

Gamification workshop

Lær hvordan skape engasjerende brukeropplevelser med gamification

Hvorfor Gamification?

Gamification er en effektiv metode for å øke engasjement og skape gode brukeropplevelser gjennom å innføre spill-lignende mekanismer i applikasjoner, prosesser eller websider.

Gamification kan bidra til økt merkevarebygging og kundelojalitet. Rutinearbeid og kjedelige oppgaver kan gjøres mer engasjerende gjennom spillmekanismer slik at målgruppen får en positiv opplevelse.

Gamification kan integreres i eksisterende produkter og prosesser, eller brukes som en katalysator i prosessoptimalisering og prosessdesign. Spill-mekanismer kan her brukes for å motivere brukere til å utforske ny funksjonalitet eller lære nye bruksmønstre.

Hvilken verdi kan Gamification skape?

Målsettingene med bruk av gamification kan være:

- Økt motivasjon
- Gjøre oppgaver mer engasjerende
- Merkevarebygging
- Økt kundelojalitet
- Flere fornøyde kunder
- Bedre opplevelser

Gamification teknikker er også en annerledes måte å se på hvordan man bygger gode målesystemer i en virksomhet.



Workshopens læringsmål

Deltakerne lærer forskjellige spillmekanismer og motivatorer, og hvordan de kan integreres i produkter og prosesser. Det vil bli introdusert en metodikk for å forenkle analyse og design av gamification. Denne metodikken måler hvordan ulike spillmekanismer bruker ulike motivatorer for skape en god opplevelse. Her vil vi se på gode og dårlige eksempler på gamification.

Deltakerne trenes i spill-tenkning der målet er å designe et spill med interessante utfordringer, klare og oppnåelige mål, og gode tilbakemeldinger. Deltakerne vil også trenes i analyse av gamification og gjenkjenne muligheter for optimalisering og forbedring.

Et av verktøyene vi bruker er et kortspill for fasilitere gamification brainstorming, hjelpe deltakerne i gang med de gode ideene, og knytte dette sammen til et fungerende spill-konsept. Dette er noe som engasjerer deltakerne på en positiv og lærerik måte.

Vi vil også diskutere andre utfordringer rundt gamification og hvordan skape helhetlige opplevelser.

Referanser på gjennomføring av workshopen kan oppgis på forespørsel.

Praktisk informasjon

Målgruppe:

- Linjeledere
- Prosjektledere
- Designere / UX-spesialister
- Ansvarlig – Digitale kanaler
- Konsulenter

Omfang og varighet:

Normalt ½ - 1 dag

Workshopen anbefales for å:

- Øke bevissthet omkring gamification
- Initiere gamificationprosjekter
- Måle virkningsgraden av gamification
- Vurdere hvordan din virksomhet kan oppnå forretningsmessige fordeler av dette.

Workshopen egner seg både for å øke bevissthet rundt gamification i et prosessoptimaliseringsprosjekt og som innsikt en alternativ metodikk for å nå strategiske mål.

Fagansvarlig:

Ricki Sickenger har den unike kombinasjonen av 10års erfaring innen internasjonal spillutvikling og mange års erfaring fra konsulentbransjen innen programmering, prosjektledelser og gamification.

Linn Søvig har en allsidig bakgrunn. Hun har mastergrad innen mediavitenenskap. Hun har jobbet med PR, som journalist, og har de siste årene jobbet med kompetansesenteret for spillutvikling og sitter i styret i Spillmakerlauget. Hun holder jevnlig foredrag på konferanser innen spillteori og gamification. Linn Søvig er ekstern konsulent og samarbeider med Sonat på gamification workshops.

Pris: Avtales

Mer informasjon / kontaktpersoner:

Jonny Klemetsen

Telefon: + 47 982 19551 e-post:

jonny.klemetsen@sonat.no

Sonat er et unikt fagmiljø bestående av 17 fagspesialister innen Prosessforbedring og IT. Selskapet leverer tjenester til noen av de største virksomheter i Bergen.