

## KONTAKTPERSON

DigiKoS-Projekt  
kontakt@digikos.de

## HOCHSCHULE/ UNIVERSITÄT

Hochschule Bielefeld

## THEMEN-/ FACHBEREICH

Förderung Selbststudium,  
E-Assessment, fachspezifisch  
anpassbar

## ZIELGRUPPE

Studierende

## SPIELDAUER



## ERSTELLUNGSDAUER



## Kurzbeschreibung

Bei der Monsterjagd handelt es sich um ein Gamification-Szenario, bei dem Studierende semesterbegleitend durch das Lösen von Übungsaufgaben im Selbststudium Monsterangriffe auf ihren Studienstandort abwehren.

Die bereitgestellten Materialien beinhalten die Grundstruktur als ILIAS-Ordner, eine systemunabhängige PPT-Bibliothek mit allen Spielgrafiken sowie Anleitungen zur individuellen Umsetzung. Die Fragen für die angelegten ILIAS-Tests können durch die Lehrenden veranstaltungsspezifisch ergänzt werden.

Gamification-Art	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aktivierung (Selbststudium)</li></ul>
Gamification-Elemente	<ul style="list-style-type: none"><li>• Storytelling</li><li>• Schadenspunkte</li></ul>
Verwendete Technik/ Tools	<ul style="list-style-type: none"><li>• ILIAS</li><li>• PowerPoint</li></ul>
Zugriff / Lizenzierung	<ul style="list-style-type: none"><li>• CC – BY 4.0</li></ul>
Link	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Zur Monsterjagd</a></li><li>• 1x klick DigiKoS, 2x klick Monsterjagd</li></ul>



Good Practice

Stand: 21.02.25