

Bachelor-Thesis Wirtschaftsingenieur | Innovation

**Innovative Brettspielentwicklung für die Stiftung Brändi**

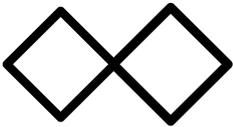
**Konzeptionierung, Produktdesign und Spielmechanik - Tim Käppeli**

## Ausgangslage & Zielsetzung

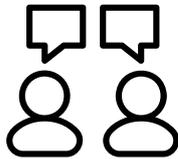
Im Rahmen des Moduls Game Innovation wurden in Zusammenarbeit mit der finnischen Universität XAMK mehrere Spiel-Konzepte entwickelt, welche in das Produkteportfolio der Stiftung Brändi passen würden. Diese Konzepte wurden von Brändi anschliessend überprüft und selektioniert. Dank der interessanten und innovativen Idee mit einem einzigartigen Spielmechanismus wurde dabei das neue Brettspielkonzept speziell hervorgehoben. Dieser erste Entwurf war erst in groben Zügen brauchbar und durchdacht, hatte aber laut der Stiftung Brändi das gewisse Potential erfolgreich auf den Markt gebracht zu werden.

Das Ziel dieser Arbeit ist die Entwicklung eines Gesellschaftsstrategiespiels für die Stiftung Brändi. Dabei sollen eine innovative Spielmechanik und ein zeitgemässes Produktdesign erarbeitet werden, um bei den Spielenden Begeisterung und Lust am Spielen zu wecken.

## Angewandte Kompetenzen



Double Diamond



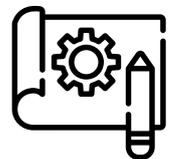
Interview



Marktanalyse



Design Thinking



Prototyping

Der Double Diamond Prozess stellt die Struktur der Vorgehensweise dar. Um aktuelle Trends und spiellustfördernde Elemente zu identifizieren, wurde eine Literaturrecherche und eine Marktanalyse durchgeführt. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse flossen in den Design Thinking Prozess ein. Aus diesem entstanden durch einen morphologischen Kasten drei verschiedene Konzepte. Das Lösungskonzept wurde mithilfe einer Nutzwertanalyse ermittelt.

## Resultat

Das Spiel bietet eine ausgewogene Mischung aus Strategie und Glück, was für eine heitere und spannende Atmosphäre sorgt. Gleichmässige Gewinnchancen und Flexibilität im Spielverlauf erhöhen den Wiederspielwert und lassen immer wieder neue Strategien zu.

