

Gamification in einer Buchungs-App

Verbesserung der User Experience auf einer Buchungsplattform für Campingreisen durch Gamification

Studenten



Jasmin Fitz



Nick Wallner



Dario Glasl

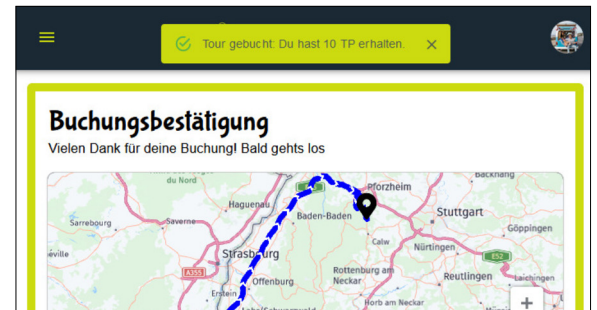
Ziel der Arbeit: Die Semesterarbeit konzentriert sich auf die Weiterentwicklung der Vanlife Travel Web-Applikation, die das Buchen von individuellen Campingreisen erleichtert. Das Ziel besteht darin, die bestehende Buchungssoftware durch die Integration von Gamification und Verbesserungen in der User Experience aufzuwerten, um die Nutzerbindung zu erhöhen und die Buchungszahlen zu steigern.

Vorgehen: Die Grundlage für die Arbeit bildet eine Zielgruppenanalyse und Marktforschung. Die Ergebnisse der Recherche zeigen, dass spielerische Elemente klar einen positiven Einfluss auf die Nutzerbeteiligung und -bindung haben. Zudem werden soziale Aspekte sowie Belohnungen als besonders motivierend angesehen. Anhand der gewonnenen Erkenntnisse wird ein Konzept entwickelt, inwiefern Gamification in der bestehenden Lösung am wirkungsvollsten eingesetzt werden kann.

Ergebnis: Als Vanlifer hat man die Möglichkeit, für bestimmte Aktionen, wie z.B. das Buchen einer Tour oder das Schreiben einer Bewertung, Travel Points zu erhalten. Anhand der gesammelten Punkte wird ein Level bestimmt, das die Erfahrung des Nutzers widerspiegelt. Zusätzlich wird ein Rang ermittelt, der auf den in einem bestimmten Zeitraum gesammelten Travel Points basiert. Dieser dient dazu, besonders aktive Nutzer zu belohnen, indem z.B. Rabatte gewährt werden. Für spezielle Aktionen, wie die Buchung einer besonders langen Reise, werden Auszeichnungen vergeben. Der Nutzer wird über die erhaltenen Belohnungen benachrichtigt und hat die Möglichkeit, diese in seinem Profil einzusehen. Vergangene und zukünftige Reisen werden übersichtlich dargestellt. Um den sozialen Aspekt zu fördern, können gebuchte Touren mit Freunden geteilt werden. Campingplätze können bewertet und

auf einer eigenen Detailseite eingesehen werden. Zudem ist die Anwendung für die Nutzung auf mobilen Geräten optimiert. Darüber hinaus wird der Reifegrad der Software durch die Analyse und Behebung von bestehenden Fehlern verbessert, so dass z.B. die gleichzeitige Buchung von Touren durch mehrere Nutzer möglich ist.

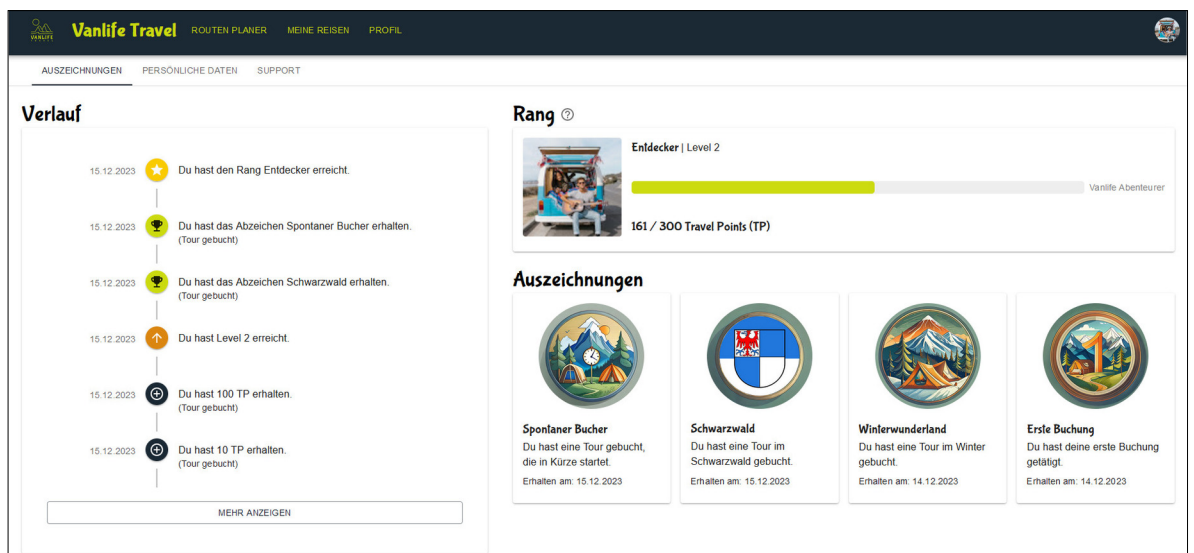
User erhält 10 Travel Points für eine Buchung Eigene Darstellung



Auswahl an Badges Eigene Darstellung



Profilseite eines Vanlifers Eigene Darstellung



Referent
Prof. Dr. Daniel Patrick Poltze

Themengebiet
Application Design,
Software

Projektpartner
Vanlife Travel GmbH

