



Wie kann Open Data über Edutainment vermittelt werden?

<https://jil.sh>

Eine Edutainment-Anwendung, welche das Auseinandersetzen mit Open Data auf spielerische Art fördert und vereinfacht

Wie viele Brände wurden in Kiel im letzten Jahr gelöscht? Wie viel Müll produzieren Haushalte und Gewerbe in Kiel jährlich? Und vor allem: Wie können solche Statistiken für Bürger:innen greifbar gemacht werden?

Entdecken Sie den im Open Data Hackathon der Universität zu Lübeck entwickelten Prototypen SH-Tycoon: Kiel. Dieser Prototyp zeigt beispielhaft, wie Open Data durch unterhaltsame Edutainment Minigames greifbar gemacht werden kann. Im ersten Prototypen kann man die Stadt Kiel entdecken, indem sie Touristen Hotelzimmer zuweisen, Brände löschen, Umzüge koordinieren oder den angefallenen Müll der Stadt zu entsorgen. Und das basierend auf realen Daten des Open Data Portals SH.

Der Prototyp bietet eine erweiterbare Plattform, in dem modular neue Datensätze aus dem Open Data Portal Schleswig-Holstein eingepflegt und automatisch in einer Datenbank vorgehalten werden können.

