

Optimierung des Inhaltspflegeprozesses von Informationssystemen durch Feedback- und Gamification-Elemente

Thema:

Optimierung des Inhaltspflegeprozesses von Informationssystemen durch Feedback- und Gamification-Elemente

Art:

[MA](#)

BetreuerIn:

[Christian Wolff](#)

BearbeiterIn:

Daniel Riedmüller

ErstgutachterIn:

[Christian Wolff](#)

ZweitgutachterIn:

[N.N.](#)

Status:

[abgeschlossen](#)

Stichworte:

[Gamification](#), [CMS](#), [Webentwicklung](#)

angelegt:

2016-05-30

Beginn:

2016-05-30

Antrittsvortrag:

2016-07-28

Abschlussvortrag:

2017-02-06

Textlizenz:

[Unbekannt](#)

Codelizenz:

[Unbekannt](#)

Hintergrund

Das Einpflegen und Warten von Daten in Informationssysteme durch Autoren ist in vielen Firmen und Betrieben eine wichtige Voraussetzung zur Erzeugung von Produkten und Dienstleistungen. Diese Arbeitsprozesse können repetitiv sein und die Arbeitsbelastung aufgrund von Unüberschaubarkeit der Datenmenge erhöht sich so unnötig. Zudem gibt es Vorgänge, bei denen zwecks Qualitätssicherung ein 4Augen oder PeerReviewSystem notwendig wird, was die Entstehung von Engpässen im Ablauf der Datenpflege begünstigt. Diese Arbeitsvorgänge können gamifiziert und somit motivationssteigernd und effizienter gestaltet werden, so dass die Datenpflege von Autoren und Reviewer schneller und fehlerfreier durchgeführt werden kann. Gamification beschreibt die Integration spieltypischer Elemente, wie Highscores, Fortschrittsbalken und Erfahrungspunkte im

spielfremden Kontext.

Zielsetzung der Arbeit

In der vorliegenden Arbeit soll die Möglichkeit der Gamification von Prozessen zur Datenpflege in einem CMS untersucht werden, welche typischerweise bei Informationsbzw. Anwendungssystemen durchgeführt wird. Dabei soll speziell die zu erwartende Motivations- und Effizienzsteigerung durch gamifizierte Arbeitsvorgänge anhand der Arzneimittelinteraktionsdatenbank Psiac beleuchtet werden. Zu diesem Zweck wird eine webbasierte Anwendung entwickelt, deren BackendLogik die Datenbankschnittstellen von Psiac implementiert, deren Frontend aber losgelöst von der eigentlichen Anwendung ist. Mithilfe dieser gamifizierten Software, soll es den Autoren von Psiac erleichtert werden, neue Wirkstoffe und Arzneimittelinteraktionen einzupflegen und vorhandene Daten zu warten. Außerdem soll das System Professoren bzw. Reviewer darin unterstützen, die Änderungen an den Daten zu überprüfen.

Konkrete Aufgaben

Recherche des Forschungsstands zu Gamification Analyse von typischen Arbeitsprozessen bei der Datenpflege in CMS Ausarbeitung der Möglichkeiten zur Gamifizierung dieser Arbeitsprozesse Untersuchung der Anwendung im Beispiel der Arzneimitteldatenbank Psiac Entwicklung einer webbasierten Anwendung, mithilfe derer die gamifizierten Arbeitsvorgänge durchgeführt werden können Evaluation des Ergebnisses (Als Testgruppe die PsiacAutoren)

Erwartete Vorkenntnisse

Webentwicklung

Weiterführende Quellen

TBD

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/gamification_inhaltspflegeprozesses_informationssystemen

Last update: **01.10.2019 11:41**

