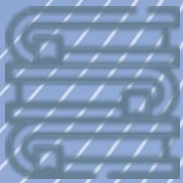


Purpose

Das Ziel der Arbeit war die Entwicklung eines Planspiels, das Studierenden die Prinzipien der Kreislaufwirtschaft praxisnah und interaktiv vermittelt. Durch die spielerische Kombination von Theorie und Praxis soll das Verständnis für nachhaltiges Ressourcenmanagement gefördert und die Bedeutung der Kreislaufwirtschaft verdeutlicht werden. Das Planspiel Circopoly bietet eine innovative Lehrmethode, um komplexe Zusammenhänge anschaulich darzustellen und die Motivation der Zielgruppe durch Gamification-Elemente wie Wettbewerb und Fortschritt zu steigern.

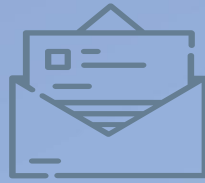
Angewandte Kompetenzen



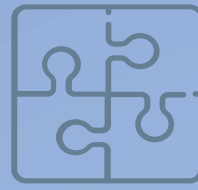
Forschungs-
methodik



Interviews



Umfragen



Prototyping



Testing

Resultat

Der finale Prototyp Circopoly vermittelt die Prinzipien der Kreislaufwirtschaft durch spielerische Mechaniken wie Wettbewerb und Ressourcenmanagement. Die positiven Rückmeldungen zeigen das Potenzial für eine Integration in die Hochschullehre.

QR-Code zu den
Spielregeln von Circopoly

