

# 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**

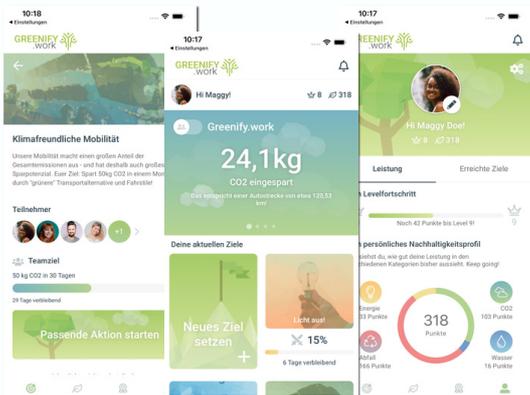
Was ist das zentrale Ergebnis deiner Forschung? Für deine Ergebnispräsentation solltest du genug Platz einplanen.

**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
<p><b>01</b> Theoretische Betrachtung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Systematische Literaturrecherche zur Theorie der Gamification, Serious Games und Game-based Learning [2]</li> <li>Systematische Literaturrecherche zu Designprinzipien in Gamification und persuasiven Systemen [3]</li> <li>Ableitung von Anforderungen an die Greenify.work App und Konzeption eines Clickdummys</li> </ul>	<p><b>02</b> Qualitative Evaluation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Durchführung von semi-strukturierten Interviews mit Mitarbeitenden von kleinen und mittelständischen Unternehmen zu Erwartungen und Wünschen an die Greenify.work App [4]</li> <li>Ableitung von Anforderungen an die Greenify.work App</li> <li>Konzeption und Implementierung eines funktionsfähigen Prototyps</li> </ul>	<p><b>03</b> Mixed-methods Evaluation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Erprobung des Prototyps mit einer kleinen Gruppe an Mitarbeitenden</li> <li>Durchführung von Fokusgruppeninterviews über Erfahrungen und Herausforderungen bei Nutzung der Greenify.work App</li> <li>Untersuchung von App-Event Logs zum Verhalten der Mitarbeitenden</li> <li>Weiterentwicklung des Prototyps</li> </ul>
<p><b>04</b> Quantitative Evaluation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Durchführung einer quantitativen Feldstudie zur Messung der Effekte der Greenify.work App mit der gesamten Belegschaft von vier kleinen und mittelständischen Unternehmen</li> <li>Analyse von nachhaltigkeitsrelevanten Kennzahlen und Selbsteinschätzung nachhaltiger Einstellungen und Verhaltensweisen</li> </ul>		

**01** N = 27: Erwartungen an die Greenify.work App nach Aspekten von hedonischen Informationssystemen [5]

Aspekt	Cluster	Erwartete
Theoretische Prinzipien	Basierend auf	
	Klare und relevante Ziele	Selbstbestimmungstheorie, Schichtenmodell von Flow, Theorie der kognitiven Belastung, Theorie der Selbstbestimmungstheorie, Transformatives Modell, Transformatives Modell, Flow Theorie
Direktes Feedback		Selbstbestimmungstheorie, Selbstbestimmungstheorie, Zielsetzungstheorie, ACES Modell, Selbstbestimmungstheorie, Transformatives Modell, Transformatives Modell, Flow Theorie
	Positive Verstärkung	Verstärkungstheorie, ACES Modell, Selbstbestimmungstheorie, Transformatives Modell, Selbstbestimmungstheorie, Akademische Theorie, Selbstbestimmungstheorie
Geführte Wege zum Ziel		Klassische Lerntheorie, Soziale Handlungs Theorie, Theorie des kognitiven Verhaltens, Selbstbestimmungstheorie
	Vereinfachte Nutzung	Technische Akzeptanzmodell, Akzeptanz-Lerntheorie, Theorie der kognitiven Belastung
Individuelle Ziele		Selbstbestimmungstheorie, Leistungsorientierte Selbstbestimmungstheorie, Transformatives Modell, Selbstbestimmungstheorie, Transformatives Modell, Transformatives Modell, Flow Theorie
	Angemessener Inhalt	Experiencielle Lerntheorie, Situations Lerntheorie, Selbstbestimmungstheorie
Vorhergehende Wahlmöglichkeiten		Selbstbestimmungstheorie, Domestische Lerntheorie, Soziale Lerntheorie, Theorie der kognitiven Belastung, Theorie des kognitiven Verhaltens
	Soziale Vergleich	Theorie der Leistungs-Vergleichs, Akademische Theorie, Selbstbestimmungstheorie, Theorie des kognitiven Verhaltens, Transformatives Modell
Soziale Norm		

**02** N = 18: Herausforderungen bei Nutzung der App nach der Aktivitätstheorie [6] und der Diffusion of Innovation Theorie [7]

Designelemente	Aspekt	Cluster	Erwartete	Designelemente
Verfügbarkeit	Lichtliche Ziele	Wahrnehmung	Punkte und Leistungssysteme	Wahrnehmung
Sozialer Einfluss	Lichtliche Vergleiche	Lichtliche Vergleiche	Anreize	Lichtliche Vergleiche
Anreize	Lichtliche Vergleiche	Lichtliche Vergleiche	Anreize	Lichtliche Vergleiche
Anreize	Lichtliche Vergleiche	Lichtliche Vergleiche	Anreize	Lichtliche Vergleiche
Anreize	Lichtliche Vergleiche	Lichtliche Vergleiche	Anreize	Lichtliche Vergleiche

**03** N = 18: Herausforderungen bei Nutzung der App nach der Aktivitätstheorie [6] und der Diffusion of Innovation Theorie [7]

Wissen	Einstellung	Entscheidung	Umsetzung	Bestätigung
Subjekt	Mangel an Wissen	Erwartung des Nutzens	Erwartung des Nutzens	Erwartung des Nutzens
Intensiv	Mangel an Wissen	Erwartung des Nutzens	Erwartung des Nutzens	Erwartung des Nutzens
Objekt	Mangel an Wissen	Erwartung des Nutzens	Erwartung des Nutzens	Erwartung des Nutzens
Regeln	Mangel an Wissen	Erwartung des Nutzens	Erwartung des Nutzens	Erwartung des Nutzens
Geistlich	Mangel an Wissen	Erwartung des Nutzens	Erwartung des Nutzens	Erwartung des Nutzens

[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/10.1145/3460237.3460231>

[2] Kim, J., Schimmas, L., & von Korfarski, F. (2022). Revisiting the theoretical basis of gamification: A systematic literature analysis of theoretical frameworks. In: Proceedings of the 2022 Annual Symposium on Computer-Human Interaction (CHI PLAY 22). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 106-113. <https://doi.org/10.1145/3460237.3460231>

[3] Kim, J., & von Korfarski, F. (2022). Designing gamification for persuasive systems: A systematic literature review. In: Proceedings of the 2022 Annual Symposium on Computer-Human Interaction (CHI PLAY 22). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 100-109. <https://doi.org/10.1145/3460237.3460231>

[4] Kim, J., & von Korfarski, F. (2022). Designing gamification for sustainable employee behavior: Insights from employee motivation, design for research and development. In: Proceedings of the 2022 Annual Symposium on Computer-Human Interaction (CHI PLAY 22). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 100-109. <https://doi.org/10.1145/3460237.3460231>

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