



Symposium Königslutter 2015, 11. - 13. Mai 2015

Kurzfassung des Workshops

„Gamification“

Referent: **Stefan Oderbolz**
Hochschule für Technik Rapperswil

Inhalt:

Gamification bezeichnet schon seit längerem die Übernahme spielerischer Elemente in ursprünglich spielferne Prozesse. Ziel ist es die Akteure zu mehr Einsatz zu motivieren, indem Ranglisten erstellt oder Highscores vergeben werden (<http://de.wikipedia.org/wiki/Gamification>).

Auch in die Kartographie und Geo-Information hat die Gamification Einzug gehalten. Es ist naheliegend Spiele mit Raumbezug in die reale Welt zu verlegen, z.B. das bekannte Brettspiel 'Scotland Yard' (<http://www3.uni-bonn.de/Pressemitteilungen/299-2009>). Dabei können GPS-Empfänger, Navigationssysteme und natürlich auch Smartphones mit GPS-Empfängern genutzt werden um das Spiel zu unterstützen. Seit einiger Zeit wird dieses Prinzip auch zur Datenerfassung eingesetzt. Im Workshop wird näher darauf eingegangen, wie Gamification von OpenstreetMap genutzt wird, um Nutzer an die jeweiligen Projekte zu binden und Daten zu erfassen.

Natürlich geht es im Workshop in erster Linie um die Praxis, d.h es wird Kort gespielt, dafür benötigen die Teilnehmer lediglich ein Smartphone mit GPS-Empfänger.

Kontakt (für Rückfragen von Teilnehmern im Vorfeld des Workshops):

Stefan Oderbolz
LIIP AG
Limmatstrasse 183 CH-8005 Zürich
+41 43 500 39 80
stefan.oderbolt (at) liip.ch

Angaben zu den benötigten technische Hilfsmitteln der Teilnehmer, z.B.:

- Smartphone mit GPS-Empfänger