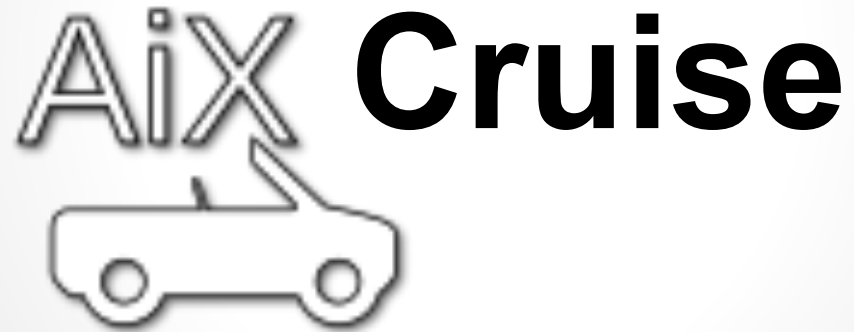


CODEFEST 8

Alexander Devaykin, Torsten Kohn, Lukas Körfer, Kevin Leonardic



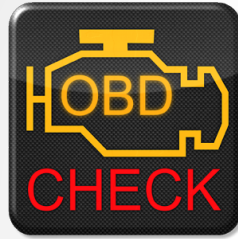
“Gamification”

Zielsetzung ist die Erzeugung eines Anreizes um positive Verhaltensmuster zu bestärken und einen Mehrwert für den Nutzer zu schaffen.

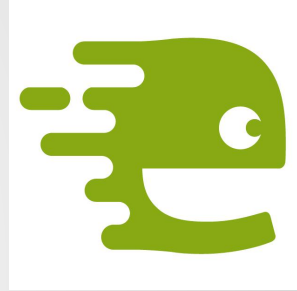
⇒ Idee

Auto Fahren spaßiger machen,
informationstechnische Selbstkontrolle für die
Nutzer, soziale Aspekte

Marktlücke?



+



⇒ keine radikale Innovation, sondern eine inkrementelle

Infrastruktur

