

29.11.2013 Florian-Silvester Kraner*

Gastkommentar: Gamification in der Softwareentwicklung

Obwohl Softwareentwicklung ohnehin längst von Technologie- und datenbasierten Vorgangsweisen abgekommen ist und damit den Nutzer und dessen Bedürfnisse abseits von Zielen wie Effektivität oder Effizienz in den Mittelpunkt stellt, ist es an der Zeit diese Ansätze weiter zu optimieren.



Florian-Silvester Kraner ist Design Engineer bei USECON
© USECON

In diesem Zusammenhang ist das Schlagwort Gamification in aller Munde. Dies ist im weitesten Sinn eine Möglichkeit, spielbasierte Design-Prinzipien in Abläufen unterzubringen, die mit dem eigentlichen Spielen nichts zu tun haben. Gründe dafür sind einerseits gelungene Gamification Ansätze, die Erfolgsgeschichten geschrieben haben (LinkedIn, Foursquare, Stackoverflow, etc). Andererseits hat die Generation Y die Arbeitswelt erobert, die mit vielfältigen virtuellen Unterhaltungsmöglichkeiten aufgewachsen ist und ähnliche Ansprüche für das Arbeitsumfeld erwartet.

Aus dem nutzerbasierten Design-Ansatz wird ein spielerbasierter Design-Ansatz. Doch passiert es immer wieder, dass durch halbherzige Designprozesse nicht nur gamifizierte Produkte entstehen die keinen Mehrwert bringen, sondern sogar negative Effekte haben. Wer willkürlich Punktesysteme (Achievements) in seine Produkte einbaut, der sieht sich schnell mit vernichtendem Nutzerfeedback konfrontiert. Der Design-Prozess muss beim Spieler selbst beginnen und erfordert Aufwand. Nur so wird ersichtlich, wo dessen Motivation herkommt und tiefgreifende Spielmechaniken können entwickelt werden. Von sozialen Beziehungen hin zu Narrativen sind die Werkzeuge, die einem Game-Designer zur Verfügung stehen genauso vielfältig wie die Bedürfnisse der Nutzergruppen. Sehr erfolgreich ist derzeit zum Beispiel der Einsatz von User Generated Content. Spielern stehen Frameworks zur Verfügung anhand derer sie ihre eigenen Erlebnisse erstellen. Beim Kreieren individueller Aufgaben entfaltet der Spieler seine ganze Begeisterung, ein Ansatz der auch im Business-Bereich gute Erfolge erzielen könnte.

Geht es darum moderne Software motivierender zu gestalten zeigt sich immer öfter, dass Gamification eine Lösung dafür ist. Die Erfahrung zeigt, dass man nur mit sorgfältiger Umsetzung auch wirklich positive Effekte nutzen kann.

*** Florian-Silvester Kraner ist Design Engineer bei USECON und verantwortlich für Experience Prototyping & Development sowie User Interface Design für mobile, Desktop- und Webanwendungen.**

Mehr zum Thema Gamification finden Sie auch in dem Artikel "[Mitarbeiter-Motivation durch Gamification](#)".