

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

Thema:

Sparen beim Fahren: Automotive User Interface als Gamification-Problem

Art:

BA, MA

Betreuer:

Christian Wolff

Professor:

Christian Wolff

Status:

ausgeschrieben

Stichworte:

automotive user interface, gamification, games with a purpose

angelegt:

2012-07-10

## 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?rev=1444077639](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/automotive_user_interface_als_gamification-problem?rev=1444077639)

Last update: **05.10.2015 20:40**

