

### KONTAKTPERSON

Pascal Wengert  
pascal.a.wengert@admin.uni-  
giessen.de

### HOCHSCHULE/ UNIVERSITÄT

Justus-Liebig-Universität  
Gießen  
LevelUp: Data Literacy and  
Serious Games

### THEMEN- / FACHBEREICH

- Online-Self-Assessment  
Digitale Kompetenzen
- Psychologische  
Diagnostik

### ZIELGRUPPE

Studierende

### SPIELDAUER



### ERSTELLUNGSAUFWAND



### Kurzbeschreibung

In Kooperation mit der Psychologischen Diagnostik an der JLU Gießen (Dr. Pascale Stephanie Petri & Prof. Dr. Martin Kersting) wurde von LevelUp ein Self-Assessment-Game entwickelt, in dem Studierende ihre Kenntnisse im Bereich *Digitale Kompetenzen* überprüfen können. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle der Studentin Dagmar, die gemeinsam mit ihren Freunden ein großes Event zum Semesterabschluss plant. Allerdings geht während der Planung so einiges schief - ob das Event gelingt? Das haben die Spielenden selbst in der Hand, indem sie Entscheidungen treffen können, die den Spielverlauf beeinflussen. Über einen interaktiven Fragebogen, der in das Spiel integriert ist, werden die Spielenden dazu aufgefordert, Selbsteinschätzungen zur eigenen Digitalen Kompetenz anzugeben.

### Gamification- Art

- gamifizierter Fragebogen
- spielerisches Tool zur  
Datenerhebung

### Gamification- Elemente

- Visual Novel
- Spieler treffen Entscheidungen, die  
das Spielende beeinflussen

### Verwendete Technik/Tools

- Ren'Py

### Zugriff / Lizenzierung

- frei verfügbar

### Link

- [Dagmar's Digital Day](#)
- [Weitere Informationen zum Projekt](#)

Good Practice

Stand: 25.01.24