

Gamifizierte AI-Act Schulung für Unternehmen

Konzeption und Prototyp

Hausarbeit / Bachelorarbeit / Masterarbeit

Compliance ist trocken, Gamification steigert das Engagement. Gerade das aktuelle Beispiel der KI-Verordnung ist ein Musterbeispiel dafür, wie Unternehmen einerseits der Pflicht zur Schulung der Mitarbeitenden nachkommen müssen und andererseits dafür sorgen sollten, dass trockene Inhalte dennoch bewusst von den Mitarbeitenden wahrgenommen und angewandt werden können. Im Rahmen dieser Arbeit wird ein interaktives Lernmodul entwickelt, das die Pflichten der KI-Verordnung (Transparenz, Risiko, GPAI) vermittelt und Elemente der Gamification integriert, um das Nutzererlebnis zu optimieren. Für das Modul wird ein Prototyp erstellt, der im Rahmen einer Studie evaluiert werden kann.

Mögliche Forschungsfragen:

- Welche Spielmechaniken verbessern den Wissenstransfer bei komplexen Regulierungen
- Wie kann man den Lernerfolg messen
- Welche Inhalte müssen für Unternehmen priorisiert werden
- Wie vermitteln bestehende Anbieter das Thema

Hintergrund: die EU KI-Verordnung ist seit dem 1.8.2024 in Kraft und legt Unternehmen zahlreiche Pflichten auf. So müssen Unternehmen beispielsweise dafür Sorge tragen, dass alle Mitarbeitenden ausreichend über die Chancen und Risiken von KI informiert sind. Gamification kann helfen, den Lernerfolg zu optimieren.

Prof. Dr.-Ing. Stefan Wagenpfeil

Wirtschaftsinformatik | Software-Engineering

E-Mail: s.wagenpfeil@pfh.de

Internet: www.stefan-wagenpfeil.de/pfh

Termine: www.stefan-wagenpfeil.de/termine

PFH Private University of Applied Sciences

Weender Landstraße 3-7

37073 Göttingen