

Nutzen und Funktion von Gamification-Elementen im redaktionellen Kontext.

Thema:

Nutzen und Funktion von Gamification-Elementen im redaktionellen Kontext.

Art:

BA

Betreuer:

Tim Schneidermeier

Student:

Philip Diem

Professor:

Christian Wolff

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

gamification

angelegt:

2015-01-22

Beginn:

2015-01-15

Hintergrund

Gamification als Motivationsfaktor zur Nutzung redaktioneller Inhalte.

Zielsetzung der Arbeit

Bieten sich Gamification-Elemente an um innerhalb einer App (hier: Kicker) verschiedenste Funktionen, z.B. Quiz, NewsTicker, ManagerSpiel, sinnvoll zu verbinden? Welchen Nutzen hat sowohl der Nutzer als auch der Anbieter von diesen Elementen?

Konkrete Aufgaben

Literaturrecherche zu Gamification, Auffrischen der Methodik zur Konzepterstellung bei Softwareentwicklung Evaluierung der Bestehenden Bestandteile der KickerApp Evaluierung zukünftiger Bestandteile Erstellen eines Frameworks zur Verbindung aller Bausteine

Erwartete Vorkenntnisse

Keine

Weiterführende Quellen

Prause, Christian Reinhard: „Improving the internal quality of software through reputation-based gamification“

Nicholson, Scott: „A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification“ Deterding S, Dixon D, Khaled R, Nacke L: „ From game design elements to gamefulness: defining gamification“

Fecher M: „Gamification in der Softwareentwicklung: Chancen und Möglichkeiten“

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/gamification?rev=1421912003>

Last update: **22.01.2015 07:33**

