



Bildquelle: THM

mission  me

Studienorientierung trifft auf  
Game-based-Learning

## Vorstellung

- Games@THM ist ein gefördertes Projekt aus Mitteln zur Verbesserung der Qualität von Studium und Lehre an der THM
- sechs Studierende und zwei wissenschaftliche Mitarbeiter
- Fokus auf Game-based Learning und Serious Gaming



Bildquelle: THM

# Motivation

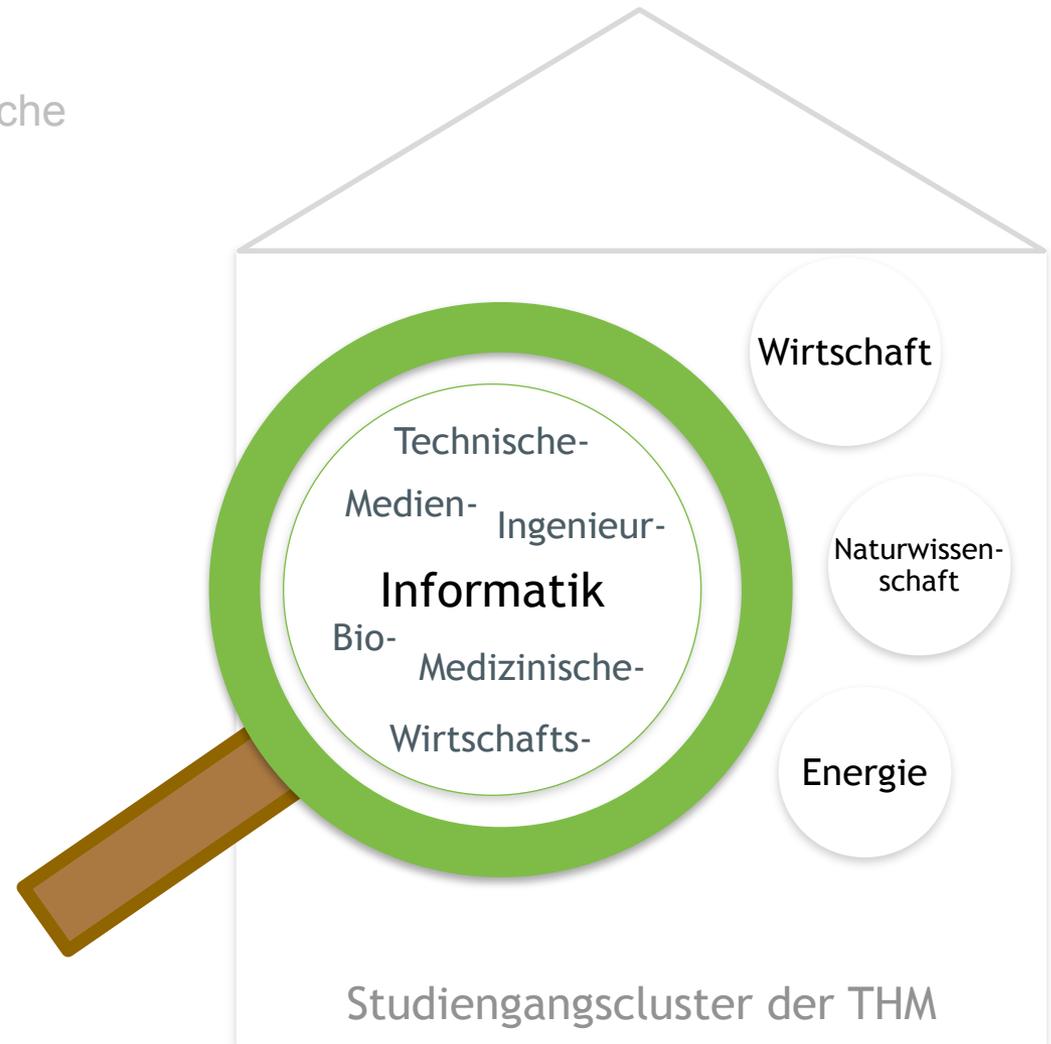
- Studieninteressierte auf Identitätssuche



Die Archetypen entstanden im Rahmen des QPL Projektes *Klasse in der Masse* und der Studienberatung an der THM

# Motivation

- Studieninteressierte auf Identitätssuche
- Orientierung im differenzierten Studieneinstiegsangebot



## Motivation

- Studieninteressierte auf Identitätssuche
- Orientierung im differenzierten Studieneinstiegsangebot
- Generation Z



Bildquelle: Fotolia

## Lösungsansatz

- Orientierungsphase vor Studienbeginn
- Praktische Einblicke in Studiengänge eines Themengebiets (z.B. Informatik)
- Zielgruppe: Schülerinnen und Schüler umliegender Schulen
- An eine digitalisierte Generation angepasste Didaktik
  - Game-based Learning
  - Blended Learning



Bildquelle: THM

# mission:me - Ablauf

## Auswahl

**Mission 1**  
„Gestalte eine Webseite“

**Mission 2**  
„Robo-Rally“

**Mission 3**  
„mobile App“

**Mission 4**  
„Create a Product“

**Mission 5**  
„Klappe & Action“

**Mission 6**  
„Tuning Camp“

# mission:me

## Auswahl

**Mission 1**  
„Gestalte eine Webseite“

**Mission 2**  
„Robo-Rally“

**Mission 3**  
„mobile App“

**Mission 4**  
„Create a Product“

**Mission 5**  
„Klappe & Action“

**Mission 6**  
„Tuning Camp“

## Entscheidung

Mich  
interessieren  
Mission 1 & 3



# mission:me

## Mission

entspricht einem kleinen Modul  
projektbasiertes Lernen in  
Teams  
charakteristisch für einen  
Studiengang  
Bossgegner (Prüfung) am Ende  
jeder Mission

## Entscheidung

Mich  
interessieren  
Mission 1 & 3



## Durchführung

**Mission 1**  
„Gestalte eine Webseite“

**Mission 3**  
„mobile App“

# mission:me

## Mission

entspricht einem kleinen Modul  
projektbasiertes Lernen in  
Teams  
charakteristisch für einen  
Studiengang  
Bossgegner (Prüfung) am Ende  
jeder Mission

## Entscheidung

Mich  
interessieren  
Mission 1 & 3



## Durchführung

**Mission 1**  
„Gestalte eine Webseite“

**Mission 3**  
„mobile App“

# mission:me

## Quest

Reflexion unterstützende Aufgaben

*„Schreibe einen Blogbeitrag über deine Erlebnisse in Mission 1.“*

*„Lies und kommentiere drei Erlebnisberichte.“*

*„Fülle den Bewertungsbogen zu Mission 3 aus.“*

## Entscheidung

Quests helfen mir zu reflektieren.



## Durchführung



**Mission 1**  
„Gestalte eine Webseite“



**Mission 3**  
„mobile App“



# mission:me

## Quest

Erfahrungen rund ums Studium

*„Führe Interviews mit drei Studierenden des Studiengangs Medieninformatik (MI).“*

*„Besuche eine Grundlagenvorlesung Mathematik.“*

## Entscheidung

In MI lernt man Webentwicklung



## Durchführung

Q

Q

**Mission 1**  
„Gestalte eine Webseite“

Q

Q

Q

**Mission 3**  
„mobile App“

Q

Q

# mission:me

## Aktive Spezialisierung

neue Missionen können nach und nach hinzugefügt werden

im Verlauf von mission:me erkennen die Teilnehmenden ihre Stärken und Schwächen

## Entscheidung

Mission 5 sollte ich mir näher ansehen.



## Durchführung

Mission 1 „Gestalte eine Webseite“ ✓

Mission 3 „mobile App“ ✓

Mission 5 „Klappe & Action“



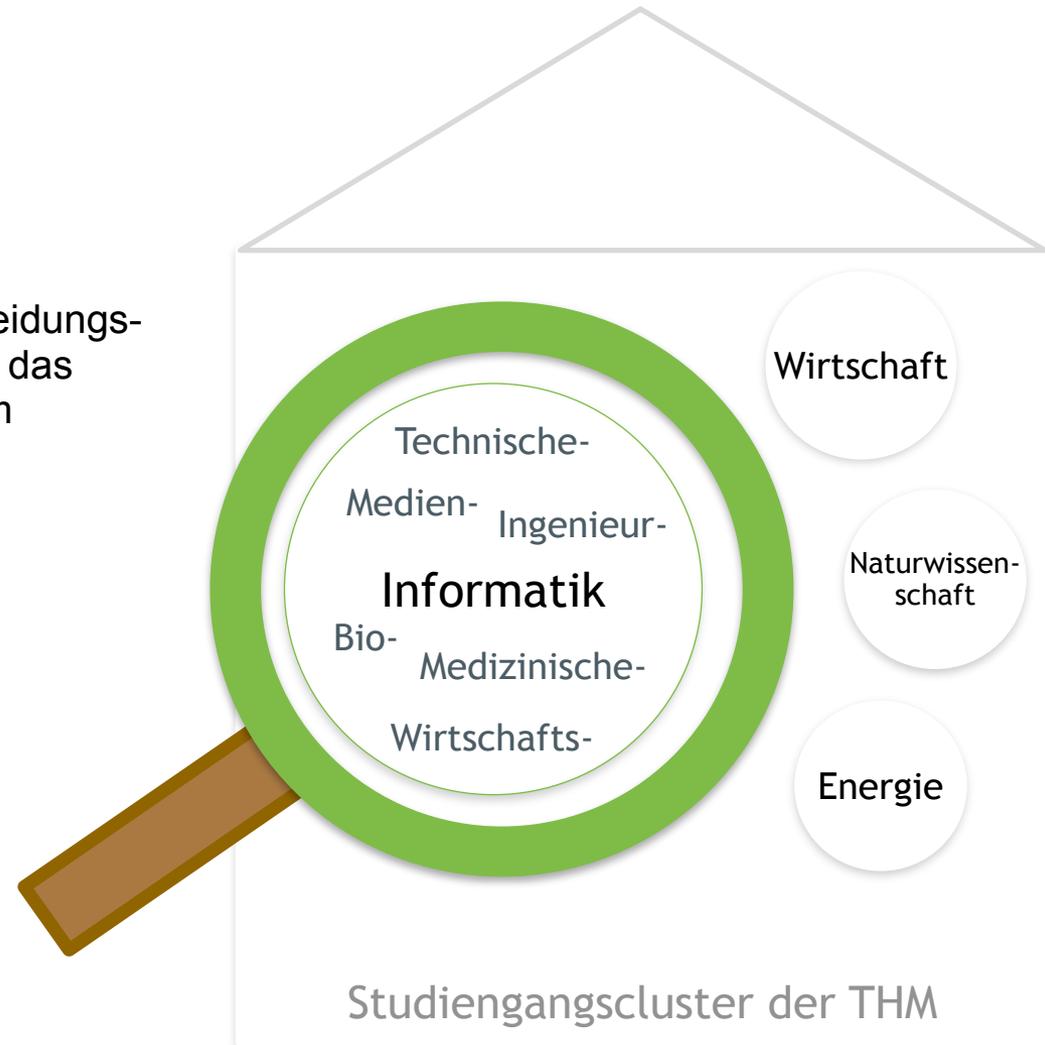
# mission:me

**mission:me** ✓

- Mission 1
- Mission 3**
- Mission 5

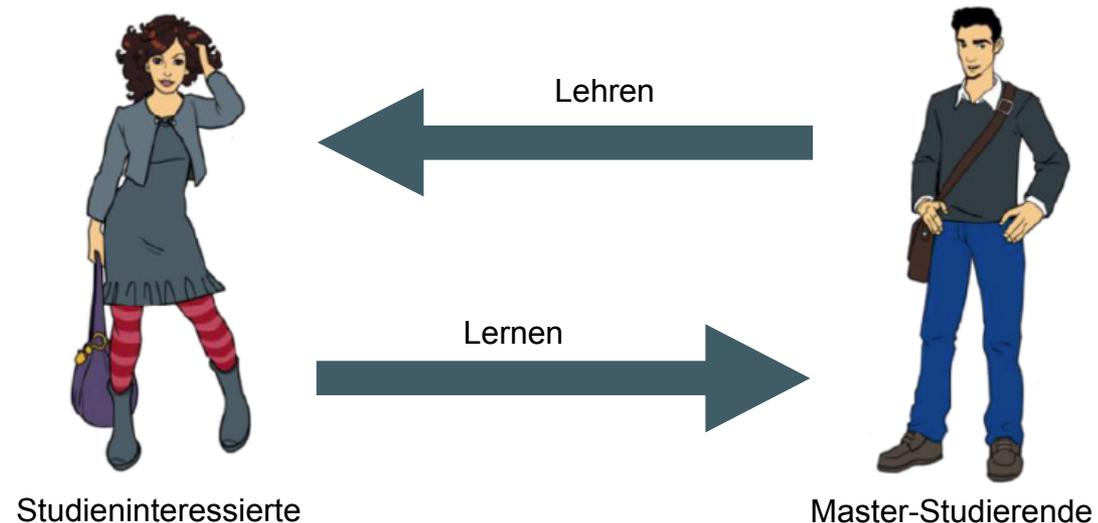
Entscheidungshilfe für das Studium

Ich möchte Medieninformatik studieren!

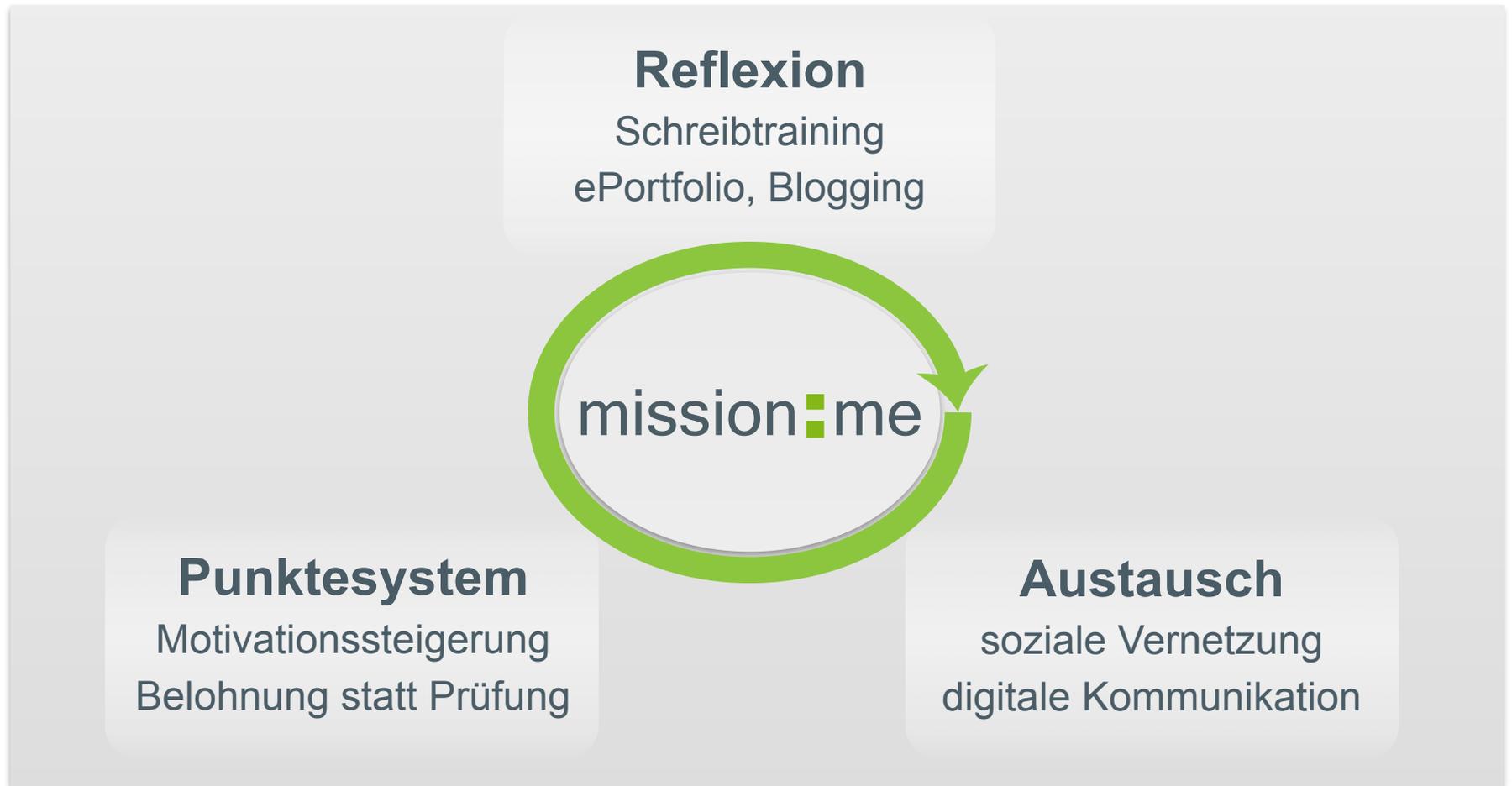


## mission:me - Durchführung der Missionen

- durch Masterstudierende des zugehörigen Studiengangs
- als Wahlpflichtmodul in den Studiengängen fest verankert
- die Masterstudierenden werden im Rahmen ihres Moduls didaktisch geschult und begleitet



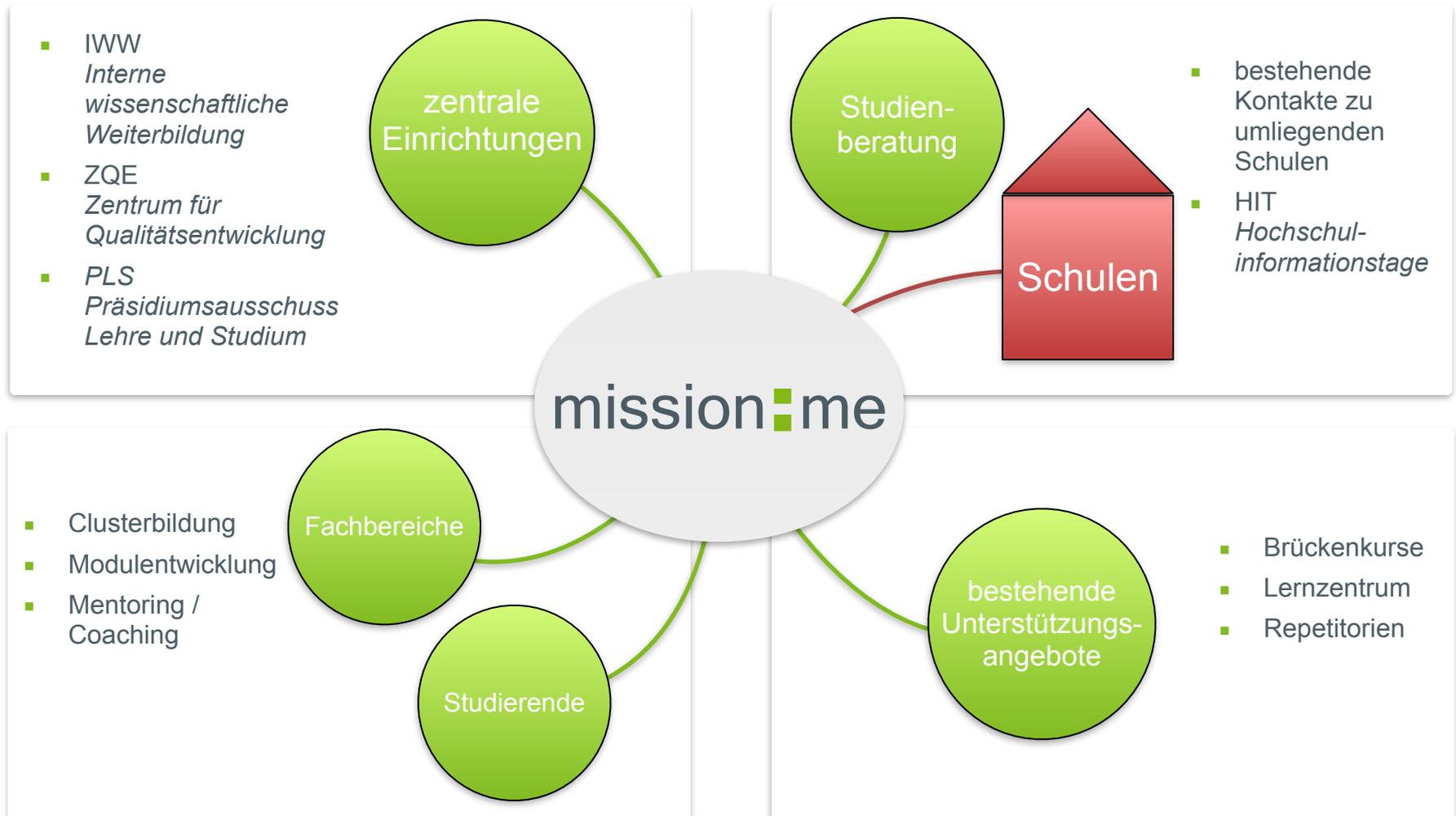
## mission:me - Onlineplattform



## Ziele von mission:me



# Einbindung - Konzeptentwicklung und Umsetzung



## Entwicklungsperspektiven

- Ausweitung des Konzepts auf weitere Fächercluster
- Missionen können in mehreren Clustern angeboten werden (Wirtschaftsinformatik im Cluster Informatik und im Cluster Wirtschaft)
- durch das Baukastenmodell ist der Einsatz hochschulweit möglich
- Anrechnung von erbrachten Leistungen in der Orientierungsphase für das spätere Studium



Bildquelle: THM

# Zusammenfassung

## Mit mission:me möchten wir...

- die gesellschaftliche Zielgruppe auf Augenhöhe erreichen.
- ein auf alle Fachdisziplinen übertragbares, individuelles Studieneinstiegsprogramm entwickeln.
- unseren Studienanfängerinnen und Studienanfängern den Übergang von der Schule zur Hochschule erleichtern.
- die Studierzufriedenheit steigern und dadurch langfristig die Erfolgsquote erhöhen.

# Zusammenfassung

Mit mission:me möchten wir...



**...für das Studium begeistern!**