SG4BB – Technologische Schwerpunkte

Stand
Tagung 2022

Entwicklungsfeld: 1, 2, 3

Thema: Serious Games für die berufliche Bildung

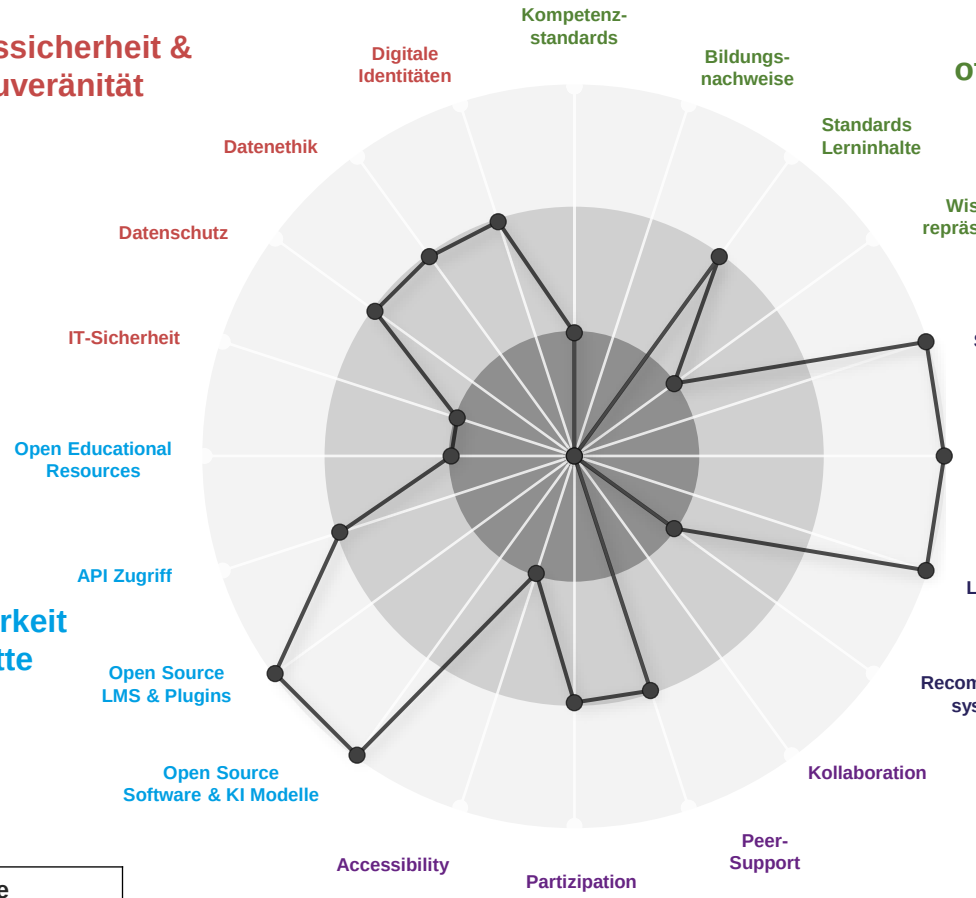
Branche: übergreifend

Schwerpunkte: KI-gestützte spielerische Lehr- und Lernangebote, „Steam“ für Serious Games, Metadaten-orientierte Suchmaschine, neuer Metadatenstandard

Technologisches Ziel: Verknüpfung von Learning Record Store, LMS, Marktplatz, Suchmaschine und Serious Games, Anbindung von Drittanbietern

Informationssicherheit & Datensouveränität

Interoperabilität durch offene Bildungsstandards

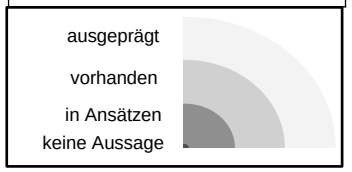


Nachnutzbarkeit durch Dritte

Algorithmen zur Unterstützung der Lernenden

Legende

Ausprägung in Unterdimension



Mitgestaltung, Zugänglichkeit und Zusammenarbeit

SG4BB

ADAPT	APOLLO	ComP-ASS	DigiPlat4Train	EduPLEx_API	ELe-com	ExpanderWB3	HUBGrade	IWWB-PLUS	KAINE	KAMAELEON	KI4CoLearnET	KIM	KIPerWeb	KIRA	KIRA_Pro	KIWI	KUPPEL	LIMo
LiSiL	MINDED_RUHR	MyEduLife	NetOEV	OnCaPflege	PolyEx	SEARCH	**SG4BB**	SMALO	StuBu	TRIPLEADAPT	VerDatAs	WBsmart	Weiterbildung4.OWL	WISYatK				