

Implementierung und Evaluierung einer storifizierten To-Do-Liste zur Untersuchung der Motivation des Nutzers

Thema:

Implementierung und Evaluierung einer storifizierten To-Do-Liste zur Untersuchung der Motivation des Nutzers

Art:

BA

Betreuer:

Florian Bockes

Student:

Svenja Franzes

Professor:

Christian Wolff

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

Storification; Gamification; Motivation

angelegt:

2018-07-09

Antrittsvortrag:

2018-07-31

Hintergrund

Unter Gamification versteht man die Verwendung von spieletypischen Elementen in einem nicht-spieletypischen Kontext, um das Nutzungsverhalten zu beeinflussen. Dazu zählen z.B. Belohnungssysteme für erreichte Ziele, ein Charakter der einen begleitet, Storylines, etc.

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist es, zu untersuchen, ob Gamification sich auf die Motivation und somit auf das Nutzungsverhalten des Nutzers auswirkt. Dafür soll eine gamifizierte To-Do-Liste als App implementiert werden. Als gamifiziertes Element dient eine Storyline, die den Nutzer in der App begleitet.

Hypothese: Gamification hat einen positiven Effekt auf die Motivation und Nutzungsverhalten des Nutzers.

Konkrete Aufgaben

- Konkurrenzanalyse bestehender Apps

- Planung und Implementierung der App
- Storys zeichnen
- Fragebogen zum Thema Motivation erstellen (evtl. mit Aufgaben)
- Tagebuchstudie (ca. 10 Probanden)
- evtl. Nachbefragung

Erwartete Vorkenntnisse

- Entwerfen einer mobilen Anwendung
- Anwendungsentwicklung mit Android
- Umgang mit digitalem Storyboard (mithilfe eines Zeichentablet)
- Usability und UX-Methoden

Weiterführende Quellen

nach Absprache mit dem Betreuer

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

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/implementierung_und_evaluierung_einer_gamifizierten_to-do-liste_zur_untersuchung_der_motivation_des_nutzers?rev=1552991099

Last update: 19.03.2019 10:24

