



**HUMAN  
CENTERED  
DESIGN**

*+ creative  
direction*



welcome

Dominik Resl

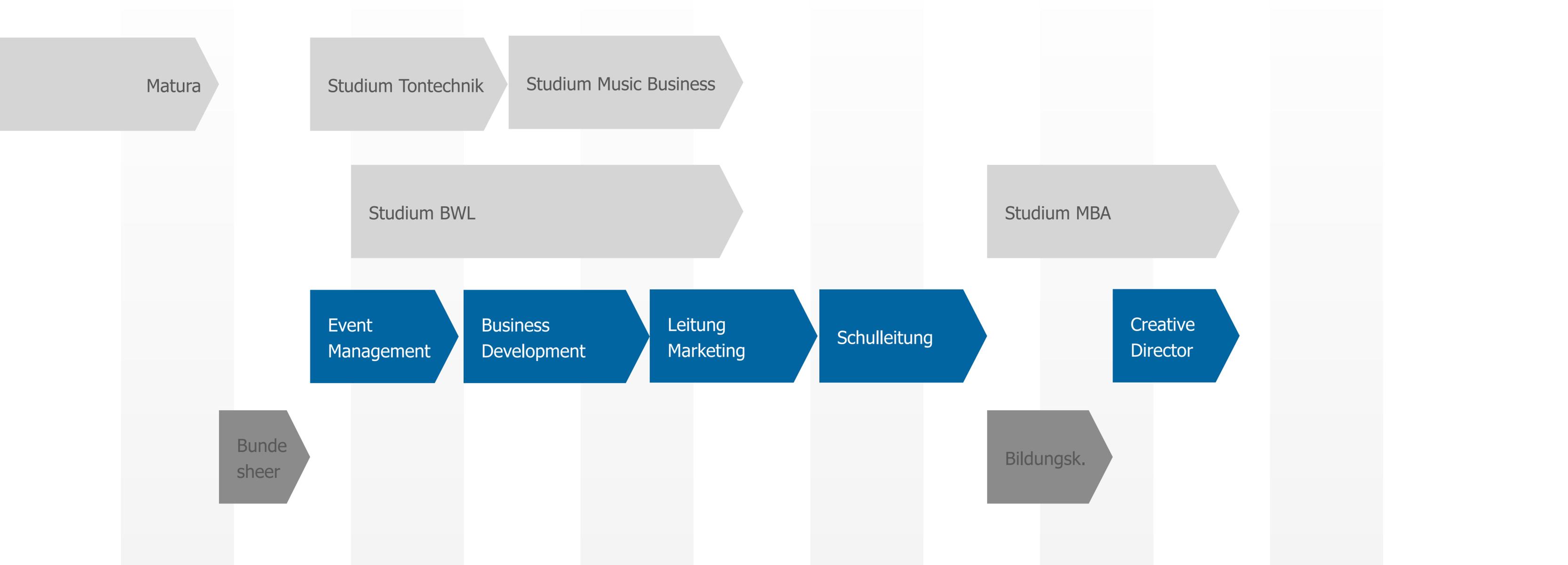
Creative Director

ATOS Austria, B&PS Digital Innovation

[dominik.resl@atos.net](mailto:dominik.resl@atos.net)

# CV.

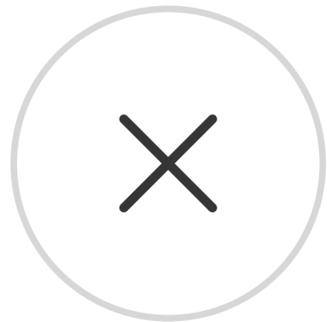
• 2009 • 2010 • 2013 • 2014 • 2015 • 2017 • 2019 • NOV • DEC •



1.

*creative approach*

# solution evolution



## Application Design

Die Nutzen der Applikation steht über der Bedienbarkeit selbst. Nach dem Motto – “nichts was eine Schulung nicht geraderücken würde.”



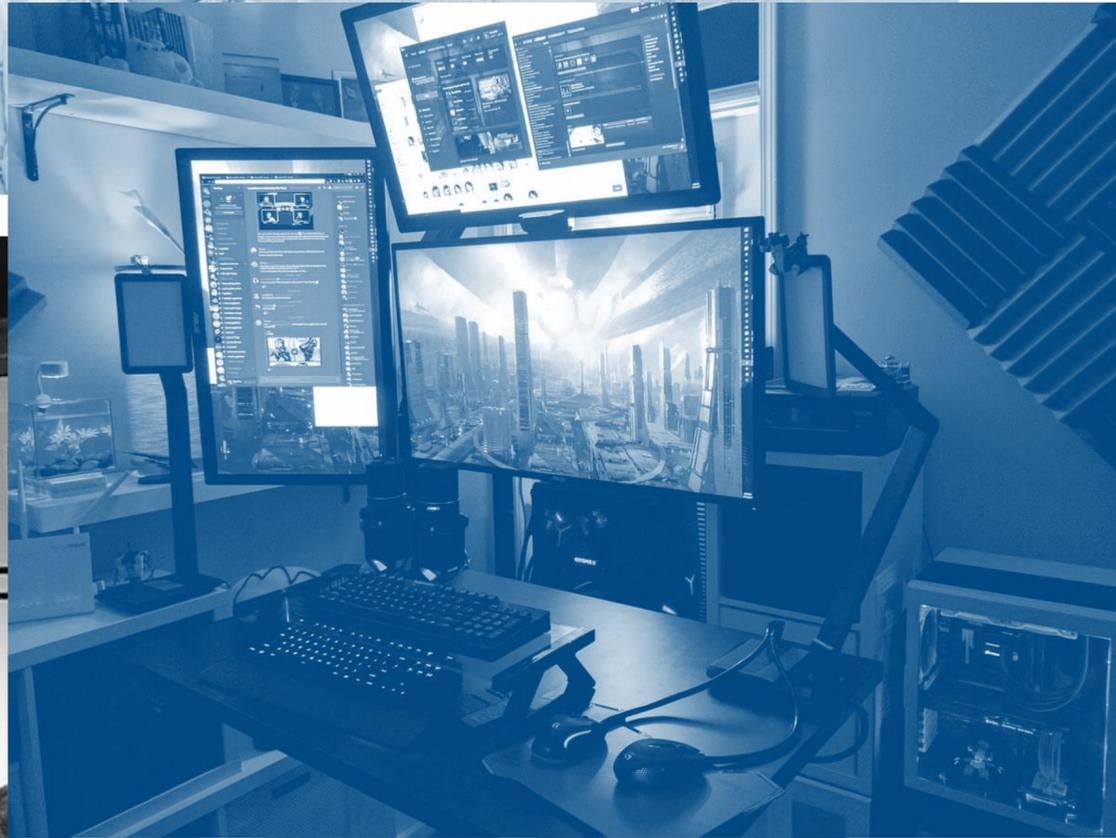
## User Centric Design

Der Nutzen der Applikation steht zwar dem User vor, wenn er sich jedoch darin nicht zurechtfindet, legt er sie beiseite – “ich bin nicht zu dumm. Das Programm ist es.” Daher Fokus auf den User.



## Human Centered Design

Wenn der Nutzen der Applikation so selbstverständlich ist, wie eine saubere Handhabe dessen, gibt es nicht mehr viel Spielraum zur Unterscheidung. Vermeintlich. Der Mensch steht hier klar über dem Nutzer.



# Adam Smith

Die dichotomische Vorstellung zwischen Freizeit und Arbeit ist auf nationalökonomische Traditionen zurückzuführen. Adam Smith bezeichnet Arbeit in der Regel als "Arbeitsleid". ~~Wir müssen ein bestimmtes Entgelt bieten, damit das Arbeitsleid aufgewogen wird.~~ Steigt das Arbeitsleid, müssen entsprechend höhere Entgelte geboten werden.

Mit innovativem Approach **und kreativen Lösungen** konnte das Team der Digital Innovation in den letzten 12 Monaten

**200+**

**Personen &  
KundInnen**

im Design Thinking ausgebildet,  
geschult und gecoacht

**Toolset**

Design Thinking Workshops  
Design Sprints  
Digital Transformation Strategien  
Hackathons + more

**70+**

**Innovative  
Lösungen mit  
Kunden entwickelt**

Implementierungen, RFPs,  
bestehende Systeme refreshed,  
neue Monetarisierungsmodelle  
entwickelt + more

# toolset

Das Toolset des Digital Innovation Teams besteht aus zahlreichen, miteinander kombinierbare aber auch separat von einander durchführbare Workshops, Schulungen, Events, Techniken, Strategien und Lösungen.

**Design Thinking Workshops**

**Strat Hacks**

**DI Bootcamps**

**AI Hacks**

**Block Hacks**

**Digital Transformation  
Strategy Consulting**

**Teach the teacher**

**Digital Business Models**

**Design Forges**

**IOT Hacks**

**Human Centered Design**

**+ more**

# HUMAN CENTERED DESIGN

am Beispiel Gamification

2.

# gamification is...

## Game Mechanics & Dynamics

Welche Mechaniken helfen mir um das gewünschte Verhalten zu erreichen und wie reagiert der User darauf



## Verhaltensökonomik

Menschliches Verhalten in wirtschaftlichen Situationen (inkl. Finanz & Politik). R.Tahler, J.Goldberg, S.Benatzi...)



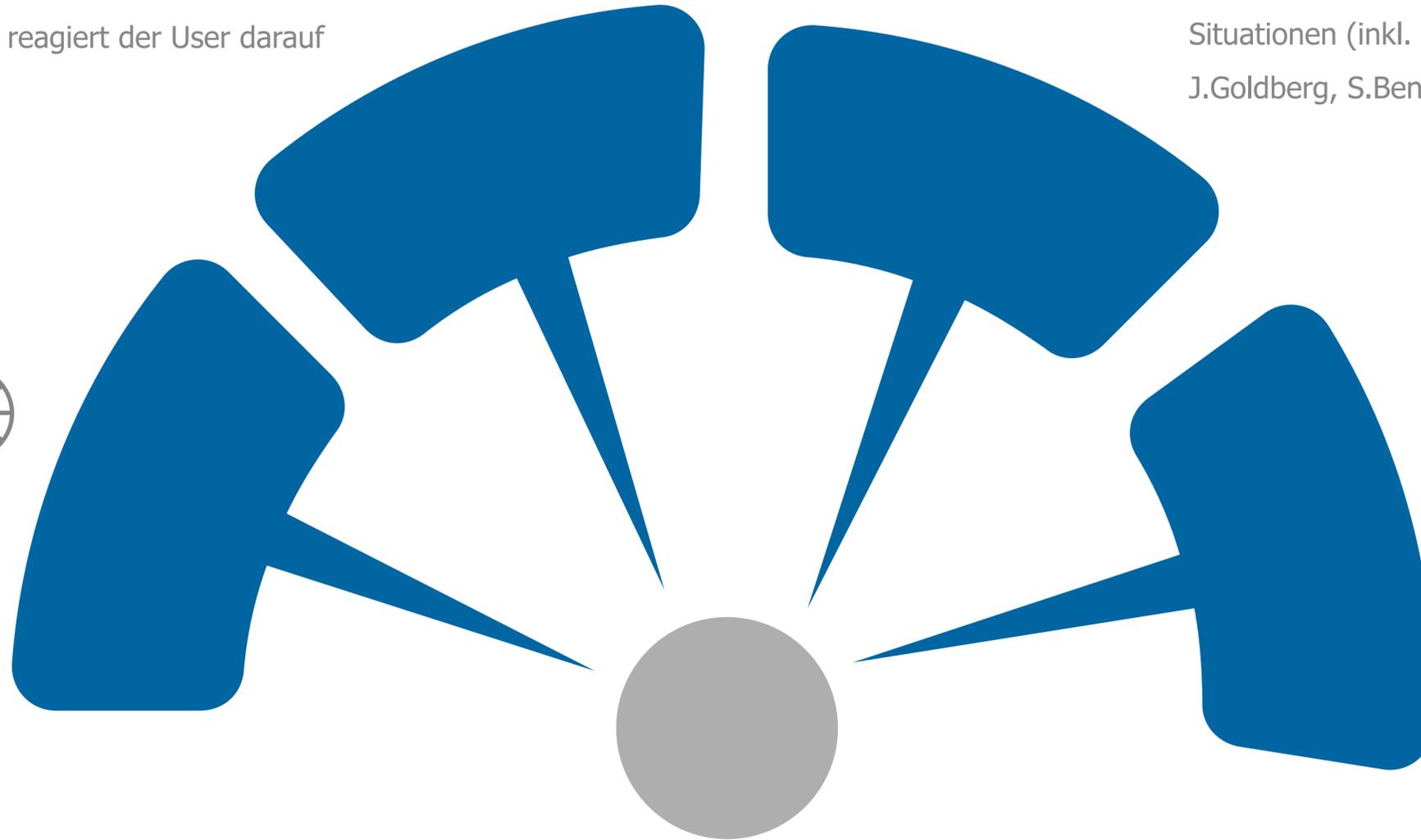
## Motivationspsychologie

Beweggründe für ein Verhalten, von dem ein positives Ergebnis erhofft wird. Analysen zur Handlungsveranlassung



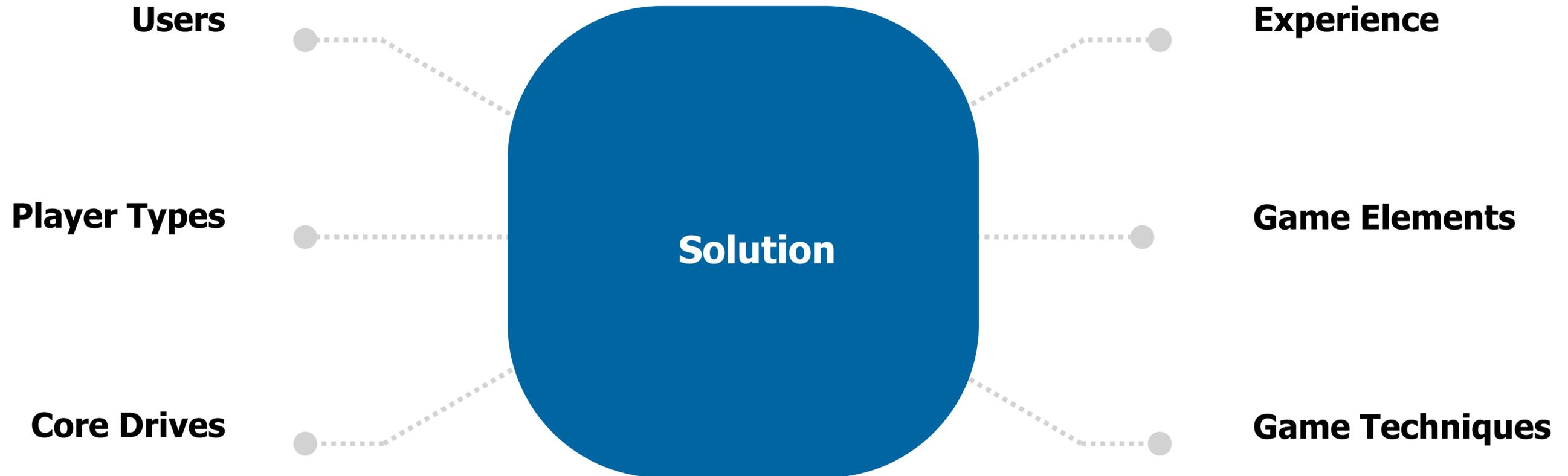
## Business Systems Planning

It's work-related after all ;-). Mehr oder weniger klassisches Consulting.



# *solution sketch*

human centered + gamified



# playertypes

nach Richard Bartle



## **Fighter**

Focus: Winning

With: Leaderboards, Ranks,  
Boss Fights, Stages...



## **Achiever**

Focus: Goals

With: Completions,  
Sets, Difficulty  
Balance...



## **Socializer**

Focus: Collaboration

With: Friends,  
Newsfeeds, Chat,  
Group Activities...



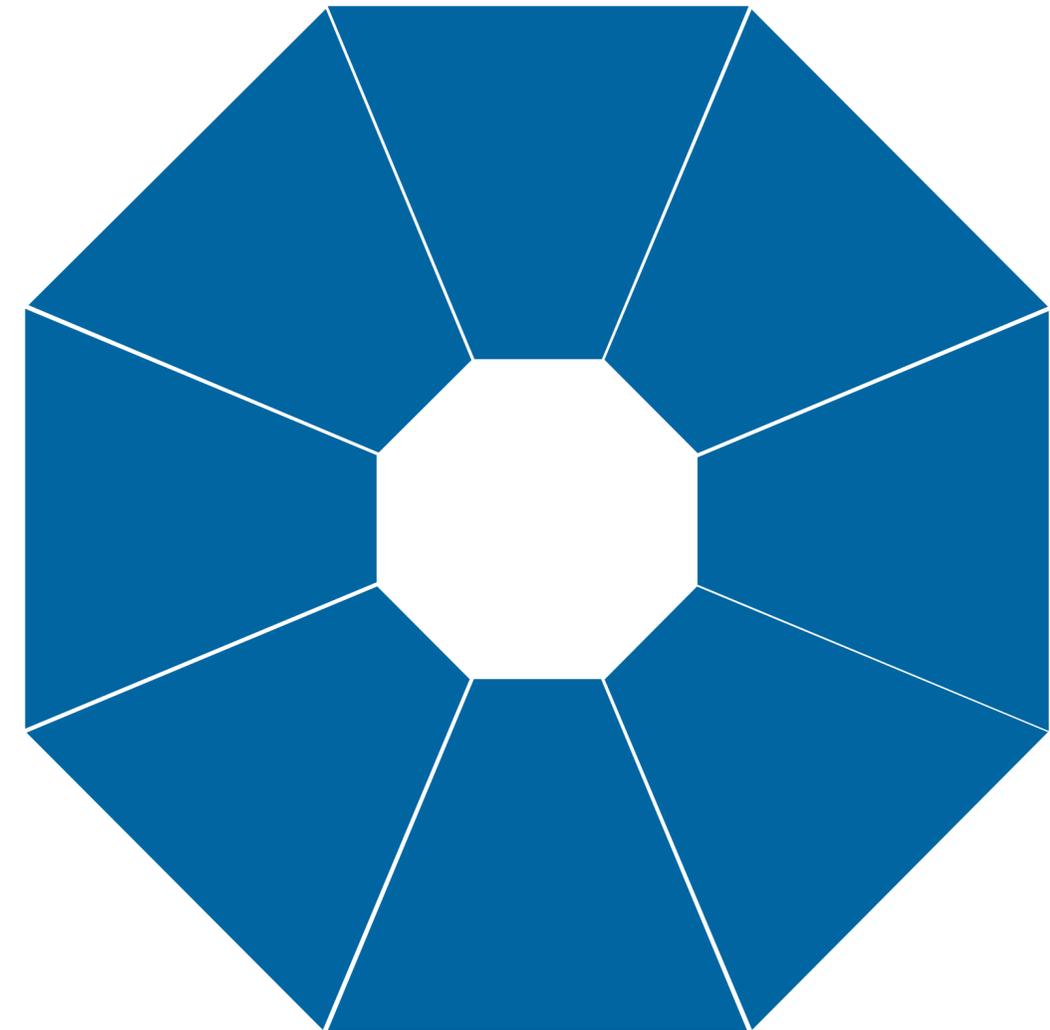
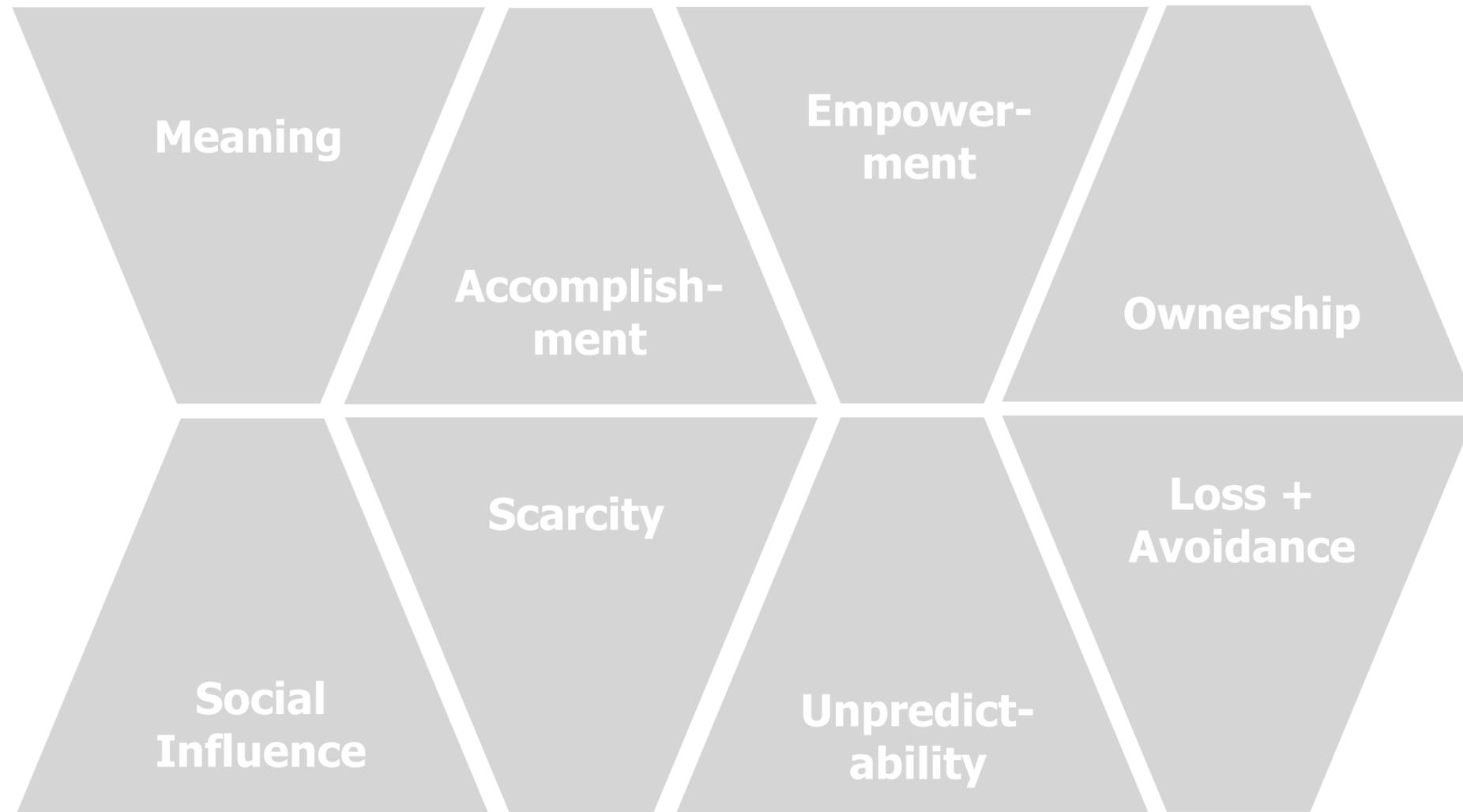
## **Explorer**

Focus: Exploration

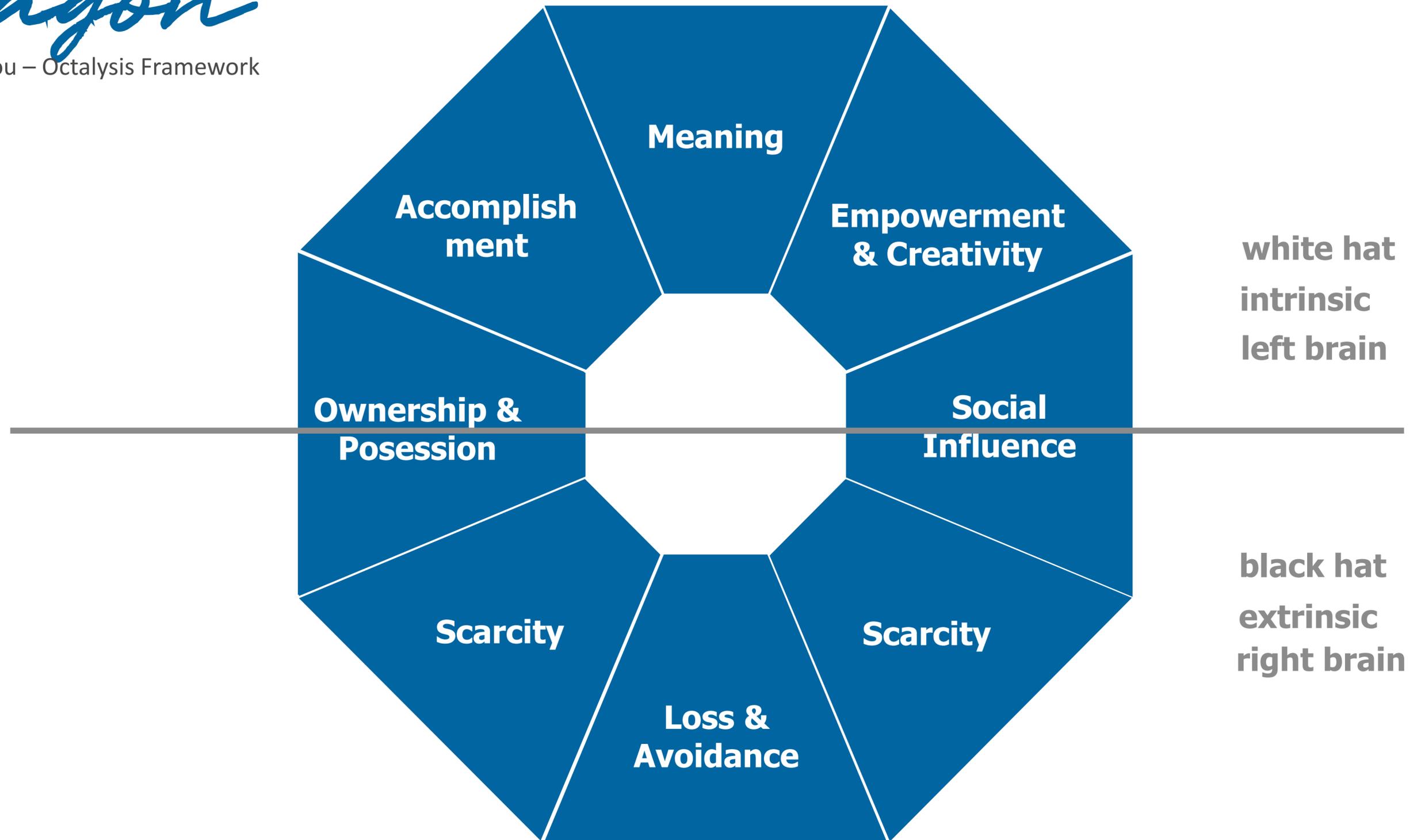
With: Hidden Goals, Easter  
Eggs, Various ways to win,  
Unclearity...

# coredrives

nach Yukai Chou



*octagon*  
nach Yukai Chou – Octalysis Framework



# Fortnite made an estimated \$2.4 billion last year

That's a lot of skins

By Andrew Webster | Jan 16, 2019, 11:00am EST

f t e SHARE



Photo by Vjeran Pavic / The Verge

### MOST READ



A brief history of Cleganebowl, Game of Thrones' best fan theory



Elon Musk shows off SpaceX's 60 internet-beaming satellites packed together for launch

In 2018, *Fortnite* became a full-fledged pop culture phenomenon, one that has turned out to be incredibly lucrative. According to analyst firm SuperData, *Fortnite* was the top-grossing free-to-play game in the world last year, raking in an estimated \$2.4 billion over 12 months.

**Fortnite: 200 million / monat**

# why the hassle



**Clash of Clans: 11 million / w.**



### GAMES

## Supercell 2017 results: \$810 million in profit, \$2 billion in revenue — without a new game

DEAN TAKAHASHI @DEANTAK FEBRUARY 14, 2018 8:15 AM



### MOST READ



AR/VR's \$80 billion-plus market could split before it consolidates



### GAMES

## Sensor Tower: Candy Crush players spent an average of \$4.2 million a day in 2018

MIKE MINOTTI @TOLKOTO JANUARY 9, 2019 10:45 AM



Above: Candy Crush Saga. Image Credit: GamesBeat.

Players of King's Candy Crush series of mobile puzzle games spent an average of

### MOST READ



AR/VR's \$80 billion-plus market could split before it consolidates

### UPCOMING EVENTS

GamesBeat Summit: April 23 - 24



**Candy Crush: 4 million / tag**

# Beispiele

## OPower

Providing Data to private households and engaging them. People consumed on average 2% less energy, which in 2012 led to over 1 Terawatt of energy savings in the world. \$120,000,000 in utility bill savings and decreased pollutions equivalent of keeping 100,000 cars off the road.

## Taiwan Tax Lottery

Zur Bekämpfung von Geldwäsche und Steuerhinterziehung, führte die Taiwaneische Regierung die Rechnungszettel-Lotterie ein. Offizielle Kassenbons kamen mit QR Code. Scan mit der App = Teilnahme an Lotterie. Ergebnis: 75% höhere Steuereinnahmen.

## Fold It!

For 15 years, many of the top PhD Scientists in the world couldn't decipher the Mason-Pfizer monkey virus (M-PMV). With 240.000 players on FoldIt! The solution was found within 10 days.

## Xerox

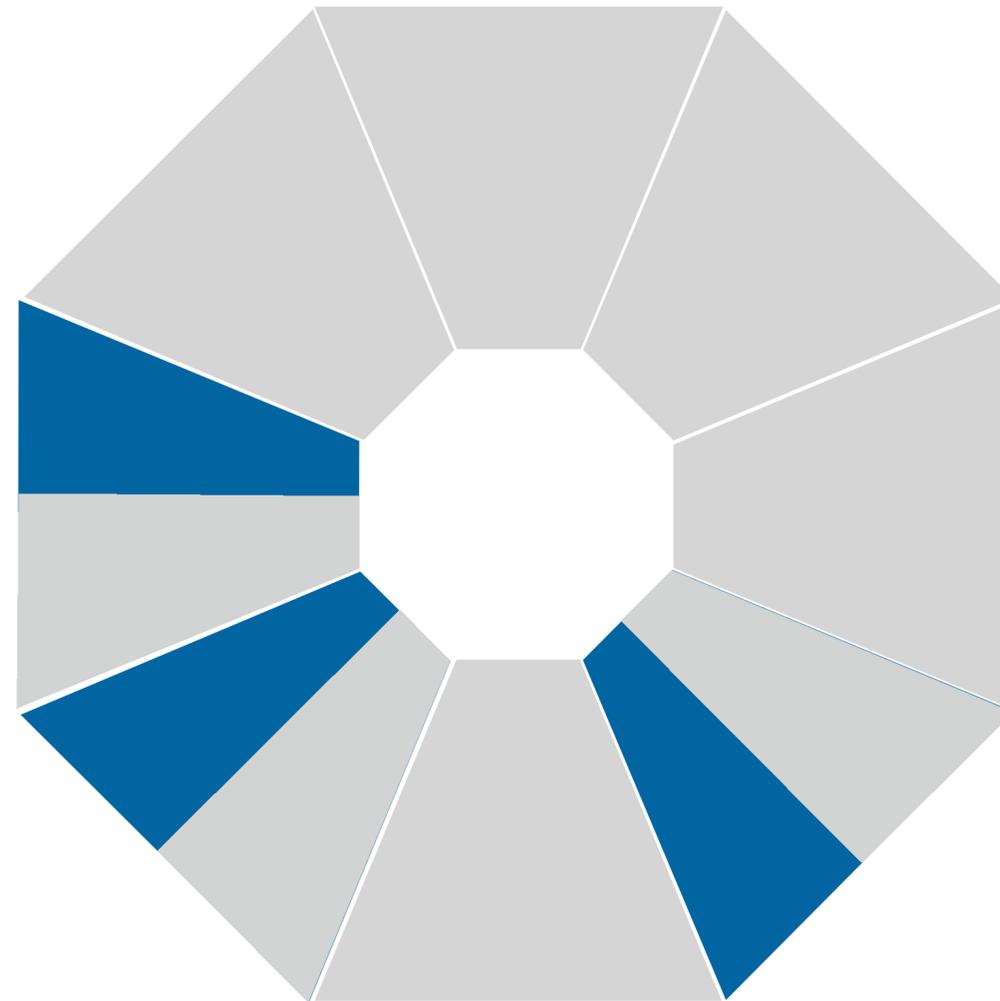
Nutzt zu Schulungszwecken eine eigens kreierte Game. Ähnlich zu der populären App TriviaCrack können Xerox Mitarbeiter anstatt Seminaren Punkte und Ziele innerhalb der App wählen. 94% des Sales Staff erreicht seine Ziele.

# conclusio?

## Core Drives & Game Techniques

Auzugsweise betrachtet im Rahmen des Vortrages am

Together CCA Innovation Day 2019 in Wien



- Narrative
- Elitism
- Humanity Hero
- Revealed Heart
- Beginners Luck
- Free Lunch
- Destiny Child
- Creationist
- Status Points
- Badges
- Fixed Action Rewards
- Leadboard
- Quest Lists
- Dessert Oasis
- High Five
- Crowning
- Anticipation Parade
- Aura Effect
- Step-by-Step Tutorial
- Boss Fights
- Milestone Unlocks
- Real-Time Control
- Evergreen Combos
- Instant Feedback
- Boosters
- Blank Fills
- Plant Pickers
- Poison Pickers
- Exchangeable Points
- Virtual Goods
- Build from Scratch
- Alfred Effect
- Collection Sets
- Avatar
- Protection
- Recruiter Burden
- Monitor Attachment
- Friending
- Social Treasure
- Gifting
- SeeSaw Bump

- Group Quests
- Tout Flags
- Brag Button
- Water Coolers
- Conformity Anchors
- Mentorship
- Social Prod
- Appointment Dynamics
- Magnetic Caps
- Dangling
- Prize Pacing
- Options Pacing
- Last Mile Drive
- Count Down Timer
- Torture Breaks
- Moats
- The Big Burn
- Glowing Choice
- Mini Quests
- Visual Storytelling
- Easter Eggs
- Random Rewards
- Obvious Wonder
- Rolling Rewards
- Evolved UI
- Progress Bars
- Sudden Rewards
- Oracle Effect
- Sunk Cost Prison
- Progress Loss
- Rightful Heritage
- Race Horse Phenom
- Evanescence
- Opportunity
- Status Quo Sloth
- Scarlet Letter
- Visual Grave
- FOMO Punch
- Anchored Juxtaposition

...and many many more



*vielen dank.*

Wollen Sie mehr über das Thema erfahren? Öffnen Sie die Kamera App auf Ihrem Smartphone und Sie scannen den QR Code.

**Atos**