

Gameful Design Prozess

Katja Herrmann¹, Ralf Schmidt²
 Interactive Systems, Universität Duisburg-Essen¹
 Entertainment Computing Group, Universität Duisburg-Essen²



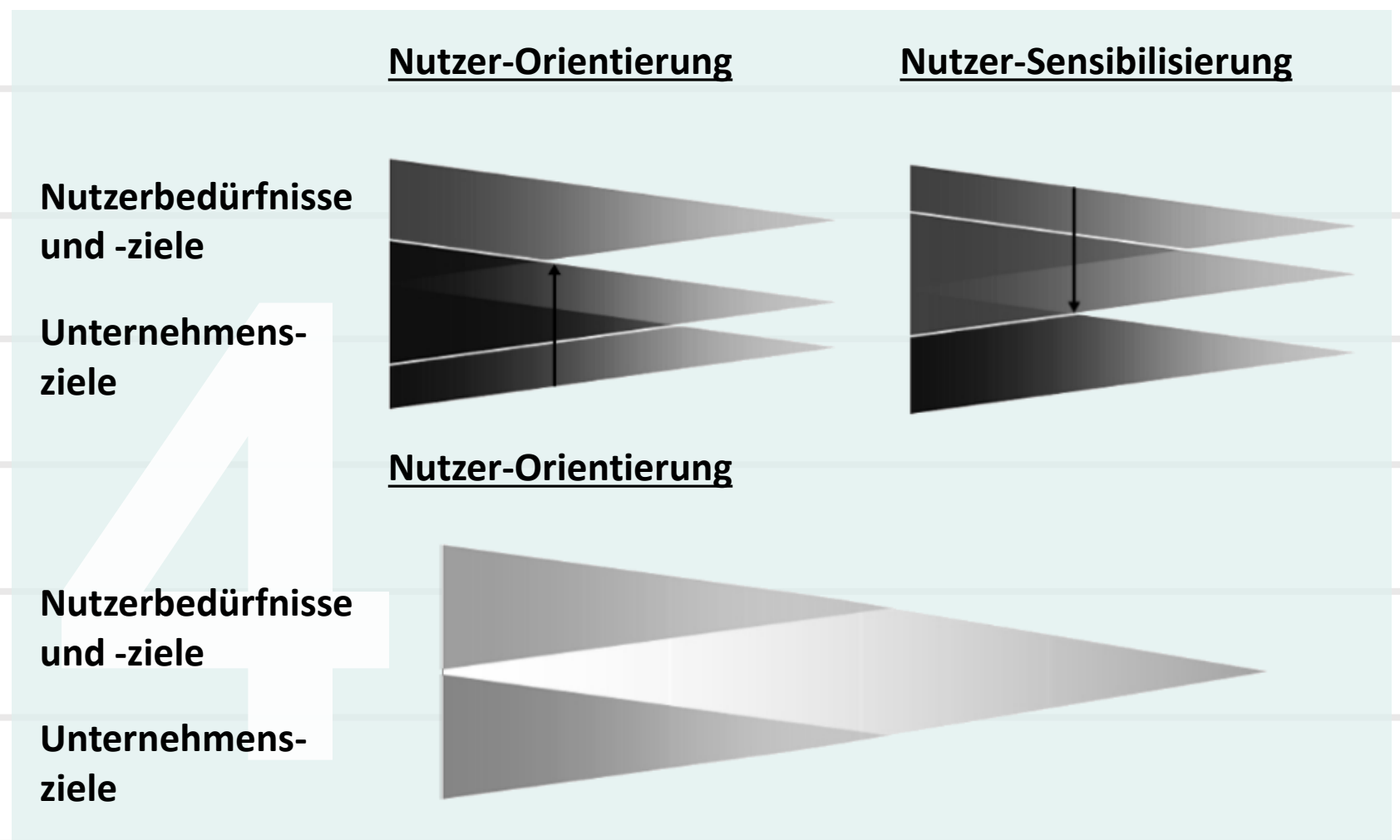
1
 Stakeholder- und Ziel-Analyse

- Briefing/Aufgabenbeschreibung seitens des Unternehmens
- Fragebogen/Interview mit Unternehmen
- Interview/Fokusgruppe und (psychologische) Fragebögen mit MA zur Erhebung von Zielen, Problemen, Arbeitskontext, Unternehmenskultur, Nutzerbedürfnissen, Spielerfahrung, sozio-demografischen Daten etc. (z. B. BrainHex, BPNS, JDS)
- Kenntnis der Stakeholder
 Priorisierte formale Zieldefinition
 Personas, gewichtete Ziele der MA, Hintergrundinformationen

- Ergebnisse aus Prozessschritt 1
- Native Szenario-ähnliche Beschreibungen der Nutzeraktivitäten
 Methoden zur Prozessmodellierung
- Narrative Beschreibungen aktueller und gewünschter Aktivitäten
 Formale Prozessmodellierung

- Zieldefinition, Szenarios, Prozessmodelle, Evaluationsergebnisse
- Identifizieren relevanter/vorrangiger Ziele
 Zielvergleich
 Vergleich von aktueller und gewünschter Situation
- Liste (und ggf. Chart/Matrix) der Hauptziele, die fokussiert werden
 Aufstellung der größten Differenzen

2
 Analyse aktueller Lösungen der Zielerreichung



3
 Analyse der Unterschiede der Ziele und Schwächen der aktuellen Lösung

- Aufgabendefinition, Ziele, Zielerreichungsstrategie
- Kreativmethoden:
 Vorbereitung: Aktivierung der rechten Hemisphäre
 Ideensammlung: 6-3-5 Methode (Fokus: Ansätze zur Spielidee), Kopfstandtechnik (Fokus: Usability), Genre-Methode (Fokus: Story)
 Ideenstrukturierung: Mind Mapping
 Ideenbewertung: Sechs-Hüte-Methode
- Ideen und deren Bewertung

4
 Entscheidung über Zielgewichtung und Wege zur Zielerreichung

- Personas, priorisierte Ziele, Szenarios und Prozessmodelle aktueller und gewünschter Aktivitäten, Entscheidungen über Zielerreichung, Ideen und deren Bewertung
- Informeller Prozess
 Auswahl von Game Dynamics und Mechanics
 Storytelling
 Berücksichtigung von Design-Empfehlungen
- (Grundlegendes) Spielkonzept

- Spielidee und -konzept
- Spezifikation von:
 Software-Architektur
 Technischem Konzept und Infrastruktur
 Finanzplanung
- Dokument mit technischen Anforderungen
 Kontext-Diagramm
 Sequenz-Diagramm
 Finanzielles Angebot

6
 Spiel-Konzeption

5
 Kreativ-Prozess

- Spielkonzept herausgearbeitete Anforderungen
 Bug-Reports
- Prototyping Implementierung
- Scribbles
 Storyboards
 Papier-Prototypen
 Mock-Ups
 Wireframes
 Code-Software-Anwendungen

- Ergebnisse aus Prototyping/Implementierung
- Bug-Tests
 Play-Testing
 Empirische Evaluation
 Expertenevaluation
 Fokus-Gruppen
 Laborstudien
- Bug-Reports
 Evaluationsergebnisse

8
 Prototyping / Implementierung

9
 Evaluation

7
 Technische Spezifikation

Produkt-Launch

