

**EXAMENSARBETE** Designing and implementing a gamification prototype: Increasing engagement in Grade's platform

**STUDENTER** Fredric Billow, Arvid Pilhall

**HANDLEDARE** Kirsten Rasmus-Gröhn (LTH)

**EXAMINATOR** Joakim Eriksson (LTH)

# Skapa engagemang med Gamification

POPULÄRVETENSKAPLIG SAMMANFATTNING **Fredric Billow, Arvid Pilhall**

I en värld där digitala tjänster finns i överflöd måste bolagen bakom tävla om vår uppmärksamhet. Ett sätt att få användare att komma tillbaka är att applicera spelprinciper i produkten - något som kallas för gamification. Detta arbete visar hur en gamification-prototyp designades och integrerades i en välanvänd mjukvaruplattform.

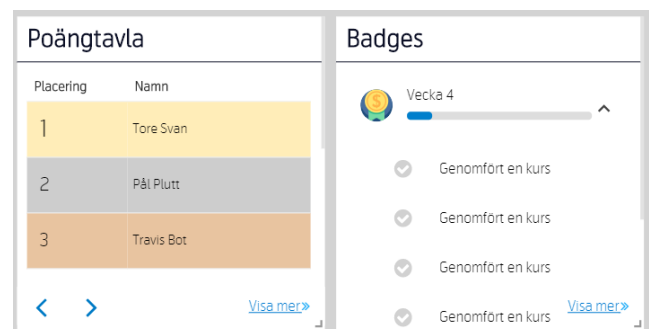
Gamification kan beskrivas som att spelmoment läggs till i en produkt som inte är ett spel. Detta använder företag för att få ett ökat engagemang hos sina användare. Ofta så lägger man till gamification-funktioner först när en produkt har mognat, istället för att inkludera dem i den ursprungliga produktdesignen. Denna masteruppsats har gjorts i samarbete med företaget Grade AB. De erbjuder mjukvara som syftar till att bland annat höja kompetens och engagemang i kunders verksamheter. Till exempel är det möjligt att skapa e-learning-kurser som användare kan genomföra eller sätta upp personliga mål att arbeta mot.

Målet med projektet var att undersöka vad gamification är och hur det fungerar, för att sedan skapa en prototyp som fungerade tillsammans med Grades mjukvara. Syftet var att med hjälp av denna prototyp skapa ett högre engagemang hos användarna.

Processen från idé till prototyp inkluderade bland annat att undersöka hur Grades konkurrenter har använt gamification. Vissa hade till exempel använt belöningar av olika slag. Andra hade försökt öka team-känslan. Efter att idéer valts ut skapades prototyper med papper och penna. Dessa utvecklades med tiden till digitala prototyper och blev slutligen integrerade i

Grades system. Prototyperna blev bättre och bättre genom en iterativ process baserad på användartestning.

Efter att prototypen var av tillräckligt hög kvalitet implementerades alla nödvändiga funktioner i databasen, servern och i användargränssnittet för att prototypen skulle bli funktionell.



Resultatet av projektet blev en prototyp som innehöll funktionalitet för att skapa poängtavlor och utmärkelser. I en poängtavla kan man som användare tävla mot andra och samla poäng genom att genomföra vissa uppgifter. En utmärkelse får man tilldelad sig om man genomför alla milstolpar som bygger upp utmärkelser. Till exempel genom att gå en viss kurs eller svara på en enkät.

I bilden ovan syns en väldigt liten del av det slutgiltiga resultatet.