

AUFGABEN

# Zeitliche Dynamik

AUFGABEN

## Zeitliche Dynamik

Belohne deine Persona ohne replizierbare Regeln. Überrasche sie mit Belohnungen für Handlungen, die vorher und hinterher nicht belohnt wurden.

AUFGABEN

# Kombinationen

AUFGABEN

## Kombinationen

Deine Persona muss eine Kombination an Aktionen durchführen, um ein Ziel zu erreichen. Diese Aktionen können zeitlich voneinander getrennt sein oder in einer bestimmten Abfolge durchgeführt werden müssen.

AUFGABEN

# Zeitfaktor

## AUFGABEN

# Zeitfaktor

Konfrontiere deine Persona mit einem zeitlichen Faktor. Setze ihr eine Deadline oder nutze einen Countdown. Stelle sehr wenig oder sehr viel Zeit zur Verfügung und nutze die daraus resultierenden Auswirkungen. Zeitbudgets können sich auch nach Handlungen Anderer anpassen.

AUFGABEN

# Aufgaben & Herausforde- rungen

AUFGABEN

## **Aufgaben & Herausforderungen**

Stelle deiner Persona Aufgaben, die sie erledigen muss oder kann. Fordere sie gegebenenfalls damit heraus, um sie zu motivieren. Diese Aufgaben können zeitlich befristet sein oder auch eine Reihenfolge verschiedener Aufgaben beinhalten, die aufeinander folgen oder aufeinander aufbauen.



AUFGABEN

# Nutzer vs Nutzer

AUFGABEN

## Nutzer vs Nutzer

Jede Art von Herausforderung, die 1 gegen 1 gespielt wird. Deine Persona kann andere Nutzer herausfordern oder herausgefordert werden.

MERKMALE

# Flow

## MERKMALE

# Flow

Gib deiner Persona die Möglichkeit, ausdauernd bei der Sache zu bleiben. Balanciere dabei geschickt auf dem schmalen Grat zwischen Langeweile und Überforderung. Schaffe damit die Voraussetzung, dass sie bestenfalls in einen „Flow“ gerät, der sie ganz in ihrer Produktivität aufgehen und die Zeit vergessen lässt.

MERKMALE

# Höhere Ziele

MERKMALE

## Höhere Ziele

Gib deiner Person das Gefühl an einem höheren Ziel (mit-) zuarbeiten. Bette ihre gewünschte Handlung gegebenenfalls in eine Geschichte ein, um sie zu motivieren.

MERKMALE

# Optimismus

MERKMALE

## Optimismus

Gib deiner Persona die begründete Hoffnung, dass sie die Aufgabe/Aktion erfolgreich durchführen kann. Sie soll das Gefühl haben, dass trotz anstehender Hürden ein fulminanter Erfolg machbar ist.



MERKMALE

# Neid

## MERKMALE

# Neid

Zeige deiner Persona den Besitz, Status oder Berechtigungen anderer, die sie selbst noch nicht besitzt. Damit förderst du Neid bei deiner Persona und erweckst ggf. den Ehrgeiz, eigene Ziele schneller zu erreichen.

MERKMALE

# Stolz

## MERKMALE

# Stolz

Gib deiner Persona Besitz, positive Rückmeldungen oder andere Stimulanzien und erwecke damit das Gefühl von Stolz in ihr.

INTERFACE

# Personalisie- rung

INTERFACE

## Personalisierung

Deine Persona darf das System oder Teile davon nach ihren Bedürfnissen umgestalten. Avatare sind nur der Beginn. Ganze Oberflächen oder Räume können selbst gestaltet und nach eigenen Vorlieben/Bedürfnissen angepasst werden.

INTERFACE

# Avatar

INTERFACE

## Avatar

Gib deiner Persona die Möglichkeit ihre eigene Präsenz im System individuell zu gestalten. Du gibst ihr damit das Gefühl so wahrgenommen zu werden, wie sie es sich wünscht.



HILFESTELLUNG

# Informations- häppchen

HILFSTELLUNG

## Informations- häppchen

Zeige deiner Persona Informationen in möglichst kleinen Häppchen. Du behältst dadurch die Kontrolle über ihr Verständnis und den Nutzungsablauf und stellst sicher, dass die wichtigsten und grundlegenden Dinge zuerst betrachtet und ausprobiert werden.

HILFESTELLUNG

# Botschafter

HILFESTELLUNG

## Botschafter

Gurus, Experten, Lokalpatrioten, Branchenkenner, Teil-Auskenner.

Gib deiner Persona die Gelegenheit, sich besonders hervorzuheben. Botschafter können die Anwendung weiter empfehlen oder selbst weiter entwickeln. Sie werden sich dadurch anerkannt und befördert fühlen. Andere Nutzer werden ihnen diesen Status neiden und versuchen, ihn ebenfalls zu erreichen.

HILFESTELLUNG

# Schwimmweste

HILFSTELLUNG

## Schwimmweste

Hilf deiner Persona in schwierigen Situationen, wenn sie nicht weiterkommt oder ihr Ziel aus den Augen verliert. Gib ihr in schwierigen Situationen eine Hilfestellung, damit sie sich nicht allein gelassen fühlt und eventuell sogar kapituliert.

HILFESTELLUNG

# Einführung

HILFESTELLUNG

## Einführung

Gib deiner Persona eine für sie passende Einführung in das System und biete ihr Hilfestellung an. Beachte dabei ihre Vorerfahrung mit ähnlichen Systemen und Themen, als auch ihren Geduldshorizont, sich mit solchen Einführungen zu beschäftigen.



HILFESTELLUNG

# Tutorials

HILFESTELLUNG

## Tutorials

Biete deiner Persona Learntools an, mit denen sie ihre Fähigkeiten steigern kann.

HILFESTELLUNG

# Grundlagen- aufbau

HILFSTELLUNG

## Grundlagenaufbau

Hilf deiner noch unerfahrenen Persona, indem du ihr erst nach und nach die Features der Anwendung zur Verfügung stellst. Vor allem in komplexen Systemen wird die Persona dadurch nicht überfordert und Fehler werden vermieden.

GEGENSTÄNDE

# Handel

GEGENSTÄNDE

## Handel

Biete deiner Persona ein System an, in dem sie Handel betreiben kann. Das kann auf Grundlage einer Währung sein, oder auch Tauschhandel mit Informationen oder Gegenständen.

GEGENSTÄNDE

# Spezial- elemente

GEGENSTÄNDE

## Spezialelemente

Deine Persona erhält Gegenstände oder Elemente, die nicht ohne Weiteres verfügbar sind. Das kann z.B. aufgrund von Leistung, Zugeständnissen, Mitgliedschaften oder auch Jubiläen sein. Diese Elemente können neue Bereiche freischalten oder besondere Dinge ermöglichen. Sie können dauerhaft oder zeitlich begrenzt sein.



GEGENSTÄNDE

# Virtuelle Elemente

GEGENSTÄNDE

## Virtuelle Elemente

Reichere dein System mit virtuellen Elementen an, die deine Persona sammeln/erhalten kann. Das können Preise, Punkte, virtuelle Objekte oder Gutscheine für reale Objekte sein. Diese Elemente können auch als die Grundlage für Handel verwendet werden oder den Status deiner Persona erhöhen.

GEGENSTÄNDE

# Ausstattung & Fähigkeiten

GEGENSTÄNDE

## **Ausstattung & Fähigkeiten**

Zeige deiner Persona, was sie kann und was sie besitzt. Lasse sie damit angeben und gib ihr die Möglichkeit, sich zu verbessern und weitere Fähigkeiten zu verdienen. Du stärkst dadurch ihre Selbstwahrnehmung und schaffst Grundlagen für Stolz/Neid und evtl. Handel.

FORTSCHRITT

# Fortschritt & Orientierung

FORTSCHRITT

## Fortschritt & Orientierung

Zeige deiner Persona, wo sie sich befindet und wie weit sie vom Erreichen eines Ziels bzw. dem Vollenden einer Aufgabe entfernt ist. Lass sie wissen, wie gut sie im Vergleich zu anderen Nutzern ist. Ermuntere deine Persona, den nächsten Schritt zu tun.

STRAFE

# Bestrafung

STRAFE

## Bestrafung

Bestrafe deine Persona, um ihr Nutzungsverhalten zu beeinflussen. Nimm ihr etwas weg oder füge ihr Negatives zu.



STRAFE

# Ignoranz

STRAFE

## Ignoranz

Gib deiner Persona auf einmal keine Belohnung mehr für Aktionen, die bisher belohnt wurden. Erfülle bewusst ihre Erwartungen nicht mehr. Damit kannst du deine Persona zu Aktionen provozieren.

RANGLISTEN

# Status

## RANGLISTEN

# Status

Ein höherer Status deiner Persona kann durch das Sammeln von Punkten bzw. die Erfahrung im gegebenen Kontext erreicht werden. Der Status kann bewusst optisch sichtbar gemacht werden und mit Privilegien verbunden sein.

RANGLISTEN

# Rangliste

RANGLISTEN

# Rangliste

Eine Rangliste, die die Position deiner Persona im Vergleich zu anderen zeigt.

BELOHNUNGEN

# Leistung & Errungen- schaften

BELOHNUNGEN

## Leistung & Errungenschaften

Deine Persona erhält eine virtuelle oder physische Bestätigung darüber, etwas geschafft zu haben. Diese Leistung kann z.B. mit Ausdauer, Zielerreichung, oder auch dem Ertragen einer Situation zu tun haben.



BELOHNUNGEN

# Auszeich- nungen

## BELOHNUNGEN

# Auszeichnungen

Gib deiner Persona eine Auszeichnung für erledigte Aufgaben, besondere Hürden oder nach einer Reihe von Aktionen, für die deine Persona Punkte gesammelt hat. Auszeichnungen sind virtuelle Errungenschaften, die deine Persona in der Anwendung aufwerten oder bei Ranglisten eine Rolle spielen können.

BELOHNUNGEN

# Zufällige Belohnungen

## BELOHNUNGEN

# Zufällige Belohnungen

Deine Persona erhält zufällig und ohne Vorankündigung eine virtuelle oder physische Bestätigung darüber, etwas geschafft zu haben. Diese Leistung kann z.B. mit Ausdauer, Zielerreichung, oder auch dem Ertragen einer Situation zu tun haben.

BELOHNUNGEN

# Zeitbasierte Belohnungen

BELOHNUNGEN

## **Zeitbasierte Belohnungen**

Gib deiner Persona nach einer bestimmten Zeitspanne eine Belohnung. Die Zeitspanne kann immer gleich oder variabel sein.

BELOHNUNGEN

# Aktionsbasierte Belohnungen

BELOHNUNGEN

## **Aktionsbasierte Belohnungen**

Gib deiner Persona nach einer bestimmten Anzahl von Aktionen eine Belohnung. Die Anzahl der erforderlichen Aktionen kann immer gleich oder variabel sein.



BELOHNUNGEN

# Joker

## BELOHNUNGEN

# Joker

Gib deiner Persona die Macht, durch eine Sache oder eine Aktion, die Handlungen anderer Nutzer zu beeinflussen oder eigene Handlungen zu modifizieren. Diese Macht muss sich deine Persona aber verdienen.

BELOHNUNGEN

# Easter Eggs

BELOHNUNGEN

## Easter Eggs

Deine Persona trifft auf versteckte Systemelemente im vorliegenden System oder auch auf ein kleines Spiel. Diese Elemente können wenig sinnhaft sein, aber die Suche danach motiviert viele Nutzer.

SOZIALE INTERAKTIONEN

# Vertrauen

SOZIALE INTERAKTIONEN

## Vertrauen

Gib deiner Persona die Möglichkeit, andere Nutzer der Anwendung kennenzulernen und mit ihnen gemeinsam die Anwendung zu nutzen.

SOZIALE INTERAKTIONEN

# Privatsphäre

## SOZIALE INTERAKTIONEN

# Privatsphäre

Deine Persona hat eine bestimmte Einstellung zu Privatsphäre. Diese Einstellung kann für die Nutzung demotivierend („*Ich tue das nicht, weil ich das Ergebnis nicht teilen möchte.*“) oder motivierend („*Durch das Sharen bekräftige ich meine Aktion.*“) sein.



SOZIALE INTERAKTIONEN

# Chats

## SOZIALE INTERAKTIONEN

# Chats

Deine Persona kann sich innerhalb der Anwendung mit anderen Nutzern austauschen. Dabei kann es sich um andere Nutzer, Stakeholder, Systemmitarbeiter, Bots, etc. handeln.

SOZIALE INTERAKTIONEN

# Kollaboration

SOZIALE INTERAKTIONEN

## Kollaboration

Stelle deiner Persona Aufgaben, die sie nur in Zusammenarbeit mit anderen Nutzern erfüllen kann. Sie muss andere Nutzer finden oder ist bereits Teil eines bestehenden Teams. Das gemeinsame Bearbeiten der Aufgabe wird ihr ein Zugehörigkeitsgefühl vermitteln.

SOZIALE INTERAKTIONEN

# Team

## SOZIALE INTERAKTIONEN

# Team

Lass deiner Persona die Möglichkeit, eine Form von Zugehörigkeitsgefühl zu entwickeln. Gib ihr den Raum, sich mit anderen Personen zu einer (Zweck-)Gemeinschaft zusammenzufinden.

SOZIALE INTERAKTIONEN

# Soziale Interaktionen

SOZIALE INTERAKTIONEN

## Soziale Interaktionen

Die Anwendung zeigt (alle) sozialen Interaktionen deiner Persona, Verknüpfungen zu anderen Nutzern und Aktionen, die damit zusammenhängen.



SOZIALE INTERAKTIONEN

# Soziale Verbindungen

SOZIALE INTERAKTIONEN

## Soziale Verbindungen

Die Möglichkeit, soziale Verbindungen einzugehen. Gib deiner Persona die Möglichkeit, sich mit anderen Nutzern zu verbinden, um Teil einer Gemeinschaft zu werden.

SOZIALE INTERAKTIONEN

# Viralität

## SOZIALE INTERAKTIONEN

# Viralität

Die Anwendung erfordert mehrere Nutzer oder macht mehr Spaß, wenn man sie gemeinsam nutzt. Gib deiner Persona die Option, weitere Personen einzuladen. Ein Hype kann entstehen, der deine Persona mit in seinen Bann ziehen kann.

PRINZIPIEN

# Forscher- & Entdeckertum

PRINZIPIEN

## **Forscher- & Entdeckertum**

Deine Persona ist ein Entdecker. Biete ihr die Chance, die Anwendung oder Bereiche des Systems zu erkunden.

PRINZIPIEN

Einmal gut,  
immer gut

## PRINZIPIEN

# Einmal gut, immer gut

Manche Aktionen, meist sehr simple Handlungen, motivieren Nutzer dazu, sie immer wieder zu wiederholen. Allein die Wiederholung der Aktion bereitet Freude.



PRINZIPIEN

# Unendliches System

PRINZIPIEN

## Unendliches System

Deine Persona möchte nicht zum Ziel gelangen, sondern hat Spaß an seinem Sein im System selbst. Erzeuge in ihr das Gefühl, dass es für immer weiter geht, nimm ihr die Angst vor dem Ende des Systems oder dem Verschwinden der eigenen Leistungen.

PRINZIPIEN

# Unsichtbares Leitsystem

PRINZIPIEN

## Unsichtbares Leitsystem

Deine Persona glaubt, eine Wahl zu haben, wird aber eigentlich vom System zum gewünschten Ergebnis gelenkt. Gib deiner Persona das Gefühl, freie Entscheidungen zu treffen, auch wenn sie sich eigentlich auf einem vorgezeichneten Weg zu einem definierten Endergebnis befindet.