFICATION

# KONTINUUM



Punkte verwenden

3D Spiel



**GAMIFICATION, ALS KONGLOMERAT VERSCHIEDENER IDEEN, BEFINDET SICH MEISTENS IN DER MITTE**

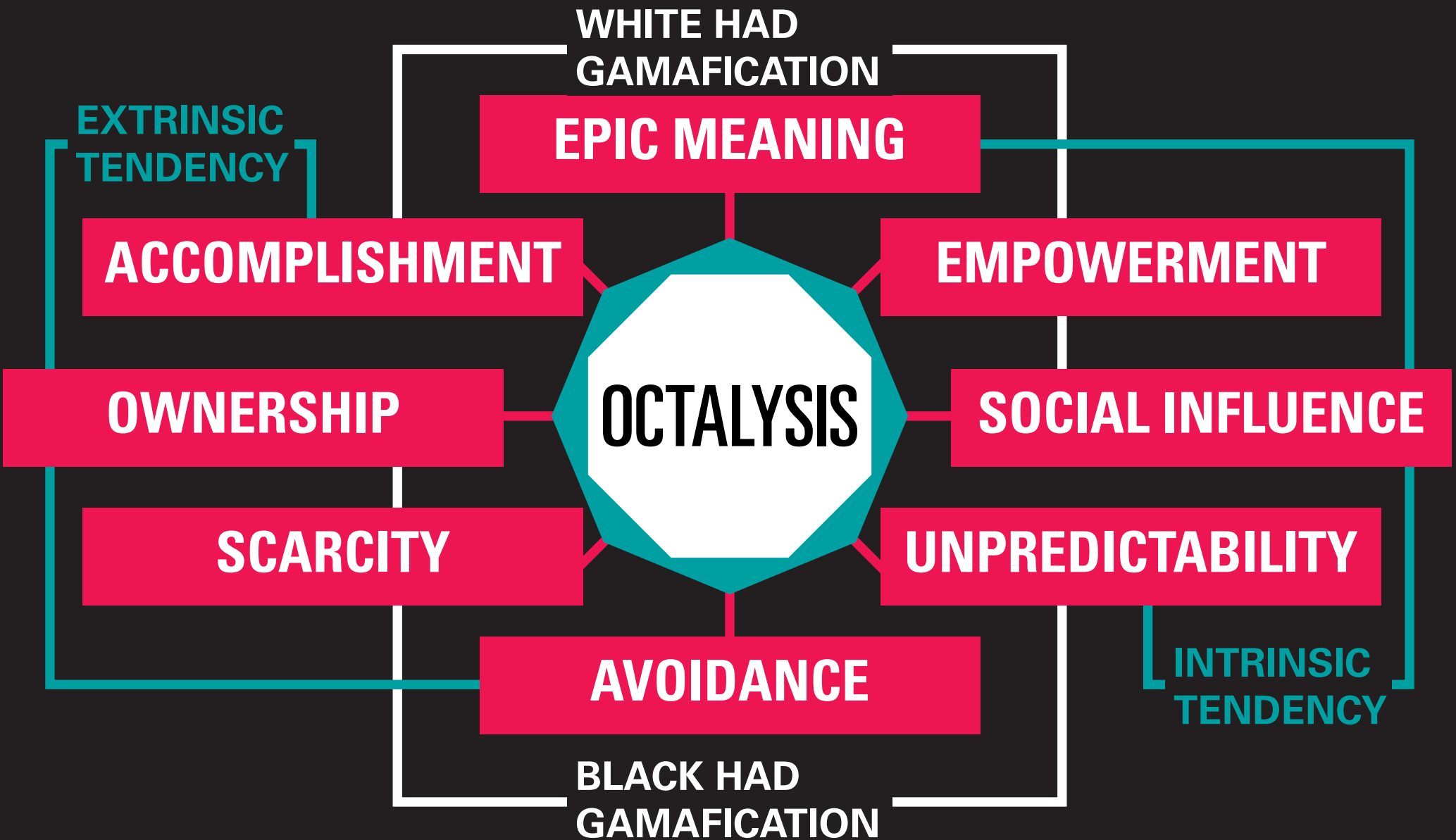


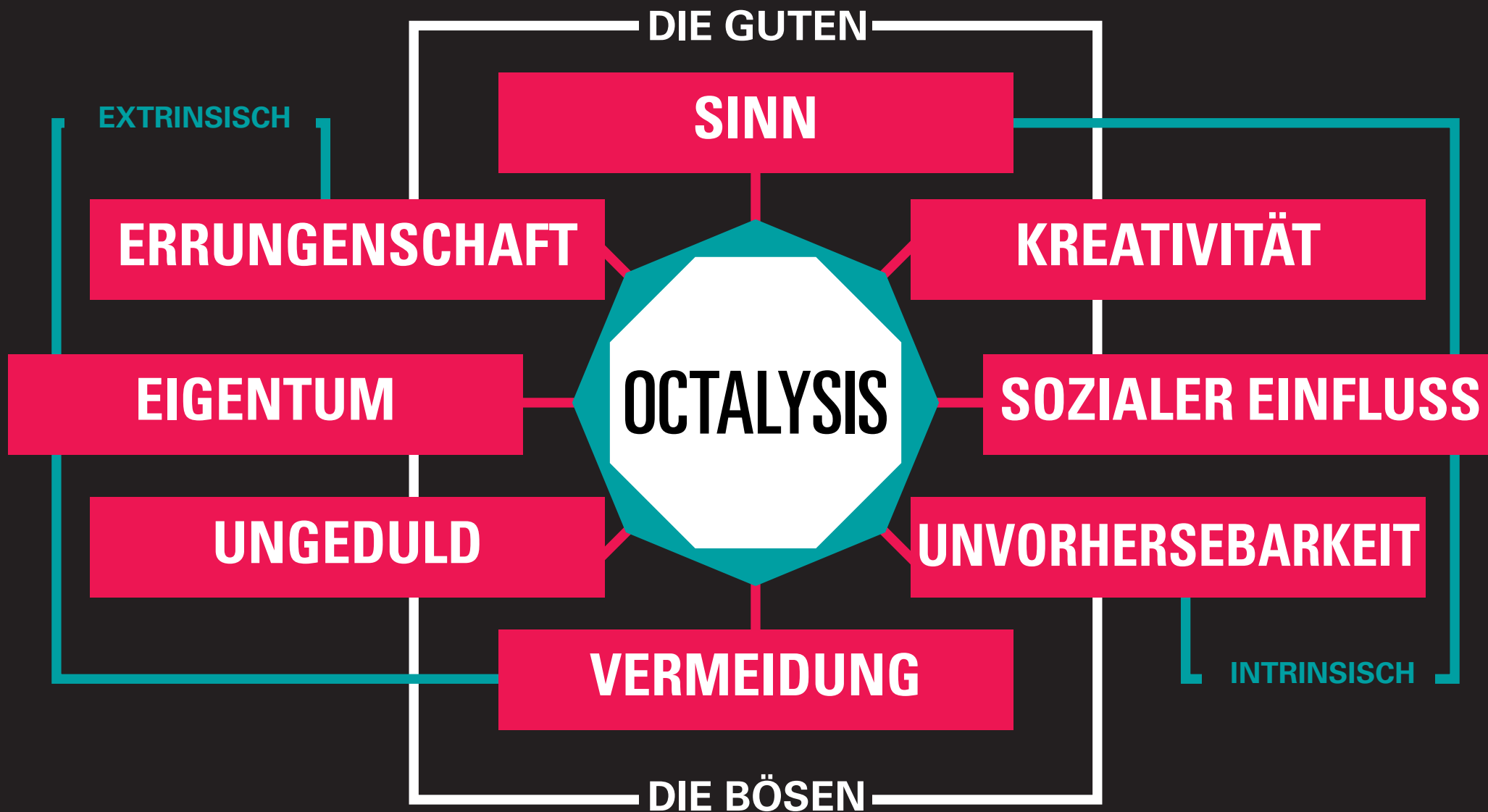
# GAMIFICATION

## VERÄNDERUNGEN

**strukturell:** Spielelemente, Design/Ästhetik, Punkte, Level, Highscore, Belohnung, Ranking, Countdown, Vergleiche, Statistiken, Rätsel, Fragen, ...

**inhaltlich:** Narrativ, Story, Geschichte, Charaktere, Avatare, Genre, Wettbewerbe, Zufall, Karten, Mind-Maps, Infografiken, Gegenstände, Medaillen, ...









# GAMIFICATION FOR THE WIN!

- **momentane Situation in der HochschulPolitik:**  
anstrengend, nervenaufreibend, deprimierend.
- **kurz:** keiner hat mehr Bock!

» **FAZIT: WIR BRAUCHEN DAS!  
FÜR DIE HOPO!**

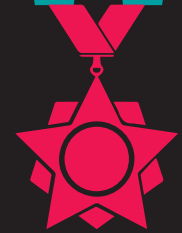




# GAMIFICATION

## FUTURE NOW!

- **Wie kann das aussehen?**  
gutes Design, geile Geschichte, geniale Atmosphäre
- **es folgt:** endlich Spaß, mehr Beteiligung, bessere Anträge!



» **FAZIT: STIMMT DEM ANTRAG ZU,  
DENN ER IST GUT!**

**LEVEL UP!**



Milos Rodatos, Jan Magnus Schult,  
Kevin Oelze, Jonathan Dehn,  
Philipp Schulz, Björn Mandelbaum

# ANTRAG

## **HOCHSCHULPOLITIK GAMIFIZIEREN!**

*Die Vollversammlung möge folgendes beschließen:*

Die Studierendenschaft möchte die Hochschulpolitik mit der Methode der Gamifikation attraktiver gestalten.

Zur Umsetzung dieser Forderung wird der AStA beauftragt, im Zusammenwirken mit der AG E-Learning, Datenschutz und Transparenz zu prüfen, in wie weit eine mögliche Umsetzung für die studentischen Organe (StuPa, AStA, moritz-Medien, Fachschaftsräte) sinnvoll und möglich ist.

Ein Konzept wird dem StuPa zur Abstimmung vorgelegt.

**BEGRÜNDUNG:** Erfolgt mündlich bzw. ergibt sich aus dem Vortrag.

# Für Weltfrieden und Einhörner!



Die **PAPIs** danken!

# META-MOTIVATION

## DIE IDEE DAHINTER

Durch mehr *Transparenz; Übersichtlichkeit; besseres Design;* ein durchdachtes, unbürokratisches *System;* mehr *Beteiligungsmöglichkeiten* und kleine, lustige *Aktionen* schaffen wir es vielleicht, mehr Spaß und Motivation sowohl für Studierende, als auch für StuPisten zu ermöglichen.

# META-MOTIVATION

## WERKZEUGE

Das Ziel erlangen wir über die Nutzung von Tools wie *Liquid Feedback/Open Antrag* zur besseren und offeneren, einfacheren Antragserstellung, *OpenSlides* zur besseren Übersicht der Sitzungen, *Streaming* für mehr Transparenz, *Trello* für den AStA, ein *Webportal* mit einer Übersicht über alles.

# META-MOTIVATION

# IDEENSAMMLUNG

**Weitere Ansätze:** keine/weniger Drucksachen, Hymne zu Beginn und Ende der Sitzungen, Pausenmusik, GO überdenken, Urabstimmungen, Meinungsbilder, Ergebnisse – Prozess besser mit moritz.medien zusammenarbeiten, MiniPayment für Soziale Projekte für jeden anwesenden StuPisten, Countdowns, Lotterie für Anträge, ...



# META-MOTIVATION VORGEHEN

Wir werden dem StuPa 5 verschiedene Konzepte mit unterschiedlicher Gewichtung bzw. *Gamification Level* vorlegen. Nach einer Präsentation werden wir Wünsche und Anregungen sammeln und nach einer Überarbeitungsphase drei Endkonzepte vorstellen und zur Abstimmung stellen.

# DIE 5 KONZEPTE

## LEVEL I

In dieser Version wird das **StuPa-Präsidium** beauftragt genaue Ergebnisse über die Vorgänge im StuPa zu dokumentieren, mit **Punkten** zu bewerten\* und auf die **StuPa-Webseite** online zu stellen.



# DIE 5 KONZEPTE

## LEVEL II

Das **StuPa-Präsidium** wird beauftragt genaue Ergebnisse über die Vorgänge im StuPa zu dokumentieren, mit **Punkten** zu bewerten\* und auf die **StuPa-Webseite** online zu stellen. Es gibt **Button** für bestandene Quests.



# DIE 5 KONZEPTE

## LEVEL III

Das **AStA Referat HoPo** wird beauftragt genaue Ergebnisse über die Vorgänge im StuPa zu dokumentieren, mit **Punkten** zu bewerten\* und auf die **AStA-Webseite** zu stellen. Es gibt ein **Kartenspiel** und **Button**.



# DIE 5 KONZEPTE

## LEVEL IV

Das **HoPo-WARs Spiel** wird durch ein neuzuschaffendes **autonomes AStA Referat Gamification** betreut. Auf der **AStA-Webseite** werden die Ergebnisse veröffentlicht und mit **Micro-Spenden** unterstützt man ein Projekt.



# DIE 5 KONZEPTE

## LEVEL V

Das **Ultimative HoPo-WARs** Spiel wird durch ein neuzuschaffendes **AStA CO-Referat Gamification** betreut. Auf einer **eigenen Plattform** werden Ergebnisse, **Micro-Spenden** und ein **Narrativ** regelmäßig veröffentlicht.



# DIE 5 KONZEPTE

## ÜBERBLICK

	LEVEL I	LEVEL II	LEVEL III	LEVEL IV	LEVEL V
Verantwortlichkeit	StuPa Präsidium	StuPa Präsidium	Referat HoPo	autonomes Gam.	Co-Referat Gam.
Plattform	StuPa Webseite	StuPa Webseite	AStA Webseite	AStA Webseite	eigene Plattform
Punkte	★	★	★	★	★
Button		★	★	★	★
Kartenspiel			★	★	★
Micro-Spende				★	★
Narrativ					★

OpenSlides OpenSlides

## Dashboard

- Dashboard
- Tagesordnung
- Anträge
- Wahlen
- Teilnehmer/innen
- Dateien
- Konfiguration

### Willkommen bei OpenSlides

[Platz für Ihren Begrüßungstext.]

### Tagesordnung

- Tagesordnung
- TOP 1 Begrüßung
- TOP 2 Regularia
- TOP 3 Grußworte
- TOP 4 Berichte
  - TOP 4.1 Bericht des Vorstands
    - TOP 4.1.1 1 | Entlastung des Vorstandes (Antrag)
- [Pause]
- TOP 5 Anträge
- [Mittagspause]
- TOP 6 Wahlen
  - TOP 6.1 Vorstand (Wahl)
- TOP 7 Sonstiges

### Rednerliste

# TOOLS

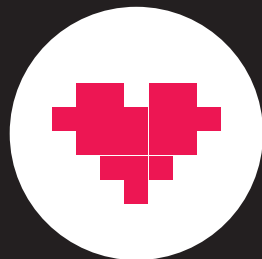
# OPEN

# SLIDES



# AUSZEICHNUNGEN

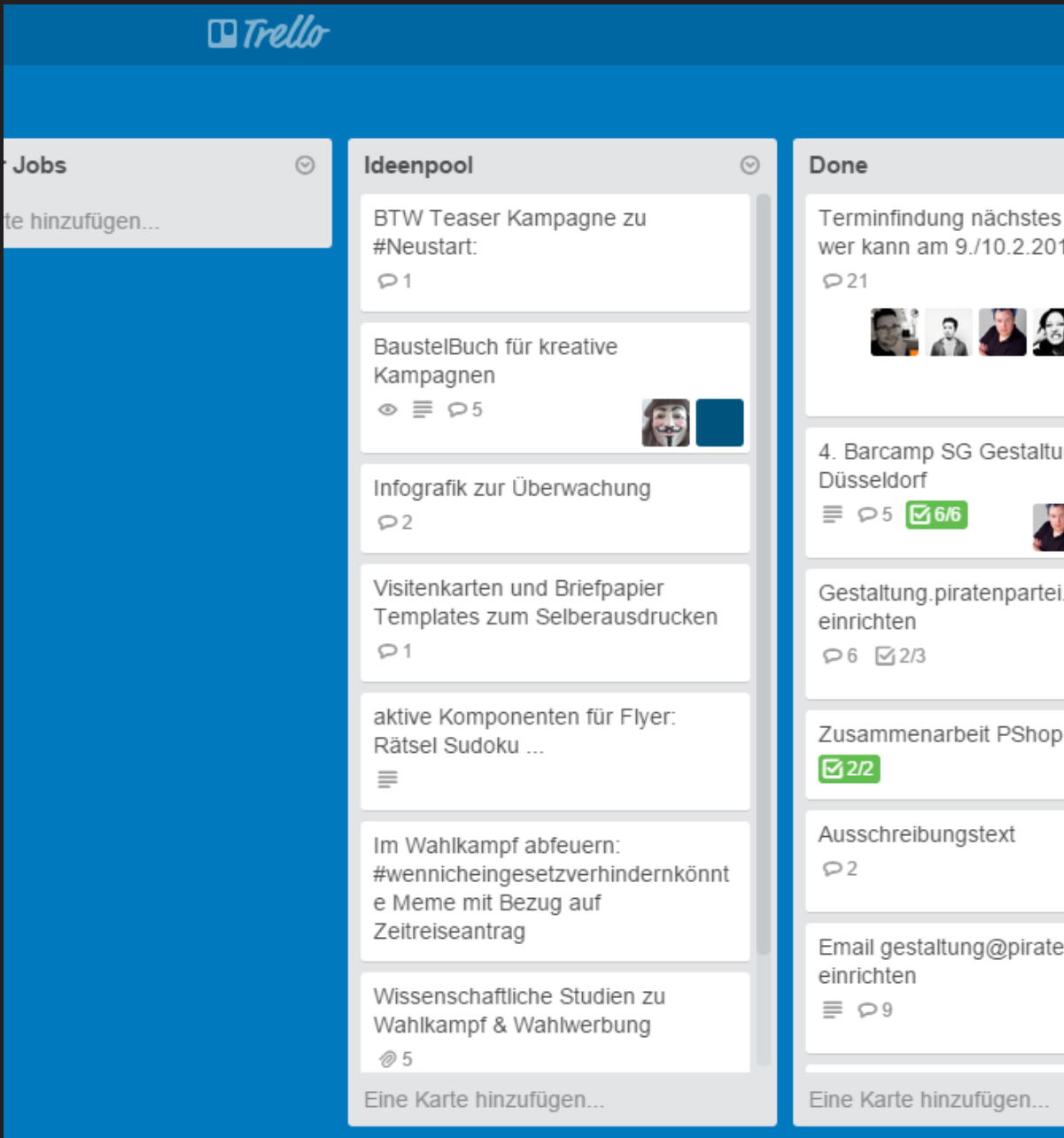
# BUTTON



# HOPO WARS

# DAS KARTENSPIEL





# TOOLS

# TRELLO

# WEBPORTAL

# HERZ AUS GOLD



**TOOLS**

**LIVE**

**WEB-**

**ON AIR**

**STREAM**

# TOOLS

# LIQUID

# FEED-

# BACK

The screenshot shows the Liquid Feedback website interface. At the top, there's a navigation bar with 'Übersicht', 'Themen', 'Kontakte & Delegierten', 'Profil', and 'Zuletzt'. A search bar is also present. The main content area is divided into several sections:

- Aktuelle Initiativen:** A table listing current initiatives with progress bars and status indicators. The table has columns for 'Initiative', 'Unterstützung', and 'Status'.

Initiative	Unterstützung	Status
Karenzzeiten für Politiker und Beamte Innen, Demokratie, Recht/Sicherheit	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"></div></div>	Abstimmung
Recht auf sichere Existenz und Gesellschaftliche Teilhabe Wirtschaft, Soziales	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"></div></div>	Quorum 1 (Offen)
Erneuerbare Energien-Gesetz II - Initiative des Bundes zur Förderung der regenerativen Energien Wirtschaft, Soziales	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"></div></div>	Quorum 1 (Offen)
Gegen Quoten und positive Maßnahmen	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"></div></div>	Abstimmung
Gegen unnötige Quoten und positive Maßnahmen	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"></div></div>	Abstimmung
Recht auf sichere Existenz und Gesellschaftliche Teilhabe Wirtschaft, Soziales	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"></div></div>	Quorum 1 (Offen)
- Deine Delegierten:** A list of delegates with their names and photos, such as Johannes Knapp, Christophe Olan Nis, and Christoph Fritzsche.
- Neuigkeiten:** A section for news, featuring a pie chart for 'Karenzzeiten für Politiker und Beamte' showing 68% 'dafür' and 22% 'dagegen'. It also includes a progress bar for 'Erneuerbare Energien-Gesetz II'.
- Deine Themenbereiche:** A list of topics you are a member of, such as 'Innen, Recht, Demokratie, Sicherheit', 'Digitales, Urheber-/Patentrecht, Datenschutz', 'Umwelt, Verkehr, Energie', and 'Wirtschaft, Soziales'.

NARRATIV

EINE KOOPERATION

MIT » GÛŞƒΛV

**LEVEL UP!**





# DIE 5 KONZEPTE

## AUSWAHL

	LEVEL I	LEVEL II	LEVEL III	LEVEL IV	LEVEL V
Verantwortlichkeit	StuPa Präsidium	StuPa Präsidium	Referat HoPo	autonomes Gam.	Co-Referat Gam.
Plattform	StuPa Webseite	StuPa Webseite	AStA Webseite	AStA Webseite	eigene Plattform
Punkte	★	★	★	★	★
Button		★	★	★	★
Kartenspiel			★	★	★
Micro-Spende				★	★
Narrativ					★

# Beta-PHASE ÜBERARBEITUNG

Das *StuPa* wählte aus den 5 Konzepten die *Gamification Level I, II & IV*. Jetzt befinden wir uns in der Überarbeitungsphase. Für die *VV 2015 (15.12.15)* werden wir eine Präsentation ausarbeiten und 3 Anträge zur Abstimmung stellen. Das *StuPa* muss dann über DEN EINEN (mit der meisten Zustimmung) abstimmen.

# Beta-PHASE

## ÜBERARBEITUNG II

Nach langen Diskussionen und viel konstruktiver Kritik werden die *Level I & II* zusammengelegt zum neuen **β-LEVEL I**.

**Level IV** wird zu **β-LEVEL II** und ein neues quasi **BONUS Level** aus **neuen Ansätzen** wird zu **β-LEVEL III**.

Mit den 3 β-LEVELN wird wie angedacht verfahren.

# β-LEVEL I

Das **StuPa-Präsidium** wird beauftragt Ergebnisse über die Vorgänge im StuPa zu dokumentieren, mit **Punkten** zu bewerten und auf die **StuPa-Webseite** online zu stellen. Eine **Buttonmaschine** wird für den **AStA** gekauft, die **Buttonvorlagen** für die Abzeichen im AStA ausgelegt und durch die jeweilige Büroschicht oder anwesendes Präsidium ausgestellt. Das Projekt ist auf die kommende Legislatur befristet.



## ANTRAG

# β-LEVEL I

Die Vollversammlung beauftragt das **StuPa-Präsidium** die Vorgänge im StuPa zu dokumentieren, mit **Punkten** zu bewerten und auf die **StuPa-Webseite** online zu stellen. Der AStA wird beauftragt sich eine **Buttonmaschine** zu kaufen und im Eingangsbereich des AStA-Büros **Buttonvorlagen** für die Abzeichen auszulegen. Das Projekt ist auf die kommende Legislatur befristet.

# $\beta$ -LEVEL II

Das **HoPo-WARs Spiel** wird durch ein neuzuschaffendes **autonomes AStA Referat Gamification** betreut. Auf einer Sub-Domain der **AStA-Webseite** werden die Ergebnisse veröffentlicht und mit **Micro-Spenden** unterstützt man ein soziales Projekt. In dieser Legislatur wird alles vorbereitet um in der neuen Legislatur SoSe 2016 zu starten. Die AG E-Learning, Datenschutz, Transparenz und Gamification unterstützt das ganze.



# ANTRAG

# β-LEVEL II

Die Vollversammlung beauftragt das StuPa Präsidium folgende Satzungsänderung dem StuPa vorzulegen: „Die ANLAGE ZUR SATZUNG ÜBER DIE FESTLEGUNG DER STRUKTUR DES ALLGEMEINEN STUDIERENDENAUSSCHUSSES DER STUDIERENDENSCHAFT DER ERNST-MORITZ-ARNDT UNIVERSITÄT GREIFSWALD wird im Bereich „E) Kultureller Bereich“ um folgenden Punkt erweitert:

## 2.) AUTONOMES REFERAT FÜR GAMIFICATION

Der\*Die autonome AStA-Referent\*in für Gamification ist für die Organisation und Umsetzung der Gamification verantwortlich. Er\*Sie soll über eine Sub-Domain der AStA-Webseite über die Vorgänge im StuPa berichten und die am Spiel teilhaben-wollenden StuPisten nach einem durch das StuPa zum Beginn einer jeden Legislatur festgelegten Regelwerk bewerten und die Ergebnisse veröffentlichen. Desweiteren erstellt er\*sie Vorschläge für soziale Projekte, die durch das Spiel unterstützt werden sollen, welche dem StuPa ebenfalls zur Abstimmung vorgelegt werden. Er\*Sie arbeitet mit der Ag E-Learning, Datenschutz, Transparenz und Gamification zusammen, um das Spiel sukzessive zu optimieren.

Er\*Sie ist autonome\*r AStA-Referent\*in gemäß § 13 Abs. 5 der Satzung. Er\*Sie untersteht nicht der Richtlinienkompetenz des\*der AstA-Vorsitzende\*n und ist kein stimmenberechtigtes Mitglied. Seine\*Ihre Tätigkeit ist in dem kulturellen Aufgabenbereich des AStA (§ 11 Abs. 7 der Satzung) angesiedelt.

## ANTRAG

# β-LEVEL II

Das StuPa soll die Aufwandsentschädigung der\*des AStA-Referent\*in für „Gamification“ monatlich, für die Legislatur 2015/16, auf 100 Euro setzen.

Das autonome Referat wird bis zur konstituierenden Sitzung des StuPas im Jahr 2017 befristet, um im Anschluss nach einer Evaluation zu schauen, ob es funktioniert.



# β-LEVEL III

Der **Medienausschuss** wird beauftragt die **Gamification** über die **moritz.medien** voranzubringen. Auf dem **webmoritz** würden die Ergebnisse veröffentlicht und die Karten als PDF zum download angeboten werden. Im **moritz.magazin** wird das Narrativ durch Kooperation mit »**GÜSTAV** oder durch den **moritz.män** erzeugt. **moritz.tv** unterstützt das ganze mit einem eigenen Format „**Sternstunden StuPa**“.



## ANTRAG

# β-LEVEL III

Die Vollversammlung beauftragt den **Medienausschuss** die **Gamification** über die **moritz.medien** voranzubringen.

### **Begründung:**

Auf dem **webmoritz** würden die Ergebnisse veröffentlicht und die Karten als PDF zum download angeboten werden. Im **moritz.magazin** wird das Narrativ durch Kooperation mit »GÜSTAV« oder durch den **moritz.män** erzeugt. **moritz.tv** unterstützt das ganze mit einem eigenen Format „**Sternstunden StuPa**“.

*// erster Ansatz // alles nur Vorschläge.*

# **BONUS** $\beta$ -LEVEL IV

Ein eigener **Gamificationausschuss** wird beauftragt sich der Thematik anzunehmen und die **Gamification** voranzubringen. Er setzt sich aus 5 Mitgliedern zusammen. Ein Vorschlag kommt jeweils von **dem StuPa, den moritz.medien, dem AStA, der FSK, »GÜŞTAV** oder  
*// erster Ansatz // alles nur Vorschläge.*



**ANTRAG**

# **BONUS** $\beta$ -**LEVEL IV**

ZWEITER ABSCHNITT: STUDIERENDENPARLAMENT

§ 5 Aufgaben des Studierendenparlaments

*neu einzufügen:*

7. die Mitglieder des Gamificationausschusses zu wählen

§ 10 Ausschüsse und Arbeitsgruppen

*neu einzufügen:*

(8) Das Studierendenparlament richtet als ständigen Ausschuss den Gamificationausschuss ein. Näheres regeln die Bestimmung im Abschnitt 5.

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

*neu einzufügen:*

g) Gamificationausschuss

**ANTRAG**

# **BONUS** $\beta$ -**LEVEL IV**

**FÜNFTER ABSCHNITT: WEITERE EINRICHTUNGEN UND UNTERGLEIDERUNGEN DER STUDIERENDENSCHAFT**  
*neu einzufügen:*

**§ 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 Fachschafiskonferenz, eines durch den Allgemeinen Studierendenausschuss und weiteres Mitglied von der AG Studentischen Kultur vorgeschlagen.
- (2) Die Vorschläge sollen die Breite und Vielfalt der Greifswalder Studierendenschaft repräsentieren. Sie sollen aus der Mitte der unterschiedlichen Organe der Studierendenschaft, der studentischen Kulturträgerinnen und den Trägerinnen 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.

**ANTRAG**

# **BONUS** $\beta$ -**LEVEL IV**

## § 35 Sitzungen des Gamificationausschuss

- (1) Der Gamificationausschuss wählt aus seiner Mitte eine Vorsitzende, 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 diese 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.

## § 36 Zuständigkeit und Befugnisse des Gamificationausschuss

- (1) Der Gamificationausschuss erarbeitet ein Konzept zur Gamification und organisiert dieses. Er ist für die Umsetzung verantwortlich.

# **BONUS\*** LEVEL V

Alle Dinge werden einzeln abgestimmt.

*// erster Ansatz // alles nur Vorschläge.*



## ANTRAG

# BONUS \* LEVEL V

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 neu 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.



# DIE 3 $\beta$ -LEVEL

	$\beta$ -LEVEL I	$\beta$ -LEVEL II	$\beta$ -LEVEL III	$\beta$ -LEVEL IV	* $\beta$ -LEVEL V
Verantwortlichkeit	StuPa Präsidium	autonomes Game.	Referat HoPo	Game-Ausschuss	*
Plattform	StuPa Webseite	AStA Webseite	webmoritz.	eigene Plattform	*
Punkte	★	★	★	★	?
Button	★	★	★	★	?
Kartenspiel			★	★	?
Micro-Spende				★	?
Narrativ					?

# Beta-PHASE

# FEEDBACK

*Aufgrund des Feedbacks, dass es wesentlich einfacher und schneller geht, wird nur Bonus \* LEVEL V auf der VV eingereicht.*

# NÄCHSTE SITZUNG

15.01.16

DO | 18 UHR | KONFERENZRAUM AStA

\\ Vorschlag //

**LEVEL UP!**

