

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