



- Gamification -

Het gebruik van game design, game-elementen en spel voor non-entertainment doeleinden

7%

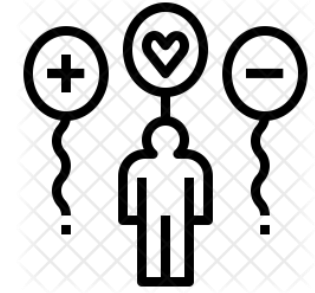


Waarom gamificeren

- Toewijding – motivatie - loyaliteit
 - Gevoel van autonomie (keuzes, interactie)
 - Uitdagend competent (plezier en visuele feedback-loops)
 - Relatie opbouwend (investering door gebruik en uitdagingen)
- Kwaliteitscontrole
 - Flow leidend (in dialoog als ontwerp en in gebruik)

Ieder mens heeft van nature de neiging waarden, kennis en vaardigheden vanuit zijn of haar omgeving over te nemen (internalisatie).

- Betekenisvol; creëren van functionaliteit
- Extrinsieke en Intrinsieke motivatie



Game thinking

• Playful design

- Entertainend
- Creatief
- Verhalend
- Advertorial
- Gameplay



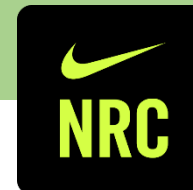
• Serious games

- Educatief
- Betekenisvol
- Doelgericht
- Gameplay



• Gamification

- Gedrag beïnvloeden
- Verbinding en toewijding
- Inzet en motivatie
- No Gameplay



• Gameful design

- Autonomie
- Onderzoekend
- Gemeenschap sgevoel
- Productief falen
- Doelgericht
- Competentie
- No gameplay



Gamification



• Vervanging

- Games of gamification vervangen huidige systemen zonder aanpassingen van de deze systemen

• Gelaagdheid

- Games of gamification leggen een extra laag over huidige systemen en zorgen daar voor aanpassingen van huidige systemen

• Aanpassing

- Vanuit game-design worden bestaande systemen herschreven

• Reformulering

- Vanuit game-design worden nieuwe systemen gemaakt om nieuwe mogelijkheden te creëren

Good design

- Systemen
- Beïnvloeden van gedrag
- “Fun” en “Play” zijn leidend, maar onderdeel van een strategie
- Non-manupilatief
- Nadruk op feedback en voortgang
- Samenwerken binnen competitief systeem



Bad design

- Omkoping
- Chocolate covered broccoli
- Beloningen zijn gevolgen, geen hoofddoelen
- Kans-gebonden
- Handboek met spelregels
- Noodzaak tot spelen



Design

Wat wordt gegamificeerd?

Waarom wordt het gegamificeerd?

Wie zijn de gebruikers?

Hoe wordt er gegamificeerd?

Strategische doelen

Actievere deelname

Investering in deelname

Loyaliteit

Waarde van de dienst

Spelertypes

Killers

Sociolizers

Achievers

Explorers

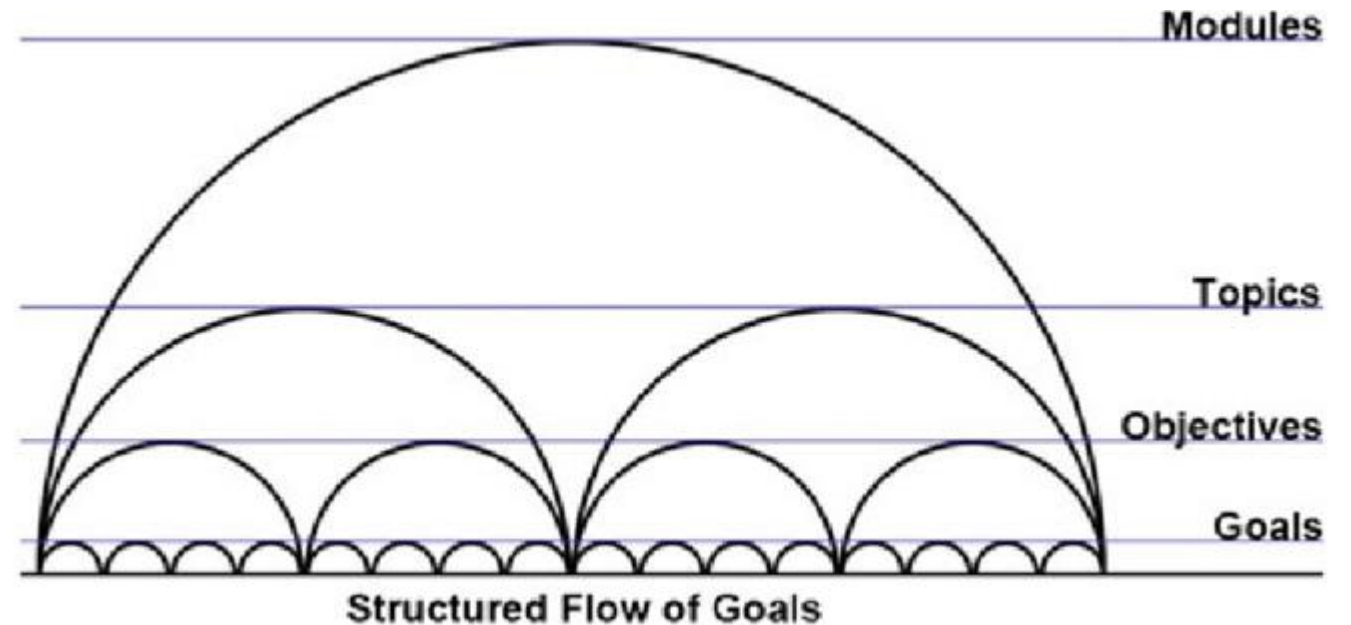
Regels

Leren door te doen

Visuele communicatie

Instant feedback

Ritmische uitdagingen



Prestatie

Killers

- Winnen
- Reactief op medespelers
- Status-gevoelig
- Hard fun

Achievers

- Niveaus behalen
- Erkenning voor prestatie
- Gevoelig voor beloning
- Serious fun

Medespelers

Socializer

- Gelijkwaardigheid
- Coöporatief
- Aandacht voor communicatie
- People fun

Explorers

- Ontdekkend
- Gevoelig voor verassing
- Gevoelig voor variatie
- Easy fun

Spel

Interactie

- Status Points
- Badges (Achievement Symbols)
- Fixed Action Rewards (Earned Lunch)
- Leaderboard
- Progress Bar
- Quest Lists
- Dessert Oasis
- High Five
- Crowning
- Anticipation Parade
- Aura Effect
- Step-by-Step Overlay Tutorial
- Boss Fights

- Narrative
- Elitism
- Humanity Hero
- Revealed Heart

- Beginners Luck
- Free Lunch
- Destiny Child
- Creationist

- Milestone Unlocks
- Real-Time Control
- Evergreen Combos
- Instant feedback
- Boosters
- Blank Fills
- Plant Pickers
- Poison Pickers

- Exchangeable Points
- Virtual Goods
- Build from Scratch
- Alfred Effect
- Collection Sets
- Avatar
- Protection
- Recruiter Burden
- Monitor Attachment

Ownership

Social Influence

- Friending
- Social Treasure/Gifting
- SeeSaw Bump
- Group Quests
- Tout Flags

- Brag Button
- Water Cooler
- Conformity Anchors
- Mentorship
- Social Prod

Scarcity

Unpredictability

- Glowing Choice
- MiniQuests
- Visual Storytelling
- Easter Eggs
- Random Rewards
- Obvious Wonder
- Rolling Rewards
- Evolved UI
- Sudden Rewards
- Oracle Effect

- Appointment Dynamics
- Magnetic Caps
- Dangling
- Prize Pacing
- Options Pacing
- Last Mile Drive
- Count Down Timer
- Torture Breaks
- Moats
- The Big Burn

Avoidance

- Sunk Cost Prison
- Progress Loss
- Rightful Heritage
- Evanescence Opportunity

- Status Quo Sloth
- Scarlet Letter
- Visual Grave
- FOMO Punch

Meaning

Accomplishment

Empowerment



Prestaties

Punten toekennen	Waarde van handelen
Leaderboard	Competitief overzicht
Progress bar	Voortgang gevisualiseerd
Skills	Competent in vaardigheden
Skilltree	Verbanden in vaardigheden
Levels	Feedback op het niveau van prestaties

Voortgang

Milestone unlock	Toekennen bijzondere prestatie
Power up	Een positieve stimulans
Badge/ Trophy	Visuele erkenning
Ability	Een vrijwaring

Uitdagingen

Mini-uitdagingen	Speelse activerende uitdaging
Boss-fight	Toetsing van uitdagingen
Quest-list	Overzicht van taken, vrij om te kiezen
Unlockable	Verborgene uitdaging
Collaboratie	Samenwerken wordt beloond

Feedback

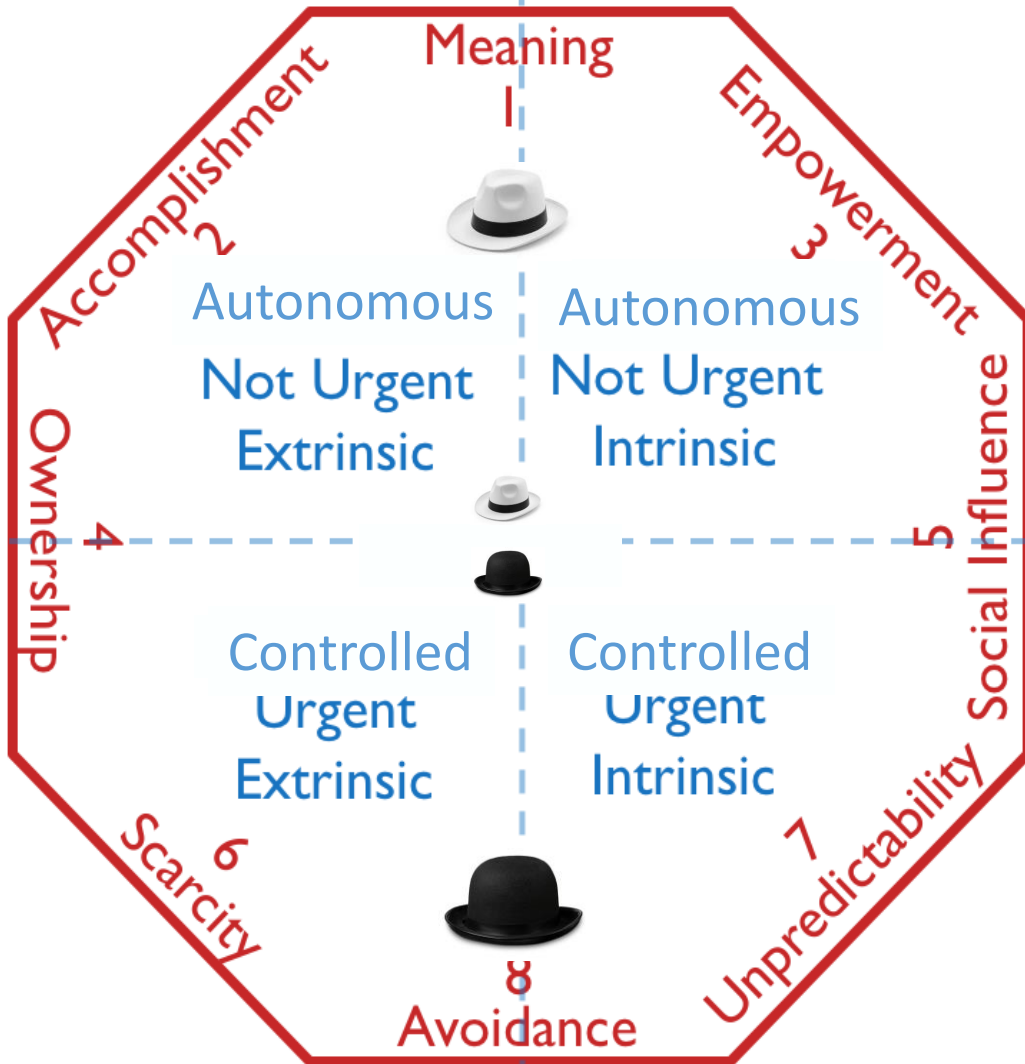
Gedrag en inzet	Reflecteren
Kwaliteit verbeelden	Verbeterpunten uitleggen
Tijdsbesef	Verbeelde tijdsduur
Evaluatieformulier	-
Wisselende evaluatie	Peer2peer, Collectief, top-down
Ten alle tijden zichtbaar	Op elk gewenst moment beschikbaar

White hat drives

- Zijn autonomie ondersteunend...
- Leiden tot eigenaarschap en eigen verantwoordelijkheid,
- Maar zijn niet urgent.

Black hat drives

- Zijn urgent..
- Maar ook controlerend,
- Beperken dus eigenaarschap en trots,
- En leiden tot kortdurende en oppervlakkige leeractiviteiten.



Black Hat

Timer	Countdown, time-limit
Currency	Ruilhandel
Dependency	Afhankelijk van andere spelers
Willekeur	Onlogische verassing
Kans	Op toeval bepaald

Narrative

Aesthetic	Doordachte visuele communicatie
Platform	Digitaal, analoog, beide
Experience	Ervaringsgericht ontworpen
Gedrag	Aansturen op gedrag
Informatief	Relevantie en betekenisvol
Thematisch	Alles is overkoepelend in verband

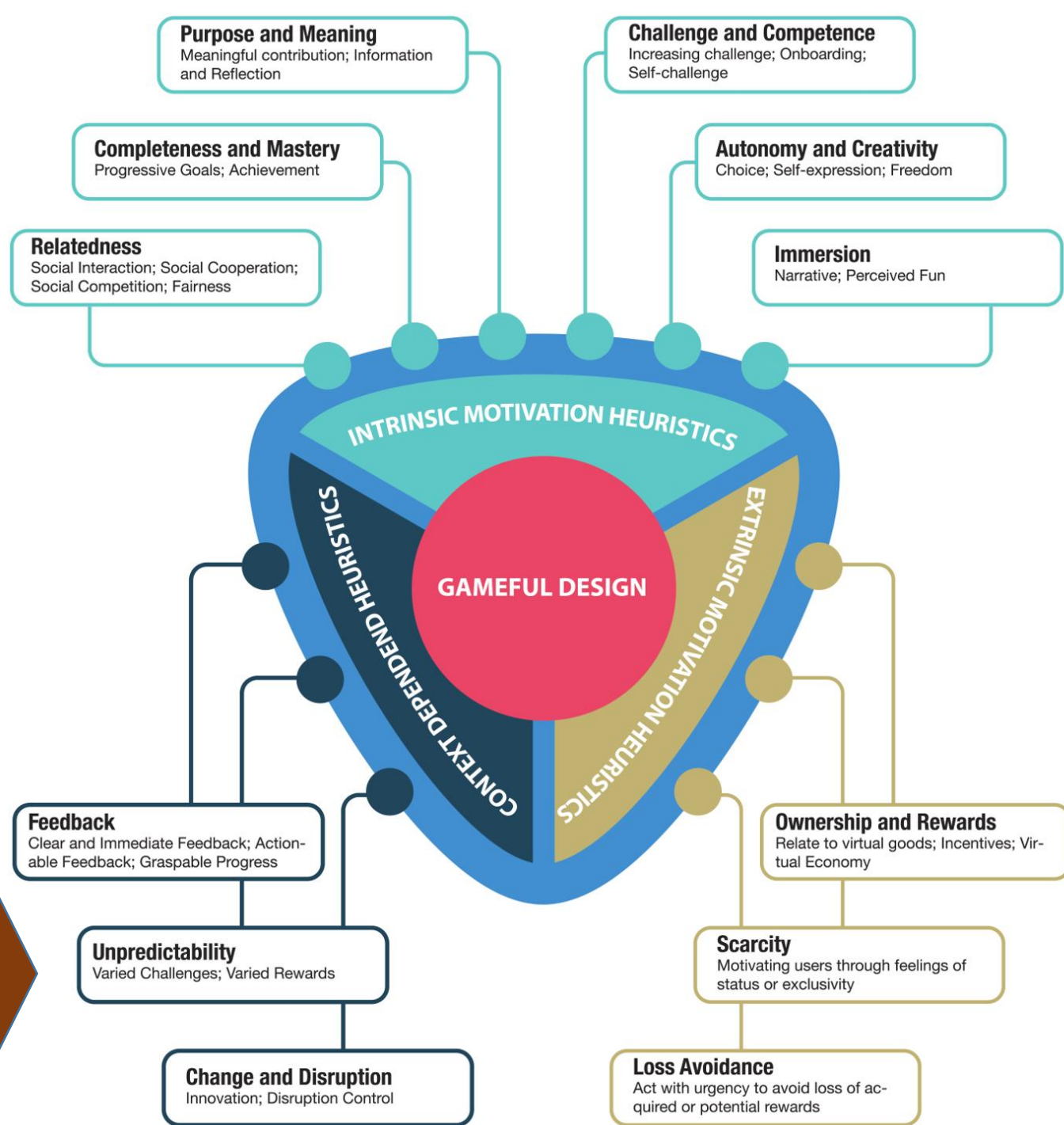
Take Away:

- Begin elke cyclus met nadruk op white hat drives (b.v. betekenis geven, uitdaging, aanmoediging)
- Induceer activiteit met black hat drives (b.v. beloningen)
- Eindig elke cyclus met nadruk op white hat drives (b.v. accomplishment)



- Play everything
- Octalysis; start ontwerp cyclus
- Gameful design Heuristics; Controle cyclus
- Ruimte tot falen (beta-testers)
- Lange termijn denken

Design Thinking



Eindbazen

- Karl Kapps
- Yu-kai Chou
- Jane McGonigal
- Wouter de Jong
- Willem Jan Renger
- Gabe Zichermann
- Sem van Geffen
- Martijn Koops
- Michiel van Eunen
- Monica Cornetti
- Robert Alvarez

- Peter Gray
- Andrzej Marczewski
- Daniel Cook
- Rym deCoster
- Ian Bogost
- Richard Ryan
- Edward Deci
- Jesse Schell
- An Coppens
- Juliette Deny

- Sebastian Deterding
- Lennart Nacke
- Daphne Bavelier

