

# 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:

abgegeben

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 gemification“

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=1439308064>

Last update: **11.08.2015 15:47**

