



Anwendungen von Semantic MediaWiki

Literaturexploration

INSTITUT FÜR ANGEWANDTE INFORMATIK UND FORMALE BESCHREIBUNGSVERFAHREN (AIFB)

Aydin Nabavi

Betreuender Mitarbeiter: Basil Ell

Agenda



- Thema und Motivation
- Reference Helper I
- Reference Helper II, aktueller Stand
- Reference Helper II, Änderungen
- Fragen

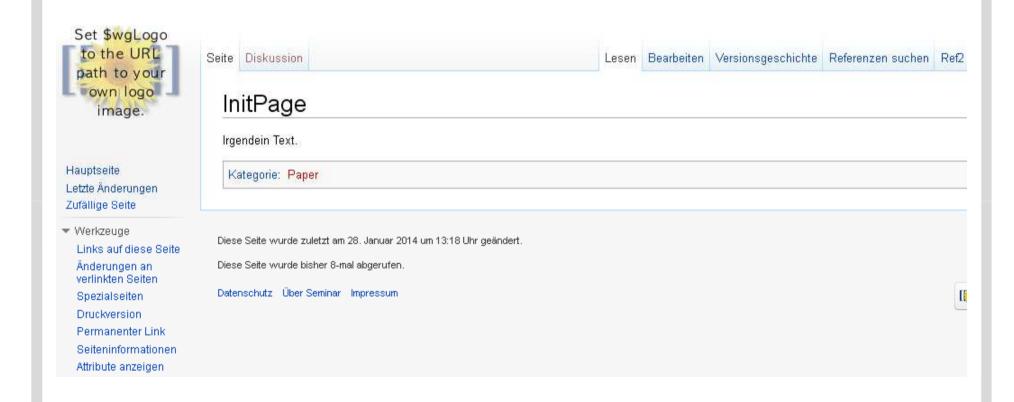
Thema und Motivation



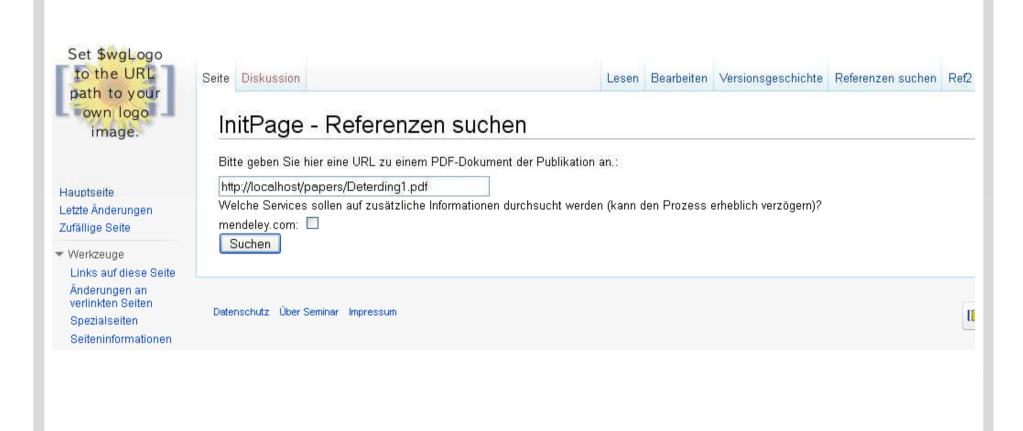
Literaturexploration

Einsatz von SMW bei einer systematischen Übersichtsarbeit um zu prüfen, ob referenzierte Publikationen auch zum Thema relevant sind.











Verweis: Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., and Dixon, D. Gamification: Toward a Definition. Forthcoming in								
Gar	Gamification Workshop, CHI 2011 (2011).							
[9] 🔽	Titel:	Gamification: Toward a Definition. Forthcoming in Gamification Workshop						
	Autoren:	S Deterding, R Khaled, L Nacke, D Dixon						
	Jahr:	2011						
Ver	weis: Dou	rish, P. Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction. MIT Press, Cambridge, 2001.						
	Titel:	Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction						
[10]	Autoren:	PDourish						
	Jahr:	2001						
Ver	weis: Hui	zinga, J. Homo Ludens. A study of the play element in culture. Beacon Press, Boston, 1955.						
	Titel:	Ludens. A study of the play element in culture						
[11]	Autoren:	Huizinga J Homo						
	Jahr:	1955						
		g, J., Schneider, C. and Valacich, J.S. Enhancing the motivational affordance of information systems. Science 56, 4 (2010), 724-742.						
Titel: Enhancing the motivational affordance of information systems								
[12	Autoren:	J Jung, C Schneider, J S Valacich						
	Auflage:	56 Jahr: 2010						
	Seiten:	724–742						



Spezialseite			Suchen
·	antische	s Browsen	
InitF	Page		
Ha	s Reference	Gamification: Toward a Definition. Forthcoming in Gamification Workshop + ① , Where the Action Is: The Foundations	of Embodied Interaction + ①
Refer	ence Helper	1 + ◆	
	Kategorien	Paper + Q	
Zule	etzt geändert	29 Januar 2014 09:16:25 + 🔍	
versteck	e Attribute die hi	erhin verlinken	
	Keine A	Attribute verlinken auf diese Seite.	
Bitte den	Namen einer Sei	te angeben, um mit dem Browsen zu beginnen.	
InitPage		Los	



Seite	Diskussion				Lesen	Bearbeiten	Versionsgeschichte	Referenzen suchen	Ref2
Ir	itPage:	2							
W	eiterer Text								
K	ategorie: Pap	er							
Dies	e Seite wurde zu	uletzt am 29. Januar	2014 um 10:21 Uhr geänd	Hert.					
Dies	e Seite wurde bi	isher 2-mal abgerufe	n.						
Date	nschutz Über S	Seminar Impressum							



	Bitte geben Sie ł	nier die URL zum PDF-Dokument d	er Start-Publikation (InitPage2) an:				
Hauptseite	http://localhost/p	papers/Deterding1.pdf					
Letzte Änderungen Zufällige Seite			en durchsucht werden (kann den Prozess	erheblich verzögern)?			
▼ Werkzeuge	mendeley.com:						
Links auf diese Seite Änderungen an	Bitte geben Sie Inklusions- und Exklusionskriterien an (einzelne Kriterien sind ver-odert, im Zweifel gewinnt Inklusion):						
verlinkten Seiten	Kriterium:	Inklusion:	Exklusion:				
Spezialseiten Seiteninformationen	Titel:	Gam					
	Abstract:						
	Abteilungen:						
	Autoren:						
	Band:						
	Freitext:						
	IDs:						
	Jahr:						
	Keywords:						
	Konferenz:						
	Nr:						
	Publikationstyp:						
	Rating:						
	Seiten:						
	URL:						
	Universitäten:						



```
B, C, D
B: E, F
C: D, F, G
    H, I
     A, F
Α
В
 Ε
 A (s.o.)
 F (nonFittingRef/fileNotFound)
 F (s.o.)
С
 D
 H (nonFittingRef/fileNotFound)
 I (nonFittingRef/fileNotFound)
 F (s.o.)
 G (nonFittingRef/fileNotFound)
D (s.o.)
```



InitPage2 - Ergebnisse

InitPage2

Gamification: Toward a Definition. Forthcoming in Gamification Workshop

Exploring the Creative Potential of Values Conscious Game Design: Students' Experiences with the VAP (Datei fehlt)

Patterns in Game Design (Datei fehlt)

Challenges for Game Designers (Datei fehlt)

Fun Inc.: Why Gaming Will Dominate the Twenty-First Century (Datei fehlt)

Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (Datei fehlt)

MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research (Datei fehlt)

From Serious Games to Serious Gaming (Datei fehlt)

Rules of play: Game design fundamentals (Datei fehlt)

Defining Game Mechanics. Game Studies 8 (Datei fehlt)

Serious Games Taxonomy. Presentation at GDC (Datei fehlt)

of the Gamepocalypse. Presentation, Long Now Foundation (Datei fehlt)

Game-Based Marketing: Inspire Customer Loyalty Through Rewards, Challenges, and Contests (Datei fehlt)

A Model of Flow and Play in Game-based Learning: The Impact of Game Characteristics (Datei fehlt)

The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach (Datei fehlt)

Motivations for Play in Online Games (Datei fehlt)

Reference Helper II, Änderungen



te Diskussion	Lesen Bearbeiten Versionsgeschichte Referenzen suchen Ref2 Suchen
Gamificat	ion: Toward a Definition. Forthcoming in Gamification Workshop
Autoren	S Deterding, R Khaled, L Nacke, D Dixon
Universitäten	none
Abteilungen	none
Konferenz	none
Keywords	none
Abstract	none
Freitext	Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., and Dixon, D. Gamification: Toward a Definition. Forthcoming in Gamification Workshop, CHI 2011 (2011
Rating	none
URL	http://localhost/papers/Gamification_Toward_a_DefinitionForthcoming_in_Gamification_Workshop.pdf
Publikationstyp	none
Nr	none
Band	none
Jahr	2011
IDs	none
Seiten	none
Kategorie: Paper	

Reference Helper II, Änderungen



InitPage2 - Ergebnisse

InitPage2

Gamification: Toward a Definition. Forthcoming in Gamification Workshop

Exploring the Creative Potential of Values Conscious Game Design: Students' Experiences with the VAP (Datei fehlt)

Patterns in Game Design (Datei fehlt)

Challenges for Game Designers (Datei fehlt)

Fun Inc.: Why Gaming Will Dominate the Twenty-First Century (Datei fehlt)

Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (Datei fehlt)

MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research (Datei fehlt)

From Serious Games to Serious Gaming (Datei fehlt)

Rules of play: Game design fundamentals (Datei fehlt)

Defining Game Mechanics. Game Studies 8 (Datei fehlt)

Serious Games Taxonomy. Presentation at GDC (Datei fehlt)

of the Gamepocalypse. Presentation, Long Now Foundation (Datei fehlt)

Game-Based Marketing: Inspire Customer Loyalty Through Rewards, Challenges, and Contests (Datei fehlt)

A Model of Flow and Play in Game-based Learning: The Impact of Game Characteristics (Datei fehlt)

The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach (Datei fehlt)

Motivations for Play in Online Games (Datei fehlt)



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Fragen?