



# Praxisprojekt E- Recruitment Präsentation

Entwicklung eines Online- Recruitingsspiels für  
die Selbstselektion von  
Kommedia-Bewerbern



## Inhalt

---

- Grundüberlegungen
- Vorstellung einzelner  
Entwicklungsschritte
  - Konzept
  - Design
  - Texte
- Das fertige Produkt



## Grundüberlegungen

---

### Die Aufgabe:

- Entwicklung eines Online-Selbstrekrutierungs- Moduls, das Kommedia- Bewerbern gestattet, sich auf spielerische Weise einen Eindruck von den Anforderungen zu machen, die im Studiengang an sie gestellt werden
- Das Verfahren soll ihnen helfen, selbst zu entscheiden, ob der Studiengang ihrem Persönlichkeits- und Begabungsprofil entspricht



## Grundüberlegungen

---

### Aufgeworfene Fragen:

- Was ist eine geeignete webbasierte Darstellungsform?
- Gibt es einen typischen Kommedia-Studenten?  
Wie wäre sein Profil?
- Wie lassen sich Sachinformationen und selbstselektive Fragen mit einem unterhaltsamen, spielerischen Charakter sinnvoll vereinbaren?
- Wie lässt sich dabei das Image des Studiengang adäquat repräsentieren?



## Grundüberlegungen

---

### Aufgeworfene Fragen:

- Wie kann eine Selbsterkenntnis des Bewerbers erreicht werden?
- Welche Disziplinen sollten dargestellt werden und in welcher Weise?
- Wie könnte ein übergeordnetes Motto aussehen?
- Worauf sollte hingewiesen werden, um Missverständnisse zu beseitigen und spätere Studienabbrüche zu vermeiden?



## Grundüberlegungen

---

### Welche Missverständnisse sollten innerhalb des E-Recruitment unbedingt vermieden werden?

- Vorgehensweise:
  - Fragebogenerstellung für Kommedia-Studenten im 2.Semester
  - Erfragung von Erwartungen, Interessen und Vorstellungen von einzelnen Disziplinen - wurden sie erfüllt/enttäuscht, inwiefern haben sie sich geändert



## Grundüberlegungen

---

### Ergebnisse des Fragebogens:

- Es wurde ein größerer Gestaltungsanteil erwartet
- Nicht Film, Funk und Fernsehen
- Falsche Einschätzung des Informatikteils, Grundlagen
- Unklare Berufsperspektiven
- Grundlagenstudium, wo bleibt die Vertiefung?
- Zusammenhangslosigkeit der einzelnen Disziplinen



## Vorstellung der einzelnen Entwicklungsschritte

Milestone 1:  
„Ein Spiel soll's werden“



## Milestone 1

---

Darstellung der einzelnen Disziplinen  
des Studiengangs durch einen  
virtuellen Campus

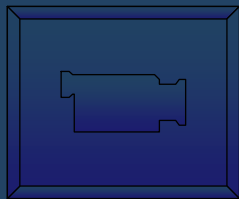
- Technische Umsetzung mit Flash
- Jedes Gebäude beherbergt eine  
Disziplin
- Eintritt in ein Gebäude = Erkundung  
der Disziplin



## Milestone 1

---

Der virtuelle Campus:





## Milestone 1

---

### Die Disziplinen

- Informatik
- Psychologie
- Sozialwissenschaften
- Ergänzungsbereich
- Methoden
- Praxisprojekte
- Kommedia allgemein



## Milestone 1

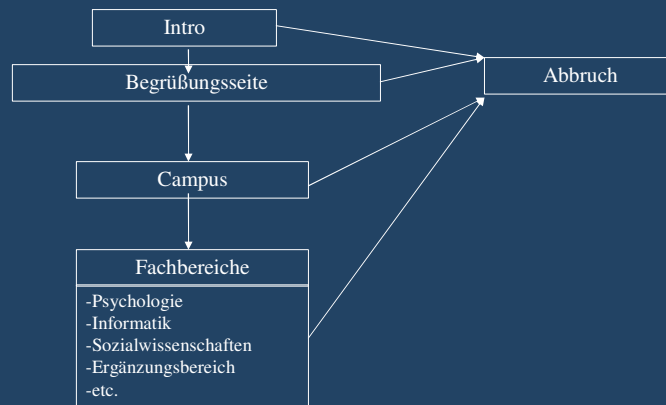
---

### Ablaufskizze:

- Begrüßungsseite
- Kurze Erklärung des Ziels der Seite / unpersonalisiert (Maskottchen wirkt unseriös)
- Verwendung der Du-Form = persönliche Ebene (Idee: Von Studenten für künftige Studenten)
- „Einfliegen“ der Gebäude
- Gebäude können in beliebiger Reihenfolge besucht werden kein linearer Ablauf

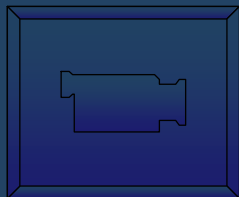


## Milestone 1 – Das Konzept



## Milestone 1

Diskussion diverser Intros:





## Milestone 1

---

### Die Disziplinen beinhalten:

- Informativer Einleitungstext
- Einordnung der Disziplinen in den Studiengang, Zweck und Anteil
- Fragenteil mit Selbsteinschätzung mit Feedback
- KEIN „Punktesystem“ mit Bewertung
- Einbindung von „Spielen“ zum beispielhaften Themeneinblick in die Disziplinen
- Es gibt kein „gewinnen“ oder „verlieren“



## Milestone 1

---

### Abschluss des E-Recruitments:

- Aufstellung aller Fragen zur Selbsteinschätzung inklusive der Antworten und dem Feedback
- Möglichkeit zur Druckansicht
- Wichtige Links werden angegeben



## Milestone 1

---

Auf spielerische Art und Weise den Kommedia- Studiengang entdecken, aber wie?

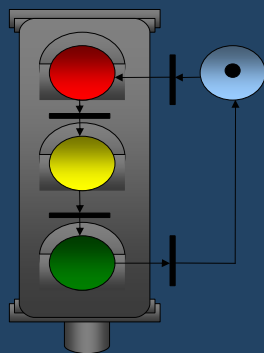
- Für jeden Fachbereich, entsprechend der wichtigsten Lehrinhalte, kleine Spielchen entwickeln
- In Kombination mit den Spielchen wird der User anschließend nach seiner Interessenslage zu dem entsprechenden Themengebiet befragt



## Milestone 1

---

Beispiel für ein Spielchen aus dem Informatikbereich (Petri-Netze):



- Der User soll bei dieser Aufgabe, Schaltstellen und Abläufe nachvollziehen
- Anschließend wird gefragt, ob er sich für die technischen Hintergründe und den Aufbau von Computersystemen interessiert



## Milestone 1

---

Auf spielerische Art und Weise  
Kommedia entdecken - Probleme:

- 1-2 kleine Spielchen für jede Disziplin  
sind nicht repräsentativ    Verzerrter  
Eindruck von Lehrinhalten entsteht



Vorstellung der einzelnen  
Entwicklungsschritte

Milestone 2:  
„Eine übergeordnete Aufgabe“



## Milestone 2

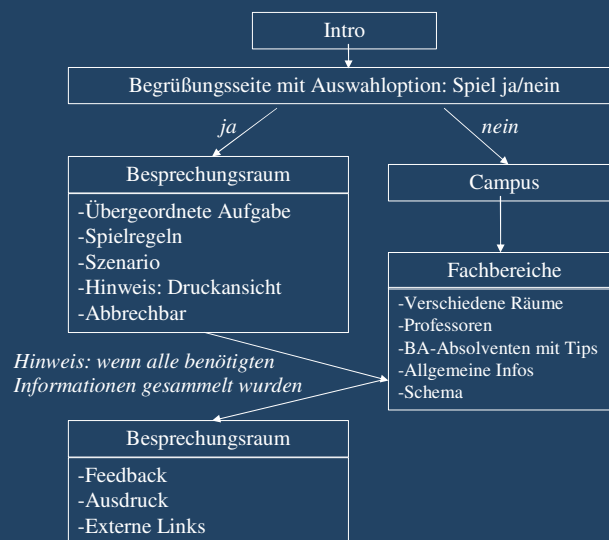
### Eine Übergeordnete Aufgabe als Spielziel

– Ziele dieser Idee:

- Praxisprojekte würden als Herzstück des Studiengangs herausgearbeitet (angewandter, praxisnaher Studiengang)
- Zusammenhang zwischen den Disziplinen würde deutlich Absolventen sind gefragte Allrounder
- Spielziel = Sammeln von Informationen aus jedem Fachbereich, um das Projekt abzuschließen Motivierung des Spielers, sich alles anzusehen



## Milestone 2 – Das Konzept





## Milestone 2

### Übergeordnete Aufgabe als Spielziel

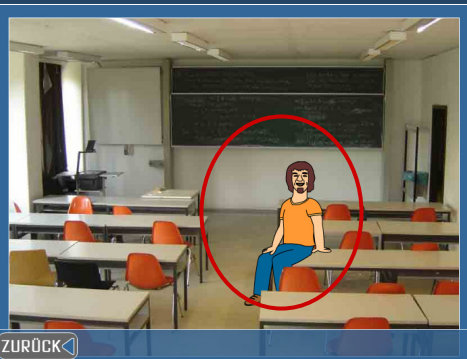
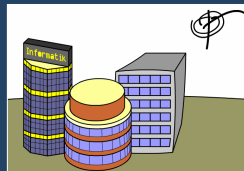
– Probleme:

- Eine einzige Praxisprojekt-Aufgabe kann den Studiengang nicht in all seinen Facetten adäquat repräsentieren auch hier würde ein verzerrtes Bild vom Studiengang entstehen
- Gefahr der unseriösen Gestaltung durch Darstellung von Personen (Comic-Charakter)



## Milestone 2

### Beispiele für Comic-Charakter





## Vorstellung der einzelnen Entwicklungsschritte

Milestone 3:  
Interaktive  
Informationsplattform mit  
gezielten selbstselektiven  
Fragestellungen



## Milestone 3

---

### Neuorientierung

- RecruitAINMENT- Faktor durch Design, nicht durch Spielchen
- Konzentration auf elegante Gestaltung pos. für das Studiengang-Image
- Statt schematischer Graphiken leicht verfremdete Fotos als Designgrundlage



## Milestone 3

### Design-Neuorientierung

- Corporate Identity für den Image-Transport
  - Einheitliche farbliche Gestaltung (#336699 / #003366), übernommen von der Kommedia- Homepage
  - Einheitliche Schriftzüge Namen der Disziplinen in der Handschrift von Prof. Goppelsröder
  - Das Kommedia- Logo
- Einheitliche Nachbearbeitung der Räume mit Flash



## Milestone 3 - Design

### Schriften von Prof. Goppelsröder:

*Physis - Projekte*

*Ergänzungsbereich*

*Sozialwissenschaften*

*Informatik*

*Literaturwissenschaften*

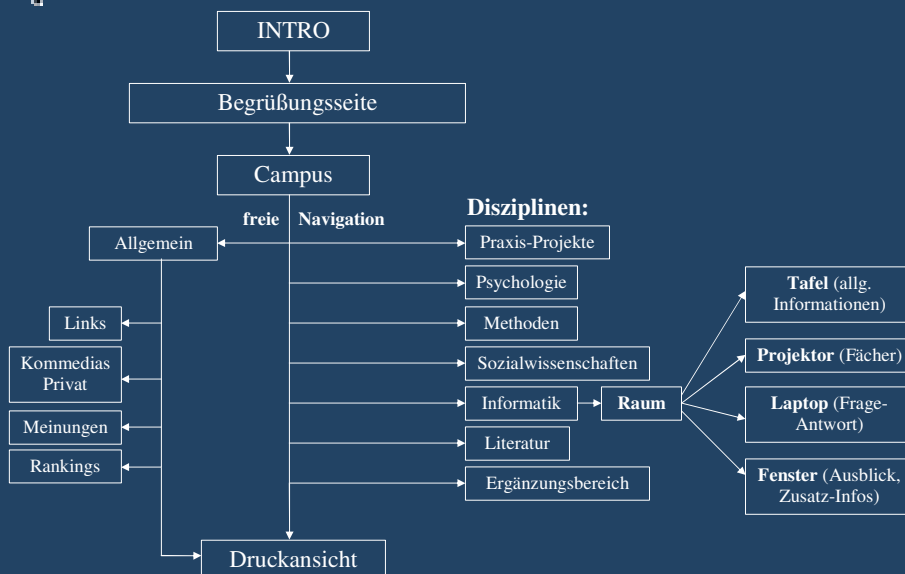
*Psychologie*



## Milestone 3 - Beispielräume



## Milestone 3 – Das Konzept





## Milestone 3 – Textentwicklung I

---

### Textgliederung:

- Einleitung
  - Einordnung der Disziplin in den Studiengang, Bezug zu den anderen Disziplinen, Anteil
- Fächer
  - Inhalte der Disziplinen
- Frage-Antwort-Teil
  - Ansprüche, erforderliche Kenntnisse, Schwierigkeit
- Ausblick & weitere „Insider“-Informationen
  - Nutzbarkeit der Disziplin im Beruf + weitere Informationen



## Milestone 3 – Textentwicklung II

---

- Keine Berufsaussichten für einzelne Fachbereiche
- Einbinden der Fragen in den Text
  - Lebendiger, flüssiger, übersichtlicher, interessanter



## Milestone 3 – Textentwicklung II

---

### Beschränkung auf zwei Abschnitte:

#### 1. Einleitung (Grundinformationen)

+ Interessenabfrage

- Allgemeines Interesse (Radio Buttons)
- Spezifisches/ Themenbezogenes Interesse (Check Boxen)

#### 2. Fächercharakteristik



## Milestone 3 – Textentwicklung II

---

Inspirationen zur Interessenabfrage z.B. durch  
Self - Assessment – Center Frankfurt



Für die Fachbereiche Psychologie/ Informatik



## Milestone 3 – Textentwicklung II

---

Ich bin für Neues immer offen.  
Ich übernehme gerne Verantwortung für das was ich mache.  
Ich komme auch mit unerwarteten Problemen zurecht.  
Ich habe immer eine Lösung für eine Aufgabe.  
Ich habe Angst vor Prüfungen.

Das Arbeiten mit Anwendungsprogrammen wie Word, Excel usw. macht mir Spaß.  
Ich löse gerne Computerprobleme von Bekannten und Verwandten.  
Ich beteilige mich an technischen Foren im Internet (Usenets, Google Groups etc.)



## Milestone 3 – Textentwicklung II

---

Einschätzung der User:

- Ich arbeite lieber für mich allein, da ich alleine das meiste schneller und besser erledigen kann und mir meine Zeit einteilen kann.
2. Ich arbeite gerne im Team, weil es mir Spaß macht und ich gerne von anderen lerne.



## Milestone 3 – Textentwicklung II

---

1. Du wirst bestimmt auch viel Zeit finden, allein für die Informatik zu lernen. Die Übungen zu den jeweiligen Vorlesungen werdet ihr aber vor allem in kleineren Gruppen absolvieren. Dabei bekommt ihr Aufgaben, die ihr gemeinsam löst. Dazu ist Teamarbeit unablässlich.

2. Die Übungen zu den jeweiligen Vorlesungen werdet ihr vor allem in kleineren Gruppen absolvieren. Dabei bekommt ihr z.B. wöchentlich praktische Aufgaben zu den theoretischen Inhalten der Vorlesungen, die ihr gemeinsam löst. Dazu ist Teamarbeit unablässlich. Wenn du gern im Team arbeitest werden dir die Informatikübungen gut gelingen!



## Milestone 3 – Textentwicklung II

---

Aber Entscheidung keine Fragen zu allgemeiner Motivation, Teamfähigkeit usw. zu stellen

Stattdessen Beschränkung auf Fragen bezüglich der Erwartungen an den Studiengang

Interessenabfrage



## Milestone 3 – Textentwicklung II

---

### Beispiel 1: Informatik Interessenabfrage

#### Welche Themengebiete interessieren Dich besonders?

- Informatik bei der Entwicklung von Spielen
- Informatik bei der Gestaltung von Webpräsenzen
- Informatik im Bereich Programmierung von Software
- Informatik in Betriebssystemen, Datenbanken etc.
- Wirtschaftinformatik
- Informatik im Bereich Netzwerkadministration
- Informatik im Bereich Kommunikationstechnik
- Informatik im Bereich Medizin und Biologie
- Informatik in der Forschung



## Milestone 3 – Textentwicklung II

---

### 1. Fächercharakteristik

- Beschreibung der einzelnen Fächer, die angeboten werden
  - Inhalte
  - Bezug zu anderen Fächern
  - Benötigte Vorkenntnisse



## Milestone 3 – Textentwicklung II

---

### 1. Berufsaussichten

- Nicht mehr separat für jeden Fachbereich

Betonung der Besonderheit  
„Interdisziplinarität“

Kommedia Absolventen als Allrounder und  
Vermittler zwischen den Fachbereichen



## Milestone 3 – Textentwicklung II

---

### 1. Druckansicht

- Wie hoch ist das allgemeine Interesse für die einzelnen Fachbereiche?

Ist der Bewerber interdisziplinär genug?

- Welche spezifischen Interessen wurden angegeben?

Stimmen diese mit dem Kommedia Profil überein?



## Milestone 3 – Textentwicklung II

---

### 1. Druckansicht

- Kann der Bewerber seine Interessen in Kommedia wieder finden?

Missverständnisse über Inhalte vorbeugen

User auf (nicht) erfüllbare Wünsche bzgl. Studieninhalt hinweisen/ beraten



## Milestone 3 – Textentwicklung II

---

Beispiel 3: Informatik Interessenabfrage Auswertung

**Welche Themengebiete interessieren Dich besonders?**

Informatik bei der Entwicklung von Spielen

Informatik bei der Gestaltung von Webpräsenzen

Informatik im Bereich Programmierung von Software

Informatik in Betriebssystemen, Datenbanken etc.

Wirtschaftsinformatik

Informatik im Bereich Netzwerkadministration

Informatik im Bereich Kommunikationstechnik

Informatik im Bereich Medizin und Biologie

Informatik in der Forschung



## Self-Selektion, der neue Trend?

---

### Self-Selektion vs. e-Assessment

- Vorteile
  - Keine aufgezwungenen, linearen Vorgehensschritte
  - Keine Beurteilung via Punktesystemen, sondern Empfehlungen (kein Eignungstest)
  - Selbsterkenntnis sehr hilfreich, um User vor möglichen Fehlern zu bewahren, und ihm gegebenenfalls für eine andere Richtung die Augen zu öffnen
- Nachteile
  - Problem der Eindeutigkeit?



## Generalisierbarkeit

---

### Generalisierbarkeit des Konzeptes

- Für andere Fachbereiche
  - Gebäude für die entsprechenden Disziplinen neu benennen, Inhalte austauschen
- Für andere Firmen, Branchen und Themenbereiche
  - Gebäude für diverse Abteilungen und deren Inhalte bezeichnen



## Ausblick

---

### Das sollte noch implementiert werden:

- Einbindung des Java-Abfrage-Programms in die Flash-Umgebung
- Druckansicht
- Usability-Verbesserungen

## Ein Projekt von:

### **Projektteilnehmer**

- Manuel Abels
- Ivonne Fleischer
- Sebastian Grucza
- Franziska Labrenz
- Weiwei Liao
- Jenna Oste
- Astrid von der Pütten
- Sabrina Repic
- Morten Strüwe
- Katharina Thiemann
- Anja Thieme
- Thomas Witschel

### **Mit freundlicher Unterstützung von:**

- Prof. Edgar Heineken
- Prof. Martin Goppelsröder
- Dipl.-Päd. Frank P. Schulte