

Der **CONTENT-ALGORITHMUS** stellt die individuelle Fragenspielung nach folgenden Kriterien sicher: Der User wird abwechselnd mit einfachen und schwierigen Fragen, aus seinen ausgewählten Themenpräferenzen, konfrontiert. Ziel ist es, dass der User stetig in den Level vorankommen kann und zum Weiterspielen motiviert wird. Er bleibt im Spiel, weil er sowohl Erfolgserlebnisse hat (richtige Antworten) als auch Irritationen (überraschende Fakten / falsche Antworten). Der Content-Algorithmus berücksichtigt folgende Variablen: Anzahl richtige im Verhältnis zu falschen Antworten zählen (RFQ), die 4 Fragearten, indiv. Themenpräferenz, Kategorie-TAG, Prioritätsfaktor, fake/news, positiv/negativ.

FRONTEND

BACKEND

Vorauswahl
Themenpräferenz

FRAGE 1-3

Zufall aus Themenpräferenz
& 20 gelabelten Startfragen

Die ersten Fragen des Users werden anhand seiner vorab individuell ausgewählten Themenpräferenz und 20 vorab gelabelten Startfragen aus dem Fragen-Pool im Backend ausgewählt.

FRAGE 4-X

CONTENT-ALGO greift

1. Es wird geprüft, ob aktuell im Fragen-Pool eine Aktualitätsfrage hinterlegt ist. Wenn ja wird diese jedem User für den eingestellten Zeitraum (bspw. 2 Wochen) sofort ausgespielt.

2. Wenn keine Aktualitätsfrage vorliegt, greift der **CONTENT-ALGO**.

Die Reihenfolge der Variablen-Abfrage definiert deren Priorisierung. Nach Bestimmung der 5 Variablen anhand des bisherigen Spielverlaufs, werden entsprechende Fragen aus dem Fragen-Pool gefiltert und gezielt ausgespielt.

Sollte es nicht genügend Fragen für das gefilterte Variablenbündel geben, greift eine Fallback-Lösung und die letzte Variable fliegt aus der Betrachtung bis eine passende Frage ausgespielt werden kann (siehe schwarze Pfeile).

1. Prüfung, ob **AKTUALITÄTSFRAGE**
j/n

2. Wenn N, dann **USER-Antworten & FRAGEN-Daten** prüfen

1. indiv. RFQ (<50%)
→ Leichte Frage aus Pool (siehe allg. RFQ)
2. Themen (letzte 10 Fragen)
→ Leichte Frage aus Pool (siehe allg. RFQ)
3. Indiv. Themenpräferenz
→ Passende Kategorie
4. Positiv/negativ (letzte 10 Fragen)
→ Abwechslung
5. Fake/news (letzte 10 Fragen)
→ Abwechslung

3. Gemäß gefiltertem Variablen-Bündel Auswahl aus Fragen-Pool

4. Antwort durch User, die wiederum oben in allg. RFQ eingespeist wird

FRAGEN-POOL

Im Fragen-Pool befinden sich zum Start **n=2000 Fragen**, die von den Redakteuren nach den bestehenden Variablen getagged sind.

Die **Aktualitätsfrage** ist mit einem Prioritätsfaktor versehen und wird immer priorisiert ausgespielt.

Folgende **USER-Antworten & FRAGEN-Daten** werden im Backend gespeichert und erhoben:

- RFQ (Richtig-Falsch-Quotient bei der Beantwortung jeder Frage)
- Positiv/negativ
- Fake/news
- Etc.

Für jede Frage gibt es einen definierten **RFQ-Wert**, der festlegt, ob die Frage einfach oder leicht ist. Dieser wird durch die regelmäßige Datenerhebung stetig angepasst. Zielstellung ist das **stetige Levelaufsteigen** des Users.

USER-ANTWORTEN

Im Backend werden auf **individueller USER-Basis** folgende Variablen/Daten gespeichert und erhoben:

1. indiv. RFQ (basierend auf den letzten 10 beantworteten Fragen)
2. Themen (letzte 10 Fragen)
3. Indiv. Themenpräferenz
4. Positiv/negativ (letzte 10 Fragen)
5. Fake/news (letzte 10 Fragen)