

Best-Practice-Wettbewerb Der Guided Walk

Marvin Kern, Nicole Krüger, Athanasios Mazarakis

Kiel University & ZBW – Leibniz Information Centre for Economics, Kiel/Hamburg, Germany

Einführung: Der Guided Walk

Was ist der Guided Walk?

→ Eine Webseite, auf der man Wissen über das Schreiben von wissenschaftlichen Arbeiten kostenfrei auffrischen bzw. erwerben kann.

Wie werden die Nutzer*innen an die Inhalte herangeführt?

→ Der Guided Walk ist eine entscheidungsbasierte Anwendung. Je nachdem wie sich die Nutzer*innen entscheiden, werden ihnen unterschiedliche Pfade des Guided Walks angezeigt. (siehe Bild 1)

Wie ist der Guided Walk zu finden?

→ Der Guided Walk ist unter folgendem Link zu finden: gw.zbw.eu

12% gelesen

Das Thema deiner Arbeit lautet: „Sharing Economy: Revolution der Konsumkultur?“
Was tust du jetzt?



Bild 1 – Ausschnitt aus einer Entscheidungssituation des Guided Walks

Inhalte: Die 3 Kapitel des Guided Walks

Kapitel 1: Literatur suchen & bewerten

Einerseits wird in diesem Kapitel vermittelt, wie man für wissenschaftliche Arbeiten Literatur sucht.

Andererseits wird aber auch vermittelt, wie man die gefundene Literatur bewertet, um für seine Arbeiten nur vertrauenswürdige und korrekte Literatur zu verwenden.



Kapitel 2: An den Volltext gelangen

Häufig findet man bei der Literaturrecherche gute Literatur, die aber nicht frei zugänglich ist.

In diesem Kapitel werden verschiedene Wege dargestellt, an lizenzierte oder gedruckte Volltexte zu gelangen.



39% gelesen

Kapitel 3: Richtig zitieren

Nachdem man in den vorherigen Kapiteln gelernt hat, die richtige Literatur zu beschaffen, wird in diesem Kapitel vermittelt, wie man die beschaffte Literatur richtig zitiert.



Neuerung: Gamification im Guided Walk

Gamification? Was ist das?

→ Gamification lässt sich als ein „Prozess der spielerischen Gestaltung von Aktivitäten in einem spiel-fremden Kontext durch die Verwendung von Spiel-Design-Elementen“ definieren (Sailer, 2016, S. VII).

In den letzten Jahren ist die Thematik Gamification immer mehr in den Vordergrund gerückt, da sie eine sehr gute Möglichkeit darstellen, die Motivation für bestimmte Tätigkeiten zu erhöhen. Auch der Guided Walk wurde jetzt um Gamification-Elemente erweitert.

Alle Gamification-Elemente des Guided Walks im Überblick

1. Punkte

Punkte dienen im Guided Walk als eine Art Feedback (Sailer, 2016, S. 30). Durch sie wissen die Nutzer*innen wie gut sie bisher abgeschlossen haben.

Des Weiteren dienen Punkte der Motivations-Steigerung (Morschheuser et al., 2016, S. 5).

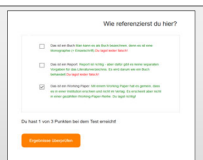


Bild 2 – Beispiel für eine beantwortete Frage mit Punkteanzeige

2. Abzeichen

Für das Beenden von Kapiteln und für das Sammeln von Punkten erhalten die Nutzer*innen unterschiedliche Abzeichen.

Ziel sollte sein, alle Abzeichen des Guided Walks freizuschalten.



Bild 3 – Abzeichen, welches man für das Beenden des 2. Kapitels erhält

3. Fortschrittsbalken

Die Fortschrittsbalken im Guided Walk füllen sich immer weiter, je mehr Punkte gesammelt wurden. In jedem Kapitel zeigen die Balken, wie viele Punkte man in der jeweiligen Kategorie gesammelt hat.

Übrigens: Nach diesem Kapitel, ist der Fortschrittsbalken vom Poster schon bis zu 84% gefüllt. Weiter so!

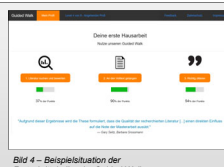


Bild 4 – Beispielsituation der Fortschrittsbalken im Guided Walk

4. Level

Nach dem, was du bisher gelesen hast, steht dir mindestens das Level „Guided Walk Entdecker“ zu! Auch im Guided Walk erhält man für seinen Fortschritt neue Level.

Die Gamification-Elemente des Guided Walks wurden übrigens nicht zufällig gewählt. Morschheuser et al. (2006, S.5) beschreiben, dass diese Kombination von Gamification-Elementen häufig positive Effekte auf die Motivation von Nutzer*innen hat.

84% gelesen

Ausblick: Die nächsten Schritte für den Guided Walk

In den nächsten Schritten soll vor allem die Benutzerfreundlichkeit des Guided Walks verbessert werden. Es konnten im Laufe eines Experiments schon einige Verbesserungsvorschläge ermittelt werden, die implementiert werden sollen.

Außerdem wird ein Hauptaugenmerk auf die Konfigurierbarkeit und den Überraschungseffekt der Spielelemente gelegt werden, da diese in der formativen Evaluation einen besonders starken Effekt auf die Motivation hatten.

100% gelesen! Glückwunsch★

Deine Einführung in den Guided Walk hast du erfolgreich absolviert!
Herzlichen Glückwunsch!

Damit hast du folgendes Abzeichen erworben:



Referenzen

Sailer, Michael (2016). *Die Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung: Empirische Studien im Kontext manueller Arbeitsprozesse*. Wiesbaden: Springer.

Morschheuser, Benedikt, Juho Hamari, und Jonna Koivisto (2016). "Gamification in Crowdsourcing: A Review". *49th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*, S. 4375-4384. doi: 10.1109/HICSS.2016.543

Link: <http://gw.zbw.eu>

Kontakt

E-mail: a.mazarakis@zbw.eu
Phone: +49-431-8814-214

Dr. Athanasios Mazarakis
Düsternbrooker Weg 120
24105 Kiel
Germany



Leibniz-Informationszentrum
Wirtschaft
Leibniz Information Centre
for Economics