

# Sparen beim Fahren: Automotive User Interface als Gamification-Problem

Thema:

Sparen beim Fahren: Automotive User Interface als Gamification-Problem

Art:

[BA, MA](#)

BetreuerIn:

[Christian Wolff](#)

ErstgutachterIn:

[Christian Wolff](#)

ZweitgutachterIn:

[N.N.](#)

Status:

[Entwurf](#)

Stichworte:

[automotive user interface](#), [gamification](#), [games with a purpose](#)

angelegt:

2012-07-10

Textlizenz:

[Unbekannt](#)

Codelizenz:

[Unbekannt](#)

## Beschreibung

Gestaltung eines Game with a Purpose mit dem Ziel, dadurch energiesparendes Fahrverhalten zu erreichen. Ziel: Weniger Belehrung, mehr Freude am (sparsamen) Fahren.

Fachliche Bezüge:

- [gamification](#)
- [sustainability in HCI](#)
- [games with a purpose](#)

Realisierung als Simulation ggf. mit Hilfe eines Games-Framework

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/automotive\\_user\\_interface\\_als\\_gamification-problem](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/automotive_user_interface_als_gamification-problem)

Last update: **01.10.2019 11:17**

