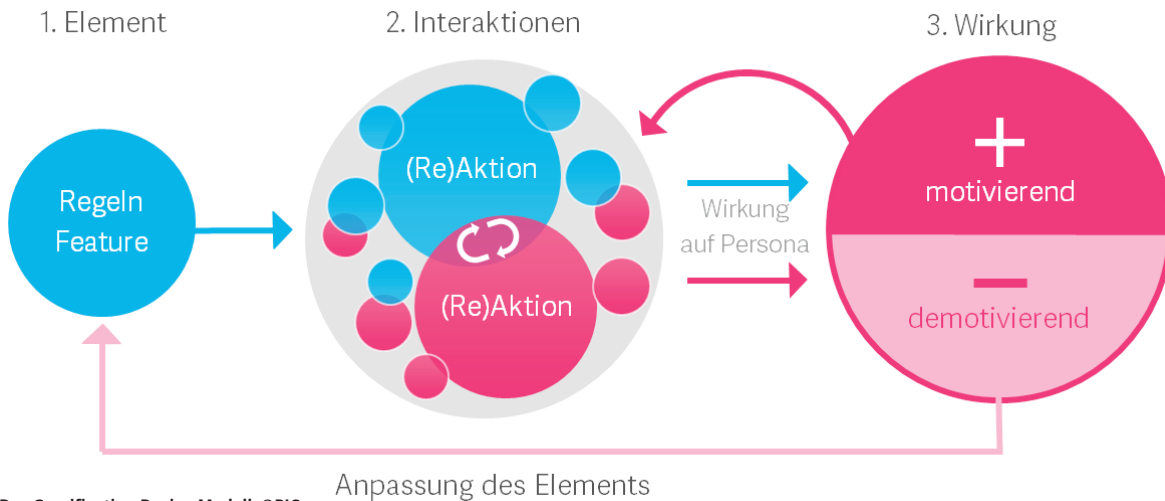


METHODE

Gamification Design Modell

Das Gamification Design Modell (GDM) dient der Ideenfindung von neuen Features, Funktionen und Regeln für nicht-spielbezogene Anwendungen unter Berücksichtigung der Nutzerbedürfnisse. Übergeordnetes Ziel ist, die richtige Wirkung auf den Nutzer zu erzeugen, um ihn dauerhaft für die Nutzung des Produkts zu motivieren. Das GDM baut auf dem Prinzip des MDA Frameworks auf. Das MDA Framework (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) ist eine Analyse-methode aus dem Spieledesign.



Das Gamification Design Modell; ©PIC

ERGEBNIS

Entwicklung von Features, Funktionen und Regeln, die den Nutzer emotional positiv ansprechen. Die Motivation zur Nutzung der Anwendung soll somit gesteigert werden.

WANN

Während der Konzeptionsphase, um konzeptionelle Ideen mit Gamification-Elementen anzureichern

VORHER

Klare Zielsetzung festsetzen, Persona und deren Bedürfnisse kennen, erste Grobkonzepte sind entschieden

NACHHER

Weiterentwicklung Erfolg versprechender Ideen in Form von Feinkonzept, ggf. Prototypen. Testen der entwickelten Ideen und darin enthaltenden Elemente, Interaktionen und Wirkung

WER

Designer

MATERIAL

Gamification Design Modell

WISSEN

Kenntnis über Gamification Design Modell. Verständnis für die Erarbeitung von Elementen, Interaktionen und Wirkung. Kenntnis über Persona, Spielertypen und Produkt, um relevante Ideen zu erarbeiten.

ABLAUF

Zielsetzung des Konzeptionsbereichs muss definiert sein. Zusätzlich müssen die Persona-Bedürfnisse geklärt sein bzw. welche Empfindungen bei ihr erzeugt werden sollen. Die Problemlösung erfolgt durch das Abstimmen der drei GDM-Komponenten:

1. Element
2. Interaktion
3. Wirkung

Bei der Anwendung wird zuerst die gewünschte Wirkung (auf Persona) definiert. Zweiter Schritt ist das Entwickeln der richtigen Elemente und die daraus resultierenden Interaktionen.

Aus diesen beiden Komponenten resultiert eine Wirkung. Entspricht diese nicht der gewünschten Wirkung, muss an Element und Interaktion feinjustiert werden.