

Univ.-Prof. Dr.  
Jan Marco Leimeister

e leimeister@uni-kassel.de  
t (0561) 804-6068  
f (0561) 804-6067

Pfannkuchstraße 1  
34121 Kassel

07.05.2020

## Adaptive und Intelligente Systemgestaltung – Spielerische und individuelle Gestaltung von Informationssystemen

### Hintergrund:

Spiele sind in der heutigen Zeit ein wesentlicher Bestandteil des täglichen Lebens. Im privaten Bereich verbringen zahlreiche Menschen ihre Freizeit mit Computerspielen. Wenn Spielelemente in einen nicht spielbasierten Kontext integriert werden, spricht man von dem sogenannten Gamification Ansatz. Gamification wird in einer Vielzahl von verschiedenen Kontexten eingesetzt wie beispielsweise innerhalb des Gesundheitsbereiches oder innerhalb der Aus- und Weiterbildung. Dabei kommen sogenannte „Spiel Design Elemente“ zum Einsatz, die dazu dienen, Nutzer zu motivieren ein Informationssystem regelmäßiger zu nutzen. Das Konzept des Gamifications wird heutzutage vielfach mit intelligenten Konzepten und Lösungen verbunden die sich Methoden der künstlichen Intelligenz (KI) bedienen. Hierbei wird durch die Hinzunahme von KI eine individuellere Gestaltung von Gamification Konzepten vorgenommen, durch die nicht nur Spielkonzepte individuell an Situationen und Nutzergruppen anpassbar sind, sondern durch die auch eine stärkere Einbindung in das Informationssystem an sich erfolgt.

### Mögliche Themen für BA/MA Arbeiten

- Analyse von Schnittstellen zur adaptiven und individuellen Gestaltung von Gamification Konzepten (Literatur Review – Bachelorarbeit, erweiterbar zur Masterarbeit durch eine gekoppelte Datenanalyse)
- Facetten des Wettbewerbes – Analyse und Gestaltungsmöglichkeiten von Wettbewerbsbasierten Elementen (Literatur Review – Bachelorarbeit, erweiterbar zur Masterarbeit durch eine gekoppelte Datenanalyse)
- Bedeutung von Präferenzen bei der Gestaltung von Motivationskonzepten für intelligente Systeme (Literatur Review – Bachelorarbeit)
- Gestaltungselemente eines motivierenden und spielbasierten Chatbots (Feldexploration – Masterarbeit)
- Individuelles, adaptives und spielbasiertes Feedback im Lernprozess – Effekte von individuellen Feedbackanpassungen auf die Motivation und den Lernerfolg (Feldexploration – Masterarbeit)

- Monetäre vs. nicht monetäre Anreize – Der Einfluss einer Belohnungsart durch die ein intelligentes System (Chatbot) und deren Auswirkung auf das Vertrauen und das Verhalten von Nutzern (Feldexploration – Masterarbeit)
- Gamified Nudging von intelligenten Systemen und deren Auswirkung auf Kundenverhalten (Feldexploration – Masterarbeit)

**Fragen und Bewerbungen an:**

Dr. Sofia, Schöbel

Raum 1170, ITeG, Pfannkuchstraße 1, 34121 Kassel

0561/804-669, vorname.nachname@uni-kassel.de