

GAMIFICATION CANVAS

TITEL

GRUNDLAGEN

Auf welchen Grundlagen baut die Anwendung auf?

SPIELER

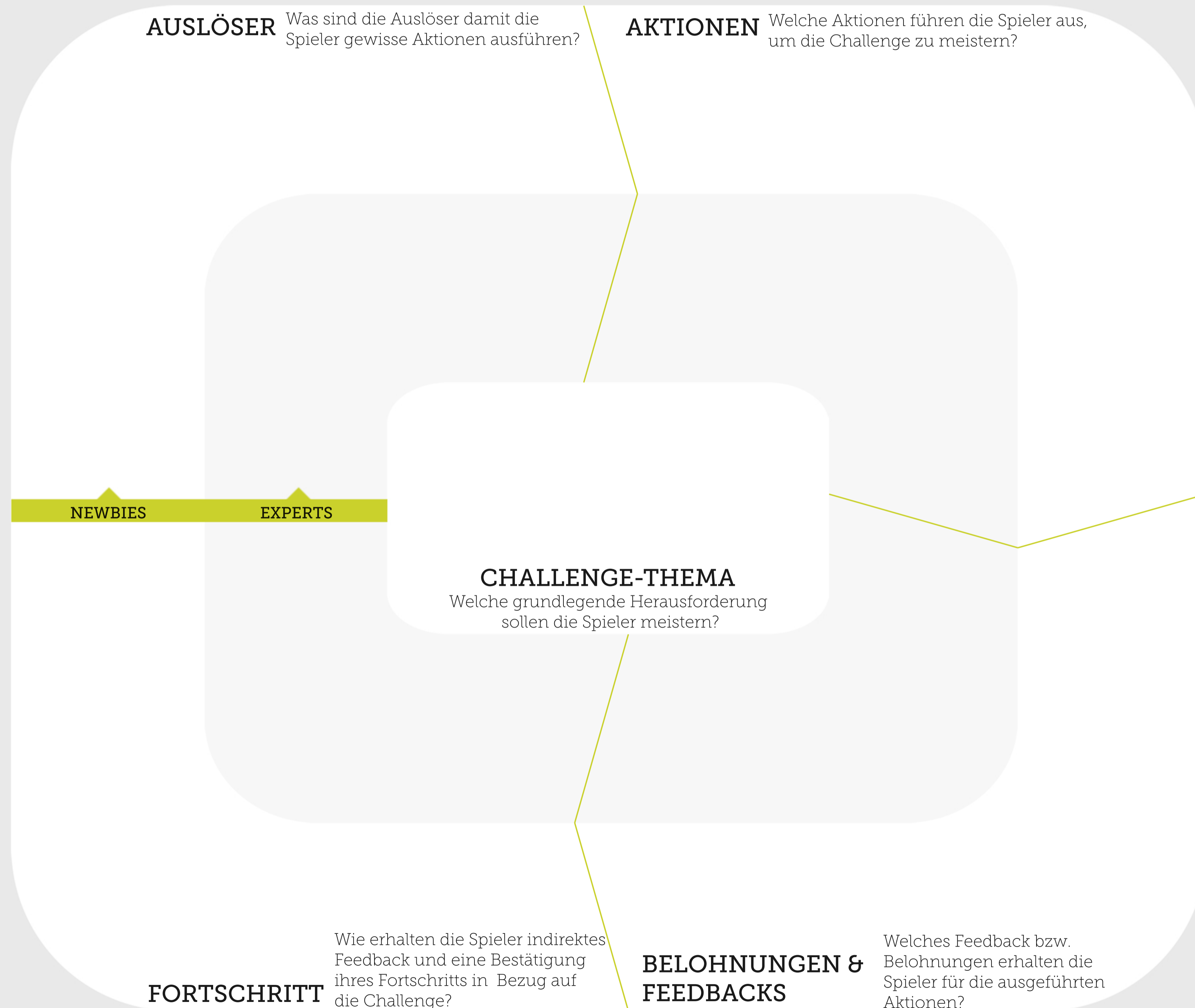
Für welchen Spielertyp wird die Anwendung entwickelt?

DYNAMIK

Welche Spieldynamik fördert die Motivation des anvisierten Spielertyps?

SPIELAUFBAU

Wie funktioniert die gamifizierte Anwendung als Ganzes?



ZIELE

Welche Ziele sollen mit der gamifizierten Anwendung erreicht werden?

ANWENDUNGSZIEL

Welches Ziel verfolgt die gamifizierte Anwendung?

ZIELVERHALTEN

Welches Verhalten soll die Anwendung fördern?