



## Införandet av Gamification för att öka användandet av KLAR

---

Populärvetenskaplig sammanfattning Nicoline Kjaer Helgstrand

---

Med den ökande portföljen av olika lösningar när man letar efter nya mobilappar och webbverktyg finns det ett behov av att utmärka sig. En av de möjliga lösningarna för att fånga och hålla fast användarna är genom att införa gamification som kan öka användarnas engagemang genom att väcka användarnas känslor. Gamification har en gynnsam effekt av att engagera sina användare och har därför blivit ett populärt verktyg för affärsprogram då det ger användare möjlighet att känna sig mer engagerade med ens produkt.

Företaget Engage använder denna teknik när man designar digitala lösningar. Deras digitala lösningar motiverar beteendeförändring bland anställda och chefer som förbättrar affärsresultat samtidigt som arbetet blir roligare.

Detta examensarbete undersöker en möjlig gamification-design för Engages mjukvarulösning KLAR.

KLAR ansluter personer med olika yrken som arbetar på samma byggarbetsplats för att öka samarbetet samt förhindra förseningar och andra fel.

Examensarbetet undersöker om designen får målgruppen att känna sig mer motiverad att använda programvaran. För att göra detta, undersöks den möjliga användningen av gamification och motiveringsmålen för målgruppen för att hitta en kombination som motiverar de möjliga KLAR-användarna. Efter att Gamification features hade bestämts gjordes en heuristisk utvärdering för att hitta KLARs starka och svaga sidor i designen när det gäller god användbarhet. Resultaten användes för att skapa en design som itererades flera gånger både som en Lofi, Mid-fi och Hifi prototyp. Efter skapandet av den senaste Hifi-prototypen genomfördes en användbarhetsutvärdering av prototypen som testades specifikt med målgruppen. Det resulterade i en Hifi med hög uppskattning från målgruppen för både de extra spelfunktionerna och designen.

---

**Examensarbete:** Designing gamification to increase engagement for the software solution KLAR

**Student:** Nicoline Kjaer Helgstrand

**Handledare:** Günter Alce (LTH),  
Camilla Kjelstrup (Engage), Duy-Tan Do (Engage)

**Examinator:** Joakim Eriksson (LTH)

