



EPISODE



GAMIFICATION

- 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

WTF?

ANTRAG

BONUS * **LEVEL V**

Die Vollversammlung möge beschließen:

Die Vollversammlung befürwortet die Umsetzung eines Gamification-Konzeptes mit folgenden Aspekten:

1. Die Verantwortlichkeit liegt bei einem neu zu gründenden Gamificationausschuss
2. Die Vorgänge im StuPa werden dokumentieren, mit Punkten bewertet und auf 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 eigenen Plattform 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.

GESCHICHTE

- bereits seit 2 vollen Jahren
auf jeder Vollversammlung Thema
- alle nötigen **Anträge &
Satzungsänderungen
mittlerweile beschlossen**
- **durch Rechtsaufsicht genehmigt**

3. §35 (1) ZUSAMMENSETZUNG



4. §35 (2) VORAUSSETZUNG

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

7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (2) & (3)

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

- Regelwerk > Anlage d. Satzung

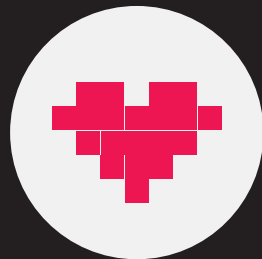
7. §38 ZUSTÄNDIGKEITEN (4)

- 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.

UND NUN?



DARUM:

STELLE DICH

MORGEN ABEND BEIM STUPA

ZUR WAHL!

oder lasse dich von der
AG Studentische Kultur
vorschlagen!

**DU
SCHREIBST
GESCHICHTE**

PROJEKTNAME

HERZ AUS GOLD

Weitere Informationen:
herzausgold.space

Für Weltfrieden und Einhörner!



Die **PAPIs** danken!