

Produkt- und Markttest einer digital-analogen Plattform für Escape-Spiele

Diplomand



Denis Hammer

Einleitung: In Anbetracht des aufsteigenden Trends in der Escape-Spiele-Branche und der sich stetig weiterentwickelnden digitalen Möglichkeiten entstand im Rahmen einer Projektarbeit das innovative Produktkonzept der Gripsbox, einer digital-analogen Plattform für Escape-Spiele. Diese Masterarbeit fokussiert sich auf die zentrale Fragestellung, wie das Spielkonzept der Gripsbox optimiert werden kann, um die Marktakzeptanz zu erhöhen.

Vorgehen: Im Zuge der Bearbeitung dieser Fragestellung wurde das Stage-Gate Modell nach Tzokas angewandt, um spezifische Gate-Kriterien für die beiden Schlüsselphasen „Produkttest“ und „Markttest Resultate“ zu entwickeln. Im Vorfeld des ersten Gates wurde ein Prototyp konzipiert und gemäss den festgelegten Kriterien umfassend getestet, um diesen anschliessend in der Phase des Markttests einer eingehenden Studie zu unterziehen. Durch die Integration des Konkurrenzprodukts Exit in die Studie erfolgte ein direkter Vergleich beider Konzepte, um Optimierungspotenziale aufzudecken. In der finalen Analysephase wurden die Resultate sorgfältig ausgewertet und die Nutzerkommentare aus der Zielgruppe in Kernbedürfnisse kategorisiert.

Ergebnis: Das Resultat dieser Arbeit ist die Entwicklung eines vielversprechenden Prototyps des Spielekonzepts, welcher zukünftige Weiterentwicklungen erfordert. Die durchgeführte Studie bestätigte das erhebliche Potenzial der Idee. Die Nutzerreaktionen zeugten von einem hohen Interesse und lieferten essenziellen Input. Es wurde deutlich, dass das Grundkonzept der Gripsbox als modulare Plattform nicht nur auf Interesse stösst, sondern sich diese Idee auch in den Nutzerkommentaren widerspiegelt. Zusätzlich wurden spezifische Aspekte identifiziert, die für Spieleentwickler als Richtlinien für zukünftige Spiele dienen können. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf der Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit, die als wesentlicher Aspekt für die weitere Entwicklung und Markteinführung der Gripsbox hervorgehoben wurde.

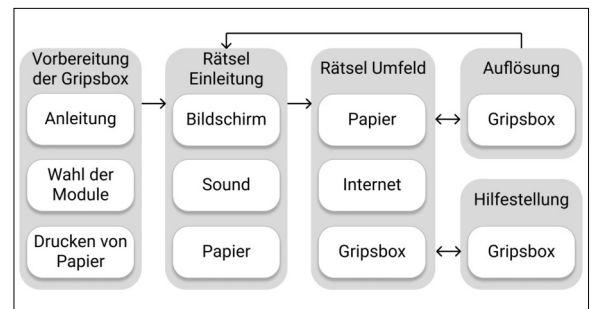
Prototyp aus sieben Elementen bestehend, auf dem drei Rätsel programmiert wurden.
Eigene Darstellung



Transformiertes Rätsel, bei dem durch richtiges Anwenden von Licht- und Soundsensoren ein Code erscheint.
Grafik der Landschaft von Exit (Kosmos)



Generisches Spielekonzept der Gripsbox
Eigene Darstellung



Referent

Prof. Dr. Daniel Patrick Poltze

Korreferentin

Dr. Noelle Jufer

Themengebiet

Business Engineering,
Data Science,
Innovation in Products,
Processes and
Materials - Business
Engineering and
Productions