

GAMECHANGER

MECHANICS - ANWENDUNGSBEISPIELE

GAMECHANGER ONLINE AKADEMIE
WWW.GAMECHANGER.WORLD



MECHANICS

Die Mechanics - eine Beispielsanwendung

Das Szenario:

Die Spieler haben Schwierigkeiten in der Zusammenarbeit mit der Managerin eines Kunden.

Aufgrund der bisherigen Spielzüge haben Sie sich für Mechanics als Designstrategie entschieden.

Sie wollen nun das Spielelement wählen, das den besten Hebel für eine effektive Umsetzung für diese Strategie verspricht.

Dazu wählen Sie jenes Spielelement, bei dem die Spieler glauben, dass die Kundin besonders gut ansprechen wird. das heißt, Sie werden ein Element wählen, welches der Kundin besonders gut Erfolgs- und Kompetenzerlebnisse ermöglicht. Wir untersuchen nur jedes der Mechanics-Spielelemente und welche mögliche Lösungsansätze diese nahe legen.

Spielelement 1: Design für Kontrolle

Dieses Spielelement ist dann wirkungsvoll, wenn die Spieler glauben, dass die Kundin nicht das Gefühl ausreichender Kontrolle über die Zusammenarbeit hat.

Beispielsweise möchte die Managerin klare Zusagen und konkrete Pläne. Der Anbieter hingegen bevorzugt einen iterativen, flexiblen Ansatz, weil seiner Meinung nach diese Arbeitsweise besser geeignet ist. Dadurch erhält die Kundin jedoch nicht jene Menge an Plan- und Messbarkeit, die sie sich wünscht.

Möglicher Lösungsansatz: Eine hybride Vorgehensweise, die mehr Transparenz, geeignete Messwerte und Fortschrittskriterien liefert und klare Spielregeln für die Einflussnahme auf projektkritische Bereiche definiert.

Spielelement 2: Design für Vertrauen

Dieses Spielelement ist dann wirkungsvoll, wenn die Spieler glauben, dass die Kundin nicht ausreichend Vertrauen in den Anbieter oder die handelnden Personen hat.

Beispielsweise ist die Managerin der Meinung, dass Ihr Vertrauen erst verdient werden muss, bzw. das Vertrauen, das sie eingebracht hat, in mehreren Fällen enttäuscht worden ist. Für sie sind Aussagen des Anbieter oder die Arbeitsweise nicht konsistent oder zu unverbindlich.

Möglicher Lösungsansatz: Vertrauen zur Kundin auf persönlicher Ebene aufbauen. Viele kleine Abmachungen statt wenig große. Erfolgserlebnisse produzieren. Gefühlte Inkonsistenzen vermeiden.

Spielelement 3: Design für Fairness

Dieses Spielelement ist dann wirkungsvoll, wenn die Spieler glauben, dass die Kundin nicht der Meinung ist, dass die Arbeit, die Verantwortung, das Engagement oder die Erfolge gerecht verteilt werden.

Beispielsweise ist sie der Meinung, dass Sie viel mehr Arbeit leisten muss als ursprünglich vereinbart. Oder dass der Anbieter nicht verlässlich und transparent agiert und sie daher viel mehr prüfen muss als sie eigentlich will. Es könnte auch sein, dass Sie das Gefühl hat, die einzige Person zu sein, der das Projekt wirklich am Herzen liegt und sie daher alleine die Verantwortung dafür trägt - während die Erfolge von allen gemeinsam in Anspruch genommen werden.

Möglicher Lösungsansatz: Kommunikation auf persönlicher Ebene, um das Thema zu adressieren, mögliche Schwierigkeiten bei der Fairness oder Gerechtigkeit ansprechen. Leistungen und Engagement aller Beteiligten besser sichtbar machen. Anerkennung verteilen - evt. auch öffentlich.

Spielelement 4: Stressfreies Design

Dieses Spielelement ist dann wirkungsvoll, wenn die Spieler glauben, dass die Kundin die Zusammenarbeit als zu stressig empfindet.

Beispielsweise kann das daran liegen, dass sie ständig das Gefühl hat, dass das Projekt in Schieflage geraten kann und sie dadurch in Schwierigkeiten gerät. Es gibt keinen Plan B für schwierige Situationen. Sie fühlt sich mit dem Engagement und der Verantwortung alleine gelassen. Sie steht unter hohem Druck durch ihre Vorgesetzte.

Möglicher Lösungsansatz: Persönlicher Support der Kundin durch Mitarbeiter. Klares Risikomanagement. Notfallszenarien entwickeln. Problemfelder des Projektes gemeinsam angehen.

Spielelement 5: Einfaches Design

Dieses Spielelement ist dann wirkungsvoll, wenn die Spieler glauben, dass die Kundin die Arbeitsweise oder die Projektinhalte zu kompliziert findet.

Beispielsweise handelt es sich um ein technisch anspruchsvolles Projekt, während die Kundin keine technische Ausbildung hat. Es ist für sie schwer abzuschätzen, ob auftretende Schwierigkeiten kritisch sind oder Routine. Sie muss sich auf zu viele Meinungen verlassen und kann selbst keine sinnvollen Entscheidungen treffen.

Möglicher Lösungsansatz: Der Managerin einen kompetenten Gefährten mit geeignetem Wissen zur Seite stellen. Inhaltliche Themen einfacher darstellen. Entscheidungsprozesse vereinfachen.

Spielelement 6: Klares Design

Dieses Spielelement ist dann wirkungsvoll, wenn die Spieler glauben, dass die Kundin Schwierigkeiten hat, die Zusammenhänge im Projekt zu verstehen.

Möglicherweise ist die Thematik oder die Arbeitsweise aus ihrer Sicht zu komplex, chaotisch, künstlich aufgebauscht. Es ist unklar, welche Teile miteinander in Beziehung stehen. Es fehlt der Überblick über das Gesamtprojekt und es ist unklar, wo genau im Projekt das Team bereits angekommen ist und welche nächsten Schritte sinnvoll anstehen.

Lösungsansatz: Aufteilen des Projektes in Module. Klare Zusammenhänge herstellen. Bessere Visualisierung von Fortschritt und anstehenden Aufgaben.

Spielelement 7: Herausforderndes Design

Dieses Spielelement ist dann wirkungsvoll, wenn die Spieler glauben, dass die Kundin mit der aktuellen Arbeitsweise entweder über- oder unterfordert ist.

Beispielsweise ist das Projekt sehr kompliziert und ständig ändert sich etwas. Während der Anbieter gewohnt ist, so zu arbeiten, empfindet die Managerin dies als unnötig chaotisch. Oder umgekehrt findet die Kundin, dass sie mit sinnfreien Routinearbeiten und banalen Entscheidungen konfrontiert ist, die auch jemand anderer durchführen könnte. Stattdessen verkümmern Ihre wahren Fähigkeiten.

Lösungsansatz: Aufgaben der Kundin nach Ihren Fähigkeiten und Interessen neu gestalten. Umverteilen der Aufgaben an andere Personen. Automatisierung banaler Aufgaben.

Spielelement 8: Wirksames Design

Dieses Spielelement ist dann wirkungsvoll, wenn die Spieler glauben, dass die Kundin Zweifel hat, ob das Projekt auf dem richtigen Weg ist, die gewählte Arbeitsweise gut funktioniert oder die Mitarbeiter die nötigen Fähigkeiten mitbringen.

Beispielsweise ist es bei komplexen Projekten mit langer Vorlaufzeit schwierig zu erkennen, ob die richtigen Entscheidungen getroffen werden. Möglicherweise stellt sich erst kurz vor Projektende heraus, dass das Ergebnis verfehlt wird. Oder der Fortschritt des Projektes ist vollkommen unklar, weil keine sinnvollen Kriterien definiert sind.

Lösungsansatz: Entwickeln von Meilensteinen, Prototypen, Vergleichen mit Referenzprojekten, klarer Fortschrittskontrolle, Einführung von Effizienzindikatoren.

Im GameChanger Playbook gibt es zu jedem Spielelement Impulse zur Entwicklung von innovativen und kreativen Lösungen, best practice Umsetzungen und Designvarianten.