DIGITALER WANDEL IN STUDIUM UND LEHRE
ZIEL:

DIGITALE APP-BASIERTES BEWEGUNGSFÖRDERUNG AUFBAUEND AUF DEM GAMIFICATION-ANSATZ

IDENTIFIKATION DER STUDIERENDEN MIT TUK VERBESSERN
12 Fachbereiche, 4 Häuser, 1 Ziel!
GAME of TUK: KOMBINATION aus ...

DIGITAL + ANALOG
PERSÖNLICHER PUNKTESTAND

TEAM PUNKTESTAND

Game of TUK

Die Post ist da!
Schere, Stein, Papier

**SCHERE**
Sieht gut aus, kann aber nix...

**STEIN**
Jeder weiß: Der gute alte Stein gewinnt immer...

**PAPIER**
Oft verpönt, aber brandgefährlich...

Wähle deine Waffe und schütte anschließend 3x dein Handy!

Papier schlägt Stein.

**Punkt für dich**

Sauber eingewickelt!

Nächste Runde
Tippe abwechselnd auf die Peitsche und die Karotte, um deinen Esel über die Ziellinie zu bringen. Beeil dich!
Du hast das Verhältnis zwischen Belohnung und Strafe kapiert!

**Gewonnen**

08:04 s

vs.

09:34 s

Okay, Esel-Rennen ist nicht dein Ding, aber du hast bestimmt andere Qualitäten!

**Verloren**

08:04 s

vs.

07:34 s
WEEKLY

COINS SAMMELN
3 km/Tag

FAHRRAD KILOMETER
20 km/Tag

SPORTKURSE
bis zu 4 Kurse/Tag

SCHNITZELJAGD
11,8 km
WEEKLY

COINS SAMMELN

3 km/Tag
FAHRRAD KILOMETER

Distanz: 50,0 km

20 km/Tag
SCHNITZELJAGD

Miroslav Klose und Tim Wiese haben nicht nur erfolgreich auf dem Betzje geklickt, sondern auch in dieser Stadt.

Sie gab unserem nächsten Ort ihren Namen.

500

11,8 km
EVENTS

Opening Battle

Finale

Game of TUK
MARKETING

INTERESSE WECKEN

COMMITMENT STEIGERN

RIVALITÄT ANSTACHEN
MARKETING

INTERESSE WECKEN

COMMITMENT STEIGERN

RIVALITÄT ANSTACHELN
MARKETING

INTERESSE WECKEN

COMMITMENT STEIGERN

RIVALITÄT ANSTACHEN
HAUS OMEGA

BAUINGENIEURWESEN
INFORMATIK
BIOLOGIE

VERBUNDENE
BI + INFO + BIO

ANZAHL
2471 Studierende (Stand WS 17/18)

SKILLS
Belastbar wie Beton, zünftig, ausreichend genau, Nachteulen, kaffeebegeistert

MASKOTTCHEN
Bieber, N.N., Frosch

KAFFEERELATIONS
3,29 Tassen (durchschnittlicher Tagesverbrauch pro Person)

SPORTLICHKEIT
45,5% (treiben mind. 2h Sport pro Woche)

* Quelle: University Health Report
TU Kaiserslautern 06/15
<table>
<thead>
<tr>
<th>VERBUNDENE</th>
<th>BI + INFO + BIO</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>ANZAHL</td>
<td>2471 Studierende (Stand WS 17/18)</td>
</tr>
<tr>
<td>SKILLS</td>
<td>Belastbar wie Beton, zügig, ausreichend genau, Nachteulen, kaffeebegeistert</td>
</tr>
<tr>
<td>MASKOTTCHEN</td>
<td>Bieber, N.N., Frosch</td>
</tr>
<tr>
<td>KAFFEEKONSUM*</td>
<td>3,29 Tassen (durchschn. Tagesverbrauch pro Person)</td>
</tr>
<tr>
<td>SPORTLICHKEIT*</td>
<td>45,5 % (treiben mind. 2 h Sport pro Woche)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

* Quelle: University Health Report TU Kaiserslautern 06/15
MARKETING

INTERESSE WECKEN

COMMITMENT STEIGERN

RIVALITÄT ANSTACHEN
2.800 Studis haben teilgenommen
Ziele

- Steigerung der Identifikation mit der TUK
- Bewegungsförderung
- Weiterentwicklung 2019
REAKTIONEN SOCIAL MEDIA
IDENTIFIKATION MIT DEM HAUS
Ziele

Steigerung der Identifikation mit der TUK

Bewegungsförderung

Weiterentwicklung 2019
GESCHLECHTERVERTEILUNG

☐ 59,2 %

☐ 40,3 %
BEWEGUNGS UMFRAGE

Score-Ergebnisse aller Umfrage-Teilnehmer, die aktiv an Game of TUK teilgenommen haben.

VOR
GAME of TUK
MET Minuten/ Woche
2112

WÄHREND
GAME of TUK
MET Minuten/ Woche
2679

NACH
GAME of TUK
MET Minuten/ Woche
2366

+26.8%
+12%
+26.8%
267.9

+12%

236
SPORT TYPEN

51% INTENSIV AKTIV

27% MODERAT AKTIV

22% WENIG AKTIV
ICH HABE WÄHREND GAME of TUK INSGESAMT 6 kg ABGENOMMEN
FEEDBACK

" [...] danke für den Hinweis, dass es eigentlich gar nicht so schwer ist, ein bisschen mehr Bewegung in den Alltag zu integrieren. Keep up the good work. [...] "

[Studentin Julia K. via Facebook]
Ziele

- Steigerung der Identifikation mit der TUK
- Bewegungsförderung
- Weiterentwicklung 2019
Weiterentwicklung 2019


Wir freuen uns auf eure Rückmeldungen und freuen uns schon auf euren nächsten Besuch bei uns in der Spielarena.

Viel Spaß beim Spielen!

[Footer mit Sponsorenlogos]
Sicherheitsentwicklung

Ehrenkodex

Login-Verfahren

Backend-Sicherheit

ICH VERSPRECHE, DASS ICH NICHT CHEATEN WERDE
Sicherheitsentwicklung

Ehrenkodex

Login-Verfahren

Backend-Sicherheit
WILKOMMEN
zu GAME of TUK

KEY HOLEN

Key hier eintragen

 KEY SENDEN

Anmelden bei Game of TUK

Hier erzeugst du dir einen Key, mit dem du Game of TUK spielen und dein Spielprofil wiederherstellen kannst.

Benutzername ist Ihr RHRK-Account (ohne "@rhrk.uni-kl.de", also nur Ihr Accountname).

muell_ju

Passwort

........

☐ Anmeldung dieses Mal nicht merken (kein
Sicherheitsentwicklung

- Ehrenkodex
- Login-Verfahren
- Backend-Sicherheit
RESUMEE

Digitalisierung kann helfen mehr Bewegung in den Studi-Alltag zu bringen!

- Zielgruppenspezifische Angebote
- Innovativ sein
- Partizipativ arbeiten

Durch die Kombination aus realem und digitalem Spielen haben wir es mit Game of TUK geschafft körperlich inaktive und zu wenig aktive Studierende zu mehr Bewegung im Alltag zu motivieren.
DIGITALER WANDEL IN STUDIUM UND LEHRE