



**SATZUNGSÄNDERUNGSANTRAG
GAMIFICATIONAUSSCHUSS**

26. APRIL 2016

LET'S DO THIS!

SÄ ANTRAG

2. LESUNG

Antragssteller*Innen:

Jonathan Dehn

GAMIFICATIONAUSSCHUSS

Das Studierendenparlament möge beschließen:

Die „**SATZUNG DER STUDIERENDENSCHAFT DER ERNST-MORITZ-ARNDT UNIVERSITÄT GREIFSWALD**“ wird wie folgt geändert:

ZWEITER ABSCHNITT: STUDIERENDENPARLAMENT

alter Version:

§ 5 Aufgaben des Studierendenparlaments

Das Studierendenparlament entscheidet in allen grundsätzlichen Angelegenheiten der Studierendenschaft. Seine Aufgabe ist es insbesondere:

1. die Satzung der Studierendenschaft und ihre Ergänzungsordnungen zu beschließen,
2. die Präsidentin des Studierendenparlaments und ihre Stellvertreterinnen zu wählen,
3. den Haushaltsausschuss des Studierendenparlaments zu wählen,
4. die Vorsitzende des AStA und ihre Vertreterinnen (Referentinnen) zu wählen,
5. die Mitglieder des Medienausschuss zu wählen,
6. über die Entlastung der Mitglieder des AStA, der Geschäftsführerin der Studentischen Medien und ihrer Stellvertreterin zu entscheiden,
7. die studentischen Mitglieder der Universität Greifswald in den Verwaltungsrat des Studentenwerks Greifswald zu wählen,
8. die Greifswalder Vertreter der Landeskonferenz der Studierendenschaften (LKS) zu wählen,

ANTRA SATZUNGSÄNDERUNGSANTRAG GAMIFICATIONAUSSCHUSS

9. den jährlichen Haushaltsplan zu beschließen und dessen Ausführung zu kontrollieren,
10. die Kassenprüfer zu bestellen
Satzung der Studierendenschaft
11. über die Durchführung einer Urabstimmung oder die Einberufung einer Vollversammlung zu beschließen,
12. einen Vorschlag für den Vorstand des Studentenwerks Greifswald zu unterbreiten, sowie
13. die Studierendenschaft regelmäßig über seine Arbeit und seine Beschlüsse zu informieren.

neue Version:

§ 5 Aufgaben des Studierendenparlaments

Das Studierendenparlament entscheidet in allen grundsätzlichen Angelegenheiten der Studierendenschaft. Seine Aufgabe ist es insbesondere:

1. die Satzung der Studierendenschaft und ihre Ergänzungsordnungen zu beschließen,
2. die Präsidentin des Studierendenparlaments und ihre Stellvertreterinnen zu wählen,
3. den Haushaltsausschuss des Studierendenparlaments zu wählen,
4. die Vorsitzende des AStA und ihre Vertreterinnen (Referentinnen) zu wählen,
5. die Mitglieder des Medienausschuss zu wählen,
6. über die Entlastung der Mitglieder des AStA, der Geschäftsführerin der Studentischen Medien und ihrer Stellvertreterin zu entscheiden,
7. die Mitglieder des Gamificationausschusses zu wählen
8. die studentischen Mitglieder der Universität Greifswald in den Verwaltungsrat des Studentenwerks Greifswald zu wählen,
9. die Greifswalder Vertreter der Landeskonferenz der Studierendenschaften (LKS) zu wählen,
10. den jährlichen Haushaltsplan zu beschließen und dessen Ausführung zu kontrollieren,
11. die Kassenprüfer zu bestellen
Satzung der Studierendenschaft
12. über die Durchführung einer Urabstimmung oder die

- Einberufung einer Vollversammlung zu beschließen,
13. einen Vorschlag für den Vorstand des Studentenwerks Greifswald zu unterbreiten, sowie
 14. die Studierendenschaft regelmäßig über seine Arbeit und seine Beschlüsse zu informieren.

alte Version:

§ 10 Ausschüsse und Arbeitsgruppen

- (1) Das Studierendenparlament kann zur Koordinierung und inhaltlichen Stärkung seiner Arbeit Ausschüsse, sowie ständige oder nichtständige Arbeitsgruppen einrichten.
- (2) Das Studierendenparlament kann mit der Einrichtung des Ausschusses oder der Arbeitsgruppe entsprechende Regelungen über die Mitgliederanzahl, Organisation, Grundsätze der Arbeit, Richtlinien, sowie weitere Bestimmungen festlegen. Das Studierendenparlament kann beschließen, dass einzelne Ausschüsse oder Arbeitsgruppen die Studierendenschaft in ihrem Sachgebiet nach außen vertreten, soweit kein entsprechendes AStA-Referat besteht.
- (3) Beschlüsse werden innerhalb der Ausschüsse und Arbeitsgruppen mit einfacher Mehrheit gefasst; Sondervoten sind möglich.
- (4) Ausschüsse und ständige Arbeitsgruppen, sowie ihre nach Abs. 2 festgelegten Bestimmungen, sind in einer Anlage zu dieser Satzung festzuhalten.
- (5) Ausschüsse und Arbeitsgruppen schlagen dem Studierendenparlament eine Vorsitzende aus ihrer Mitte vor. Diese wird vom Parlament gewählt und ist diesem rechen-schaftspflichtig. Die Vorsitzende des Ausschusses oder der Arbeitsgruppe soll ein Mitglied des Studierendenparlaments sein. Die weiteren Mitglieder müssen keine Mitglieder des Studierendenparlaments sein.
- (6) Das Studierendenparlament richtet als ständigen Ausschuss den Haushaltsausschuss ein. Näheres über seine Wahl, Zusammensetzung und Aufgaben regelt die Finanzordnung.
- (7) Das Studierendenparlament richtet als ständigen Ausschuss den Medienausschuss ein. Näheres regeln die Bestimmung im Abschnitt der moritz.medien.

SATZUNGSÄNDERUNGSANTRAG

GAMIFICATIONAUSSCHUSS

neue Version:

§ 10 Ausschüsse und Arbeitsgruppen

- (1) Das Studierendenparlament kann zur Koordinierung und inhaltlichen Stärkung seiner Arbeit Ausschüsse, sowie ständige oder nichtständige Arbeitsgruppen einrichten.
- (2) Das Studierendenparlament kann mit der Einrichtung des Ausschusses oder der Arbeitsgruppe entsprechende Regelungen über die Mitgliederanzahl, Organisation, Grundsätze der Arbeit, Richtlinien, sowie weitere Bestimmungen festlegen. Das Studierendenparlament kann beschließen, dass einzelne Ausschüsse oder Arbeitsgruppen die Studierendenschaft in ihrem Sachgebiet nach außen vertreten, soweit kein entsprechendes AStA-Referat besteht.
- (3) Beschlüsse werden innerhalb der Ausschüsse und Arbeitsgruppen mit einfacher Mehrheit gefasst; Sondervoten sind möglich.
- (4) Ausschüsse und ständige Arbeitsgruppen, sowie ihre nach Abs. 2 festgelegten Bestimmungen, sind in einer Anlage zu dieser Satzung festzuhalten.
- (5) Ausschüsse und Arbeitsgruppen schlagen dem Studierendenparlament eine Vorsitzende aus ihrer Mitte vor. Diese wird vom Parlament gewählt und ist diesem rechen-schaftspflichtig. Die Vorsitzende des Ausschusses oder der Arbeitsgruppe soll ein Mitglied des Studierendenparlaments sein. Die weiteren Mitglieder müssen keine Mitglieder des Studierendenparlaments sein.
- (6) Das Studierendenparlament richtet als ständigen Ausschuss den Haushaltsausschuss ein. Näheres über seine Wahl, Zusammensetzung und Aufgaben regelt die Finanzordnung.
- (7) Das Studierendenparlament richtet als ständigen Ausschuss den Medienausschuss ein. Näheres regeln die Bestimmung im Abschnitt der moritz.medien.
- (8) Das Studierendenparlament richtet als ständigen Ausschuss den Gamificationausschuss ein. Näheres regeln die Bestimmung im Abschnitt 5.

Des Weiteren ist nach dem Abschnitt: „**FÜNFTER ABSCHNITT: WEITERE EINRICHTUNGEN UND UNTERGLEIDERUNGEN DER STUDIERENDENSCHAFT**“ folgen-der neuer Paragraph einzufügen: neue Version:

§ 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 sollten die Breite und Vielfalt der Greifswalder Studierendenschaft repräsentieren. Sie sollten aus der Mitte der unterschiedlichen Organe der Studierendenschaft, der studentischen Kulturträger*innen und den Träger*innen 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 stimmbe-rechtigten Mitglieder geheim gewählt.
- (2) Die Amtszeit beträgt ein Jahr. Die Mitglieder des Gamifi-cationausschusses werden zu Beginn des Sommersemesters gewählt.
- (3) Mitglieder des Gamificationausschuss können vom Stu-dierendenparlament mit einer Zwei-Drittel-Mehrheit seiner stimmberechtigten Mitglieder abberufen werden.

§ 37 Sitzungen des Gamificationausschuss

- (1) Der Gamificationausschuss wählt aus seiner Mitte eine*n Vorsitzende*n, der*die die Sitzungen leitet. Der Gamificatio-nausschuss ist beschlussfähig, wenn mindestens drei seiner Mitglieder anwesend sind. Er beschließt mit den Stimmen der Mehrheit seiner Mitglieder sofern die Satzung oder die Geschäftsordnung des Gamificationausschuss nichts anderes bestimmt.
- (2) Die Sitzungen des Gamificationausschuss sind hoch-schulöffentlich. Bei Personaldebatten und begründeten Einzelfällen tagt er nichtöffentlich. Das Präsidium des Stu-dierendenparlaments zählt dabei nicht als Öffentlichkeit.
- (3) Der Gamificationausschuss kann sich eine Geschäfts-ordnung geben.

§ 38 Zuständigkeit und Befugnisse des Gamificationaus-schuss

- (1) Der Gamificationausschuss erstellt eine Online-Platt-form. Auf dieser Webseite sollte das Projekt fortlaufend dokumentiert und Transparenz über die Vorgänge der

Hochschulpolitik hergestellt werden. Das Regelwerk der Gamification wird dort veröffentlicht.

- (2) Der Gamificationausschuss dokumentiert die Abläufe der StuPa Sitzungen und bewertet die Ergebnisse Anhand eines Regelwerkes, welches er am Beginn einer jeden Legis-latur dem StuPa zur Abstimmung vorlegt.
- (3) Das Regelwerk wird Teil der Anlage dieser Satzung.
- (4) Der Gamificationausschuss veröffentlicht die Ergebnisse auf seiner Webseite und fasst in einem hochschulöffentli-chen Newsletter am Ende eines jeden Semesters den Stand der Dinge zusammen.
- (5) Der Gamificationausschuss erstellt Auszeichnungen in Form von Buttonvorlagen, die im AStA-Büro ausgelegt werden. Die Auszeichnungsbutton sollten mithilfe der Buttonvorlagen und einer Buttonmaschine dort von jedem Studierenden der*die Teilnehmende*r des Spieles ist erstellt werden können.
- (6) Der Gamificationausschuss erstellt ein Kartenspiel wel-ches er auf seiner Webseite veröffentlicht. Auf der Webseite sollte es Vorlagen zum Selbererstellen und Ausdrucken der Karten geben.
- (7) Der Gamificationausschuss legt dem StuPa zu Beginn einer jeden Legislatur Vorschläge für studentische, soziale und/oder kulturelle Projekte oder Vereine vor, für welche Microspenden im Laufe der Legislatur durch die Beteiligung der StuPist*innen Anhand des Regelsystems generiert werden.
- (8) In Zusammenarbeit mit studentischen Autorenvereinen und/oder interessierten Studierenden sollte der Gamificatio-nausschuss ein Narrativ schaffen und regelmäßig auf seiner Webseite veröffentlichen.
- (9) Am Ende der Legislatur legt der Gamificationausschuss dem StuPa einen Bericht zur Evaluation des Projektes vor.
- (10) Das Projekt und damit auch die Tätigkeit des Gamificati-onausschusses sind bis zur Evaluation des Projektes auf der letzten StuPa-Sitzung der Legislatur 2016/2017 befristet.

SATZUNGSÄNDERUNGSANTRAG

GAMIFICATIONAUSSCHUSS

Die Weiteren Punkte werden der Ordnung nach angepasst. Das heißt:

- § 35 Vollversammlung wird zu **§ 36 Vollversammlung**
- § 36 Geschäftsordnung der Vollversammlung wird zu **§ 37 Geschäftsordnung der Vollversammlung**
- § 37 Urabstimmung wird zu **§ 38 Urabstimmung**
- § 38 Fachschaften wird zu **§ 39 Fachschaften**
- § 39 Finanzmittel wird zu **§ 40 Finanzmittel**
- § 40 Beiträge der Studierenden wird zu **§ 41 Beiträge der Studierenden**
- § 41 Haushalt wird zu **§ 42 Haushalt**
- § 42 Privatrechtliche Unternehmen wird zu **§ 43 Privatrechtliche Unternehmen**
- § 43 Haftung wird zu **§ 44 Haftung**
- § 44 Begriff „Mehrheit der Mitglieder des Studierendenparlaments“ wird zu **§ 45 Begriff „Mehrheit der Mitglieder des Studierendenparlaments“**
- § 45 Mitgliedschaft in Vereinigungen und Organisationen wird zu **§ 46 Mitgliedschaft in Vereinigungen und Organisationen**
- § 46 Gleichstellung wird zu **§ 47 Gleichstellung**
- § 47 Bekanntmachung wird zu **§ 48 Bekanntmachung**
- § 48 Ergänzungsordnungen und Anlagen wird zu **§ 49 Ergänzungsordnungen und Anlagen**
- § 49 Beschluss, Aufhebung und Änderung von Satzungen und Anlagen wird zu **§ 50 Beschluss, Aufhebung und Änderung von Satzungen und Anlagen**
- § 50 Auslegung der Satzung wird zu **§ 51 Auslegung der Satzung**
- § 51 Fristen wird zu **§ 52 Fristen**
- § 52 Inkrafttreten wird zu **§ 53 Inkrafttreten**

In der I. **Anlage gemäß § 10 Abs. 4 der Satzung der Studierendenschaft** ist folgender Punkt neu einzufügen:

alte Version:

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

Folgende Ausschüsse und ständige Arbeitsgruppen hat das Studierendenparlament eingerichtet:

- AG Satzung,
- Gender Trouble AG,
- AG-Ökologie,
- AG Studentische Kultur,
- Arndt-AG,
- Haushaltsausschuss,
- Medienausschuss.

neue Version:

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

Folgende Ausschüsse und ständige Arbeitsgruppen hat das Studierendenparlament eingerichtet:

- AG Satzung,
- Gender Trouble AG,
- AG-Ökologie,
- AG Studentische Kultur,
- Arndt-AG,
- Haushaltsausschuss,
- Medienausschuss.
- h) Gamificationausschuss**

Begründung

Dies ist die Satzungsänderung, die nötig ist, um den Gamificationausschuss einzurichten. Die Vollversammlung hat dem StuPa bereits auf zweimal den Auftrag gegeben dieses Experiment zu wagen. Ihr solltet das auch tun! Weitere Erläuterungen erfolgen mündlich.

Im Anhang befindet sich eine ausführliche Präsentation.

FRAGEN?

ABSTIMMUNG GAMIFICATIONAUSSCHUSS

WUNSCH:  JA  NEIN  ENTHALTUNG

REALITÄT:  JA  NEIN  ENTHALTUNG



1 MILLIONEN EURO FRAGE:

WAS BESCHLIESST

IHR DA

EIGENTLICH? ? ?





**HIER DIE
ANTWORT**

1. § 5 AUFGABEN DES StuPa

IHR WÄHLT DEN GAMIFICATION AUSSCHUSS

2. § 10 AG'S UND AUSSCHÜSSE

DER AUSSCHUSS

WIRD

EINGERICHTET.

HOFFENTLICH, ENDLICH...

3. §35 (1) ZUSAMMENSETZUNG



4. §35 (2) VORAUSSETZUNG

- Sollten **Breite & Vielfalt** der Greifswalder Studierendenschaft repräsentieren
- Müssen Mitglieder der Studierendenschaft sein!

5. §36 SITZUNGEN DES GA

- So wie beim
Medienausschuss:
ihr kennt das ;-)

6. §37 SITZUNGEN

**- Ebenso wie beim
Medienausschuss:
in der Regel
hochschulöffentlich.
in begründeten
Fällen nicht.**

7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (1)

- Eine Online Plattform soll erstellt werden



7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (2) & (3)

- Er dokumentiert die Abläufe im StuPa und bewertet sie aufgrund eines vorher abzustimmenden Regelwerkes

- Regelwerk > Anlage d. Satzung

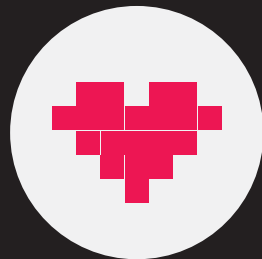
7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (4)

- Ergebnisse werden auf Plattform und im hochschulöffentlichen Newsletter veröffentlicht



7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (5)

- Auszeichnungen - Button -
werden erstellt und im AStA
ausgelegt.
(mit Buttonmaschine
selbst zu erstellen)



7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (6)

- Ein Kartenspiel wird erstellt und auf der Webseite eine Vorlage zum ausdrucken veröffentlicht.



7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (7)



- Ein Microspendenvorschlag für soziale, studentische und/oder kulturelle Vereine wird verabschiedet.

7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (8)

- **Eine Geschichte**
zur Hochschulpolitik
wird regelmäßig
auf der Webseite
veröffentlicht.

zum Beispiel

» GÜŞTAV

7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (9)

- **Eine Evaluation**
wird am Ende der Legislatur
abgegeben.

7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (10)

**- Das Projekt ist auf
diese Legislatur befristet.**

Natürlich kann es bei Erfolg
auch fortgeführt werden ;-)



JETZT

FEBRUAR 2017

ZUSÄTZLICHE PROJEKTE

**WIR DENKEN SCHON
WEITER UND AN DIE
NÄCHSTE VV!**

LIQUID FEEDBACK

The screenshot shows the Liquid Feedback web application. At the top, there is a navigation bar with the site logo and the name "Liquid Feedback". Below this, there is a search bar and a "Übersicht" (Overview) button. The main content area is divided into three columns:

- Left Column:** A profile picture of a man with a beard and a dark jacket. Below the photo is a small orange button with the text "Mehr Inhalte anzeigen".
- Middle Column:** A list of proposals with progress bars and status indicators. The proposals are:
 - Item:** Neue oder bereits gekannte Initiativen
 - Proposal 1:** Kandidatensuch für Jugendlich und Erwachsene, Einzelkinder, Partei einrichten. Progress: 100%. Status: **Abgeschlossen**.
 - Proposal 2:** Recht auf sichere Existenz und Gesundheitliche Teilhabe. Wählerzeit, Einzelkinder. Progress: 100%. Status: **Quorum (0/0/0)**.
 - Proposal 3:** Erweiterung Energiegesetz § 10, Inkraft für die Bundesländer, um Förderung der regenerativen Energien. Wählerzeit, Einzelkinder. Progress: 100%. Status: **Quorum (0/0/0)**.
 - Proposal 4:** Green Deal und andere Maßnahmen. Gegen einzelne Quellen und positive Maßnahmen. Progress: 100%. Status: **Abgeschlossen**.
 - Proposal 5:** Recht auf Kultur & Existenz und Gesundheitliche Teilhabe. Wählerzeit, Einzelkinder. Progress: 100%. Status: **Quorum (0/0/0)**.
- Right Column:** A yellow sticky note titled "Hilfe zu dieser Seite". The text reads: "Das ist die Übersicht. Es gibt noch in der 'parteilose' -sicht. Hier 'Wo du schon' angekündigt wurde ist nicht mehr angezeigt." Below the text are links for "FAQ" and "Kontaktieren".

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 schaffenden autonomen AStA Referat Gamification, einem neu zu gründenden Gamificationsausschuss, 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.

ZUR
ERINNERUNG
DAS IST SCHON
BESCHLOSSEN

* **β-LEVEL V**

Verantwortlichkeit	Game-Ausschuss
Plattform	eigene Plattform
Punkte	★
Button	★
Kartenspiel	★
Micro-Spende	★
Narrativ	★

LEVEL UP!



**DU
SCHREIBST
GESCHICHTE**

Für Weltfrieden und Einhörner!



Die **PAPIs** danken!