

Quests als Gestaltungsmittel zur Motivation und Struktur außerhäuslicher Aktivitäten für Senioren

Julian Fietkau

Workshop Gamification Reloaded

Mensch und Computer 2019

8. September 2019

der Bundeswehr
Universität  München

GEFÖRDERT VOM

 Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Förderkennzeichen 16SV7438 bis 49

Zielsetzung Verbundprojekt

Teilhabe am städtischen Leben Mönchengladbachs durch MTI

Sichere Bewegung im öffentlichen Raum durch bedarfsgerechte technische Unterstützung

Verbesserung des **Sicherheitsempfindens** trotz individueller altersbedingter Einschränkungen

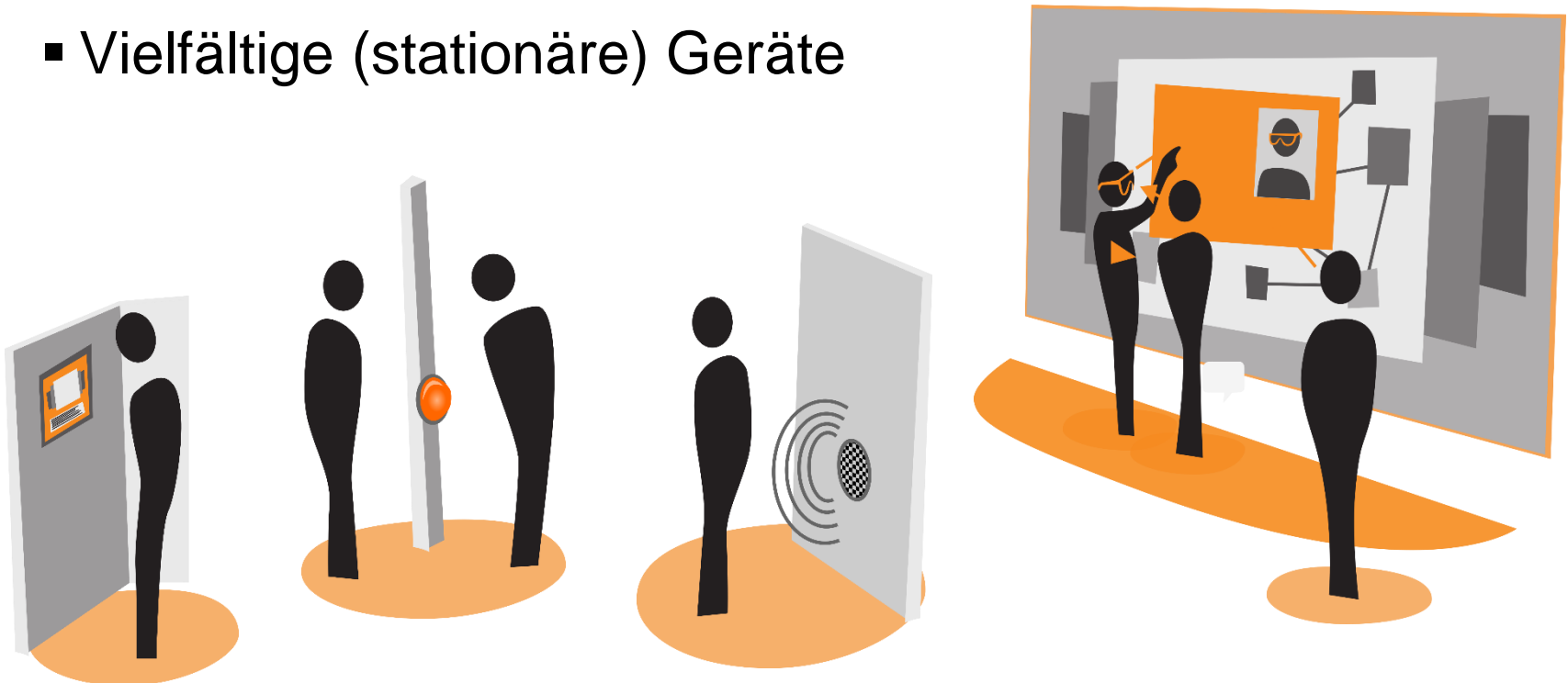


Smarte städtebauliche **Objekte** werden technische Assistenzsysteme

Entwicklung **seniorengerechter Stadtquartiere** zur Förderung des selbstbestimmten Lebens im Alter

Informationsstrahler

- Interaktionselemente im urbanen Raum, die in Verbindung zu einem digitalen Raum stehen
- Nutzen für Safety und Awareness
- Vielfältige (stationäre) Geräte



Einfach berühren!

CommunityMirror

MÖNCHENGLADBACH

Mi 08. Nov
15:55:58

8°C

1019 m
93 %
2 km

Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag	Montag
5°C/9°C	7°C/11°C	8°C/11°C	8°C/7°C	4°C/9°C

Technik Café

vor 25 Minuten

Ralingen: Eingeklemmten Mann an Bushaltestelle befreit

Polizeipräsidium Mönchengladbach

Edeka Endt

2. Liga, 13. Spieltag, Fortuna Düsseldorf - 1. FC Heidenheim...

WDR

PHILIPS

Handwritten notes on a clipboard with a yellow notepad and a pen.

Informational poster with text and icons, including a logo with 'AV' and a date '11.11.2017'.





Einfach berühren!

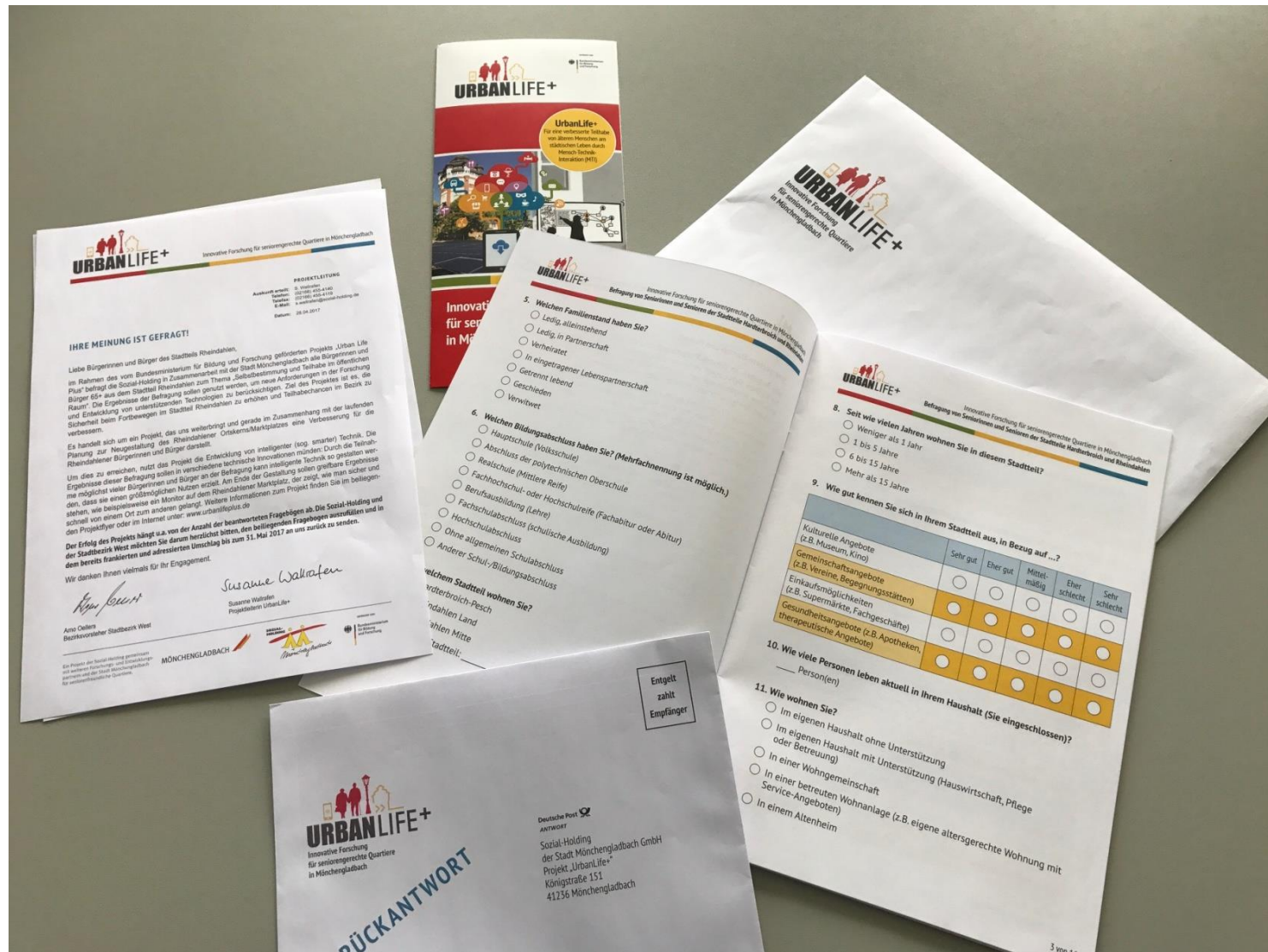


The screen displays a news portal interface with the following elements:

- Weather:** MÖNCHENGLADBACH, Mi 08. Nov, 16:16:26, 7°C. Forecast for Donnerstag (7°C), Freitag (7°C), Samstag (8°C), Sonntag (8°C), Montag (4°C).
- Headlines:**
 - Millionenschaden: Düsseldorfer Uniklinik verklagt Baufirmen (WDR)
 - Kölner Ultra vor Düsseldorfer Amtsgericht (WDR)
 - 15-Jähriger doch nicht Meningo (EDEKA)
 - Test Fortuna gegen Fortuna in Düsseldorf (WDR)
 - Höhle Wohnen und mehr: Geschenkartikelgeles (PHILIPS)
 - Sitzgymnastik vor 2 Tagen (WDR)
 - Taxi (WDR)



Umfrage: Fragebögen

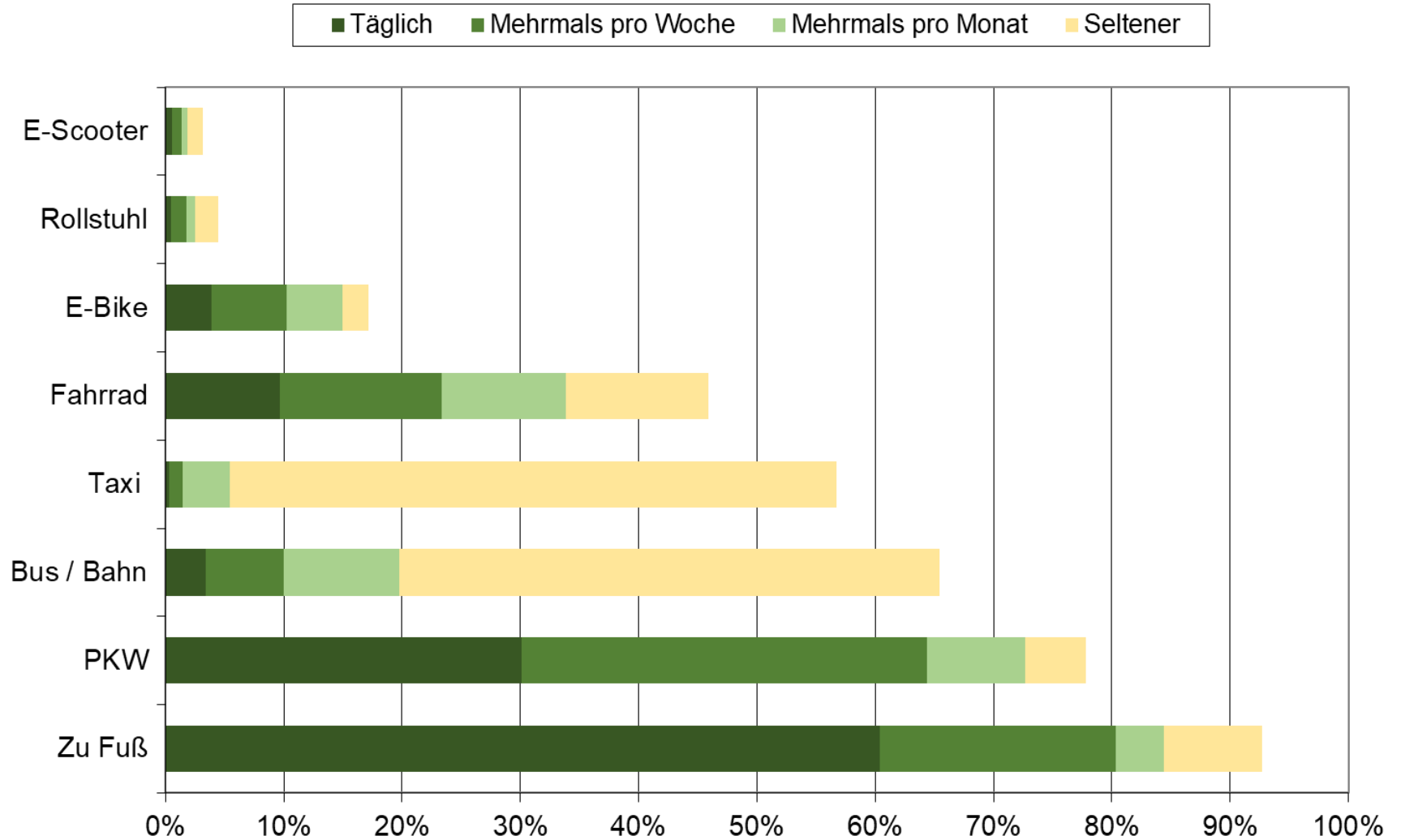


Umfrage: Versand und Rücklauf

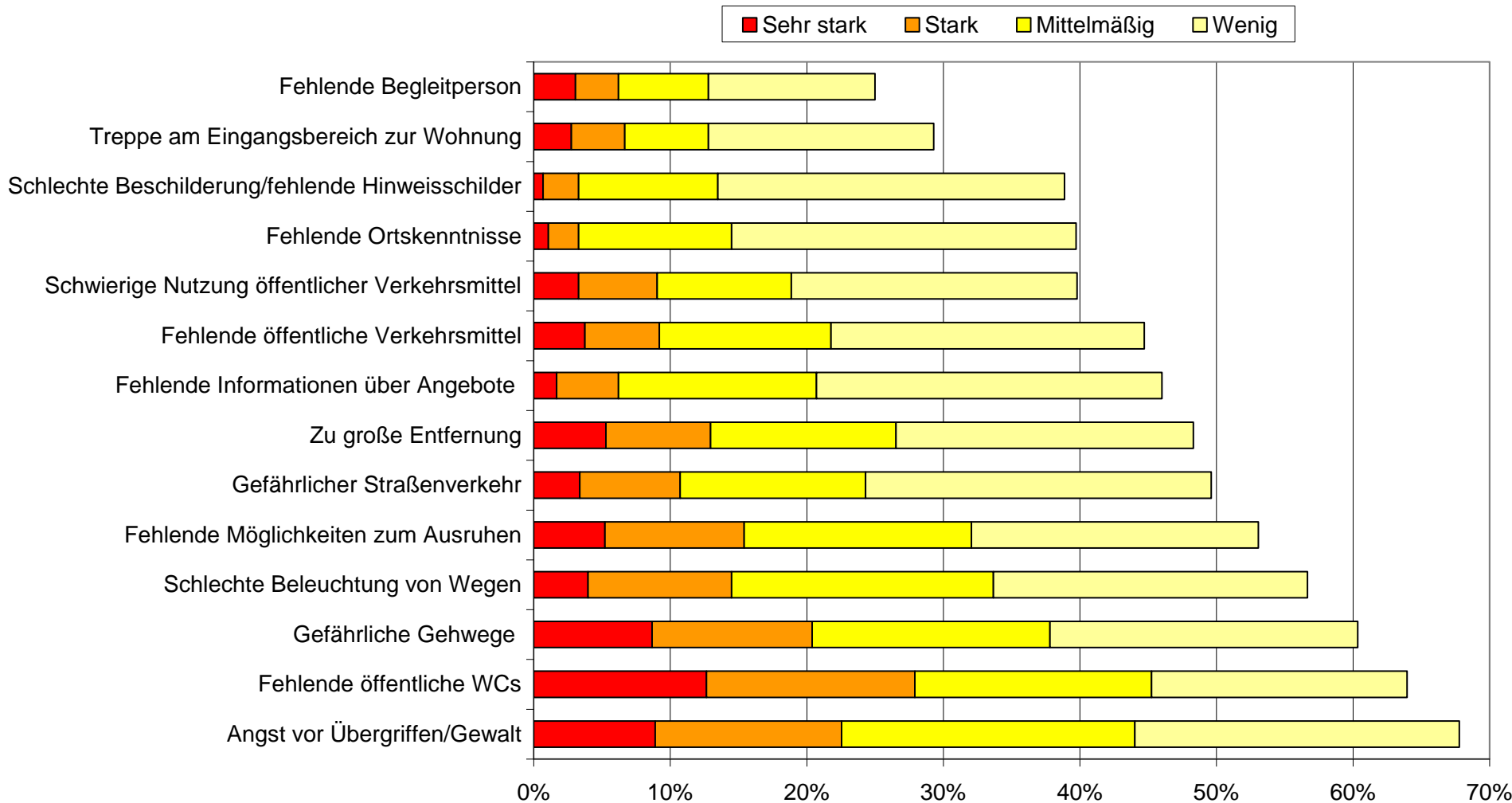
	Anzahl Fragebögen
Hardterbroich / Pesch	2.432
Rheindahlen Mitte	1.848
Rheindahlen Land	1.898
Nicht zustellbar	-100
Summe	6.078

	Fragebögen	Online	gesamt
Rücklauf	1.238	35	1.273
Prozent (%)	20,37%	0,58%	20,94%

Umfrage: Ergebnisse Mobilität



Umfrage: Ergebnisse Barrieren



- Joy of Use zur Motivation der längerfristigen Nutzung von Systemen
- Herausforderungen (Quests) als etabliertes Gestaltungsmittel aus Spielen zur Förderung von wiederkehrender Nutzung
- Wiederkehrende Nutzung als Triebfeder zur Steigerung der Teilhabe

Quests

“While players need to complete many goals in a game, not all are clearly described with how they should be completed nor what rewards they will give. **Quests** on the other hand are goals where both finishing requirements and rewards are well-known in advance.”



(Staffan Björk, Gameplay Design Patterns Collection, 2016,
<http://virt10.itu.chalmers.se/index.php?title=Quests&oldid=25456>)

Quests für Informationsstrahler

“Most goals can be used for Quests but some are more common than others: Capture, **Collection**, Delivery, Eliminate, Evade, **Game World Exploration** (possibly to find Secret Areas), **Gain Competence**, **Gain Information**, Gain Ownership, Herd, Race, Rescue, Stealth, Survive, and **Traverse.**” (Björk, 2016 – Fettdruck nicht im Original)

- Aspekte von Herausforderungen:
 - Erkundung neuer Orte und Wege
 - Nutzung bisher ungenutzter Angebote
 - Einbeziehung sozialer Elemente
- Einbeziehung von Einzelhandel und Dienstleistern

Evaluationsplanung

1. Experiment Quest-Auswahl: Herbst 2019

- H: Quests können so gestaltet werden, dass sie auch für Senioren ohne Online-Spiele-Erfahrung intuitiv verständlich sind.
- Auswahl und Annahme einer Beispiel-Quest am Infostrahler
- Beobachteter Usability-Test, strukturiertes Interview, Rapid Iterative Testing and Evaluation

2. Experiment Quest-Ablauf: Winter 2019/20

- H: Quests können so gestaltet werden, dass sie im urbanen Raum über vernetzte Informationsstrahler angenommen, durchgeführt und absolviert werden können.
- Auswahl, Annahme und Durchführung einer Beispiel-Quest
- Beobachteter Usability-Test, semistrukturiertes Interview

3. Experiment Quest-Effekt: Frühjahr/Sommer 2020

- H1: Quests sind ein geeignetes Werkzeug, Senioren zur wiederkehrenden Nutzung von Informationsstrahlern zu motivieren.
- H2: Quests sind ein geeignetes Werkzeug, Senioren zur Annahme von (sozialen, kulturellen, kommerziellen, ...) Angeboten in ihrer urbanen Umgebung zu motivieren.
- Platzierung von Infostrahlern mit Herausforderungen im UL+-Testgebiet über mehrere Tage hinweg
- Deployment-basierte Evaluation, semistrukturiertes Interview

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit



Fragen

- Verständnisfragen?
- Methoden für in-situ-Evaluationen
- Erfahrungen mit Gamification & Senioren
- Ideen zur Ergänzung und Verbesserung

Julian Fietkau

Professur Mensch-Computer-Interaktion
Institut für Softwaretechnologie
Universität der Bundeswehr München
Werner-Heisenberg-Weg 39

Tel.: +49 (0)89 6004-2613
Fax: +49 (0)89 6004-4447
julian.fietkau@unibw.de
www.unibw.de/inf2/mci