**Se på hvordan bedriften kan bruke gamification for å engasjere kunder eller ansatte**

**Antall elever:**

Passer som par- eller gruppeoppgave (2–4 elever), men kan også løses individuelt.

**Tidsbruk:**

4-5 arbeidsdager

**Bakgrunn og mål med oppgaven:**

Gamification betyr å bruke elementer fra spill – som poeng, belønninger og konkurranser – i andre sammenhenger, for å øke motivasjon og engasjement. Det brukes ofte i butikker, apper og på arbeidsplasser for å få folk til å gjøre mer av noe, lære raskere eller bli mer lojale.

I denne oppgaven skal dere undersøke hvordan bedriften kan bruke slike spillmekanismer for å engasjere enten kundene eller de ansatte – og lage en plan for hvordan dette kan innføres.

**Hvordan kan dere jobbe med oppgaven:**

1. **Finn gode eksempler**
	* Undersøk hvordan andre bedrifter bruker gamification:
		+ Poengsystemer i apper
		+ Belønningskort og nivåer
		+ Ukens utfordring for ansatte
	* Hva tror dere funker, og hvorfor?
	* Hva tror dere ikke fungerer så bra, og hvorfor?
2. **Bestem målgruppe og motivasjon**

Det lønner seg å forstå den gruppen man vil prøve å treffe med det man skal lage.

* + Hvem skal engasjeres? Ansatte eller kunder?
		- Intervju gjerne noen innenfor målgruppen om hva de tenker treffer dem innen gamification-verdenen.
	+ Hva ønsker dere at målgruppen skal gjøre mer av, hva er målet med spillet?
		- Kjøpe oftere?
		- Delta mer?
		- Lære noe nytt?
		- Følge regler?
1. **Lag en konkret gamification-plan**
	* Velg en form:
		+ Poeng og belønninger
		+ Utfordringer og nivåer
		+ Leaderboard / rangering
		+ Digitale eller fysiske spillkort
	* Forklar:
		+ Hva må brukeren gjøre?
		+ Hvordan får de poeng eller oppnår noe?
		+ Hva slags belønning kan de få?
2. **Skriv en rapport**
Rapporten bør inneholde:
	* Bakgrunn for gamification
	* Eksempler fra andre bedrifter
	* Beskrivelse av deres løsning
	* Fordeler og eventuelle utfordringer ved å innføre den
3. **Lag en prototype eller visuell skisse:**
	* Vis hvordan systemet kan se ut
	* Bruk PowerPoint, Canva, skisser/tegning eller annen grafisk fremstilling for å forklare hva dere mener.
	* Inkluder: brukerside, poengoversikt og belønningssystem

**Presentasjon av resultatet:**

Avtal et møte med veilederen din, en gruppe ansatte eller med ledelsen slik at du/dere kan presentere det dere har laget. Velg én eller flere presentasjonsformer.

1. **Muntlig presentasjon:** Forklar idéen og vis hvordan det skal fungere
2. **Vis rapport og skisse:** Gå gjennom systemet og tankene bak det
3. **Demonstrasjon:** Presenter en enkel brukersituasjon (f.eks. «Slik samler du poeng på jobb»).

**Tid til forbedringer etter fremleggelse:**

Når dere har fått tilbakemeldinger fra de som har sett på det dere har laget, kan dere gjøre noen endringer på det for at det skal bli mer tilpasset arbeidsplassens behov. Sett av en dag til å justere materiell eller ideer basert på tilbakemeldinger. Presenter den så på nytt eller gi resultatet til den dere blir enige om.

**Lykke til!**