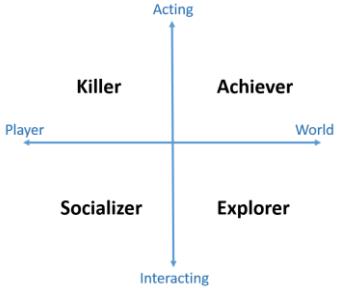
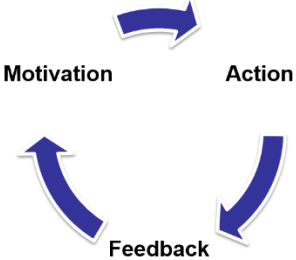
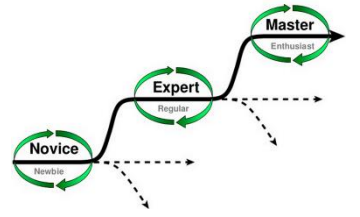


# GAMIFICATION PROJEKT MODELL



<p><b>Business-Ziele</b></p> <p>«Warum planen wir dieses Projekt für unsere Firma?»</p> <p><b>Key Metrics</b></p> <p>«Wie können wir das Projekt messen?»</p>	<p><b>Verhaltens-Ziele</b></p> <p>«Welches Verhalten soll sich durch das Spiel ändern?»</p>	<p><b>Profile Spielertypen</b></p>  <p>«Was motiviert den jeweiligen Spielertypen?»</p>	<p><b>Story</b></p> <p>«Wie ist das Spiel in den Unternehmenskontext integriert?»</p> <p><b>Regeln und Hindernisse</b></p> <p>«Wie wird das Spiel zu einer echten Herausforderung?»</p>	<p><b>Engagement-Loops</b></p>  <p>«Warum soll ein Spieler etwas tun?»</p> <p>«Wie soll er etwas tun?»</p> <p>«Wie gut hat er es gemacht?»</p>	<p><b>Progression-Loops</b></p>  <p>«Welche Entwicklung kann der Spieler machen?»</p>
---	---	---	---	---	--

**Kosten / Umsetzung (zeitlich, inhaltlich, technisch, personell) / Kontrolle**