

Offene Abschlussarbeit mit dem Thema:

Konzipierung und Entwicklung einer gamifizierten BPM Engine

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. Anhand bestehender Konzepte soll eine gamifizierte BPM Engine entwickelt werden. Diese soll, neben einer Modellierungsumgebung, eine Unterstützung für Gamification bieten. Weitere und detaillierte Informationen können bei einem persönlichen Gespräch gegeben werden.

Weitere Informationen:

-