

Diplom/Master-Thesis

(Diese Arbeit kann auch als Studien/Bachelor-Arbeit vergeben werden oder als studienbegleitendes Projekt.)

Gamification

Technology	Software Process	Legal/Law	Business/Economics
------------	------------------	-----------	--------------------

The thesis can be written in either English or German. Description last revised 06.01.2011.

Zusammenfassung

Verbraucher- und Firmensoftware heutzutage könnte viel besser sein, wenn die Software nach Prinzipien des Spielentwurfs (Game Design) entwickelt würde. Diese Abschlußarbeit analysiert die Prinzipien erfolgreichen Softwarespieleentwurfs und bildet sie auf "ernsthafte" Software ab, wie sie von Webbenutzern oder in Firmen verwendet wird. Die Abbildung wird am Beispiel des Mydosis-Webportals für Dosierungsinformation in der Kinderheilkunde erprobt.

Beschreibung

Die meiste heutige Software, ob Verbraucher- oder Firmensoftware, folgt traditionellen und vielfach überholten Prinzipien der Benutzungsschnittstellengestaltung. Vorzufinden sind funktionsorientierte Benutzungsschnittstellen, z.B. Bankterminals, grafische interaktive Benutzungsschnittstellen, z.B. CAD Systeme, prozessgesteuerte/seitenorientierte Benutzungsschnittstellen (Web 1.0), etc.

Softwarespiele stellen eine eigene Kategorie von Benutzungsschnittstellen bereit. Hier kommt es auf Unmittelbarkeit, Immersion und Kollaboration zwischen Teilnehmern an. In der Verbraucher- und Firmensoftwareentwicklung fehlen Benutzungsschnittstellen mit diesem Anspruch gänzlich. Gleichwohl ist es aber gut vorstellbar, dass sie hier anwendbar sind.

Diese Abschlußarbeit analysiert die existierende Literatur zum Spieleentwurf und bildet die gefundenen und entwickelten Prinzipien auf Verbraucher- und Firmensoftware ab. Diese Abbildung wird am Beispiel des Mydosis-Webportals erprobt. Bei Mydosis geht es darum, möglichst schnell eine Gemeinschaft von Ärzten aufzubauen. Wir glauben, dass die Anwendung von Spieleprinzipien dieser "ernsthafte" Webanwendung helfen können und sie somit der Erprobung der in der Abschlußarbeit formulierten Prinzipien dienen kann.

Referenzen

[1] http://gamification.org/wiki/Game_Mechanics

[2] <http://mydosis.de>

Thesis Advisor

Prof. Dr. Dirk Riehle

dirk.riehle@informatik.uni-erlangen.de

Martensstr. 3, Raum 04.135, Sekretariat Raum 05.138