



Spielerische Datenerfassung & Qualitätskontrolle: Gamification in der Geo-Information

Wann: 22. September 2014

Wo: Landesarchiv Berlin, Eichborndamm 115 - 121, 13403 Berlin

Anfahrtskizze unter: www.landesarchiv-berlin.de

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 Google und OpenStreetMap genutzt wird, um Nutzer an die jeweiligen Projekte zu binden und Daten zu erfassen.

Nach drei einführenden Vorträgen am Vormittag soll der Workshop am Nachmittag mit eine Spielrunde Kort abgeschlossen werden (<http://www.kort.ch/index.html>).

Programm

10:00	Begrüßung, Organisatorisches	Erik Theile, Leiter der Kommission
10:15	Gamification (in der Geo-Information und Kartographie)	Prof. Matthias Möller, Beuth-Hochschule Berlin
11:00	The world around you is not what it seems - INGRESS	Thorsten Hildebrand, WhereGroup Bonn
11:30	Kaffeepause	
11:45	Kort - Gamified Mobile App zur Verbesserung von OpenStreetMap	Stefan Oderbolz, Hochschule für Technik Rapperswil
12:30	Mittagspause	
13:30	Kort auf die Smartphones der Teilnehmer	
14:00	Raus auf die Straße: Kort in der Praxis	Stefan Oderbolz, Hochschule für Technik Rapperswil
16:00	Abschluss, Rückmeldungen, Fragen und Antworten zum Spiel	Referenten / Teilnehmer
16:30	Ende des Workshops	

Veranstalter : Kommission Angewandte Kartographie - Geovisualisierung der DGfK e.V.

Teilnahmebeitrag für Mitglieder der DGfK / DVW / SGK / OKK : 50,00 €, für Nichtmitglieder: 75,00 €

Teilnehmerzahl: max. 50 Personen

Überweisung auf Konto : DGfK, Nr. 192 10 88, BLZ 250 905 00, Spardabank Hannover

Anmeldungen an :

Jörg Thomsen
E-Mail: info@mapmedia.de
Fax: +49 30 89 09 53 21, Telefon: +49 30 890 68 270



Stand: 25.06.2014 - Änderungen vorbehalten !!

Deutsche Gesellschaft für Kartographie e.V.



Anmeldung zum Workshop

Spielerische Datenerfassung & Qualitätskontrolle: Gamification in der Geo-Information

22. September 2014
Landesarchiv Berlin, Eichborndamm 115 - 121, 13403 Berlin

per Fax an Fax: +49 30 89 09 53 21

oder per E-Mail an info@mapmedia.de

Hiermit melde ich mich verbindlich zum Workshop 'Gamification' am 22.9.2014 in Berlin an.

Vorname, Name: _____

Straße: _____

Postleitzahl Ort: _____

Telefon: _____

E-Mail: _____

Mitglied der DGfK / DVW / SGK / ÖKK:

Die Teilnahmegebühr von 50,00 € bzw. 75,00 € überweise ich bis zum 5. September auf das angegebene Konto.

Datum, Unterschrift: