

Geschäftsmodell und Produktkonzept einer digital-analogen Plattform für Escape-Spiele

Student



Denis Hammer

Einleitung: Vor dem Hintergrund des Escape-Spiele-Trends der letzten Jahre und den neuen digitalen Möglichkeiten ergab sich die Produktidee der Gripsbox – eine digital-analoge Plattform für Escape-Spiele. Die vorliegende Arbeit adressiert deshalb die daraus entstehende Frage, wie ein rentables Geschäftsmodell aufgebaut sein soll und wie ein Prototyp des Produktes aussehen könnte.

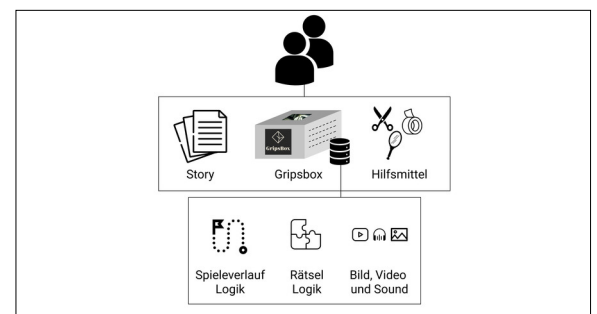
Vorgehen: Zur Erarbeitung der Fragestellung wird zuerst durch eine Marktrecherche die Basis des Geschäftsmodelles gelegt, welches im Anschluss durch das Anwenden der digitalen Transformation ergänzt wird. Daraus wird ein Businessplan weiterentwickelt, um theoretische Szenarien, Chancen und Risiken abzuleiten. Durch Miteinbinden von zehn Methoden des Design Thinking Prozesses entsteht mit Unterstützung mehrerer Personen der Ausgangspunkt für das digitale Prototyping des Produktkonzeptes, welche durch das Prototype-Softwaretool Figma unterstützt wird. Dabei wird das Funktionskonzept erläutert und mit einem Extrem-User und einer Interaction Design Studentin erprobt.

Ergebnis: Es konnte ein lukratives Geschäftsmodell erarbeitet werden, für die das Interesse der Zielgruppe mit einem physischen Prototyp nochmals genauer analysiert werden soll. Durch Vernetzen von Entwicklern und Kunden kann eine neue Plattform geschaffen werden, die mit einer haptische Gripsbox ein neues Benutzererlebnis schaffen soll. Der Extrem-User und ein Escape-Raum-Betreiber validieren dabei das Potenzial der Businessidee. Durch Einspannen von Benutzern wurden unterschiedliche Interaktions- und Anzeigeelemente definiert, die durch mehrere Iterationen in einem Mockup eingebunden wurden. Dabei waren Kernpunkte eine

haptischere Umgebung, Teamarbeit und mehr Spielemechanische-Möglichkeiten zu erschliessen. Um das Funktionsmodell zu überprüfen, wird eine weitere Untersuchung mit einem physischen Nachbau empfohlen.

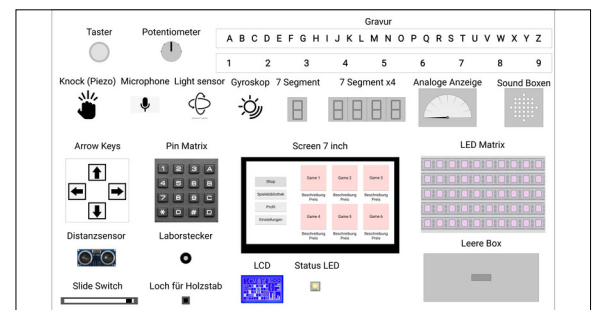
Aufbau des digital-analogen Escape-Spiels

Eigene Darstellung



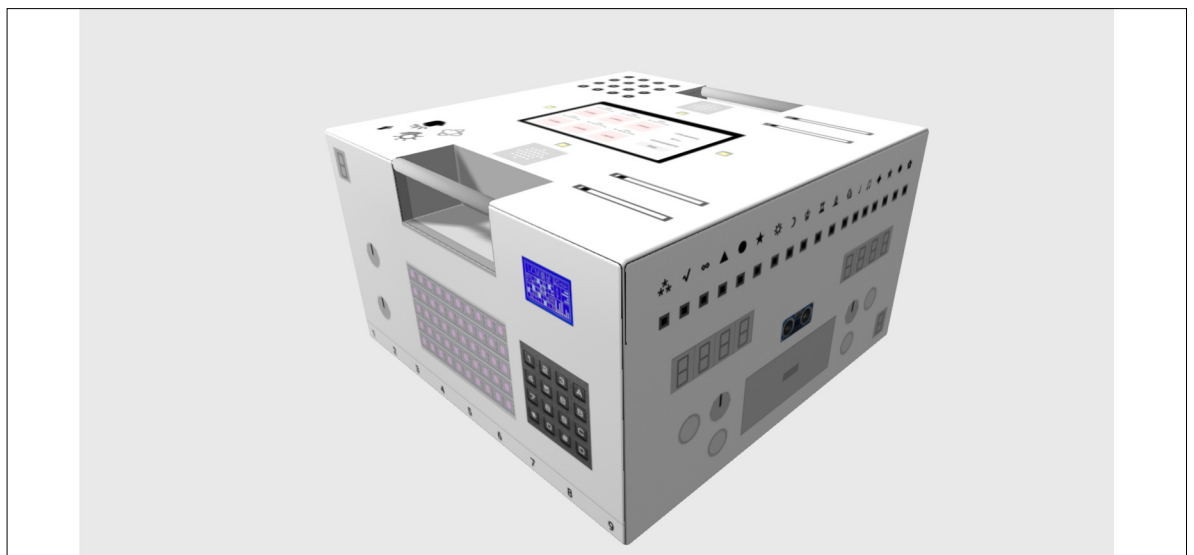
Skizze verschiedener Spielelemente der Gripsbox

Eigene Darstellung



Mögliche Anordnung der Spielelemente auf der Gripsbox

Eigene Darstellung



Referent
Prof. Hanspeter Keel

Themengebiet
Business Engineering,
Innovation in Products,
Processes and
Materials - Business
Engineering and
Productions