

Am Lehrstuhl für Holzbau und Baukonstruktion ist folgendes Bachelor's Thesis Thema zu vergeben:

Gamification in der Lehre - Anwendung in Kursen des Bauingenieurwesens



Quelle: harbingergroup.com

Aufgabenstellung

Als Gamification wird die Anwendung Spiel-Elemente in einem nicht spielerischen Kontext bezeichnet. Das Ziel dieser Arbeit ist es zu zeigen, wie Gamification in die Kurse des Bachelor Bauingenieurwesens der TUM integriert werden kann. Als ein praktisches Beispiel soll der Kurs Entwerfen und Konstruieren 2 (EK2) dienen.

Nachfolgend aufgeführte Punkte sollen in die Bearbeitung mit aufgenommen werden und als thematische Hilfestellung dienen:

- Den didaktischen Ansatz von Gamification recherchieren und erläutern
- Vor- und Nachteile von Gamification-Elementen in der Hochschullehre aufzeigen
- Anwendungsbeispiele für das Fach EK2 erstellen, ausprobieren und erörtern

Neben den Erläuterungen in Form der schriftlichen Bachelorarbeit sind praktische Umsetzungen in einem Test-Moodle-Kurs anzulegen.

Betreuung und weitere Informationen

David Fochler, M.Sc.

Tel. 089.289.25774

david.fochler@tum.de