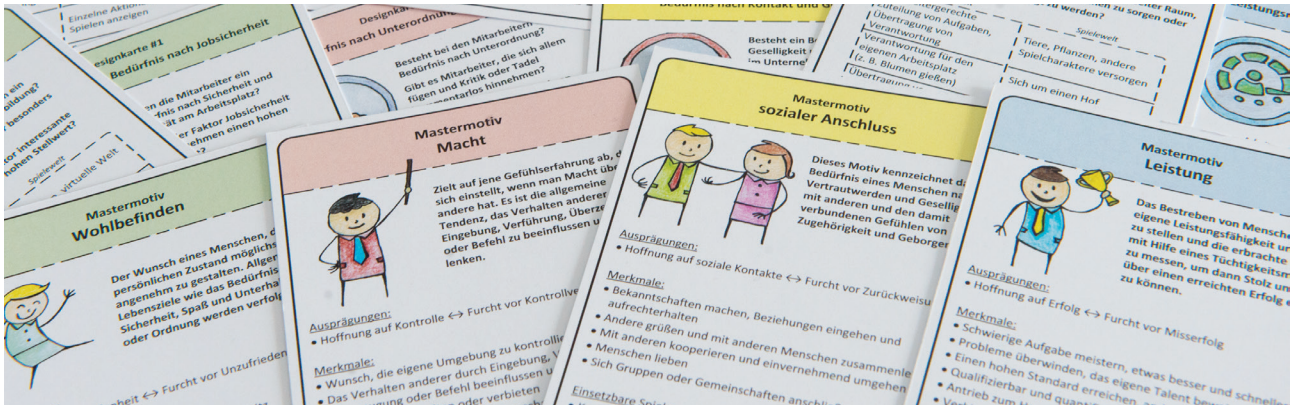


## METHODE

# Motivationskarten

Die Methode dient der Auswahl und Priorisierung der für den Anwendungskontext relevanten Nutzerbedürfnisse hinsichtlich der Arbeitsmotivation. Die Karten beinhalten ferner Inspiration für das spielbasierte Design von Unternehmensanwendungen anhand von Mechaniken, die einem Bedürfnis im Spieldesign zugeordnet werden können.



Motivationskarten mit verschiedenen Spielmechaniken, Motivationskarten: Ralf Schmidt; ©PIC

## ERGEBNIS

Ein vertieftes Verständnis und eine Auswahl der relevanten Bedürfnisse im Anwendungskontext

## WANN

Analysephase: zur Diskussion und Ermittlung relevanter Bedürfnisse der Nutzer im Arbeitskontext und deren Erfüllungsgrad

## VORHER

Nutzergruppe oder Experten definieren und Zugang klären

## NACHHER

Die in der Analyse ermittelten Bedürfnisse sind Information und Inspiration für die folgende Ideenphase. In der Auswahl- und Konzeptionsphase bilden sie ein Qualitätskriterium für die Bewertung und Ausarbeitung von Konzepten.

## WER

User Researcher, fachliche Experten, Designer, Nutzer

## MATERIAL

Insgesamt 22 Bedürfniskarten sind den drei Mastermotiven „Leistung“, „Macht“ und „Sozialer Anschluss“ (McClelland) und der zusätzlichen Kategorie „Wohlbefinden“ zugeordnet.

## WISSEN

Jede Bedürfniskarte besitzt einen Titel und einleitende Fragen, die dem Leser erlauben, Bedeutung und Passung des Bedürfnisses zu hinterfragen.

## ABLAUF

Die Karten können auf unterschiedliche Weise eingesetzt werden. Je nach Möglichkeit (Zeit und Personenanzahl) bietet es sich an, eine moderierte Diskussion zu führen, die Karten im Nutzerinterview einzusetzen oder als Inspirationsquelle in der Konzeption zu verwenden. Genauere Informationen können in der Detailbeschreibung zu Hintergründen und Szenario nachgelesen werden (► Kapitel 5.5:Phase 2 – Analyse Methode Motivationskarten Theorie Motivationskarten)

## AUFWAND

Moderierte Diskussion: ca. 4–6 Personen plus Moderator, ca. eine Stunde Dauer. Einzelinterview: 15–20 Minuten. Der Einsatz der Methoden erfordert grundlegende Kenntnisse zu Motivation und Verhalten.