



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!***





**Leistung und  
deren  
Verbesserung als  
zentrales Thema**



**Ausführung des  
Sports wird  
oftmals als  
Job/Beruf  
interpretiert**



**Disziplin  
vs  
Hinterfragen von  
Spas, Lernklima,  
Motivation**

“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

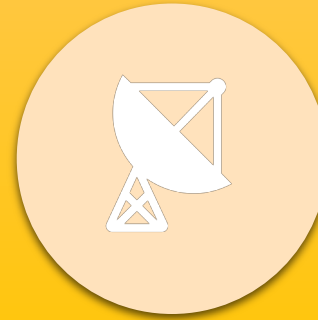
# Auf was müssen wir uns vorbereiten?



**Erhöhte  
Selbstverantwortung  
= Empowerment**



**Vertrauen führt**  
• Nähe zu den Athleten



**Kommunikation  
managen & Konflikte  
bewältigen**



**Wir werden mehr  
zum Designer der  
Lernumgebung**





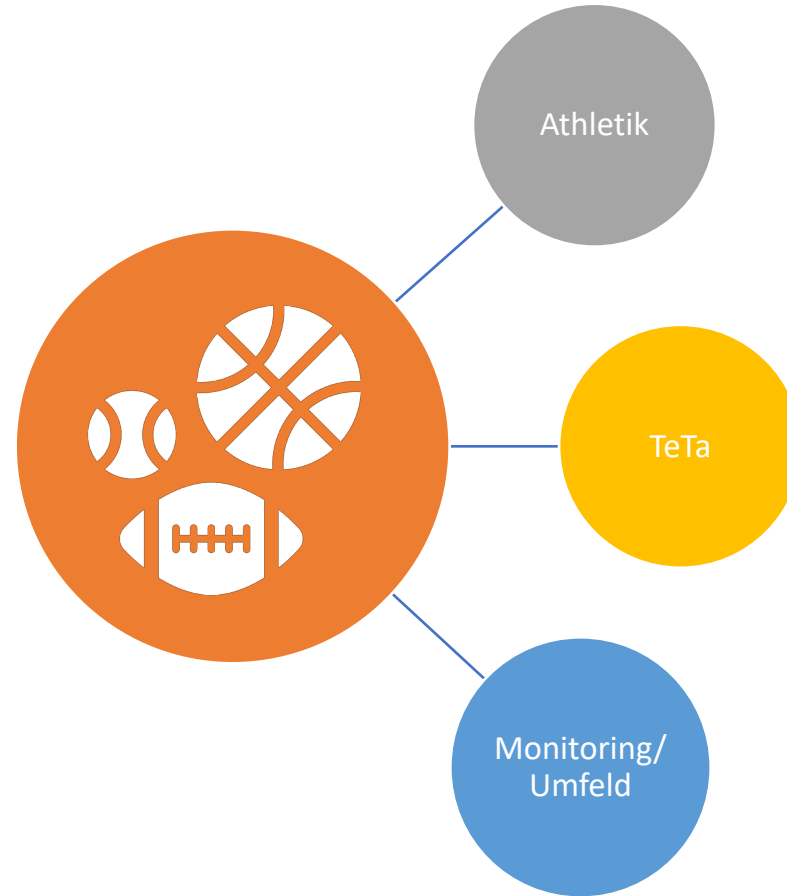
# Gameful Design



# GAMIFICATION



# Wie kann gameful design aussehen ?







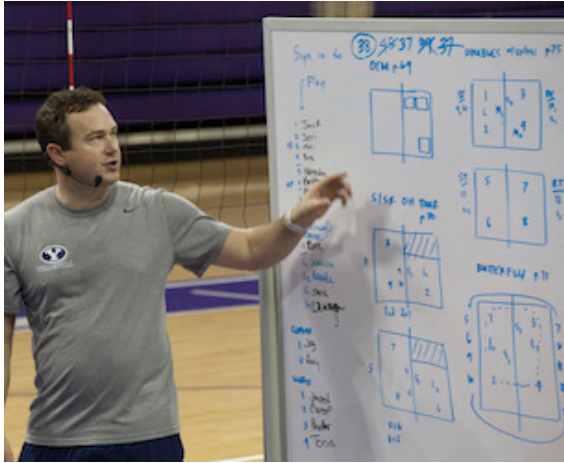
- ✓ Instant feedback
- ✓ Challenge
- ✓ User engagement
- ✓ Achievement
- ✓ Learning (vmax pro)
- ✓ Leaderboard



# Athletik

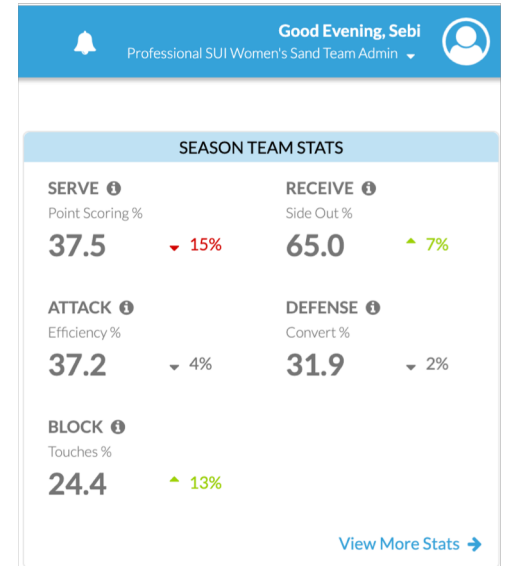






- ✓ Fokus/Learning
- ✓ Challenge
- ✓ Achievement
- ✓ Leaderboard

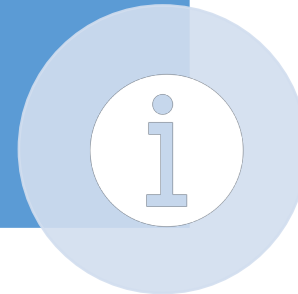
# TeTa





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

Monitoring/  
Umfeld





**Vielen Dank für Eure Aufmerksamkeit**

**GAME ON !**