

Human-Computer Interaction Meilenstein 3

-

Work Gamification

Christian Friesenegger, Kamil Kruk, Kerim Atak und
Albert Dinstl

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Screens	2
Zu 1.: Loginscreen	2
Zu 2.: Kurs-Auswahlscreen	2
Zu 3.: Auswertungsdashboard	2
Zu 4. Spiel	3
Zu 5.: Erfolgsscreen	3
Arbeitsverteilung	3

Screens

Wir haben uns im auf einen Prototypen mit folgenden Screens verständigt.

1. Login Screen
2. Kurs Auswahlscreen
3. Auswertungsdashboard
4. Einfaches Spiel
5. Erfolgsscreen

Zu 1.: Loginscreen

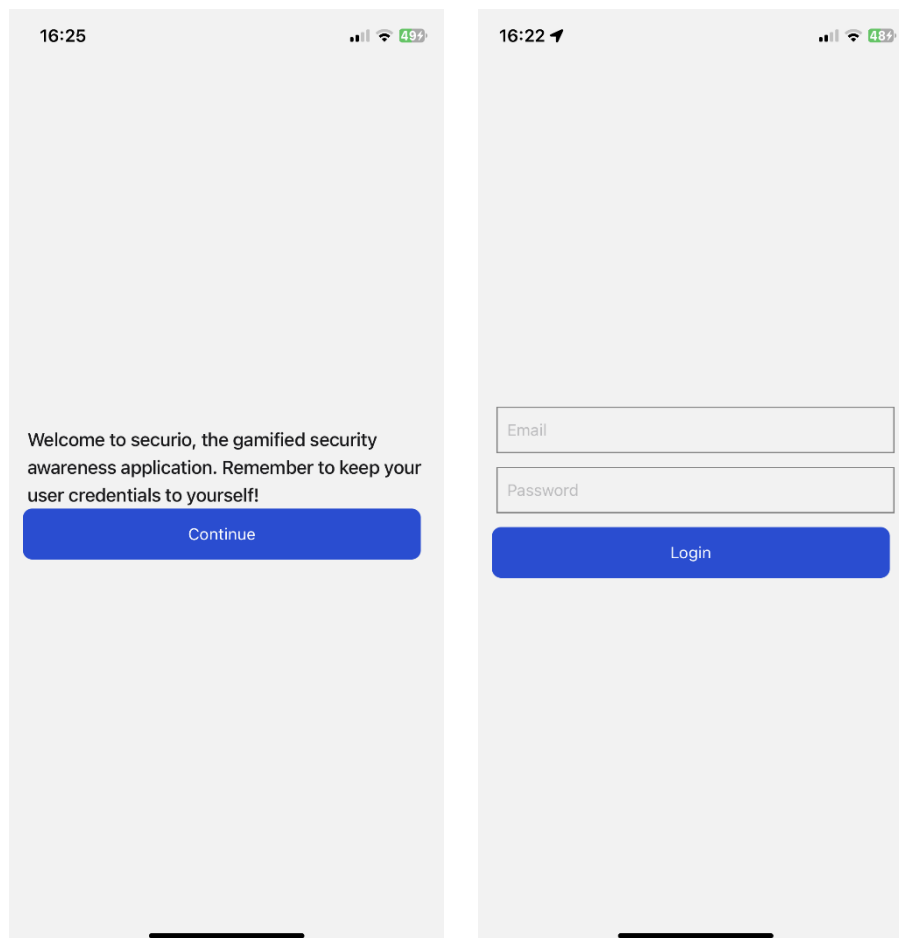
Der Loginscreen ist ansprechend und einfach gestaltet. Die Login-Funktion gewährleistet den individuellen Zugang zu den eigenen Schulungsunterlagen und ist mit einer Passwortfunktion gesichert.

Wir haben uns im Vergleich zur den bisherigen Ergebnissen (M2) folgende Anpassungen überlegt

- Eine Begrüßungsseite vor dem Login
- Die Gestaltung in ähnlichen Flächen für den Login
- Login anstelle von Start als Text

Dies haben wir aus folgenden Gründen gemacht

- Die Begrüßungsseite soll bereits auf den Sicherheitsaspekt hinweisen
- Optische Gründe
- Login weist auf den „Zugang“ besser hin als ein „Start“



Zu 2.: Kurs-Auswahlscreen

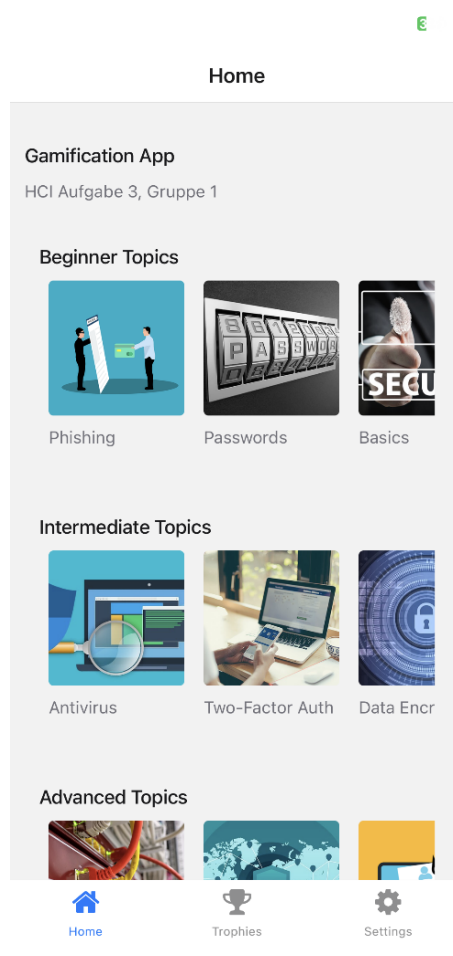
Der Kurs-Auswahlscreen bietet einen klaren und übersichtlichen Überblick über mögliche Kurse und Schwierigkeitsstufen. Einfaches Anklicken führt direkt zum jeweiligen Modul. Der kurze und unkomplizierte Zugang soll die Teilnahme möglichst niederschwellig machen und so den Einstieg in die Schulung rasch und einfach machen. Dies soll dazu führen, dass „Absprünge“ vermieden werden sollen. Der Weg von der Entscheidung, die Schulung umzusetzen bis zum Start der Schulung ist minimiert. Der Fokus liegt auf dem Schulungsinhalt.

Aus den bisherigen Ideen und den Rückmeldungen haben wir uns auf folgende Gestaltung festgelegt

- Gliederung in verschiedene Bereiche und Levels
- Hinweis auf Dauer vor Spielbeginn
- Schwierigkeitsstufen bei Spielbeginn auswählbar

Die Anpassung auf Basis der bisherigen Prototypen wurden neben dem anfangs erwähnten Gründen auch deshalb vorgenommen

- Die verschiedenen Kurse sind übersichtlicher gegliedert und einfach auszuwählen
- Die Spiele sind für zwischendurch und für länger möglich, bei der Entscheidung kann man gezielt wählen
- Auch die Schwierigkeitsstufen sind wählbar

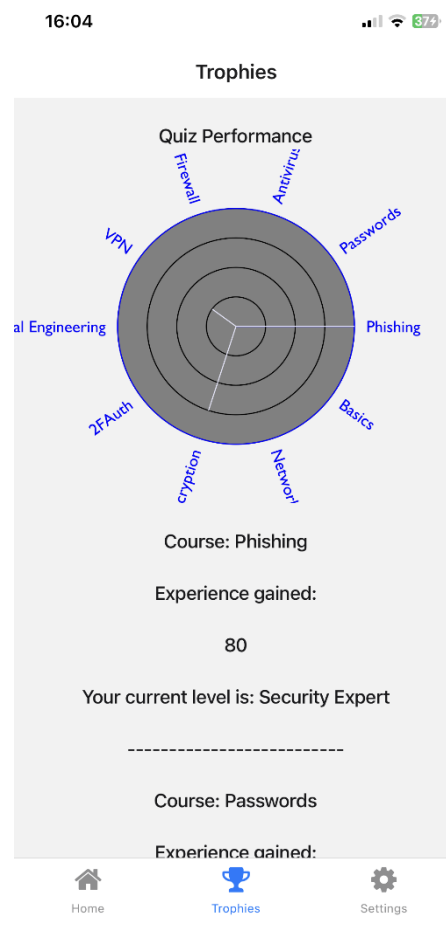


Zu 3.: Auswertungsdashboard

Um die Motivation hoch zu halten und Anreize zur Nutzung der App bzw. die Durchführung von Schulungsaktivitäten zu stärken haben wir ein übersichtliches und möglichst umfassendes Auswertungsdashboard gestaltet. So können Nutzer zum einen Ihren Fortschritt sehen (und Erfolg ist motivierende Belohnung) und bekommen auch einen Überblick über noch offene Themen. Das Auswertungsdashboard ist auch für die HR-Abteilung (bzw. den Kursleiter) eine klare und rasch wahrnehmbare Übersicht über den Fortschritt und die Leistungen der Schulungsteilnehmer.

Aus den bisherigen Ergebnissen haben wir uns für folgende Gestaltung entschieden. Im oberen (Haupt-)Teil ist eine grafische Übersicht zu sehen. Diese erlaubt einen raschen und guten Überblick über Leistungen und absolvierte Themen. Im unteren Bereich gibt es Auswertungen zu den jeweiligen Themenbereichen und eine Levelbezeichnung für die bisherigen Leistungserfolge.

Die Anpassungen an die bisherigen Ideen erfolgten weil wir eine Möglichkeit haben wollten, die Themen- und Leistungsabdeckung auf einen Blick erkennbar zu machen.

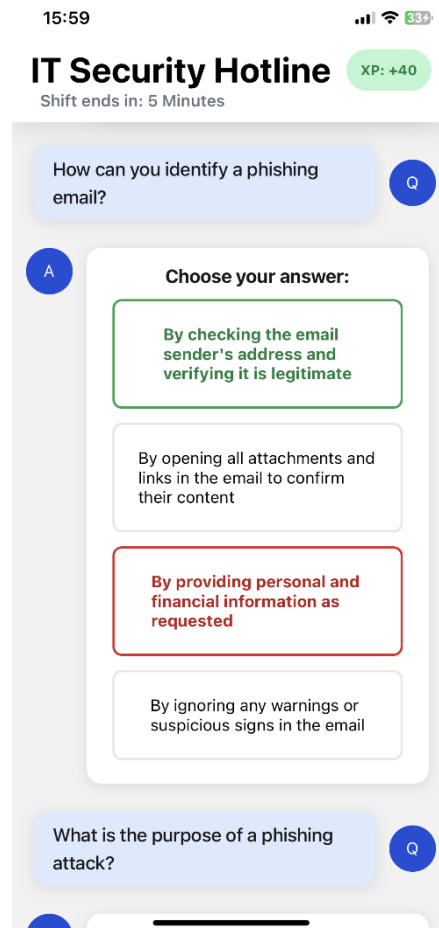


Zu 4. Spiel

Wir haben ein einfaches Spiel programmiert, da so die Nutzung des Prototyps einfacher zu testen ist und es auch für Präsentationen einen Vorzeigemehrwert bietet. Das Ziel ist es auch, den Prozess nach Beendigung einer Schulung zu simulieren und Auswertungsergebnisse zu übernehmen. Der Auswertungsscreen und der Erfolgsscreen können somit in gamifizierter getestet werden. Dies soll auch für Feedbacknutzungen Vorteile bringen.

Als Spiel haben wir ein Quiz gewählt, weil dies eine gute und einfache Möglichkeit ist, Wissen zu prüfen

Bisher hatten wir in den Besprechungen lediglich eine zufällige Punktwertung als Rückmeldung für unsere App. Da uns dies zu wenig praxisnah war, haben wir uns entschlossen für diese Phase tatsächlich ein kleines Spiel einzubauen.

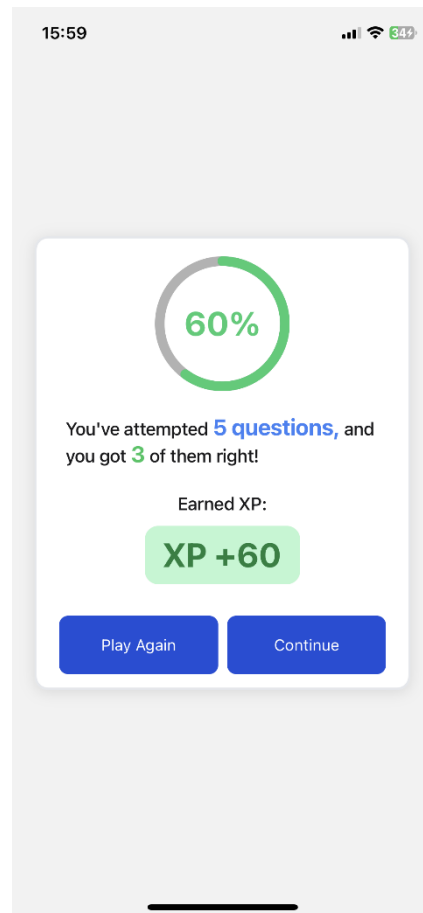
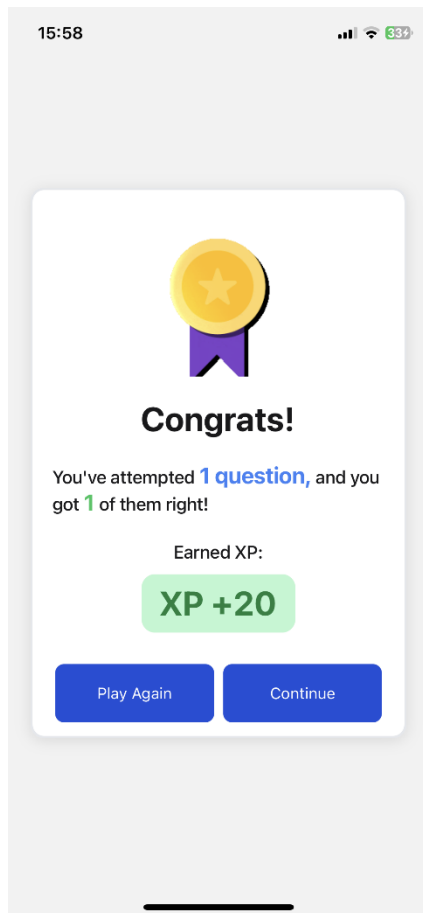


Zu 5.: Erfolgsscreen

Der Erfolgsscreen dient zu Motivation und Stolz auf die erbrachten Leistungen. Lernen wird mit Pokalen belohnt und erhält eine positive Bewertung. Durch diese positive Rückmeldung wird der Schulungsteilnehmer motiviert, die Aufgaben bestmöglich und regelmäßig zu absolvieren.

Hier haben wir folgende Gestaltung gewählt: Sofort nach Abschluss einer Übung kommt ein popup mit grafischer Erfolgsanzeige (zb Medaille) und eine erreichte Punkteanzahl. Ebenfalls erfolgt die Einladubng nochmal zu spielen (lernen)

Die Abänderungen zu unseren bisherigen Ideen geschahen, weil die Belohnung direkt nach Abschluss erfolgt und somit der Leistung-Erfolg-Zusammenhang sehr direkt ist. Die „Play-Again“ Möglichkeit hilft, die Spielfrequenz höher zu halten.



Arbeitsverteilung

Christian Friesenegger: Zusammenfassung

Kamil Kruk: App-Grundgerüst, Kurs-Auswahl Screen, Erstellung der Fragen

Kerim Atak: Implementierung v. Erfolgsscreen, PDF-Formatierung u. Screenshots

Albert Dinstl: Welcome Screen, Login-Screen und Auswertungs-Screen

Das Spiel haben Kamil Kruk, Kerim Atak und Albert Dinstl gemeinsam konzipiert und entwickelt