

# SeeSight

(momentaner Projektname)

Jan Kühnlein  
Johannes Kölbl  
Sandra Rausch  
Katja Holstein

# Agenda

1. Spielfremde Domäne
2. Motivationsziel
3. Personas
4. Spielertypen
5. Zielverhalten
6. Motivationale Defizite
7. Patterns
8. Designentwurf & Testdesign

# Agenda

- 1. Spielfremde Domäne**
2. Motivationsziel
3. Personas
4. Spielertypen
5. Zielverhalten
6. Motivationale Defizite
7. Patterns
8. Designentwurf & Testdesign

# Sightseeing





# Interaktiver Tourenguide

# Agenda

1. Spielfremde Domäne
- 2. Motivationsziel**
3. Personas
4. Spielertypen
5. Zielverhalten
6. Motivationale Defizite
7. Patterns
8. Designentwurf & Testdesign











Benutzer motivieren, fremde Städte  
zu entdecken und zu erkunden.

# Agenda

1. Spielfremde Domäne
2. Motivationsziel
- 3. Personas**
4. Spielertypen
5. Zielverhalten
6. Motivationale Defizite
7. Patterns
8. Designentwurf & Testdesign



Melanie



Detlef

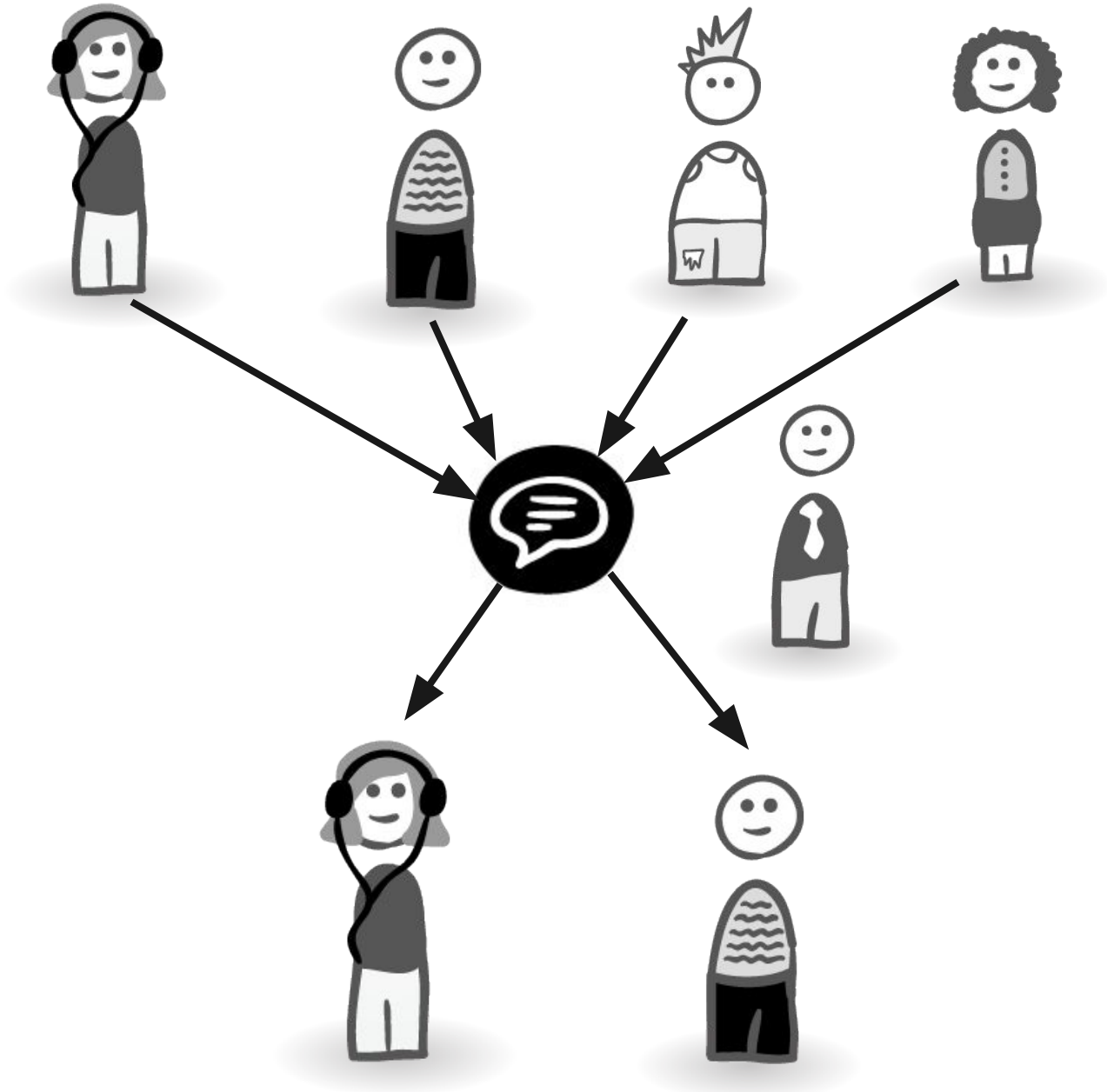


Hans



Isabell







**Melanie**



**Peter**

# Melanie, 23 Jahre, Studentin



- Hat viel Freizeit
- Macht gerne Städteurlaub
- Kein Geld für Auslandsreisen
- Liest ungern Stadtkarten
- Findet schwer einen  
Anfangspunkt für ihre Touren
- Smartphone hilft ihr, wenn  
sie sich verirrt



# Peter, 27, Werkstudent



- 20 Stunden pro Woche beschäftigt
- Sieht sich gerne alles in Ruhe an
- Möchte Städte und Sehenswürdigkeiten besuchen
- Stellt seine Touren selbst zusammen
- Fertige Touren würde er ausprobieren
- Freizeit nur am Wochenende oder in den Ferien
- Benutzt sein Smartphone zur Navigation

# Agenda

1. Spielfremde Domäne
2. Motivationsziel
3. Personas
- 4. Spielertypen**
5. Zielverhalten
6. Motivationale Defizite
7. Patterns
8. Designentwurf & Testdesign

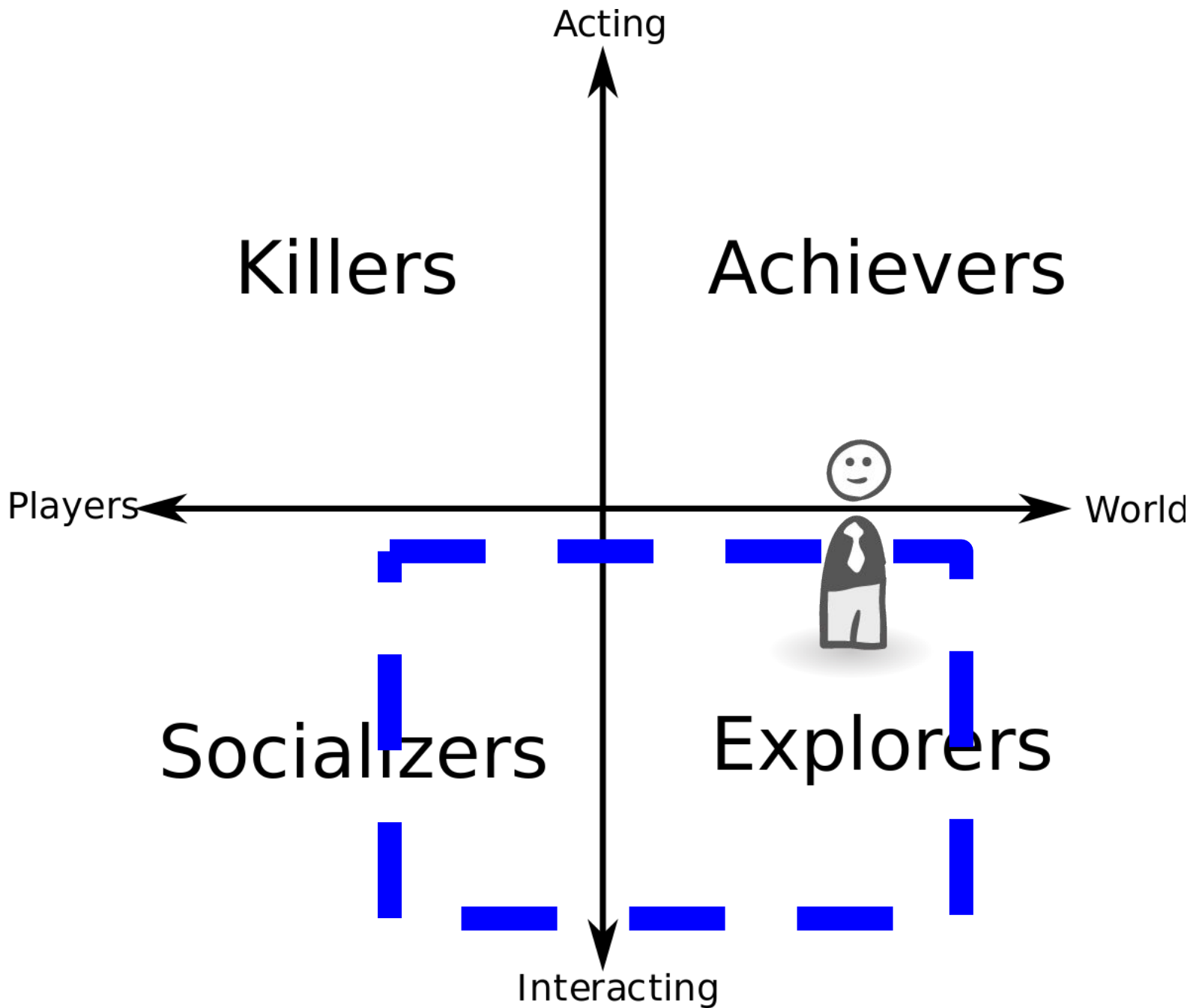
# **Bestimmung des Spielertyps durch Befragung der Kunden**



# Self-Expression

Coordination

Cooperation



**„Socio-Explorer“**

# Agenda

1. Spielfremde Domäne
2. Motivationsziel
3. Personas
4. Spielertypen
- 5. Zielverhalten**
6. Motivationale Defizite
7. Patterns
8. Designentwurf & Testdesign

# 5. Zielverhalten

Benutzer motivieren fremde Städte zu erkunden.

Anhand einer selbstgewählten Route die Sehenswürdigkeiten einer Stadt kennenlernen.

Genaueres Erkunden der einzelnen Sehenswürdigkeiten mithilfe von Aufgaben.



# Agenda

1. Spielfremde Domäne
2. Motivationsziel
3. Personas
4. Spielertypen
5. Zielverhalten
- 6. Motivationale Defizite**
7. Patterns
8. Designentwurf & Testdesign

# 6. Motivationale Defizite

Man kennt sich in der Stadt nicht aus (spontaner Ausflug)

- Kennt keine Sehenswürdigkeiten
- Auswahl der Sehenswürdigkeiten nimmt viel Zeit in Anspruch
- Ansteuern ist mit viel Planung verbunden
- Informationen über die Sehenswürdigkeiten selber suchen

# 6. Motivationale Defizite

Keine Lust auf 08/15-Touren

- Muss im voraus gebucht werden
- Zu viele Teilnehmer
- Festgelegte Zeiten
- Mit Kosten verbunden
- Touren zu oberflächlich
- Schwierig abubrechen oder abzukürzen

# 6. Motivationale Defizite

Keine Möglichkeit des sozialen Austausches mit  
gleichgesinnter Community

- Stadt alleine anschauen
- Ausflügen mit Freunden ist Sightseeing als Nebensache
- Zufällige Gruppe bei geplanten Tour

# Agenda

1. Spielfremde Domäne
2. Motivationsziel
3. Personas
4. Spielertypen
5. Zielverhalten
6. Motivationale Defizite
- 7. Patterns**
8. Designentwurf & Testdesign

# 7. Pattern

Leaderboard Badges  
EasyGettingStarted MMR  
PersönlichesHauptzielFeedback  
RanglisteChallenges  
PunkteScoringCommunity



# 7. Pattern

- Schwierigkeitsgrad und Multiplayer  
(Weder zu leicht noch zu schwer?)
- Feedback und Belohnung  
(Wie gut bin ich? Was ist mein Lohn?)
- Weg und Ziel  
(Was ist mein Ziel / meine Aufgabe?)

# 7. Pattern

## Schwierigkeitsgrad und Multiplayer (Weder zu leicht noch zu schwer?)

- Easy-Getting-Started (*optional*)
  - Leichter Einstieg
  - Hemmschwelle herabsenken um Tour zu starten
- Match-Making-Ranking - MMR
  - Teilnahmevorschlag mit Gleichgesinnten
  - Termin der Tour und Alter der Teilnehmer ausschlaggebend

# 7. Pattern

## Feedback und Belohnung

(Wie gut bin ich? Was ist mein Lohn?)

- Bewertungssystem der Routen durch ...
  - Daumen hoch/runter (Scoring)
    - Rangliste
  - Kommentare
- Auszeichnung der Benutzer durch ...
  - Badges (z.B. Wochenend-Entdecker)
  - Indirekt durch Bewertung eigener Routen durch Andere
  - Absolvieren von Routen (Punkte)

# 7. Pattern

## Weg und Ziel

(Was ist mein Ziel / meine Aufgabe?)

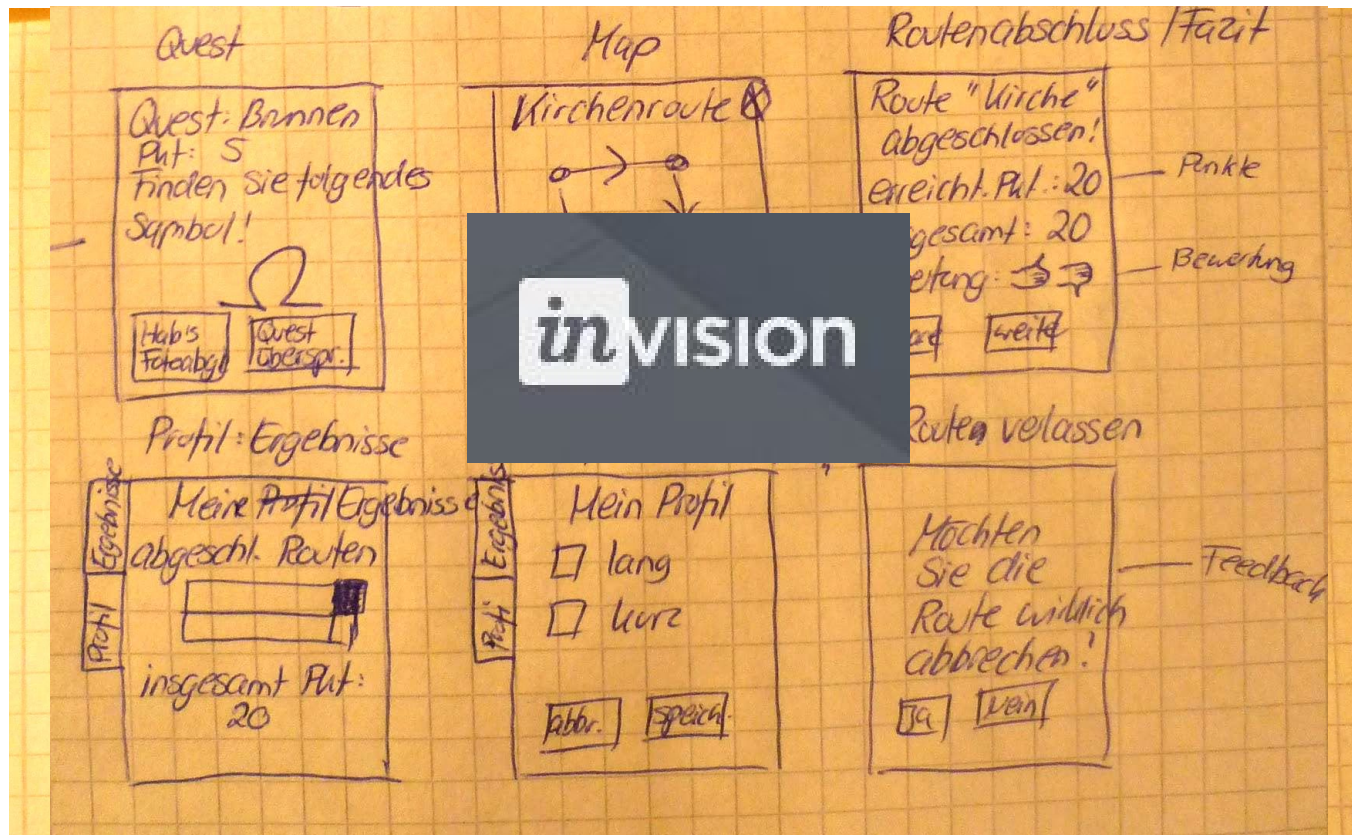
- Challenges (*optional*)
  - An Hotspots abrufbar
  - Motive suchen, Fotos, Quiz, NFC-Tags
  - Zusätzliche Punkte bei Erfolg
- Persönliches Hauptziel
  - Vom Teilnehmer selbst definierbar
  - Viele Museen, Viele Sehenswürdigkeiten, Natur, etc.

# Agenda

1. Spielfremde Domäne
2. Motivationsziel
3. Personas
4. Spielertypen
5. Zielverhalten
6. Motivationale Defizite
7. Patterns
8. **Designentwurf & Testdesign**

# 8. Designentwurf

## Scribble → Mock Up





# 9. Testdesign

## Vorgehen in der Testwoche

1. Testpersonen in die Umgebung einweisen
2. Testpersonen ihre Aufgabe/Szenario unterweisen
3. Verfolgung und Dokumentation von Testpersonenverhalten
4. Anschließender Fragebogen

→ **Evaluierung**

# 9. Testdesign

Worauf möchten wir achten?

Wenn wir das jetzt verraten würden, würde dies unsere Ergebnisse beeinflussen!

# 9. Testdesign

- Werden die Pattern erkannt und **wie** werden sie erkannt?
  - Zu versteckt?
  - Wirkung? Überrascht, motiviert, verwirrt?
- Motivieren die Pattern im Allgemeinen?
- Erreichen die Pattern die Ziele die wir angedacht haben?
- Würden die Kunden diese App weiterempfehlen oder wiederverwenden?

# **Habt ihr Fragen oder Anregungen dazu?**

**Dann bitte JETZT Senf abgeben! :)**