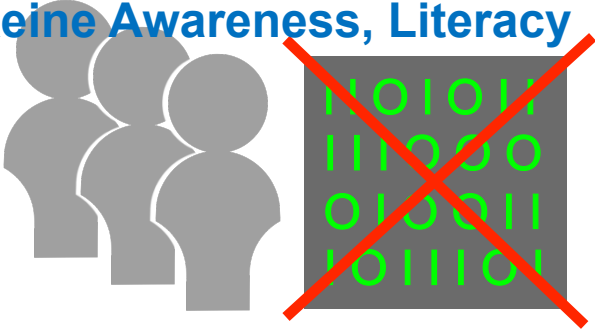
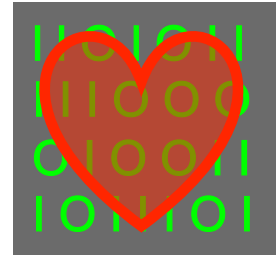


Gamification zur Unterstützung der digitalen Transformation in KMU

Problem:
keine Awareness, Literacy



Ziel:
Motivation erhöhen,
inhaltliche Ausein-
anderersetzung fördern.



Lösung:
Mit zeitlich begrenztem, richtigem Einsatz von Game-Design-Elementen die Bereitschaft und die Zeitdauer der Beschäftigung mit Digitalisierung erhöhen.

Konzept zur Erhöhung der Time-on-Task

Game-Design-Elemente:

direktes Feedback (alle Spielertypen)

Punkte und Abzeichen (Achiever)

Punkte und Ranglisten für Gruppen (auch Socializer)

Ranglisten (nur Killer)

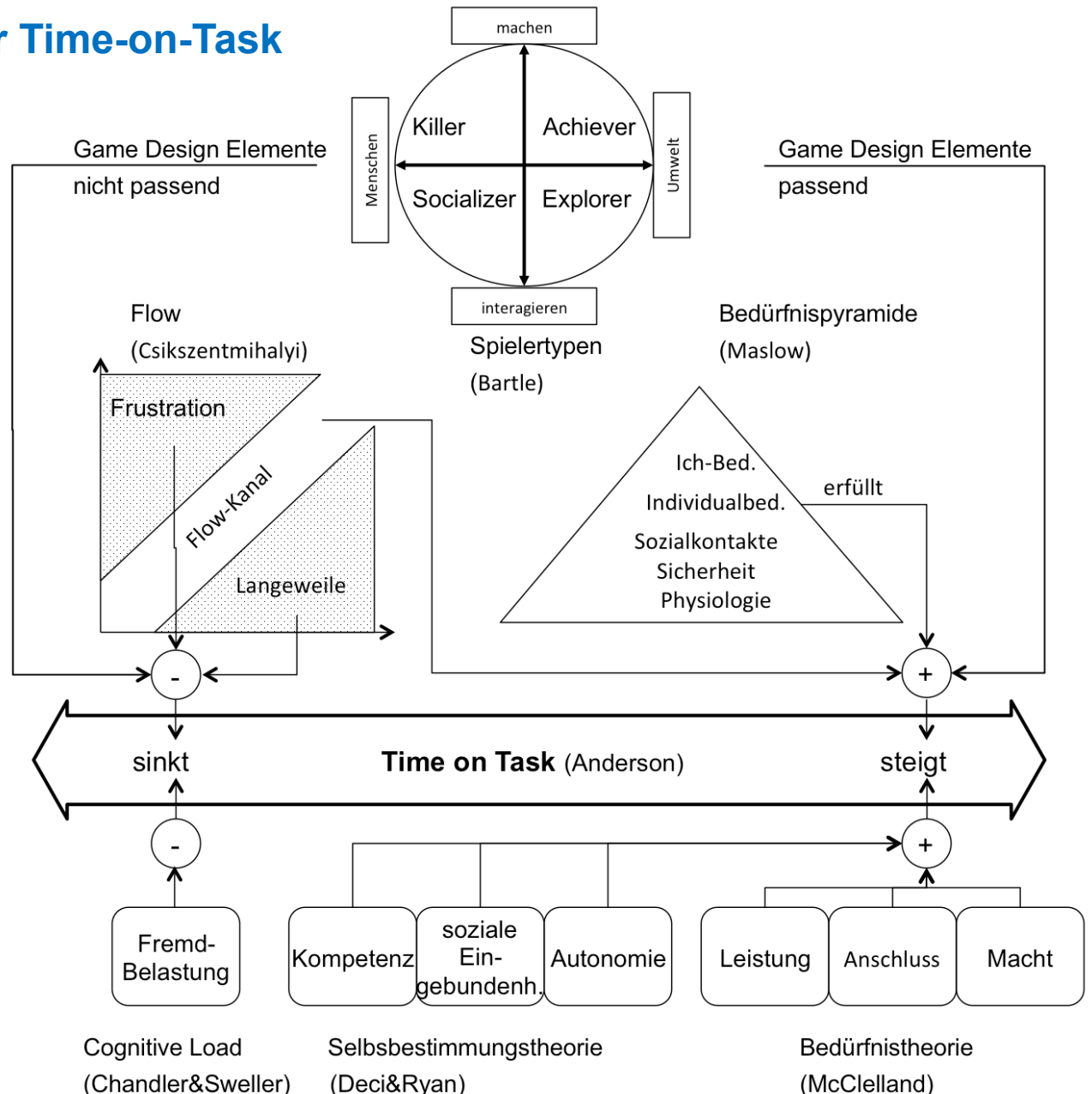
schrittweises Freischalten (Explorer)

Motivatoren:

Selbst gestalten lassen (Autonomie)

Erfolg haben (Kompetenzerleben)

Gruppenbildung unterstützen.



Weiterlesen: Anderson, Lorin W. (1986): Instruction and Time-on-Task | Bartle, Richard (1996). Hearts, Clups, Diamonds, Spades: Players Who suit MUDs. | Brell (2018) Wie Gamification den Methodenapparat der Wirtschaftsinformatik bereichert. | Deci, Edward. L. & Ryan, Richard. M. (2000): The „What“ and „Why“ of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. | Deterding et. al. (2011b). Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts. | McClelland (1988): Human motivation. | Schell (2016): Die Kunst des Game-Designs.