

Offene Abschlussarbeit mit dem Thema:

Einsatz von Gamification im Business Process Management

Typ:	Bachelorarbeit	Beginn:	ab sofort
Gutachter:	Prof. Dr. Manfred Reichert	Betreuer:	Michael Winter
Projekt:	-		Raum 550
Ext. Partner:	-		michael.winter@uni-ulm.de

Kurzbeschreibung:

Gamification ist ein Konzept, welches den Einsatz von spieltypischen Elementen (Achievements, Highscores, etc.) in einem spielfremden Kontext beschreibt. Dadurch sollen Verbesserungen in der Motivation, Lernerfolg, etc. bei monotonen oder komplexen Aufgaben erzielt werden. Inmitten bereits existierender Methoden und Herangehensweisen verspricht der Einsatz von Gamification neue positive Möglichkeiten. Vorwiegend findet man den Einsatz von Gamification im Werbe- und Unterhaltungsbereich, doch derweil erkennen immer mehr Bereiche (Bildungssystem, Gesundheitswesen, etc.) den Nutzen und das Potential von Gamification und streben eine gamifizierte Richtung an. Daher soll in dieser Arbeit der Einsatz von Gamification im Business Process Management (BPM) näher untersucht werden. Dazu gehört die Recherche und Zusammenfassung bereits bestehender Anwendungen von Gamification in BPM und die Entwicklung neuer Konzepte. Weitere und detaillierte Informationen können bei einem persönlichen Gespräch gegeben werden.

Weitere Informationen:

Kenntnisse in Business Process Management and Notation