**Expose**

Ngoc Minh Chau Nguyen, Reyhana Akbari, Jens Schöler

**Gamification**

In den letzten Jahren hat Gamification als Phänomen viel Aufmerksamkeit gewonnen. Indem allgegenwärtigen Situationen spieltypische Elemente zugeordnet werden, sollen Personen motiviert und deren Leistung verbessert werden. Was hierbei sehr wichtig ist, dass von allen Handlungen (Anwendung, Herstellung, Entwicklung, usw.) gefordert wird, dass es den gesellschaftlichen Normen entspricht. Weiterer Punkt zur Diskussion ist, ob Gamification wissenschaftlichen Standards oder gesetzlichen Regeln entspricht. Zudem kommt auch noch ob die geforderten Fähigkeiten körperlich ausführbar sind.

Ein bekanntes Beispiel ist die Applikation “Pokemon Go”, welches im Juli 2016 erschienen ist. In den Monaten nach dessen Veröffentlichung konnte man weltweit positive Auswirkungen beobachten, wie z.B. dass viele Personen mehr und länger nach draußen gehen oder erhöhte Besucherzahlen für öffentliche Einrichtungen. Dieses Beispiel ist Beweis, dass Gamification Potenzial bietet.

Aber warum ist es so erfolgreich? Diese Arbeit untersucht den derzeitigen Stand der Forschung von Gamification. Wo gibt es eventuell noch Forschungsbedarf, wo befinden sich die Stärken (was macht dieses Feld so spannend und erfolgreich und warum?), und wo befinden sich Risiken (gibt es Fälle oder Situationen, wo oder wann man es nicht anwenden kann oder es nicht erfolgreich sein wird?

Zu dem Thema haben wir uns vorerst informiert und haben auch schon gute Quellen gefunden, die uns behilflich sein werden. Natürlich werden wir mehr recherchieren um mehr Quellen zu finden.

Wir werden uns zunächst mit Gamification selbst befassen, d.h. was versteht man darunter? Was für eine Rolle spielt hierbei die Motivation des Nutzers? Ist es „nur“ eine Art oder gibt es mehrere Gründe oder Motive, die relevant sind?

Wir erwarten überwiegend positive Ergebnisse, weil nach unsere Recherchen zeigt es sich, wie informativ es ist. Das Thema ist nicht begrenzt und man kann es auf jede Altersgruppe, soziale Schicht und damit auf jedes einzelne Individuum beziehen. Das Thema an sich ist sehr vielseitig und es lässt uns einen großen Spielraum damit zu „spielen“.

**######## neu**

**Worum geht es?**

Die Arbeit befasst sich mit dem Thema Gamification bezogen auf Motivation auf industrielles Umfeld. Es soll gezeigt werden, was genau Gamification ist und welche Auswirkungen dies auf industrielle Umfeld hat.

* später :Abstract

**Warum ist dieses Thema nützliche/spannend7notwendig…**

In den letzten Jahren hat Gamification als Phänomen viel Aufmerksamkeit gewonnen, mit dem Ziel, das Verhalten von Menschen zu beeinflussen, und diese zu motivieren. Während diese in den Bereichen der Gesundheit und Bildung bekannt ist und der Nutzen nachgewiesen wurde, sind die Auswirkungen von Gamification auf Arbeiter in Industrieumgebungen bislang selten untersucht worden. Dies kann ein effektiver Weg für die Verbesserung der Arbeitsleistung von Menschen sein.

* später: Abstract

**Überblick, erste Recherche-Ergebnisse**

Gamification hat eine sehr große Relevanz auf industrielle Umfeld. Es gibt jede Menge Hausarbeiten bzw. Diplomarbeiten darüber. Allein Google liefert über dieses Thema ungefähr 1.920 Ergebnisse.

* später: Einleitung oder Grundlagen

**Wie plane ich, das Thema umzusetzen?**

Um zu prüfen, ob Gamification wichtig für das industrielle Umfeld ist, müssen wir zunächst auf die Grundlegende Definition beschäftigen. Danach was für eine Konzept dies hat und konzentrieren uns auf paar Anwendungsbeispiele. Zum Schluss, was für ein Fazit wir daraus erzielen können.

 später: Abstract

**Welche Ergebnisse erwarte ich?**

Nach unseren Recherchen haben wir jede Menge Materiale gefunden, die für unsere Hausarbeit nutzbar sein können.

* Später: Abstract