

# 1

## Appointment Dynamic

Een mechanisme dat alleen succesvol werkt voor een speler wanneer de speler op een gezette tijd een bepaalde handeling verricht.

Voorbeeld:

Het harvest-mechanisme binnen Farmville.



## 2

## Avoidance

Het stimuleren van een bepaald gedrag of handeling: niet door middel van een beloning maar door niet te straffen. Ingezet ten behoeve van een constant activiteitsniveau.

Voorbeeld:

Voer handeling A uit om de 15 minuten om geen strafpunten te krijgen.



### 3

## Blissful Productivity / Flow

Werkzaamheden of een serie taken die verpakt worden als essentieel onderdeel van het einddoel. Daarbij het idee dat werken binnen de 'game' leuker is dan niets doen, op basis van een balans tussen een uitdaging en de capaciteiten van de speler.

Voorbeeld:

De App 'Epic Win', die een takenlijst omzet tot spel tegen jezelf.



## 4

## Chain Schedules

Het linken van onvoorziene uitdagingen aan een beloning. Deze elementen dagen spelers uit buiten de lineaire lijn taken aan te pakken.

Voorbeeld:

Voer handelingen X en Y uit om toegang tot taak Z te krijgen.



# 5

## Countdown

De dynamiek dat spelers slechts een bepaalde hoeveelheid tijd hebben om een of meerdere uitdagingen uit te voeren.

Voorbeeld:

Behandel zo veel mogelijk mailtjes in de eerste 15 minuten van je werkdag.



## 6

## Crossplatform Gaming

Een applicatie die over verschillende platformen loopt.

Voorbeeld:

Een implementatie die zich afspeelt op intranet en per e-mail, maar ook op de fysieke werkvloer.



# 7

## Disincentives

Een mechanisme die een straf of gewijzigde situatie gebruikt om verandering in gedrag te sturen.

Voorbeeld:

Minder punten toekennen aan een bepaalde handeling (straf) of de betaalpagina's bij Amazon waar alle links verwijderd worden zodat de koper alleen let op het betaalproces (gewijzigde situatie).



## 8

## Extinction

Een term die refereert naar het niet langer voorzien in een beloning voor een bepaalde handeling. Wordt ingezet als de focus verschuift naar taken van een hoger niveau.

Voorbeeld:

Handeling niveau 1 levert niet langer 10 punten op (een handeling op niveau 2 dan vaak wel).





## 9

### Fixed Interval Reward Schedules

Een beloning nadat er een vooraf bepaalde hoeveelheid tijd is besteed aan een activiteit binnen een systeem. De beloning kan stelselmatig worden opgevoerd.

Voorbeeld:

Zoek elke dag 30 minuten naar leads in CRM ->

Stapsgewijs opbouwen: Traceer 10 leads, 20 leads, enzovoort.



10

## Fixed Ratio Reward Schedule

Voorziet in een beloning nadat er een vooraf bepaalde hoeveelheid handelingen is verricht. Dit stimuleert korte boosts van productiviteit.

Voorbeeld:

Beantwoord 5 vragen van collega's op intranet en verdien een levelupgrade.



# 11

## Identity

Een centraal platform waar een persoonlijk profiel met behaalde doelen, hulpvragen en andere symbolen visueel gemaakt worden.

Voorbeeld:

Een profielpagina, eventueel kan dit virtueel met behulp van een avatar.



## 12

## Social fabric

De sociale componenten zoals teamplay, het samen aangaan van taken, het delen van beloningen en virtuele items en helpen van collega's met het volbrengen van een taak.

Voorbeeld:

Het uitvoeren van een taak met minimaal 3 personen.



# 13

## Achievement

Een fysieke of virtuele representatie van een volbrachte taak of activiteit.

Voorbeeld:

Een badge, beloning, visuele token, punt.



## 14

### Compulsion loop

Principe dat refereert aan de compacte ruimte tussen het spelen van het spel, het behalen van doelen en het vrijspelen van nieuwe content. Deze drietrapsraket omvat compacte acties en positieve feedback en hierop volgende nieuwe acties.

Voorbeeld:

Een website waar pas na het bekijken van instructievideo 1 en 2, de daadwerkelijke handeling kan beginnen.



15

## Free Lunch

Een beloning zonder arbeid, het gevoel van een gelukje.

Voorbeeld:

Bij Groupon krijgt koper 101 de deal goedkoper omdat 100 koper hem al voorgingen.



## 16

## Modifier

Een speciaal item dat invloed heeft op overige acties.  
Een modifier geldt als beloning na een opvallende prestatie of het afronden van een serie taken.

Voorbeeld:

Een speciale bonus waardoor alle handelingen gedurende 24 uur dubbel tellen.





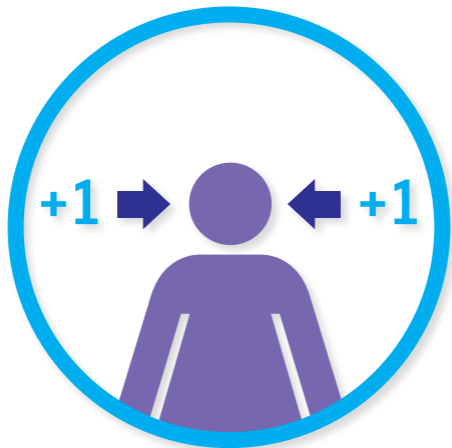
# 17

## Progression

Een dynamiek waarmee progressie en voortgang, gemeten aan de hand van de behaalde taken en/of acties, wordt duidelijk gemaakt door middel van expliciete visualisaties.

Voorbeeld:

Een voortgangmeter, level-up, puntensystemen.



## 18

### Real time feedback

De essentie van alle feedback, zowel positief als negatief, is dat deze real time is en gelijk visueel wordt gemaakt aan de gebruiker.

Voorbeeld:

Het volbrengen van een taak wordt gelijk kenbaar gemaakt ten behoeve van constante (positieve) feedback.



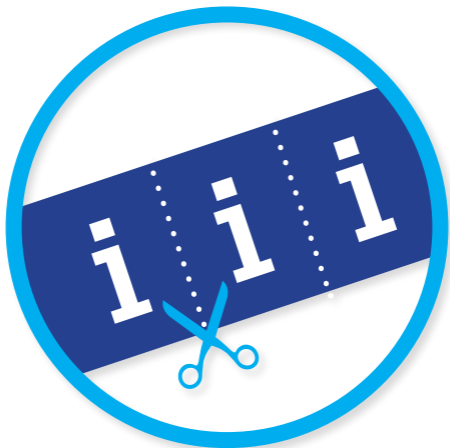
# 19

## Rewards

Alle componenten (vaak visueel) die acties en handelingen belonen door middel van positieve feedback.

Voorbeeld:

Punten, badges, levels, +1 etc.



## 20

## Cascading Information Theory

Informatie wordt in kleine stukjes vrijgespeeld. De speler heeft op elk moment precies de juiste hoeveelheid informatie om voortgang te boeken.

Voorbeeld:

Eerst de basishandelingen zichtbaar maken, terwijl verdere opties gaandeweg worden vrijgespeeld.



21

## Challenge

Een taak of actie van een uitdagend, maar haalbaar karakter die volbracht moet worden om voortgang te boeken.

Voorbeeld:

Voer handeling X uit.



## 22

### Epic meaning

Het idee onder spelers dat ze deel zijn van iets met significante betekenis of een betekenis buiten hun individuele context en dat zodoende leidt tot extreme motivatie.

Voorbeeld:

Foldit project waar gamers bijdragen aan het ontwikkelen van een medicijn tegen AIDS.



## 23

## Levels

Een trapsgewijze structuur waarin spelers worden beloofd op basis van handelingen en waarin het succesvol uitvoeren van handelingen leidt tot het behalen van nieuwe niveaus.

Voorbeeld:

100 punten tot level 4 of bepaalde stukken content van een website die pas vrijkomen wanneer een bepaald level behaald is.


$$1 + 1 = 3$$

24

## Combo's

Mechanisme waarbij het combineren van handelingen meer oplevert dan de som van de afzonderlijke handelingen.

Voorbeeld:

Combo's van moves leveren meer punten op dan de moves afzonderlijk.





## 25

### Adaptive AI

De intelligentie van het systeem dat zich vormt naar de handelingen van de gebruiker/speler (zowel als uitdaging als hulp).

Voorbeeld:

Het systeem dat zich aanpast aan de mate van vorderingen van de speler. Niet alleen de kwantitatieve moeilijkheidsgraad neemt toe, ook de kwalitatieve moeilijkheidsgraad.



## 26

## Competition

Een klassement van gebruikers op basis van hun activiteiten en status om onderlinge competitie en individuele participatie aan te jagen. Inzetten kan zowel op micro (project- of afdeling) niveau of macro (bedrijfsbreed) niveau.

Voorbeeld:

Medewerker van de maand principe, klassement van aantal verkopen op de salesafdeling.



## 27

## Status

De status van een gebruiker, bijvoorbeeld door een profiel waarop vorderingen te zien zijn, waarmee spelers zichzelf met anderen kunnen vergelijken. Het expliciet maken van verhoudingen op basis van activiteiten en kwaliteiten.

Voorbeeld:

Bepaalde handelingen kunnen alleen gedaan worden bij een behaalde status.



Dit kaartspel bevat 27 spelmechanieken. Je kunt deze gebruiken als input voor een les, lesmateriaal, workshop, presentatie, spel, game of ander idee. Met deze spelmechanieken kun je een bestaand idee verrijken of je kunt er een nieuw idee op baseren.

Er zijn verschillende manieren om dit kaartspel te gebruiken. Je kunt jezelf uitdagen door één of meer willekeurige kaarten te trekken en jezelf te dwingen deze kaarten te gebruiken. Of je kunt gewoon door het kaartspel bladeren en een kaart gebruiken die je aanspreekt.

Voor meer informatie over gamification kun je terecht op <http://innovatie.kennisnet.nl/tag/gamification/>

