

Analyse von Einflüssen von spielerischen Elementen auf die Stimmung von Nutzern

Hintergrund

In den letzten Jahren wurde die Forschung weit voran getrieben die Stimmungsanalyse zu verbessern. Diese kann genutzt werden, um Entwickelnden sich ihrer Stimmung bewusster zu machen oder auch konstruktiv Maßnahmen zu entwickeln die Stimmung zu verbessern. Durch die kontinuierliche Verbesserung vieler verschiedener Tools und Ansätze fehlt der Stimmungsanalyse insgesamt ein wichtiger Aspekt: Wie kann die Stimmung verbessert werden? Eine Möglichkeit besteht darin spielerische Elemente (Gamification) in Tätigkeiten oder Programmen zu implementieren. Möglichkeiten dafür sind beispielsweise Leaderboards, Highscores oder Belohnungssysteme.

Aufgabe

In dieser Bachelorarbeit soll herausgefunden werden, inwiefern spielerische Elemente genutzt werden können, um die Stimmung zu verbessern und ob diese überhaupt einen generellen Einfluss haben. Zu Beginn soll dafür herausgefunden werden, welche Elemente dafür gut geeignet sind. Um dies herauszufinden, soll zu Beginn sich in die Literatur zur Stimmungsanalyse und Gamification eingelesen werden. Anschließend daran soll ein Anwendungsfall (Nutzerstudie, Programmtest, etc.) vorbereitet werden, in welchem ein spielerisches Element zum Einsatz kommt. Aus diesem Anwendungsfall soll daraufhin analysiert werden, inwiefern das ausgewählte Element einen Einfluss auf die Stimmung hatte. Dafür sollen im Vorfeld Metriken zum Messen aufgestellt werden. Die Analyse kann in Form eines vorherigen und nachfolgenden Fragebogens verglichen werden. Die Erkenntnisse sollen anschließend interpretiert werden.

1. Einarbeitung in die Literatur zur Stimmungsanalyse und Gamification
2. Analyse geeigneter spielerischer Elemente für einen Anwendungsfall
3. Vorbereitung eines Anwendungsfalls
4. Durchführung des Anwendungsfalls
5. Analyse und Interpretation der Ergebnisse

Organisatorisches

Betreuer: Alexander Specht
Prüfer: Prof. Dr. Schneider
Beginn: ab sofort möglich