

Entwicklung eines Messinstruments für Gamification im Unternehmenskontext

Abschlussarbeit - Komedia Master

1 Themenbeschreibung

Gamification bezeichnet den „Einsatz von Spielelementen in Nicht-Spiele-Kontexten“ (Deterding et al., 2011). Diese Einbindung spielerischer Elemente gewinnt auch in Bezug auf unternehmerisch genutzte Software zunehmend an Bedeutung, ist aber nicht unumstritten. Inwiefern Gamification die Zielsetzungen der Motivationssteigerung, Erhöhung der Compliance etc. erreicht, wird derzeit jedoch selten überprüft. Ein möglicher Grund hierfür ist, dass es an geeigneten Messinstrumenten fehlt.

2 Inhalt der Arbeit

Im Rahmen der Abschlussarbeit soll ein solches Messinstrument zur Evaluation von Gamification-Anwendungen im Unternehmenskontext unter Verwendung wissenschaftlicher Methoden entwickelt werden.

Als Grundlage zur Entwicklung ist der aktuelle Stand der Forschung zum Thema Evaluation von Gamification-Anwendungen, sowie Evaluationsmethoden angrenzender Bereiche aufzuarbeiten. Als weitere Basis dient ein Design Space für Gamification, der gerade am Lehrstuhl entwickelt wird.

Die Arbeit soll folgende Kernelemente umfassen:

- Reflektion bestehender Messinstrumente in angrenzenden Bereichen (Game Experience, Motivation,...)
- Diskussion der Ziele und Anforderungen von Gamification im Unternehmenskontext unter Bezugnahme auf den o. g. Gamification Design Space
- Basierend auf Punkt 1 und 2: Entwickeln eines Messinstruments (Fragebogen) zur Erhebung des Erfolgs von Gamification im Unternehmenskontext
- Empirische Testung des Fragebogens mit adäquaten statistischen Methoden (Faktoranalyse, Messung von Validität und Reliabilität,...)

3 Vorkenntnisse

Sie sollten über Kenntnisse der statistischen Methoden zur Fragebogenkonstruktion und -validierung verfügen bzw. bereit sein, sich selbstständig in diese einzuarbeiten. Eine sorgfältige Arbeitsweise ist darüber hinaus besonders relevant.

4 Ansprechpartner

Bei Interesse bitte melden bei: katja.herrmann@uni-due.de