BITKOM

AK Quality Management

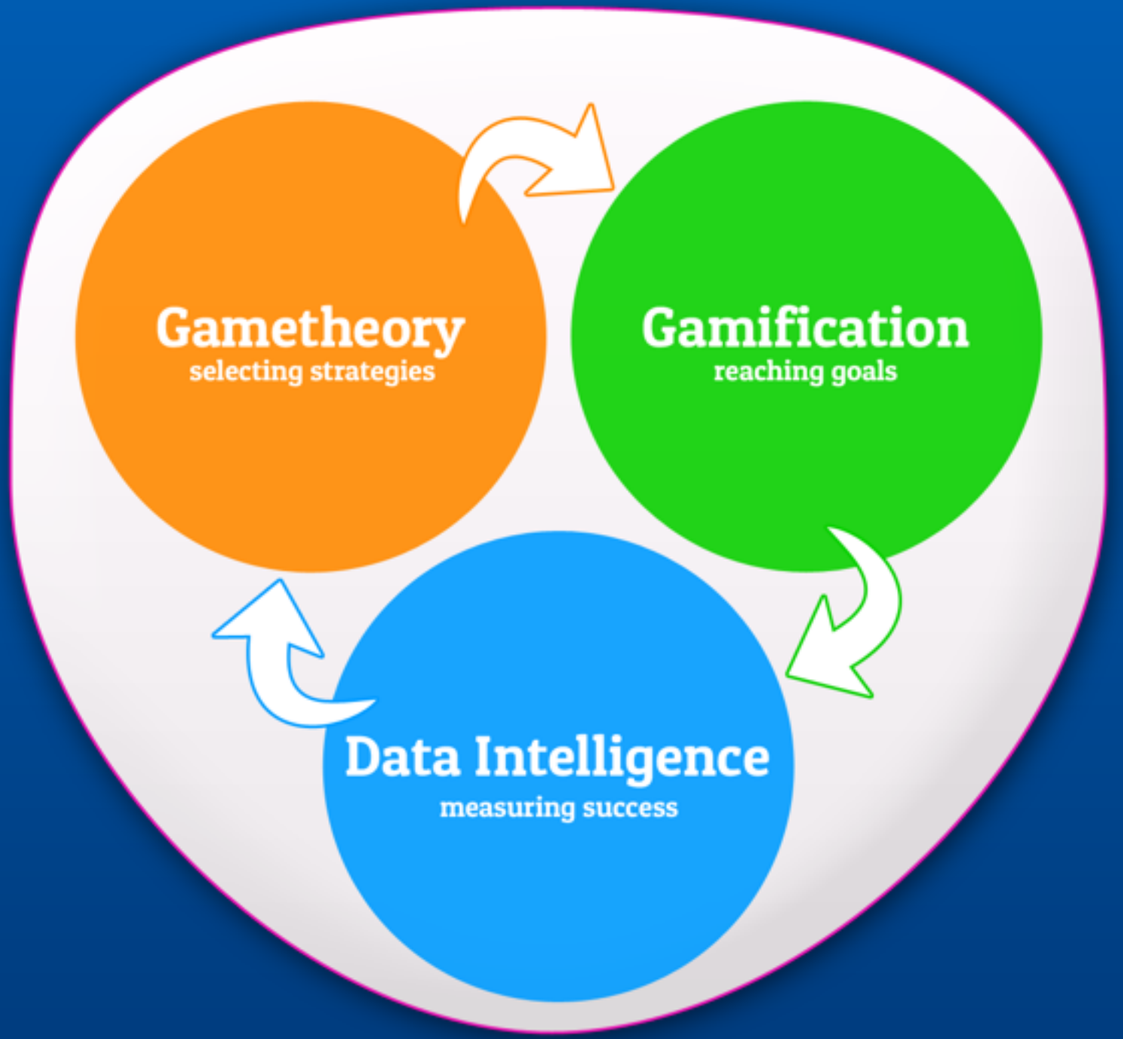
27.03.2014

SPIELEND DIE WELT EROBERN

Wie Autonomie, Meisterschaft und Sinnstiftung Innovationen beflügeln

Prof. Tim Bruysten | richtwert GmbH | MD.H Mediadesign Hochschule

Was wir machen



Drei Perspektiven

1

2

3

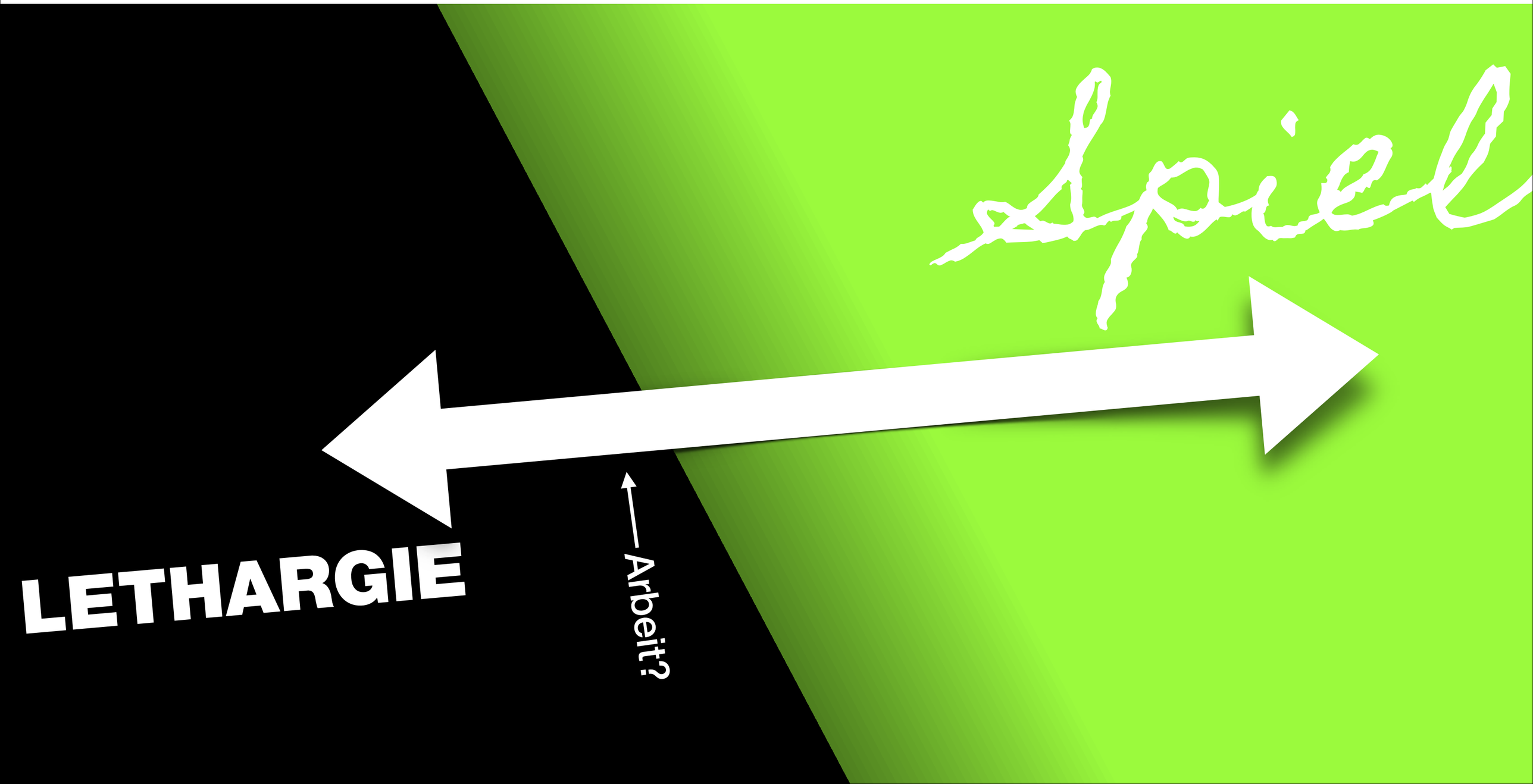
1

WAS IST DAS GEGENTEIL VON SPIEL?

Foto: (c) Sabrina Nicke

1

LETHARGIE


Spiel
LETHARGIE
Arbeit?

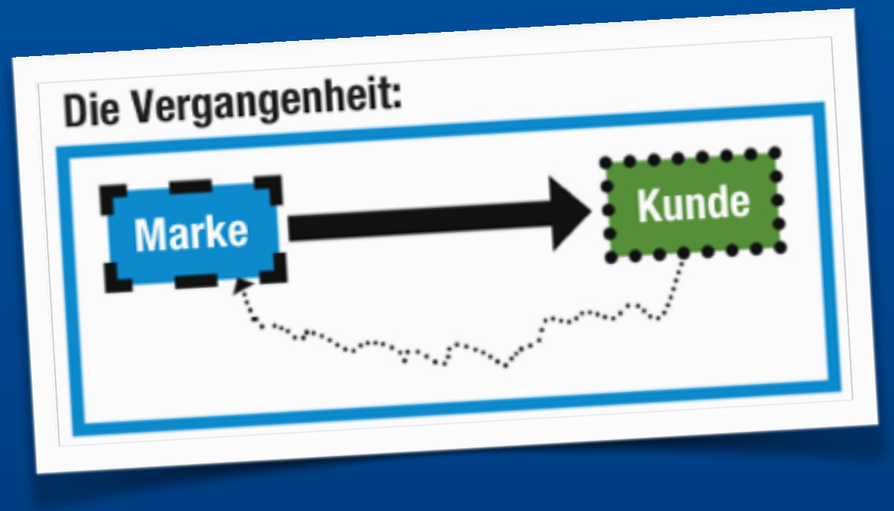
2

2

Buch **Auto** **Shampoo**

Dokumente

Durch Produzenten definiert

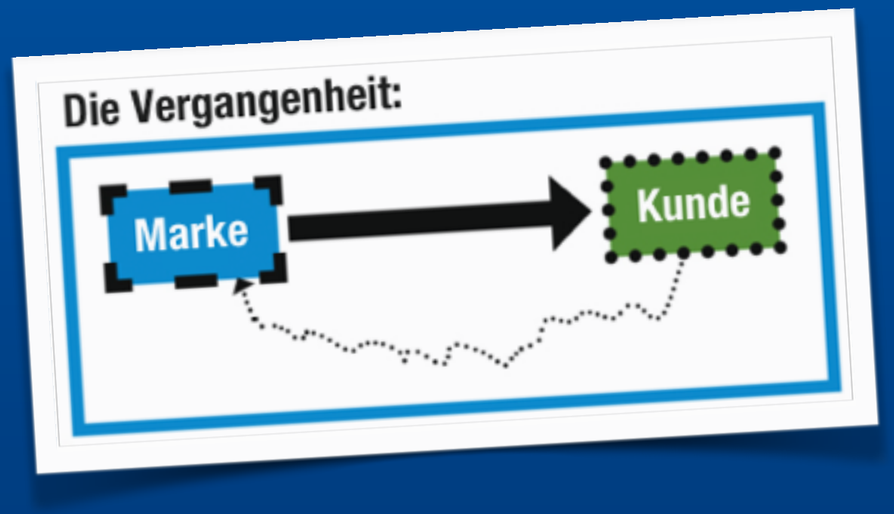


2

Buch **Auto** **Shampoo**

Dokumente

Durch Produzenten definiert



Erlebnis **Spiel** **Geschichte**

Performate

In der Gemeinschaft definiert

2

doofgeil

Mahlzeit, Brothers and Sisters! Girokonto?

Gefällt mir · Kommentieren · 17. Januar um 01:02 ·

2

doofgeil

Mahlzeit, Brothers and Sisters! Girokonto?

Gefällt mir · Kommentieren · 17. Januar um 01:02 ·

ING-DiBa Ja, wir haben ein Girokonto: Genauere Informationen finden Sie hier: https://www.ing-diba.de/girokonto/ Viele Grüße, Ihre ING-DiBa

17. Januar um 11:30 · Gefällt mir · 5

3

3

ATTENTION | INTEREST | DESIRE | ACTION

Kritik: Das Leben ist keine reibungslose Sammlung von Erfolgen

3

Bestätigung & Support → Befriedigung

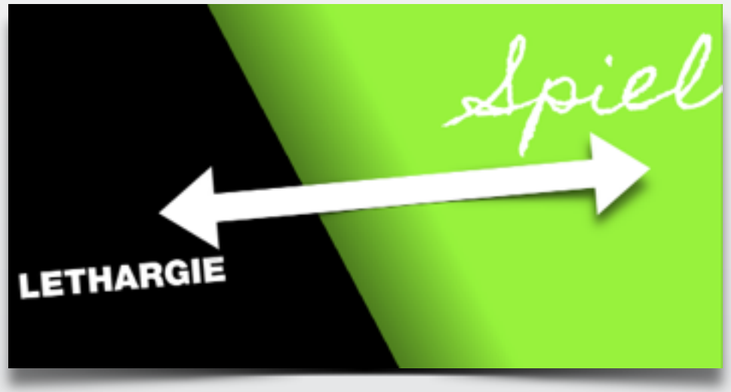
3

~~Der Kunde~~ Der Held

Sympathie für seine Schwächen

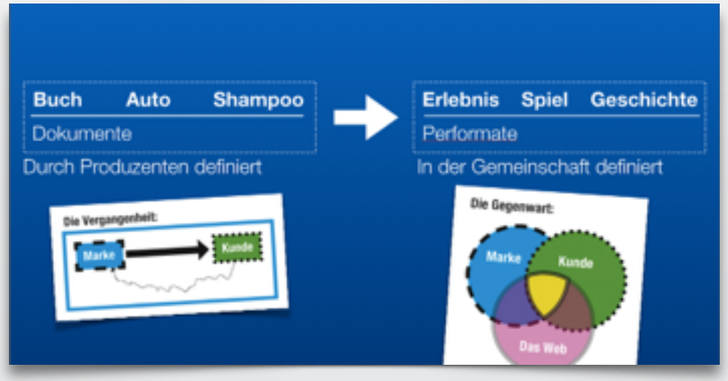
Bewunderung für seine Stärken

1



Motivatorisch

2

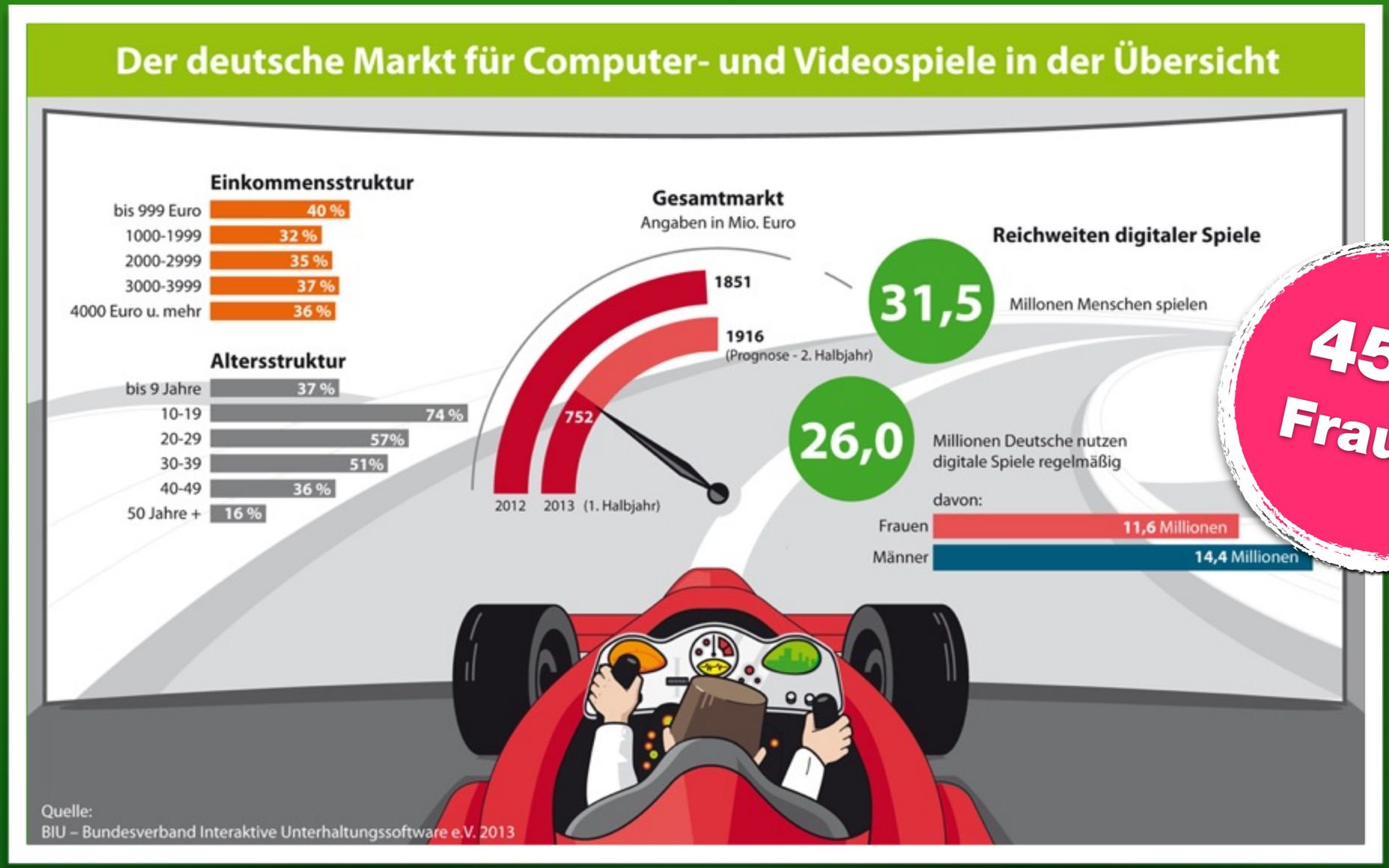


Kulturell

3

Narrativ

OK, aber sind (Computer) Spiele nicht böse?



http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen/der-deutsche-markt-fuer-computer-und-videospiele-in-der-uebersicht.html

Der Spiegel, Nr. 3/2014

How online gamers are solving science's biggest problems

A new generation of online games don't just provide entertainment – they help scientists solve puzzles involving genes, conservation and the universe

Dara Mohammadi
The Observer, Saturday 25 January 2014 19.05 GMT
Jump to comments (69)

Zoran Popovic, director of the Centre for Game Science at the University of Washington, is the co-creator of Foldit. Photograph: Michael Clinard

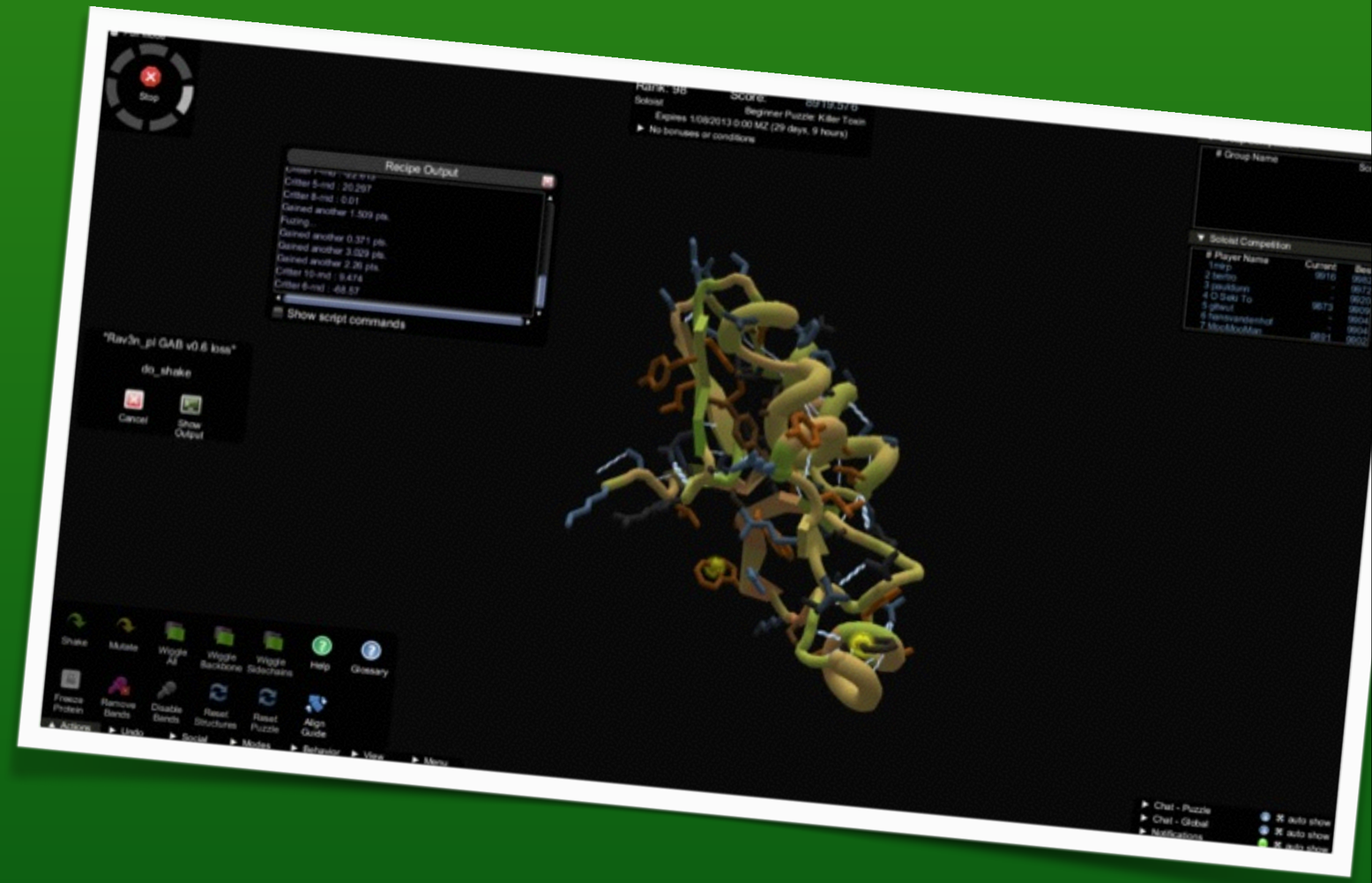
http://www.theguardian.com/technology/2014/jan/25/online-gamers-solving-sciences-biggest-problems

Gamified Innovation Case Study

13 Jahre in 13 Tagen

Fold.It

Spieler helfen dabei, ein Problem aus der Medizin und der Biologie zu lösen. Es geht dabei um die Faltung von Proteinsträngen. Menschen erdenken Methoden, die ein Programm / Algorithmus nicht finden kann. User bekommen Punkte und stetiges Feedback zu ihren Lösungen. Viele einzelne Problemstellungen werden im Einführungslevel dargestellt. Danach gibt es echte Probleme aus der Biologie. User werden auch angelernt, wie man Proteine beeinflussen kann und spielen “virtuelles Labor”.



Links

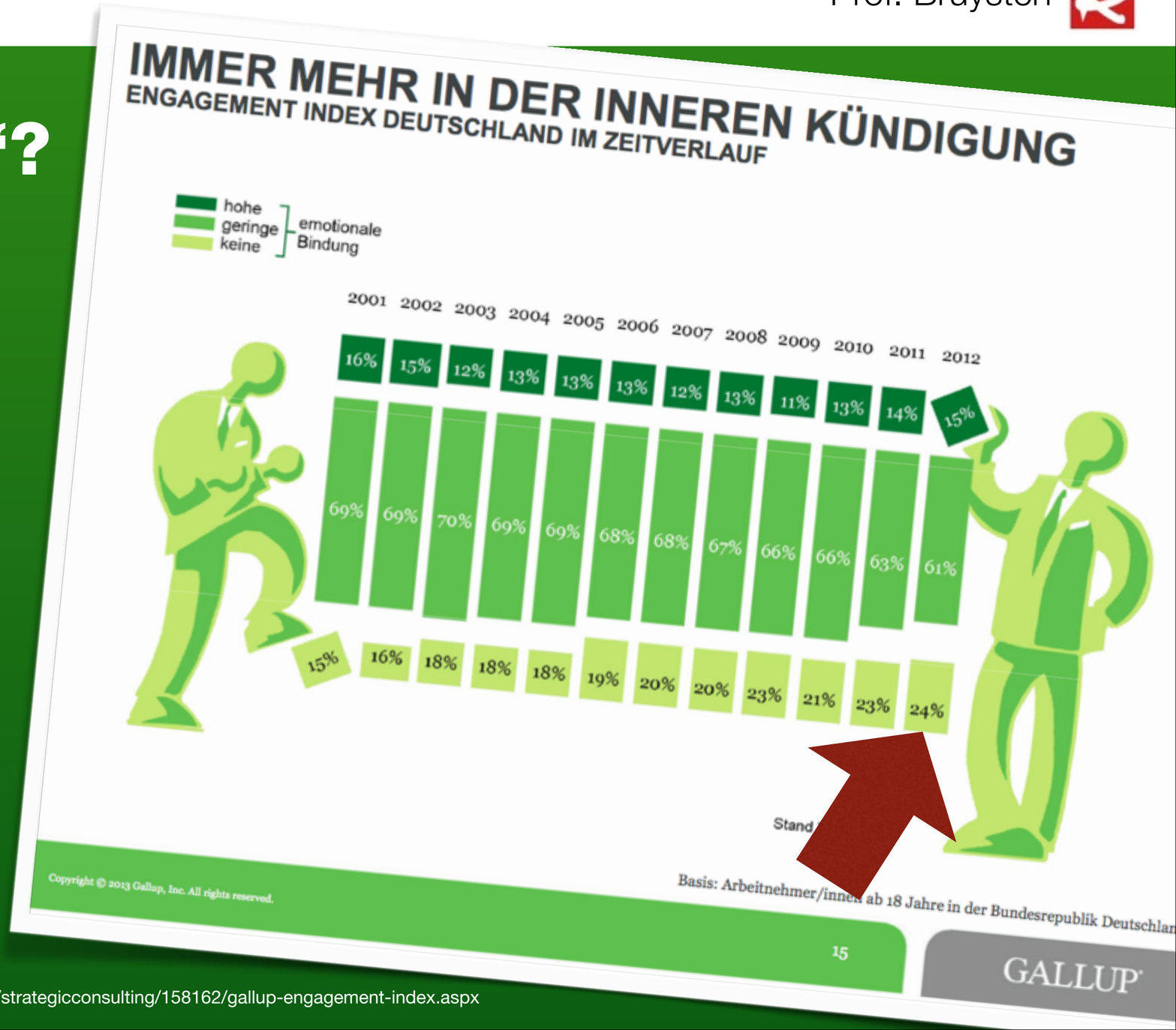
http://fold.it/portal

http://www.areagames.de/artikel/detail/Kampf-gegen-Aids-Spieler-loesen-wichtiges-Molekuelpuzzle/115863

Im Spiel

Akzeptieren wir Regeln und sind trotzdem kreativ
Sind wir Teamfähig und selbst engagiert
Wachsen wir über uns hinaus und sind produktiv

Und „auf der Arbeit“?



http://www.gallup.com/strategicconsulting/158162/gallup-engagement-index.aspx

»What if we decided to use everything we know about game design to fix what‘s wrong with reality?«

Jane McGonigal, PhD, reality is broken, 2011

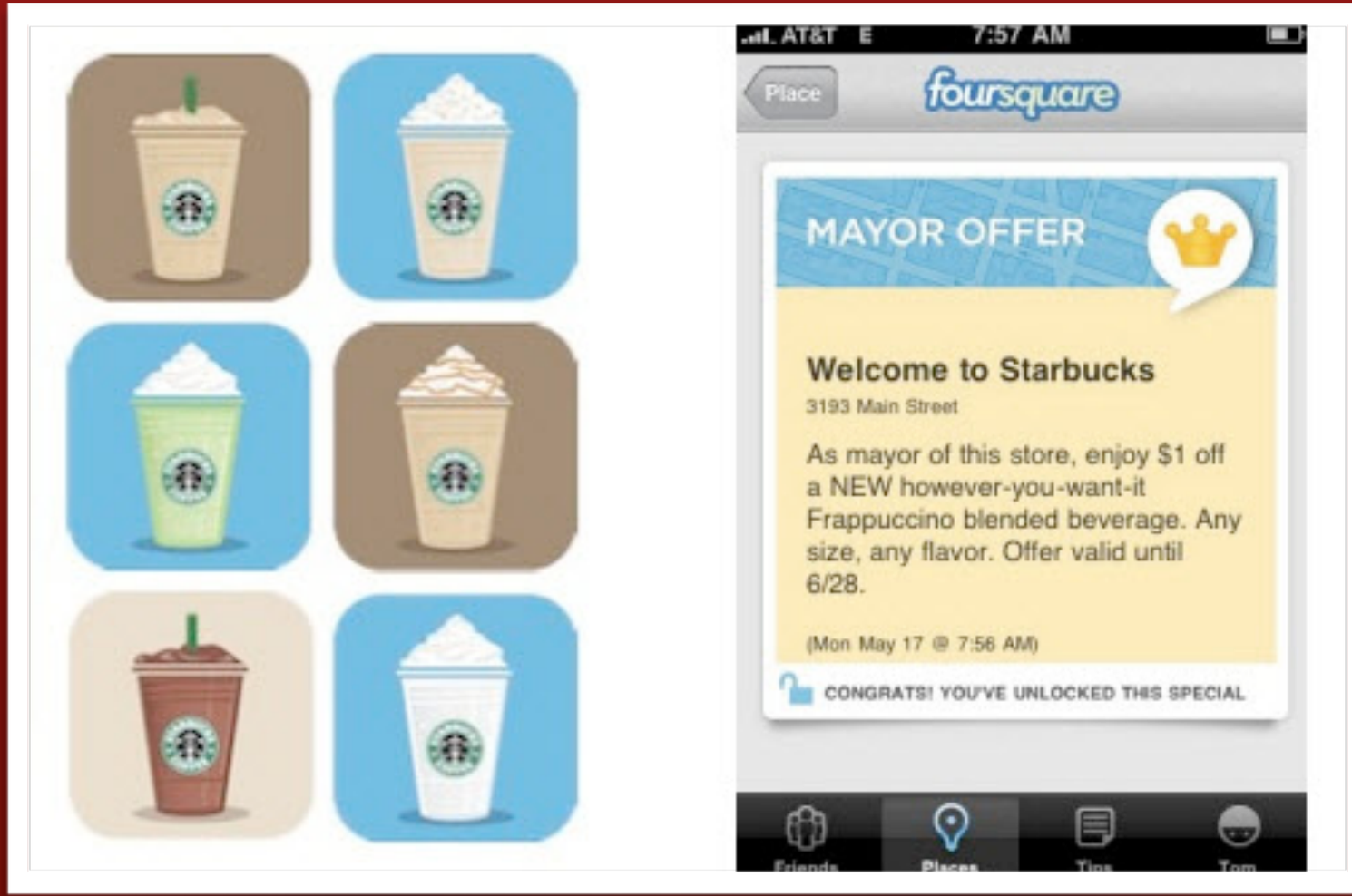
Beispiel: Gamified Meetings

Meetings zu einem Spiel gemacht hat die **Design-Agentur Mule (San Francisco)**. Hier erhält jeder Projektmanager eine gewisse Anzahl von so genannten Meeting-Chips. Wer eine Sitzung einberufen will, muss den Teilnehmern eine dieser Plastikmünzen geben (sie gelten jeweils für 15 Minuten).

Ein Manager, der seine Münzen aufgebraucht hat, kann keine Meetings mehr einberufen. Die Mitarbeiter erhalten überdies jede Woche eine rote Stopp-Münze (Aufschrift: „Wir sind hier fertig“). Wer sie auf den Tisch legt, beendet das Meeting sofort. Erfahrung: Zusammenkünfte finden seltener statt und dauern kürzer

(Quelle: Aaron Dignan, „Game Frame“, Free Press 2011, 224 S., 16,95 Euro).

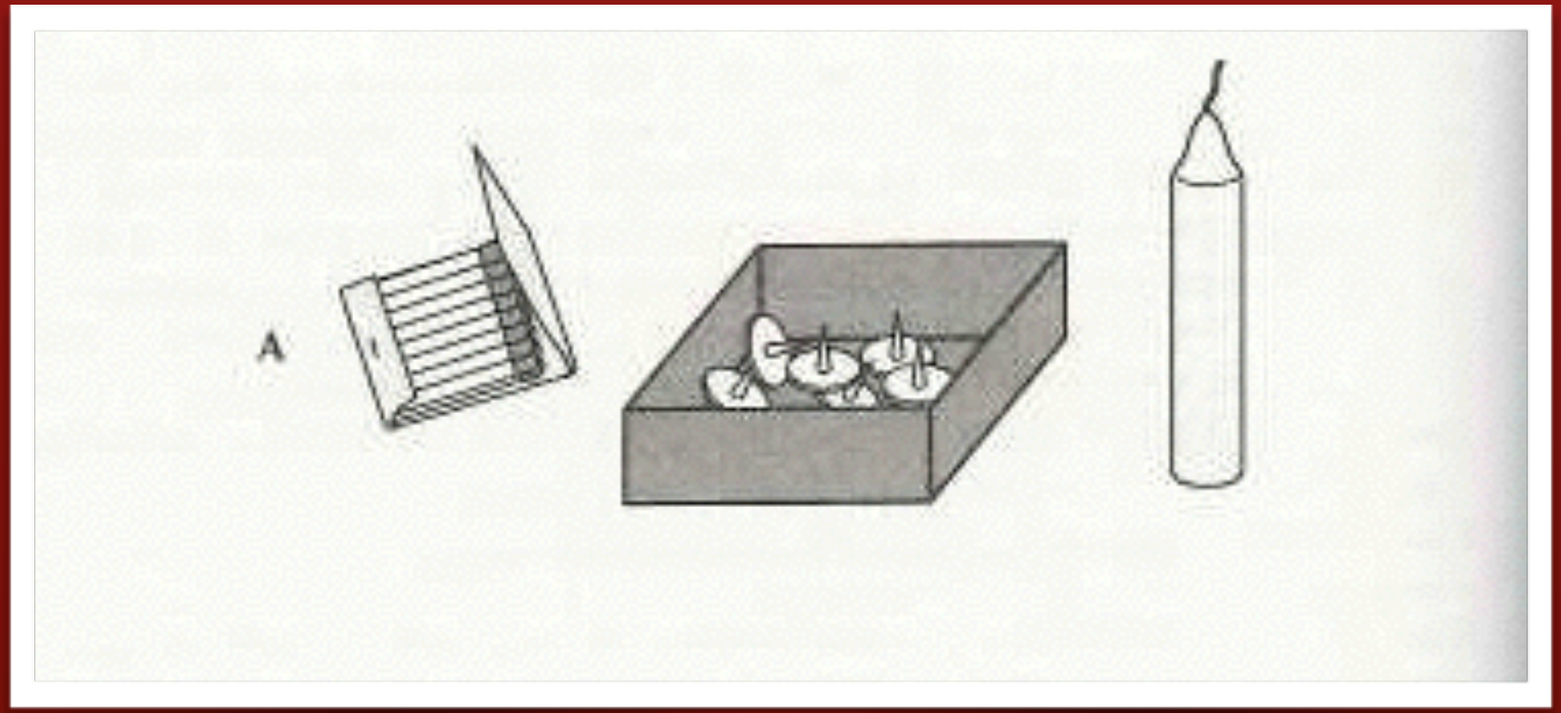
Home
Connect
Discover
Search
Tweets
Following
Followers
Favorites
Lists
Tweet to Translator
@translator
Who to follow · Refresh · View all
SAP @SAP
Follow
Mirko Lange @talkabout
Follow
Martin Weigert @martinweigert
Followed by Henry Steinhau and ot...
Follow
· Find friends
Germany Trends · Change
#askselena
#NationalJasminatorDay
Translator
@translator
Twitter's Translator Community. Got questions
this form: support.twitter.com/forms
translate.twttr.com/help#fa
1,192 TWEETS
108 FOLLOWING
759,138 FOLLOWERS
Tweets All / No replies
63 Translator @translator
New strings up for translation for twitter
translate.twitter.com/twitter/pending
Expand
55 Miguel @lmg
I'm helping translate Twitter. Volunteer at
utm_fro...
Retweeted by Translator
Expand Reply Retweet Favorite
22 May
56 Gaby Peña @gpena
Awesome find by @translator: "Essentialist explanations" of languages
twitter
TRANSLATE
Home Profile Find People Settings
twitter
Siguiendo
Using social influen
http://bit.ly/yAFnf
10:37 AM Oct 5th from web
Love that you can tweet a simple h
fight aids in Africa while also enter
from @joinred!
9:51 AM Oct 1st from web
New mechanism for discovery and
http://bit.ly/JKMbK
4:46 PM Sep 30th from web
Original Text
Following
Translation
Siguiendo
Translator LEVEL 2



http://www.signature9.com/electrotech/starbucks-conquered-the-corner-coffee-shop-now-they-want-your-phone

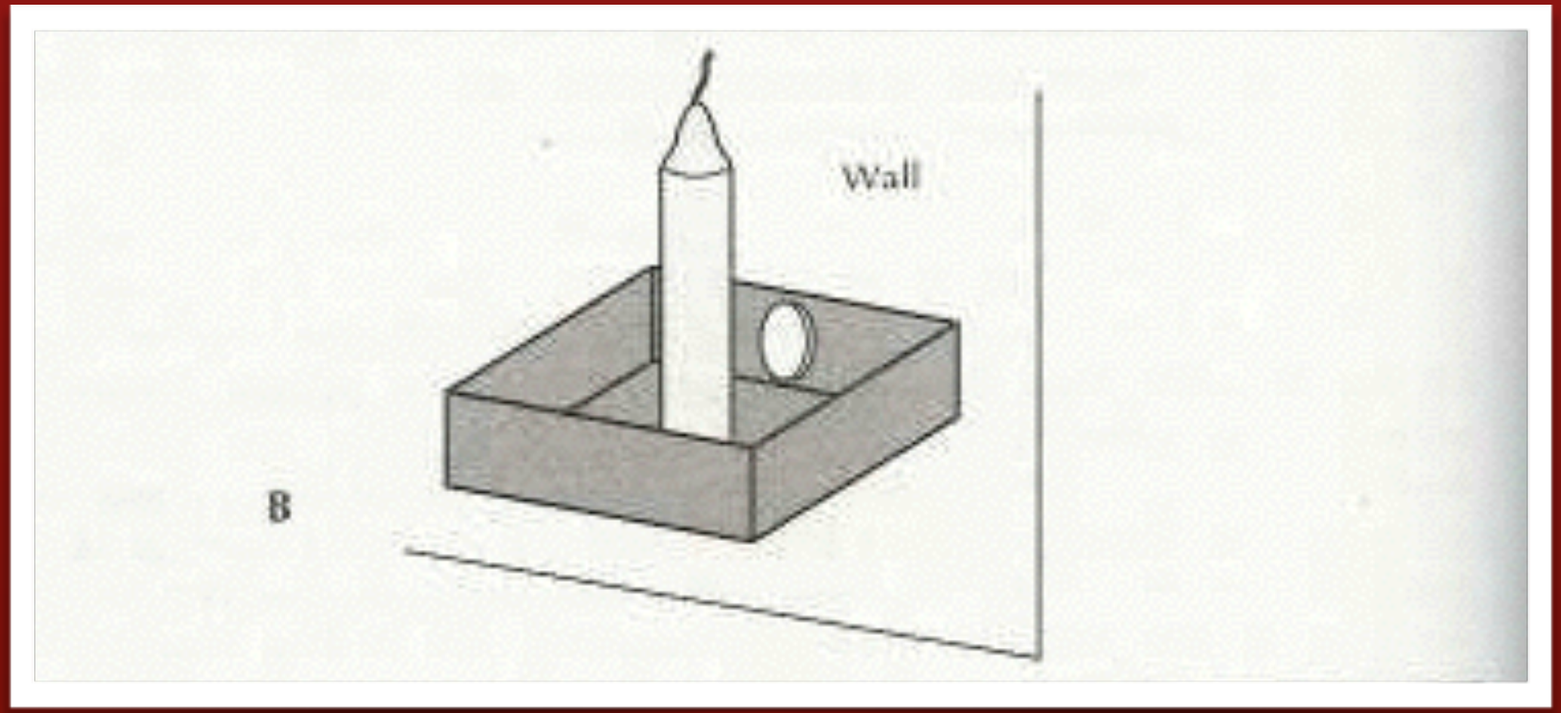
Foto: US Army Africa

Exkurs 1: Das Kerzenproblem



Duncker, Karl (1945) *On Problem Solving*, Psychological Monographs, 58, American Psychological Association

Exkurs 1: Das Kerzenproblem



Duncker, Karl (1945) *On Problem Solving*, Psychological Monographs, 58, American Psychological Association

Exkurs 2: Zwei Systeme

System 1	System 2
Koordinierte Tasks	Projektart vorgegeben, Thema frei
Qualitätsgesicherte, klare Vorgaben	arbeite wann Du willst
Gemeinsame Infrastruktur	arbeite wo Du willst
Klare Deadlines	liefere wann Du willst
Klare Kompetenzen	Diskussionen nach Belieben
Boni	Ruhm, Ehre, Idealismus
Microsoft Encarta	***Wikipedia***

Aktivität
Neugier
Eros
Essen
Idealismus
Ehre
Beziehungen
Macht
Unabhängigkeit
Rache
Familie
Ordnung
Status
Anerkennung
Sparen
Ruhe

Foto: US Army Africa

Auf den Punkt.

Autonomie

Innerhalb von Regeln, Freiheit über eigene Entscheidungen

Meisterung

Das Gefühl, einer Mission grundsätzlich gewachsen zu sein

Zweck

Wissen, wie ein „Alles“ zum großen Ganzen beiträgt

Gamification Packzettel

1

Marke

2

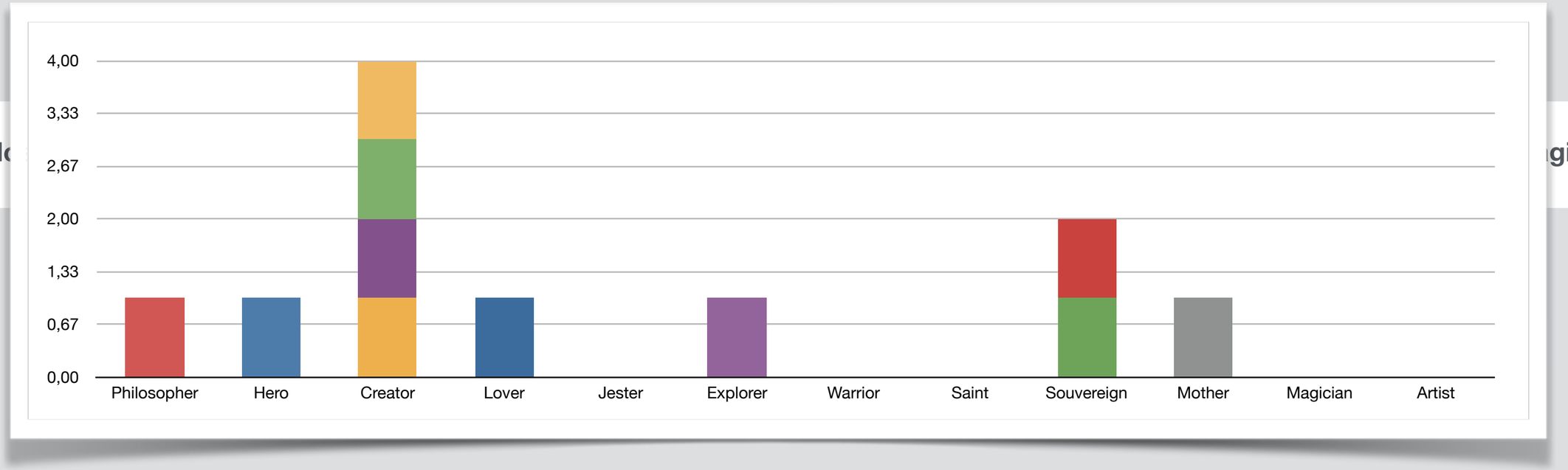
Content

3

Integration

1

Marke



KPI: Kohärenzgrad

Gamification Packzettel

2

Content

Es geht nicht blos um eine schicke Verpackung

2

Content

Community

Partizip

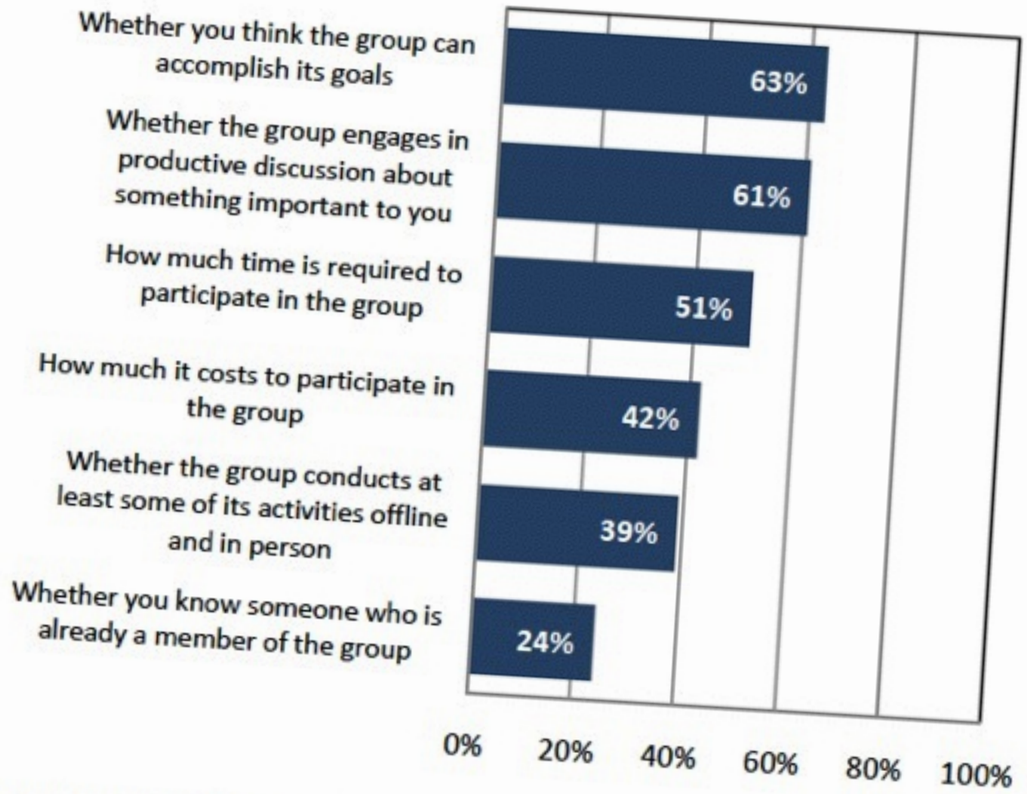
Innovation

Delib

on

What factors affect the decision to join a group

% of active social or civic group members who say each is very important in their decision to join...



Source: Pew Research Center's Internet & American Life Project, November 23-December 21, 2010 Social Side of the Internet Survey. N for active members of groups=1,833.

when the space is changed

ScreenFlow beenden

fullscreen

The **composite upholstered** dinning **chair** and **table** with the **d**esigned **s**hape which **fit together** are capable of **changing** space, **enlarging u**sing **a**rea for **a**nother **funtion**

BOMBARDIER | YouRail
Visions of modern transportation

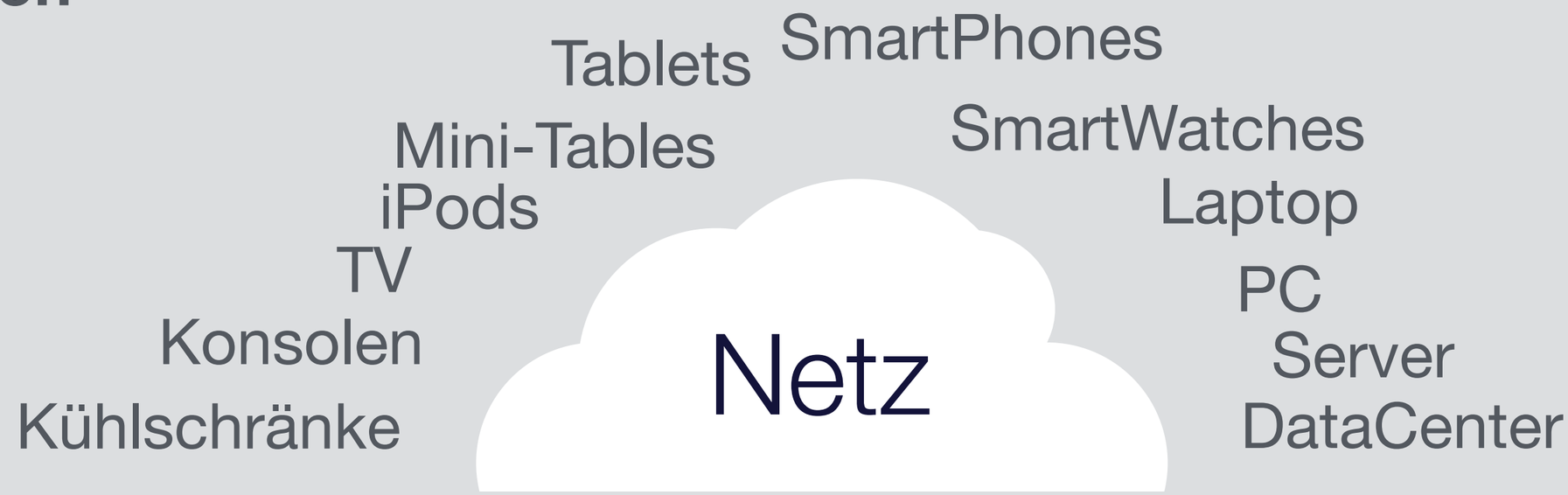
Gamification Packzettel

3

Integration

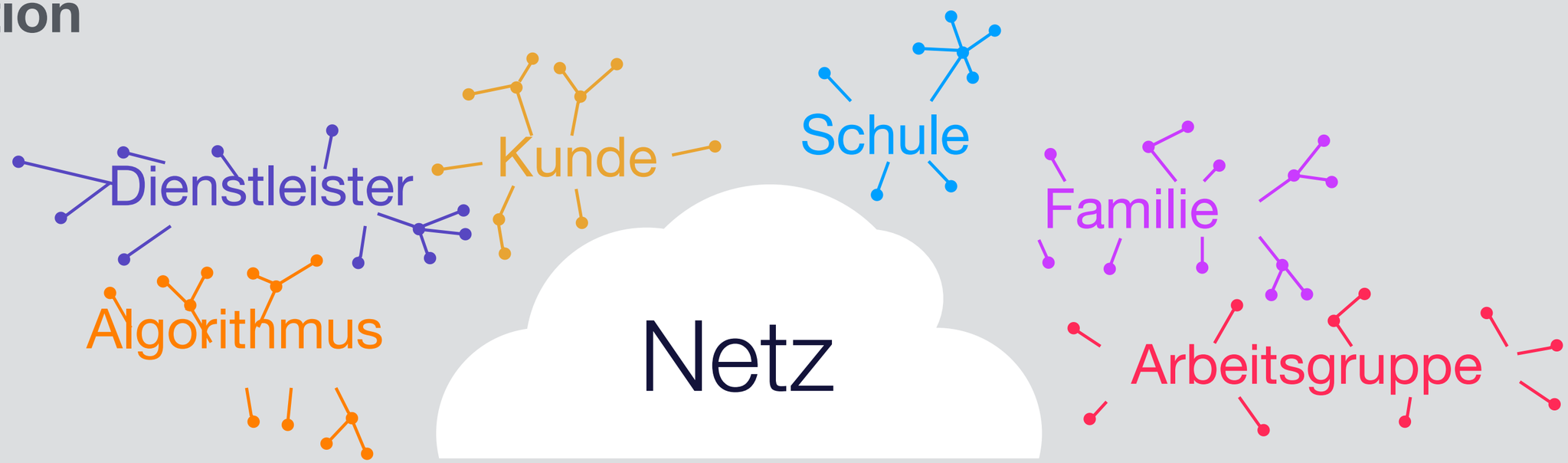
3

Integration



3

Integration



3

Integration

3

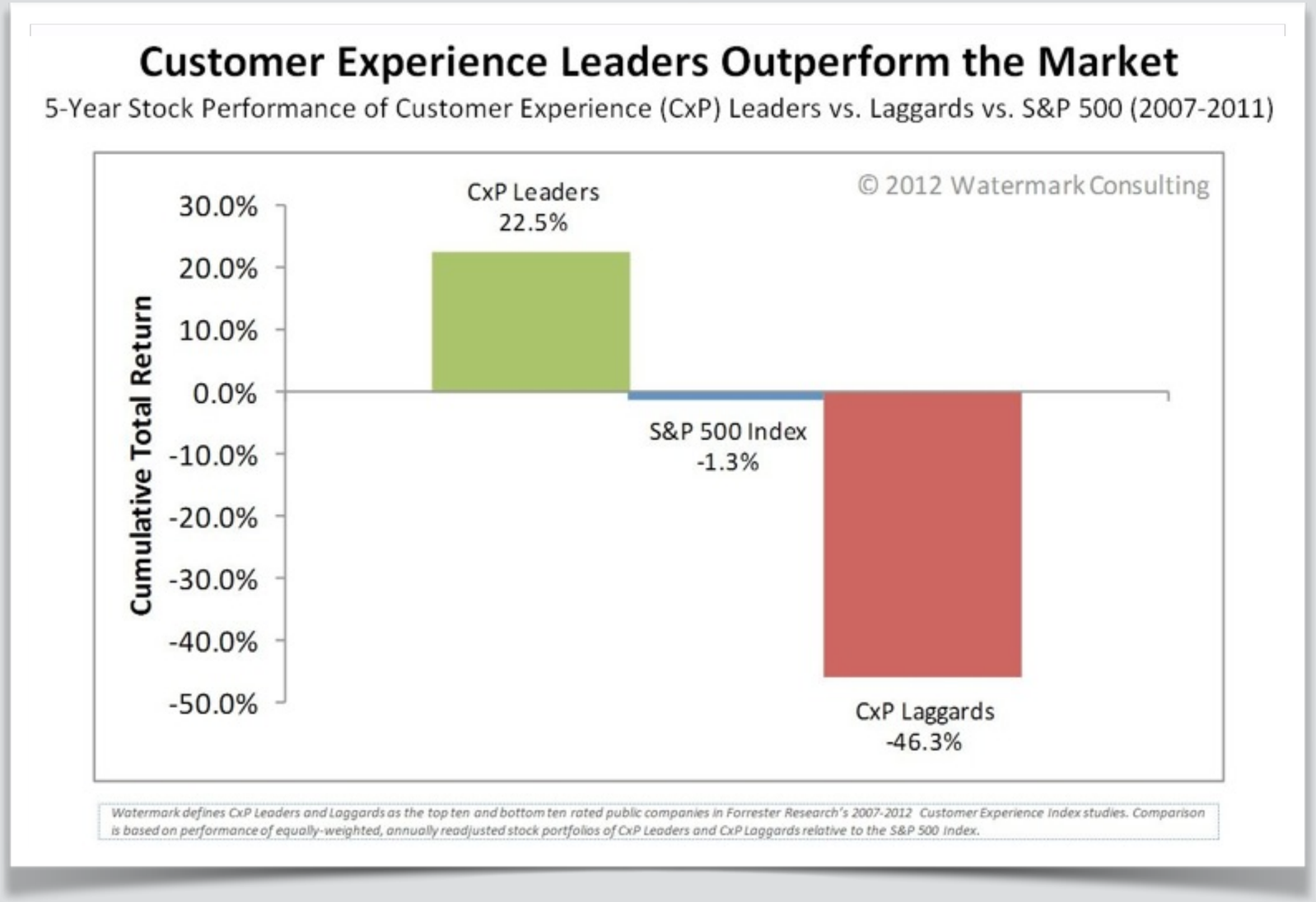
Integration

80% der Menschen vertrauen Empfehlungen von Freunden*
(nur 14% vertrauen der Werbung)

*Quelle: PwC

3

Integration



http://www.watermarkconsult.net/blog/2012/02/01/the-roi-of-a-great-customer-experience/

Danke!

Prof. Tim Bruysten
www.bruysten.com

xing.com/profile/Tim_Bruysten
facebook.com/bruysten
de.linkedin.com/in/bruysten
twitter.com/timbruysten

richtwert GmbH
www.richtwert.eu

Mediadesign Hochschule
www.mediadesign.de

Die Folien des Tages:
richtwert.eu/akqm