



## Pressemitteilung vom 13.11.2018

### Neues Gamification-Buch: Erfinderfähigkeiten lernen und lehren

#### Vorstellung des Gamification-Buchs für das systematische Erfinden in Straßburg

Das Kompetenzzentrum OPINNOMETH am Campus Zweibrücken der Hochschule Kaiserslautern fokussiert in einem seiner beiden Aktivitätsfelder das Innovationsmanagement von Unternehmen. Sein Leiter, Prof. Dr. Christian Thurnes, schenkt hierbei den systematischen Innovations- und Erfindungsmethodiken, mit deren Hilfe viele große Unternehmen ihre technische Innovationsleistung steigern, besondere Beachtung.

Im Rahmen der Konferenz „TRIZfuture 2018 – Automated Invention for Smart Industries“ stellten Professor Thurnes und die Mitherausgeber Prof. Dr. Claudia Hentschel (HTW Berlin) und Dr. Frank Zeihsel (Verlag Synnovating) im Oktober ihr neues Buch zur Thematik in Straßburg vor. „Playing TRIZ: Games and Cases for Learning and Teaching Inventiveness“ ist internationales Sammelwerk mit Beiträgen, die das Erlernen der Innovationsmethoden in spielerischen oder fall-bzw. problembezogenen Lernsituationen inszenieren. Die Beiträge aus aller Welt reichen von Lern-Computerspielen über Gruppensettings für den Einsatz in der Industrie bis hin zu Simulationen und fiktiven Problemstellungen, wie der Rettung der Passagiere der sinkenden Titanic.

Gamification – also die Aufbereitung realer Lern- oder Problemstellungen in Spiel- oder spielähnliche Situationen – ist eine sehr aktuelle Lehr- und Lernform, die nicht nur an Schulen und Hochschulen, sondern auch in der betrieblichen Weiterbildung sehr nützlich ist.

Das Buch in englischer Sprache richtet sich daher an Lehrpersonal an Hochschulen sowie an betriebliche Akteure, welche lebendige Elemente für die Aus- oder Weiterbildung im systematischen Erfinden nutzen möchten. Es ist zurzeit direkt beim Verlag Synnovating als Preview und ab 1. Januar im Fach- und Online-Buchhandel erhältlich.

Weitere Informationen im Internet:

Kompetenzzentrum OPINNOMETH: <http://www.hs-kl.de/opinnometh>

Link zum Buch: <http://www.gamitization.com>

TRIZfuture 2018 – Automated Invention for Smart Industries: <https://tfc2018.fr/>

Beigefügtes Bildmaterial:

gamification.jpg: von links nach rechts: Dr. Frank Zeihsel, Prof. Dr.-Ing. Claudia Hentschel, Prof. Dr.-Ing. Christian M. Thurnes

Ihr Ansprechpartner:

Prof. Dr.-Ing. Christian M. Thurnes +++ 0631-3724-5265 +++ [Christian.Thurnes@hs-kl.de](mailto:Christian.Thurnes@hs-kl.de)

Pressestelle Standort Pirmasens ++ Christiane Barth ++ Tel: 0631/3724-7081 ++ Mail: [christiane.barth@hs-kl.de](mailto:christiane.barth@hs-kl.de)  
Pressestelle Standort Zweibrücken ++ Wolfgang Knerr ++ Tel: 0631/3724-5136 ++ Mail: [wolfgang.knerr@hs-kl.de](mailto:wolfgang.knerr@hs-kl.de)