"Auswirkung von Gamification auf Stimmung. Motivation, Nutzungshäufigkeit bei einer gamifizierten to-Do Liste"

Thema:
"Auswirkung von Gamification auf Stimmung. Motivation, Nutzungshäufigkeit bei einer gamifizierten to-Do Liste"
Art:
MA
Betreuer:
Patricia Böhm
Student:
Matthias Voit
Professor:
Christian Wolff
Status:
in Bearbeitung
angelegt:
2016-07-21
Antrittsvortrag:
2016-07-28

Hintergrund

Unter Gamification wird die Verwendung von spieletypischen Elementen bzw. Prozessen in Anwendungen oder Systemen verstanden.Ziel ist es die Motivation für die Erledigung komplexer oder unangenehmer Aufgaben zu steigern.

Zielsetzung der Arbeit

Im Rahmen der Arbeit soll untersucht werden wie sich die Gamifikation in einem konkreten Anwendungsfall auf die Stimmung, die Motivation und die Nutzungshäufigkeit auswirkt. Als Anwendungsfall soll eine gamifizierte To-Do-Liste untersucht werden. Folgende Forschungsfragen sollen beantwortet werden:

Hat Gamifikation eine positiven Effekt auf die Stimmung? Hat Gamifikation eine positiven Effekt auf die Motivation? Hat Gamifikation einen positiven Effekt auf die Nutzungshäufigkeit? Wie müssen gamifizierte Apps für den Alltag gestaltet sein? Gibt es personenbezogene Unterschiede (Gamer-Nicht Gamer) bei der Nutzung von gamifizierten Apps?

Konkrete Aufgaben

* Recherche von Definitionen und Hypothesen zum Einsatz von Gamifikation * Voruntersuchung/Fragebogen zur Nutzung von To-Do-Listen (elektronisch oder Papier) * Auswahl von Metriken für Stimmung und Motivation * Auswahl der Untersuchungsgegenstände (gamifizierte App, nicht-gamifizierte App, Papier-To-Do-Liste) * Aufsetzen eines Test-Konzeptes in Form einer Tagebuch-Studie (Aufgaben, Fragebögen) * Durchführung einer Tagebuchstudie (min. 10 Probanden) * Interview bzw. Nachbefragung * Auswertung

Erwartete Vorkenntnisse

* Usability und UX-Methoden * Empirische Methoden

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:
https://wiki.mi.ur.de/ - **MI Wiki**

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/auswirkung_von_gamifikation_auf_stimmung._motivation_nutzungshaeufigkeit_bei_einer_gamifizierten_to-do_liste?rev=1469612641

Last update: **27.07.2016 09:44**