



SEBASTIAN BECK

# GAMIFICATION

*Ein Support für die Motivation!?*

**SCIENCE - PRACTICE - GAP**

*«In meinem Kopf gibt es einige Ideen, wie man Spieler mit Hilfe von Gamification und App basierten Lösungen unterstützen kann und könnte»*

*«Was antwortet ein Kind, welches auf dem Fussballplatz gefragt wird, wieso es gewisse Dinge so macht?»*

*Weil es Spass macht!*



“Somewhere behind the athlete you’ve become and the hours of practices and the coaches who have pushed you...is a little girl who fell in love with the game and never looked back...Play for her”

-Mia Hamm

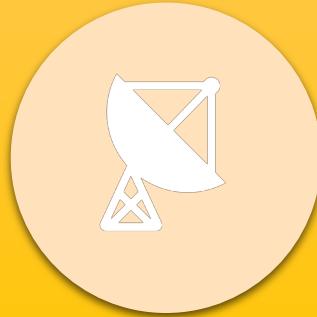
# Auf was müssen wir uns vorbereiten?



**Erhöhte  
Selbstverantwortung  
= Empowerment**



**Vertrauen führt**  
• Nähe zu den Athleten



**Kommunikation  
managen & Konflikte  
bewältigen**



**Wir werden mehr  
zum Designer der  
Lernumgebung**





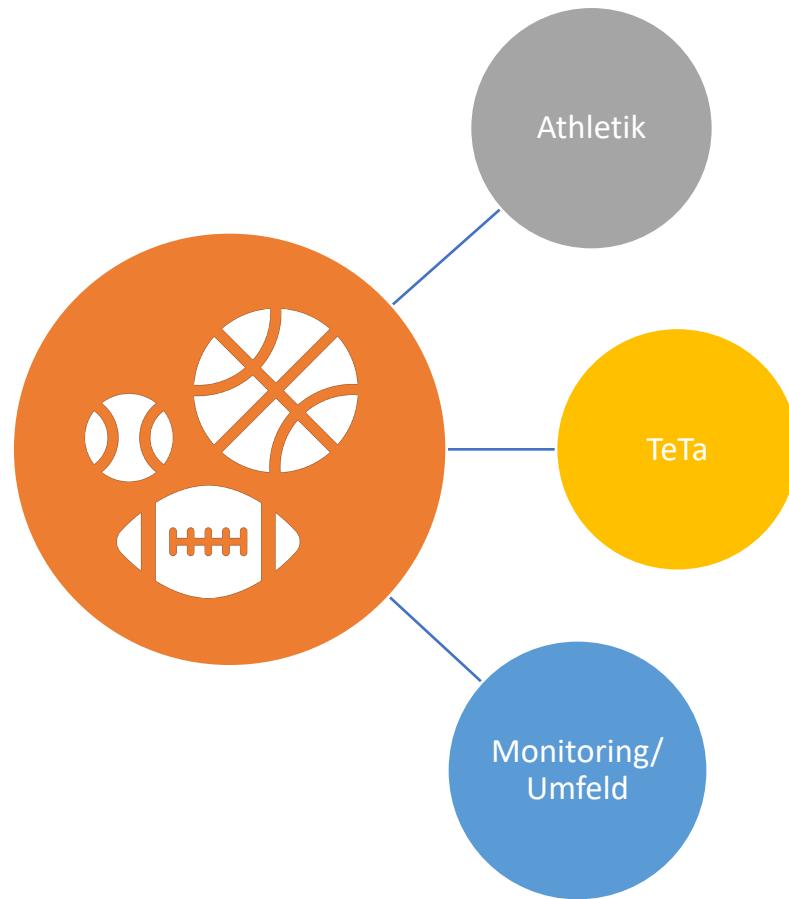
# Gameful Design



# GAMIFICATION



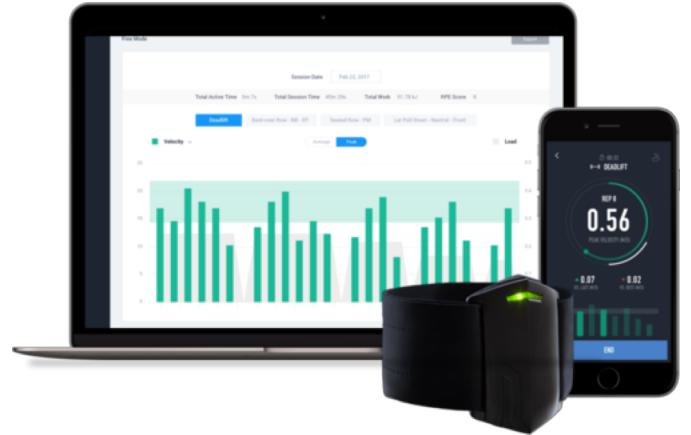
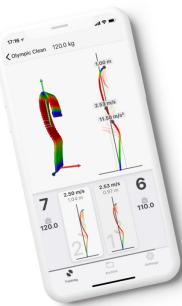
# Wie kann gameful design aussehen ?





- ✓ Instant feedback
- ✓ Challenge
- ✓ User engagement
- ✓ Achievement
- ✓ Learning (vmax pro)
- ✓ Leaderboard

# Athletik





- ✓ Fokus/Learning
  - ✓ Challenge
  - ✓ Achievement
  - ✓ Leaderboard

# TeTa

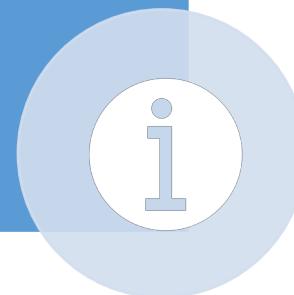


SEASON TEAM STATS	
<b>SERVE</b> ⓘ	<b>RECEIVE</b> ⓘ
Point Scoring %	Side Out %
<b>37.5</b>	<b>65.0</b>
▼ 15%	▲ 7%
<b>ATTACK</b> ⓘ	<b>DEFENSE</b> ⓘ
Efficiency %	Convert %
<b>37.2</b>	<b>31.9</b>
▼ 4%	▼ 2%
<b>BLOCK</b> ⓘ	
Touches %	
<b>24.4</b>	
▲ 13%	
<a href="#">View More Stats ➔</a>	



- ✓ user engagement
- ✓ reward
- ✓ learning →  
Morgen- &  
Abendfragen

Monitoring/  
Umfeld





**Vielen Dank für Eure Aufmerksamkeit**

**GAME ON !**