



SCROLL TO FUTURE

DEINE IDEEN

FÜR E-GESTÜTZTES STUDIEREN
AN DER UDE

UDEVERSE - ein interaktives E-Learning Game

E-Learning-Netzwerktag 2017

Referent:

Daniel Funken



SCROLL TO FUTURE

DEINE IDEEN
FÜR E-GESTÜTZTES STUDIEREN
AN DER UDE

REFERENT



Daniel Funken

- 30 Jahre alt
- Ausbildungen EHK und Bankkaufmann
- B. Sc., BWL, UDE Campus Essen
- Mercator School of Management; M. Sc.
 - 4. FS.; Accounting & Finance
 - Aktuell: Masterarbeit (Prof. Dr. Eulerich)



SCROLL TO FUTURE

DEINE IDEEN
FÜR E-GESTÜTZTES STUDIEREN
AN DER UDE

MOTIVATION ZUR TEILNAHME

- Veränderungen des Lernumfelds aktiv mitgestalten und nicht nur Feedback geben
- Ideen finden Gehör, Interesse und werden auch honoriert
- Mögliche Umsetzbarkeit der eigenen Überlegungen

- Keine Einheit der E-Learning Tools - Lehrstuhl übergreifend
- Unwissenheit der Studierenden über alle E-Learning Tools
- Aufwand d. Umstellungen (z.B. Moodle/Duepublico) – Sinnvoll?
- Sporadische und Selektive Nutzung – Ernsthaftigkeit?

Wo bleibt der Spaß am Lernen?



SCROLL TO FUTURE

DEINE IDEEN

FÜR E-GESTÜTZTES STUDIEREN
AN DER UDE

THESEN

Studenten lernen nur für Klausuren!

Studenten belegen nur Kurse und Seminare, weil sie im Studienverlauf vorgegeben sind!

Studenten absolvieren Prüfungen nur, wenn es für diese gute Noten und Credits gibt!



SCROLL TO FUTURE

DEINE IDEEN
FÜR E-GESTÜTZTES STUDIEREN
AN DER UDE

UDEVERSE – ein interaktives E-Learning Game

SIE KENNEN SIMCITY?

VERGESSEN SIE ES!

JETZT KOMMT...

UDEVERSE

DAS INTERAKTIVE E-LEARNING GAME FÜR JEDEN
STUDENTEN DER UNIVERSITÄT DUISBURG - ESSEN

SCROLL TO FUTURE



DEINE IDEEN

FÜR E-GESTÜTZTES STUDIEREN
AN DER UDE

UDEVERSE – ein interaktives E-Learning Game

MAX
MUSTERMANN



10

HALLO MAX, HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, DU
HAST DIE KLAUSUR EBWL MIT 1,7 BESTANDEN
DU ERHÄLTST DAFÜR:



500

DURCH KLAUSUREN UND ZUSATZAUFGABEN
KANN ER AKTIV GELD GENERIEREN UND
MEHR LAND ERSCHLIESSEN...



SCROLL TO FUTURE

DEINE IDEEN
FÜR E-GESTÜTZTES STUDIEREN
AN DER UDE

UDEVERSE – ein interaktives E-Learning Game

Interaktivität
durch „Bauen“
und Lernen

Spaß durch
Spielelemente
und Rankings

Einheit durch uni-
übergreifendes
Game

Anreize durch
Spielgeld und
Spezialbauten

Sinnvoll durch
Verknüpfung von
notwendigen &
„interessanten“
Lerninhalten



SCROLL TO FUTURE

DEINE IDEEN
FÜR E-GESTÜTZTES STUDIEREN
AN DER UDE

Auszug der 11 bad Ideas – Weitere Ideen folgen

Match
My
Day

Mindset
Paper

Digitales
Ideen-
plattform

E-Learning
Games-
convention

smovience



SCROLL TO FUTURE

DEINE IDEEN
FÜR E-GESTÜTZTES STUDIEREN
AN DER UDE

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt:

Daniel Funken

daniel.funken@stud.uni-due.de