

Warum nicht die Lust am "Quizzern" zum Lernen nutzen?

Über ein Internet-Portal soll es möglich sein, Quiz in Form von Single-Choice- und Multiple-Choice-Fragen zum **spiele-basierten Lernen** innerhalb einer virtuellen Community auf einem Online-Portal zu nutzen.

Das leicht zugängliches Online-System soll es Nutzern ermöglichen, grafisch anspruchsvolle E-Learning-Quiz sehr einfach und mit geringem Aufwand selbst zu erstellen, innerhalb des Portales zu teilen und natürlich auch zum Spielen - bzw. Lernen zu nutzen.

Die Organisation der Quiz zum gezielten lernen spezieller Themengebiete soll in Form von nutzergenerierten Katalogen, die innerhalb der Community auch geteilt werden können, möglich sein.

Die aktuelle **Bereitschaft der Online-Zusammenarbeit** kann über ein solches, einfach bedienbares System genutzt werden um eine Community aufzubauen, die sich selbst mit Inhalten bzw. Quiz versorgt und im kleinen Rahmen E-Learning betreibt. Im Gegensatz zu bestehenden Systemen, mit denen Quiz im Bereich E-Learning erstellt werden können, gibt das System keine starren Hierarchien vor und ermöglicht es allen Nutzern einfach aktiv mitzuwirken. Das Systems soll später um kollaborative Tools wie Foren, Chats, Wikis bis hin zu Video-Chats erweitert werden können, was in der Systemarchitektur berücksichtigt wird. Angedacht ist zudem für die Anbindung an Social Bookmarking-Technologien, individualisierbare "virtuelle Spielfiguren", ect.

Für eine dauerhafte Motivation sollen Quiz nicht nur alleine sondern auch gegen andere Nutzer - simultan wie auch zeitversetzt - gespielt werden. Die Nutzung der Quiz soll dabei weitestgehend **Online wie auch Offline, stationär und mobil** möglich sein.

Bei der **technischen Realisierung** wurde sehr viel Wert auf die Nutzung moderner und zukunftsgerichteter Technologien unter Aspekten wie **Modularisierbarkeit, Schnittstellen** und **Performance** gelegt und folgende Technologien genutzt:

- Adobe Flex unter Nutzung des Microarchitektur-Framework "Cairngorm" für einen hochgradig skalier- und wartbaren Client
- ActionScript 2 zur einheitlichen Nutzung von Applikationsteilen auf allen Endgeräten.
- Web Services mit XML-basierten-Schnittstellen um die Möglichkeit verschiedenste gängige Client-Technologien anbinden zu können.
- Socket Server und XML Sockets zur Realisierung eines Echtzeit-Mehrspielermodus
- Persistenzschicht auf Basis der Java Persistence API für sehr gute Performance und Flexibilität bei der Auswahl von Datenbanktechnologien

Quizzer soll als Open Source - Projekt allen interessierten Entwicklern und besonders Hochschulen die Möglichkeit geben, die Anwendung weiter zu entwickeln und individuellen Bedürfnissen anzupassen.

Einige Möglichkeit zum Generieren von Einnahmen sind Werbung auf dem initialen Portal und innerhalb der Quiz (z.B. in virtuellen Quiz-Kulissen), der Verkauf von Services wie z.B. die grafischen Anpassungen für Unternehmen auf das Corporate Design oder die Entwicklung von kostenpflichtigen, maßgeschneiderten Modulen oder eine modifizierte Version zur Durchführung von Quiz-basierten Gewinnspielen.

Das prototypischen System, das im Rahmen einer Diplomarbeit an der FHTW von Christian Kiefer unter Betreuung von Prof. Dr. Jürgen Sieck und Michael Herzog entwickelt wurde, kann ab dem 10. Dezember unter der folgenden Internet-Adresse getestet werden: <http://drive1.f4.fhtw-berlin.de:8080/QuizzerWebService/Quizzer.html>.