

WISSENSCHAFTLICHES POSTER

Der Zweck eines wissenschaftlichen Posters ist es, deine Ergebnisse aus der Forschung visuell und kompakt aufzubereiten. Die Struktur des Posters richtet sich im Allgemeinen nach der inneren Struktur deines Projekts (Einleitung, Hintergrund, Material, Methode, Ergebnis, Schlussfolgerung). Hier findest du allgemeine Tipps zum Erstellen eines wissenschaftlichen Posters.



1

Für welche Zielgruppe erstellst du das wissenschaftliche Poster? Richtet es sich an deine Dozent*in? Sprichst du deine Kommiliton*innen damit an? Gilt das Poster einer großen wissenschaftlichen Community?

2

Wähle einen aussagekräftigen Titel für dein Poster. Der Titel sollte sich vom Rest des Inhalts abheben und ansprechend sein.

3

Platziere das Logo deines Instituts, deiner Universität oder deiner Forschungseinrichtung auf das Poster, am besten im oberen Bereich. Dein Name und die Namen deiner Co-Autor*innen gehören ebenfalls nach oben.

4

Stelle die Forschungsrelevanz und deine Motivation kurz dar. Halte dich dabei so kurz wie möglich und so lang wie nötig. Reduziere deine Ergebnisse auf die relevantesten Aspekte und unterstütze deine Aussagen mit Grafiken. Das Verhältnis von Text und Bild liegt bei ungefähr 50% Text, 30% Grafiken und 20% freien Flächen.

5

Die Forschungsfragen deiner Arbeit solltest du ebenfalls auf deinem Poster abbilden. Diese kannst du direkt aus deiner Forschung übernehmen.

6

Fasse die relevanten und zentralen Thesen deines theoretischen und wissenschaftlichen Hintergrunds auch auf deinem wissenschaftlichen Poster zusammen. Wichtig ist, dass du die Autor*innen der Literatur richtig zitierst.

7

Welche Methoden verwendest du? Beschreibe das methodische Vorgehen deiner Forschung kurz und knapp.

8

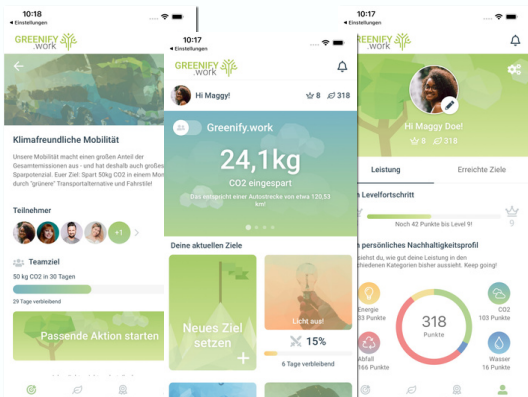
Was ist das zentrale Ergebnis deiner Forschung? Für deine Ergebnispräsentation solltest du genug Platz einplanen.

9

Welche Schlussfolgerungen ziehst du daraus? Dein Poster endet mit einer Diskussion und einem Ausblick.

Notiere dir zur Vorbereitung deines wissenschaftlichen Posters zu folgenden Inhalten Stichpunkte auf ein gesondertes Blatt: Titel, Zielgruppe, Autor*in, Relevanz des Themas, Forschungsfrage, bisherige Ergebnisse, Vorgehensweise (Material, Methode), Ergebnis, Diskussion, Quellen.

- Überlege dir, wie du die Themen auf deinem Poster anordnen möchtest und fertige eine Skizze an.
- Erstelle im Anschluss z. B. mit PowerPoint dein Poster. Achte dabei auf die richtige Größe (je nach Absprache z. B. A0, A1, A2 oder A3). In Powerpoint kannst du im Druckmenü (Seite einrichten) die Größe einstellen.
- Achte zudem auf die richtige Formatierung und informiere dich über die geforderte Schriftgröße.
- Zur Veranschaulichung dient folgendes Poster:



GREENIFY .work

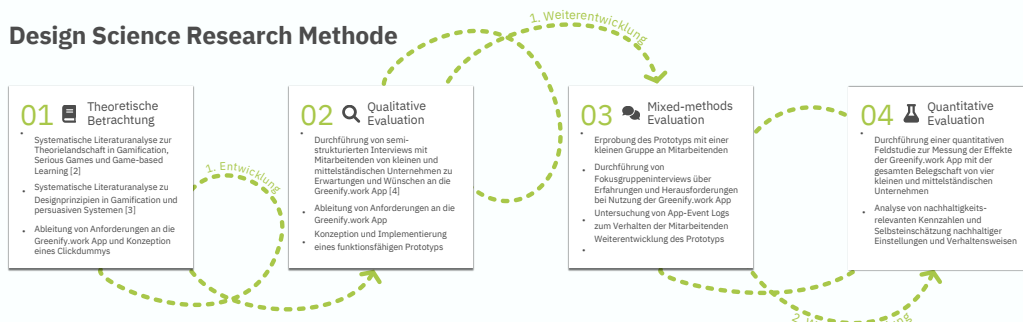
Gamification in Unternehmen
**Nachhaltigkeit,
 spielend
 einfach!**



Das Forschungsprojekt Greenify.work möchte untersuchen, ob Mitarbeiter in kleinen und mittelständischen Unternehmen durch den Einsatz von Spielelementen, sogenannter „Gamification“, zu nachhaltigem Verhalten am Arbeitsplatz motiviert werden können – sodass Sie beispielsweise ihren Strom- und Wasserverbrauch reduzieren oder bewusster über Abfallvermeidung und Transportwege nachdenken. Bisherige Studien im Bereich privater Haushalte legen nahe, dass Spielelemente wie **Punktesysteme, Teamziele, Ranglisten, Challenges, personalisierte Tipps und direktes Feedback** zu nachweislich geringerem Energie- und Wasserverbrauch führen.

Im Rahmen des Projektes wird eine auf wissenschaftlichen Erkenntnissen basierende gamifizierte Smartphone-App in Zusammenarbeit mit kleinen und mittelständischen Unternehmen konzipiert und erprobt [1].

Design Science Research Methode



Ergebnisse

01		02		03	
Theoretische Prinzipien		N = 27: Erwartungen an die Greenify.work App nach Aspekten von hedonischen Informationssystemen [5]		N = 18: Herausforderungen bei Nutzung der App nach der Aktivitätstheorie [6] und der Diffusion of Innovation Theorie [7]	
Basierend auf		Designelemente		Wissen	
Klare und relevante Ziele	Selbstbestimmungstheorie, Schichtenmodell nach Maslow, Flow Theorie, ARCS Modell, Komplexitätsreduktion, Theorie der sozialen Identität, Theorie der Selbstbestimmungstheorie, Transformatives Modell, Transformatives Modell, Flow Theorie	Verfügbarkeit	Leistungsziele	Handlungswissen	Erkenntniswissen
Direktes Feedback	Selbstbestimmungstheorie, Selbstbestimmungstheorie, Zielsetzungstheorie, ARCS Modell, Komplexitätsreduktion, Theorie der sozialen Identität, Theorie der Selbstbestimmungstheorie, Transformatives Modell, Transformatives Modell, Flow Theorie	Verständlichkeit	Soziales Lob	Handlungswissen	Erkenntniswissen
Positive Verstärkung	Verstärkungstheorie, ARCS Modell, Selbstbestimmungstheorie, Transformatives Modell, Selbstbestimmungstheorie, ARCS Modell, Selbstbestimmungstheorie	Sozialer Einfluss	Fairness	Handlungswissen	Erkenntniswissen
Geförderung des Ziels	Klassische Lerntheorie, Soziale Identität, Theorie der sozialen Identität, Theorie der Selbstbestimmungstheorie	Leistungsziele	Soziales Lob	Handlungswissen	Erkenntniswissen
Vereinfachte Nutzung	Technische Akzeptanzmodell, ARCS Modell, Lerntheorie, Theorie der kognitiven Belastung	Leistungsziele	Fairness	Handlungswissen	Erkenntniswissen
Individuelle Ziele	Selbstbestimmungstheorie, Leistungsziele, Selbstbestimmungstheorie, Soziale Identität, Theorie der sozialen Identität, Theorie der Selbstbestimmungstheorie	Leistungsziele	Fairness	Handlungswissen	Erkenntniswissen
Angemessener Inhalt	Expansive Lerntheorie, Soziale Identität, Theorie der sozialen Identität, Theorie der Selbstbestimmungstheorie	Leistungsziele	Fairness	Handlungswissen	Erkenntniswissen
Verständliche Wahlmöglichkeiten	Selbstbestimmungstheorie, Soziale Identität, Theorie der sozialen Identität, Theorie der Selbstbestimmungstheorie	Leistungsziele	Fairness	Handlungswissen	Erkenntniswissen
Sozialer Vergleich	Theorie der Leistungs-Vergleichs, ARCS Modell, Selbstbestimmungstheorie, Theorie der sozialen Identität, Theorie der Selbstbestimmungstheorie	Leistungsziele	Fairness	Handlungswissen	Erkenntniswissen
Soziale Norm	Theorie der Leistungs-Vergleichs, ARCS Modell, Selbstbestimmungstheorie, Theorie der sozialen Identität, Theorie der Selbstbestimmungstheorie	Leistungsziele	Fairness	Handlungswissen	Erkenntniswissen

[1] Kim, J. (2021). Gamification for Sustainable Employee Behavior: Extended Abstract for the CHI PLAY 2021 Doctoral Consortium. In: Extended Abstracts of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction (CHI PLAY 21). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 411-414. <https://doi.org/10.1145/3460237.3460251>

[2] Kim, J., Schmitt, L., & von Korfarski, F. (2022). Revisiting the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction (CHI PLAY 21). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 109-114. <https://doi.org/10.1145/3460237.3460251>

[3] Kim, J., & von Korfarski, F. (2022). Designing gamification for sustainable employee behavior: A systematic review and analysis of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction (CHI PLAY 21). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 109-114. <https://doi.org/10.1145/3460237.3460251>

[4] Kim, J., & von Korfarski, F. (2022). Designing gamification for sustainable employee behavior: A systematic review and analysis of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction (CHI PLAY 21). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 109-114. <https://doi.org/10.1145/3460237.3460251>

[5] Hamari, J., & Koivumäki, J. (2015). Why do people use gamification services? International Journal of Information Management, 35(4), 419-431. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2015.04.006>

[6] Engeström, Y. (1987). Learning by expanding: Activity-theoretical approach to developmental research. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139164744>

[7] Rogers, E.M. (1983). Diffusion of innovations. The Free Press.