

Silbury 
For Your Business in a Digital World



Einführung und Überblick Gamification

OpenUp Camp, 25. März 2015

Markus Neubauer

Silbury IT Solutions Deutschland GmbH



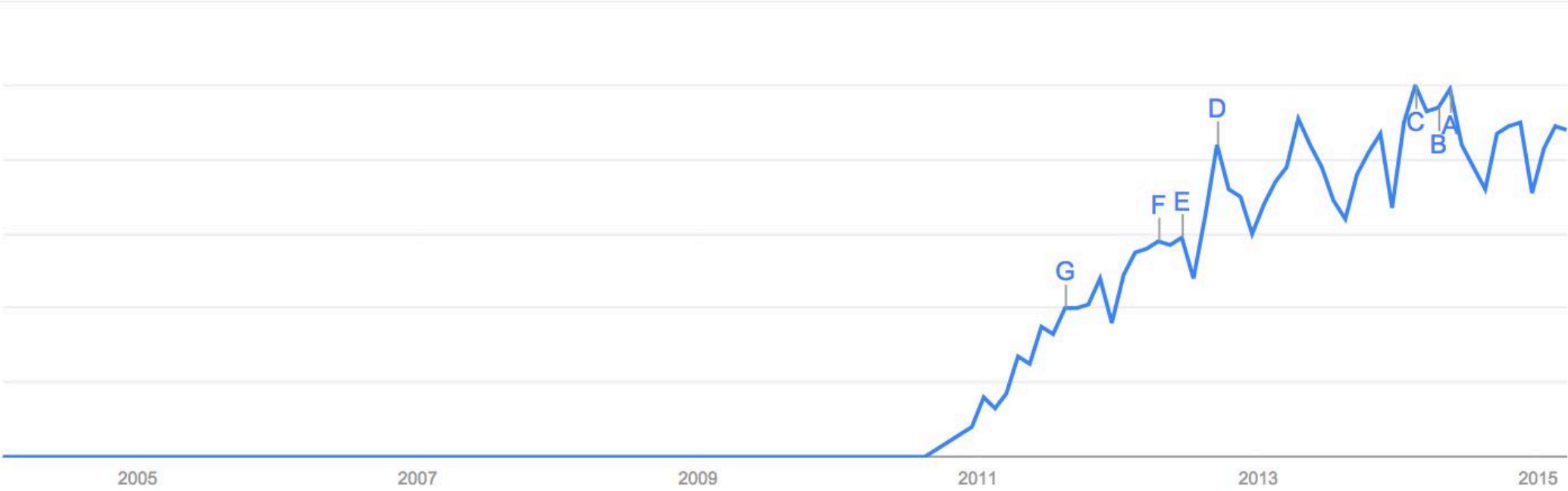
Gamficiation

Ein junger Begriff mit starker Dynamik



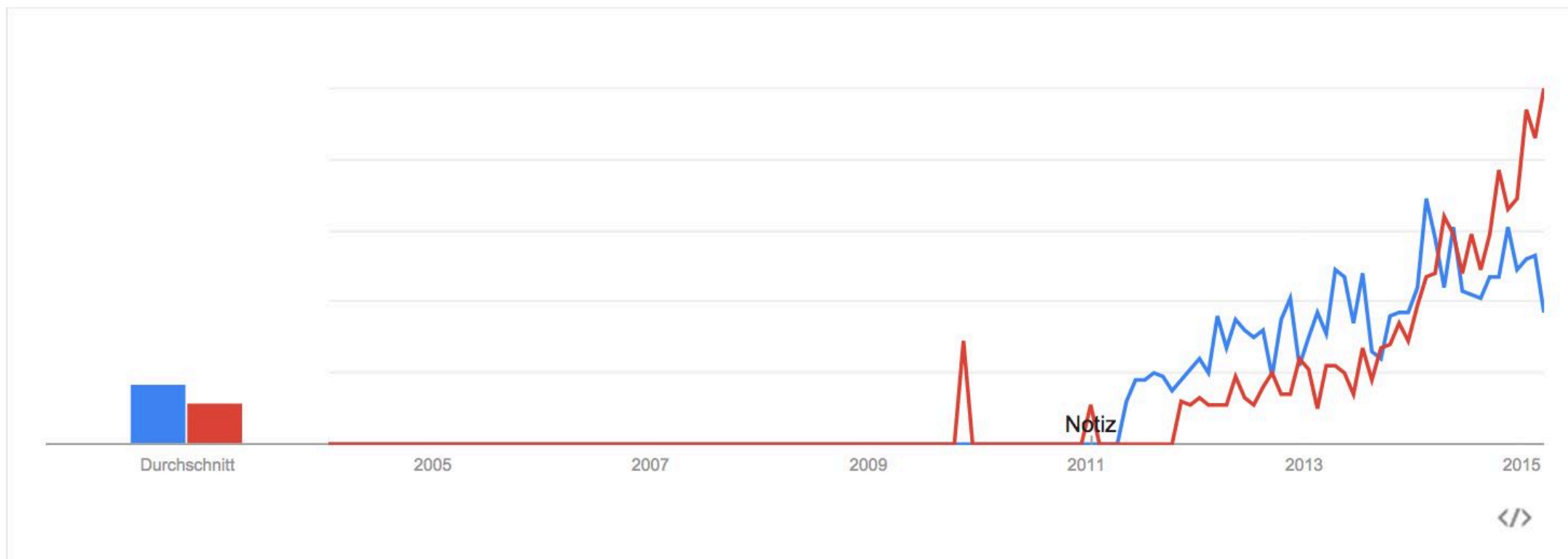
Gamification

Entwicklung auf Google Trends



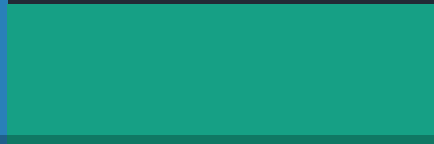
Gamification

Entwicklung auf Google Trends im Vergleich zu Internet of Things



Was ist Gamification?

Überblick und Einsatzmöglichkeiten



Gamification

Ziele



Motivation

durch Abwechslung, Spannung
und Abgrenzung



Bindung

von Kunden, Mitarbeitern und
Interessenten



Verbesserung

der Zuverlässigkeit, Qualität
oder Pünktlichkeit



Erlebnis

zur Bereicherung der Kauf-
erfahrung oder Markenimage

Gamification

Typische Elemente



Badges



Scores



Ranking



Levels



Missions



Challenges



Incentives



More

Gamification

Einsatzbereiche

Monotone Aufgaben

Aufgaben, welche als monoton oder langweilig wahrgenommen werden



Anstrengende Aufgaben

Körperlich oder geistig anstrengende, sowie komplexe Aufgaben



Wiederkehrende Aufgaben

Aufgaben, welche in ähnlicher Form regelmäßig wiederholt werden müssen



Spaß

Fokussiert auf den Spieltrieb, besonders bei nicht notwendigen Aufgaben



Beispiele

Erfolgreiche Anwendung von Gamification



Withings

Gamification Beispiele

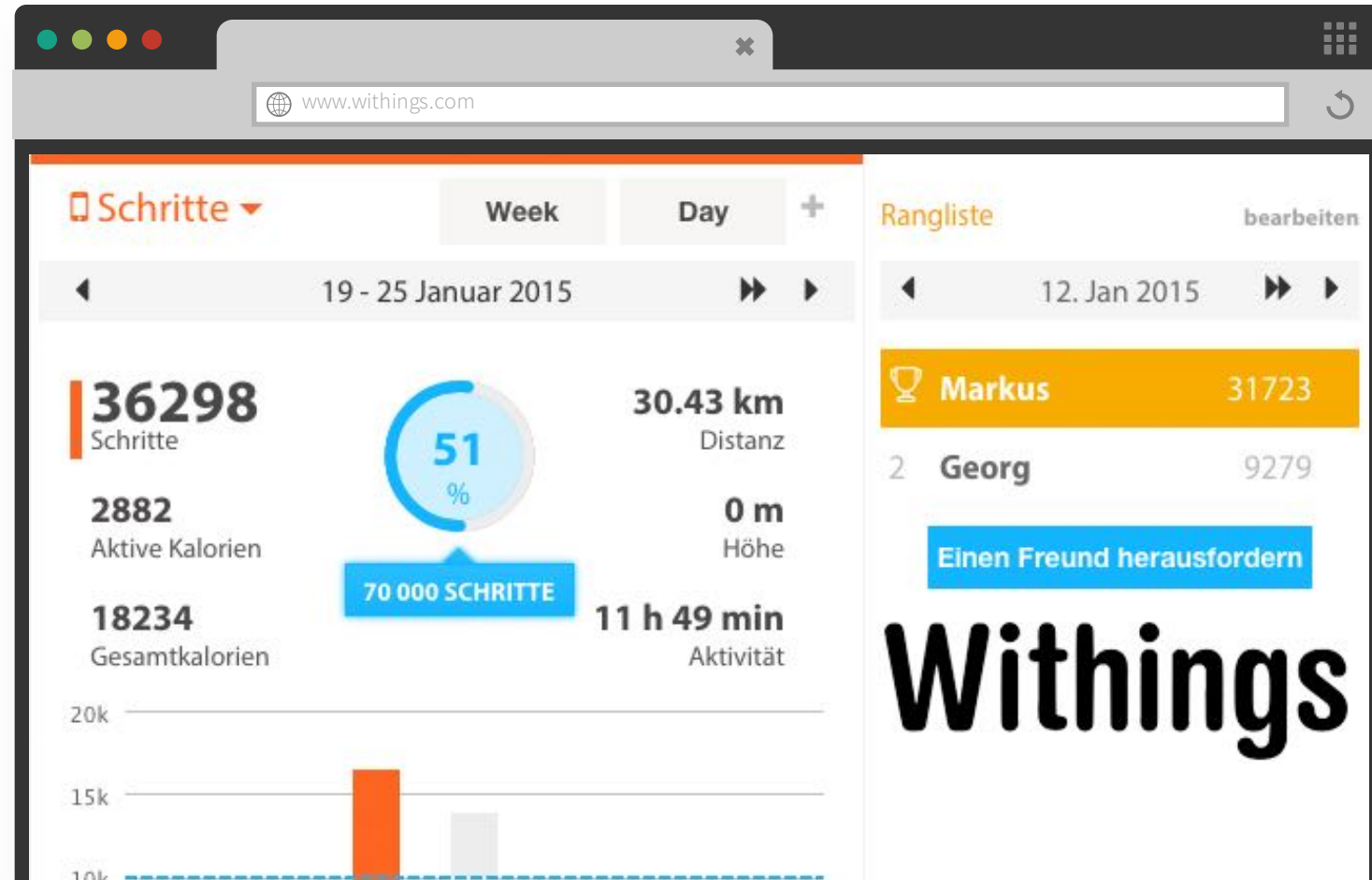
Firma

Withings

Informationen

Verbindung von Internet of Things, Social und Gamification zur Motivationssteigerung und -unterstützung im Gesundheitsbereich.

 www.withings.com



The screenshot shows the Withings website interface. At the top, there's a browser window with the URL 'www.withings.com'. The main content area is divided into two columns. The left column displays activity statistics for the week of '19 - 25 Januar 2015'. It features a large orange bar for '36298 Schritte' (Steps), a circular progress indicator at '51%' with a goal of '70 000 SCHRITTE', and other metrics: '2882 Aktive Kalorien', '18234 Gesamtkalorien', '30.43 km Distanz', '0 m Höhe', and '11 h 49 min Aktivität'. Below these is a bar chart showing activity levels. The right column shows a 'Rangliste' (Leaderboard) for '12. Jan 2015' with two entries: 'Markus' with 31723 steps and 'Georg' with 9279 steps. A blue button 'Einen Freund herausfordern' is visible. The 'Withings' logo is prominently displayed at the bottom right.

Withings



Chancen und Risiken

Möglichkeiten, Grenzen und Gefahren beim Einsatz von Gamification



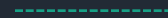
Chancen und Risiken

Möglichkeiten, Grenzen und Gefahren beim Einsatz von Gamification



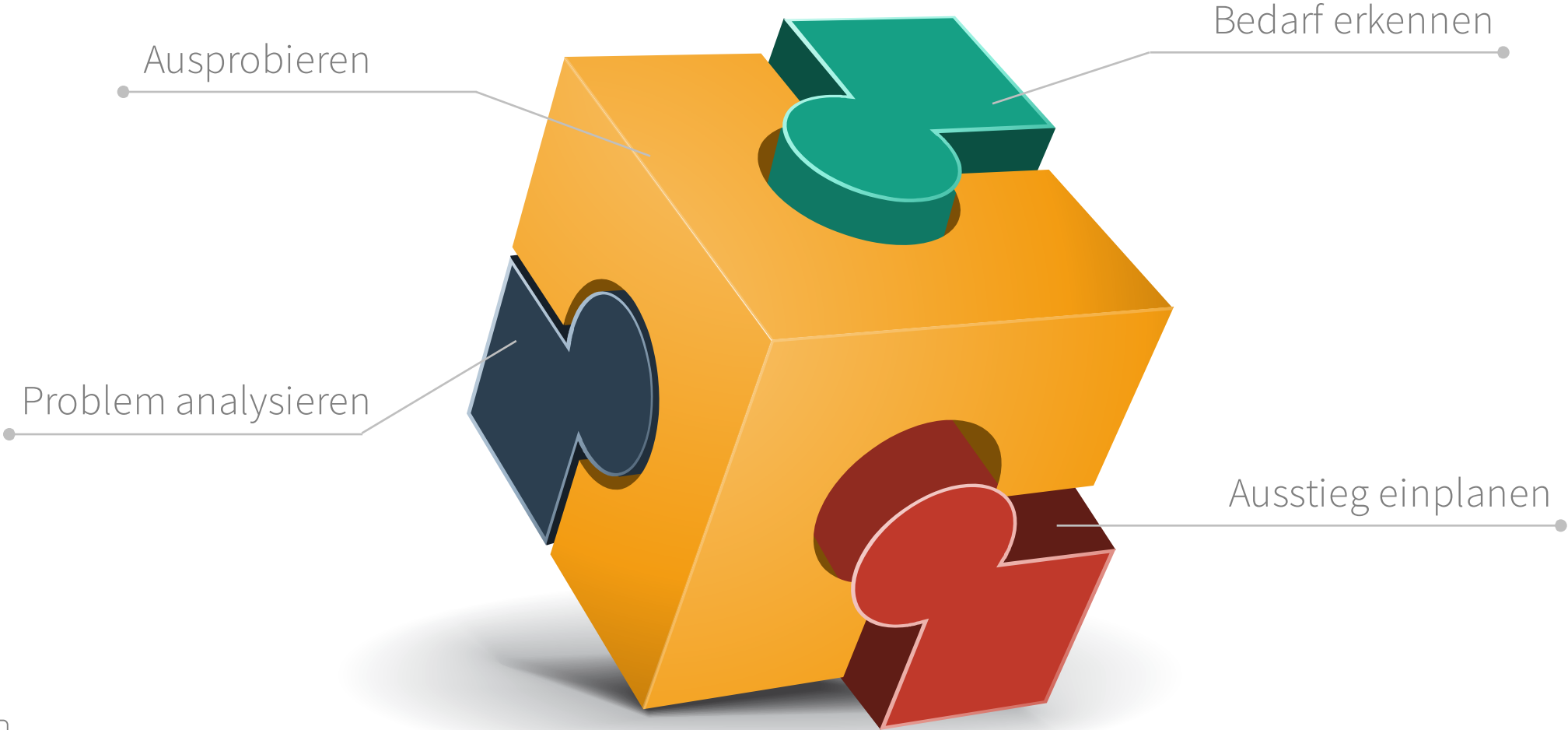
Best Practice

Wie die Einführung von Gamification gelingt



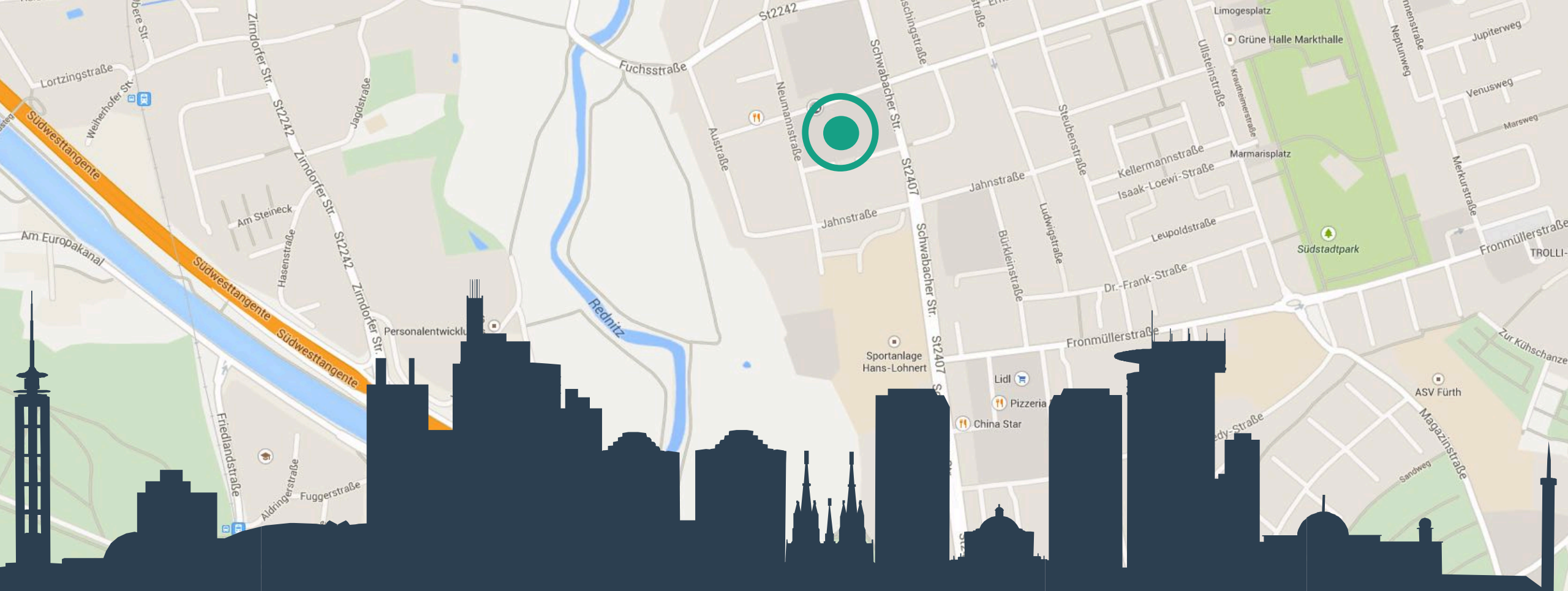
Best Practice

Wie die Einführung von Gamification gelingt



Kontaktdaten





Willkommen bei Silbury

Wir würden uns freuen, Sie als unseren Kunden begrüßen zu dürfen

Silbury IT Solutions Deutschland GmbH
Flößaustr. 22b • 90763 Fürth • Germany



welcome@silbury.com



+49 911 7807992-0