

Konzeption eines Projektmanagement Task-Boards unter Anwendung des Habitica Gamification-Ansatzes

Nick Philipp Häcker
Fakultät für Digitale Medien
Hochschule Furtwangen University
nick.athaeck@gmail.com

ABSTRACT

In der heutigen Welt stehen viele sowohl Studierende als auch Werktätige vor einer Vielzahl von Herausforderungen, um ihre Produktivität aufrechtzuerhalten. Um das zu erreichen gibt es viele verschiedene Möglichkeiten. Dabei werden Aufgaben häufig in Papier Format aufgeschrieben, oder man verwendet Tools wie Notion, GitHub Projects oder Habitica. Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem Gamification-Ansatz von Habitica, sammelt seine Schwachstellen und konzipiert Lösungen für eine bessere Integration der Spielerischen Elemente. Dabei wird in der Konzeption des Aufgaben-Boards der Aufbau und die Funktionsweise eines gestaltbaren Projektmanagements Tools, wie er in Asana vorzufinden ist, miteinbezogen und angewandt.

CCS Concepts:

CCS → Human-centered computing → Human computer interaction (HCI) → HCI design and evaluation methods → User studies; CCS → Theory of computation → Theory and algorithms for application domains → Algorithmic game theory and mechanism design → Network games; CCS → Software and its engineering → Software organization and properties → Contextual software domains → Virtual worlds software → Interactive games

Keywords

Gamification, Asana, 3D Environment

1 EINLEITUNG

1.1 Aufbau des Papers

2 STAND DER FORSCHUNG

2.1 Gamification

2.2 Projektmanagement Tools

3 ANSATZ DER KONZEPTION

3.1 Analyse von Habitica

3.2 Analyse von Asana

4 FAZIT UND AUSBLICK

Seminar Interaktionsdesign

Interaktionsdesign MIM1, WS 2023/2024

Dozent: Prof. Dr. Thomas Schlegel

Modul: Interaktionsdesign, Fakultät Digitale Medien