

## Fallbeispiel

### Online-Spiel „FreshUP“



#### STUDIENANFÄNGER/-INNEN AN DER UNIVERSITÄT POTSDAM UND PREISTRÄGER/-INNEN EINES WETTBEWERBS

##### Problemstellung

Studienanfänger/-innen fällt es häufig schwer, sich in ihrem neuen Umfeld zurechtzufinden und an die veränderte Lebenssituation zu gewöhnen. Wichtige Aspekte des studentischen Alltags werden dadurch vernachlässigt.

##### Fragestellung

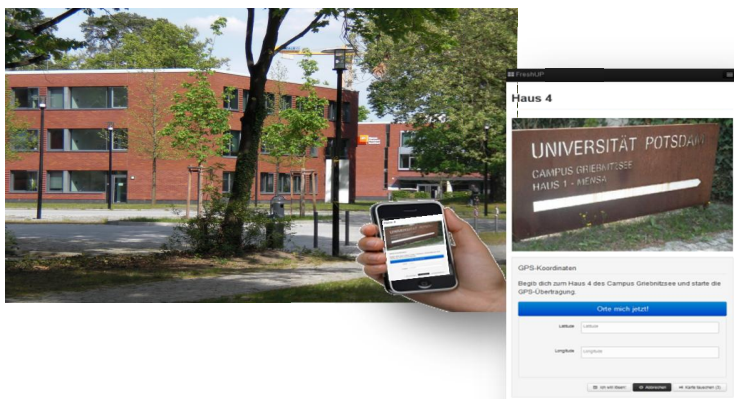
Wie gelingt es, die Studierenden nachhaltig zu motivieren, ihren neuen Lebensschwerpunkt schnell und effizient kennenzulernen sowie wichtige Aspekte des Uni-Alltags zu begreifen?

##### Ziele

Die Studierenden sollen sich spielerisch und unterhaltsam mit ihrer neue Umgebung aktiv vertraut machen. Sie sollen nicht nur die Universität, sondern auch die Stadt entdecken, in der sie leben und Möglichkeiten sowohl für ihre Freizeitaktivitäten als auch für ein erfolgreiches Studium selbst erkunden.

##### Lösung

FreshUP ist ein Online-Spiel, welches auf allen Smartphones über einen Browser aufgerufen wird und für besonders aktive Herausforderungen sogar die aktuelle GPS-Position mit einbezieht, um standortbezogene Aufgaben zu stellen. Durch den spielerischen Studieneinstieg im Team werden Fragen beantwortet und konkrete Handlungsaufträge bewältigt, die den Student-Life-Cycle betreffen, wie z.B.



- Wo kann ich mich für Vorlesungen einschreiben?
- Wie studiere ich erfolgreich?
- Wo ist die Mensa?
- Wie funktioniert die Bibliothek?
- Wer hilft mir?

FreshUP Aufgabe mit GPS-Nutzung

##### Ausblick

Das Pilotprojekt wurde erfolgreich abgeschlossen und von den Studierenden sehr gut angenommen. Seit Beginn des WS 2012/2013 ist das Online-Spiel uniweit im Einsatz. Für Interessierte steht ein Testsystem zur Verfügung, mit dem weitere Themengebiete erschlossen werden können.

##### Referenzen

Sie können sich die Demoversion von FreshUP hier anschauen:

<https://freshup.cs.uni-potsdam.de/freshupdemo/>