

<p>Georg-August-Universität Göttingen</p> <p>Modul M.WIWI-WIN.0031: Persuasive System Design</p> <p><i>English title: Persuasive System Design</i></p>	<p>6 C 2 SWS</p>
<p>Lernziele/Kompetenzen:</p> <p>Die Studierenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen und verstehen den Aufbau und die Anwendung von Persuasive System Designs, • kennen und verstehen zentrale Theorien des Persuasive System Designs, • können eigenständig ein Forschungsmodell formulieren, in einem Forschungsdesign umsetzen und Ergebnisse angemessen kommunizieren, • können eigenständig die Ergebnisse eines wissenschaftlichen Versuchs erheben und auswerten, • kennen den Forschungsstand und können Forschungslücken identifizieren. 	<p>Arbeitsaufwand:</p> <p>Präsenzzeit: 24 Stunden</p> <p>Selbststudium: 156 Stunden</p>
<p>Lehrveranstaltung: Persuasive System Design (Seminar)</p> <p><i>Inhalte:</i></p> <p>Verschiedene Teilbereiche von Persuasive System Designs, u.a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gamification • Conversational Agents • Digital Nudging <p>Verschiedene Anwendungsgebiete von Persuasive System Designs, u.a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheit • Bildung • Nachhaltigkeit • Mobilität • E-Commerce <p>Verschiedene Theorien des Persuasive System Designs, u.a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Theory of Planned Behavior • Self-Determination Theory • Social Response Theory • Uncanny Valley Theory • Dual Processing Theory <p>Anwendung von quantitativen Forschungsmethoden zur Erforschung von Persuasive System Designs Elementen, u.a.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quantitatives Experimentaldesign • Umfragedesign und Fragebogenerstellung • Statistische Auswertung von Ergebnissen (z.B. Strukturgleichungsmodellierung mit PLS) <p>Angemessene Dokumentation und Präsentation der Ergebnisse.</p>	<p>2 SWS</p>
<p>Prüfung: Hausarbeit (max. 20 Seiten) mit Präsentation (ca. 30 Minuten)</p> <p>! Persuasive System Design</p>	<p>6 C</p>

Prüfungsanforderungen: <ul style="list-style-type: none"> • Beantwortung von gestalterischen und psychologischen Fragestellungen im Bereich des Persuasive System Designs, • Argumentation und Verteidigung von eigenständig gewonnen wissenschaftlichen und praktischen Erkenntnissen. 		
Zugangsvoraussetzungen: keine	Empfohlene Vorkenntnisse: Grundkenntnisse in empirischer und quantitativer Forschung sind hilfreich, aber nicht notwendig. Ebenfalls werden Vorkenntnisse in Softwareprogrammierung empfohlen.	
Sprache: Deutsch	Modulverantwortliche[r]: Dr. Alfred B. Brendel	
Angebotshäufigkeit: jedes Sommersemester	Dauer: 1 Semester	
Wiederholbarkeit: zweimalig	Empfohlenes Fachsemester: 1 - 4	
Maximale Studierendenzahl: 12		