

Spielend Kunden gewinnen? – aber sicher!

iSecLab & GAMINSIDE GmbH

Die TU Wien berät einen Wiener *Loyalty-Programmentwickler* über sicherheitstechnische Anforderungen.

Wie gut kennen **Sie** Ihre Kunden? Gamifizierte Kundenbindung zielt darauf ab, Kunden von sich aus zu motivieren und Anreize zu schaffen, mit der Unternehmensmarke und den Produkten zu interagieren. Dabei werden in spielfremden Kontext (zum Beispiel der Unternehmenswebsite) spieltypische Prozesse und Elemente eingefügt, mit dem Ziel Kunden langfristig an ein Unternehmen zu binden.

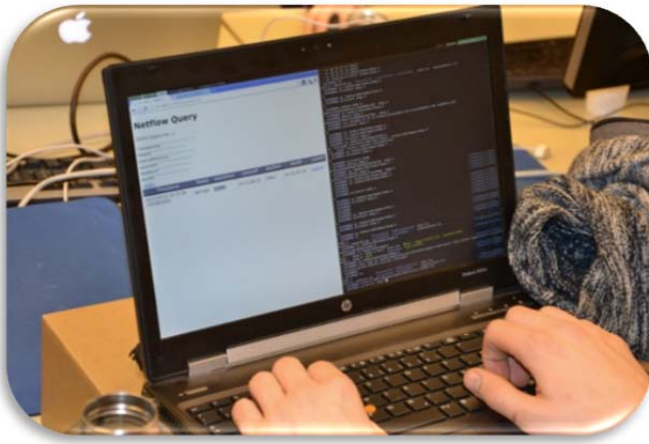
Innovative Kundenbindung

Das Wiener Unternehmen GAMINSIDE entwickelte im Jahr 2011 eine Software für gamifizierte Kundenbindungsprogramme. Die „Engagement Engine“ bietet Partnern von GAMINSIDE die Möglichkeit, individuelle Loyalty Programme für Kunden zu erstellen. Dabei verbindet GAMINSIDE erprobte Kundenbindungselemente mit intelligenten Games Mechaniken. „Menschen suchen Ziele, Spaß, Regeln und erwarten Feedback – genau dies sind die Grundelemente jedes Spiels und auch unserer Engagement Engine. Unser Ziel ist es, unseren Partnern die richtigen Werkzeuge zu bieten, um auf verändertes Kundenverhalten und sowie Marktherausforderungen erfolgreich reagieren zu können. User/Kunden erhalten in Echtzeit das gewünschte Feedback und für Unternehmen ergibt sich der Vorteil, zahlreiche Kommunikationskanäle zu bündeln, automatisiert zu kommunizieren und intensiver am Leben des Kunden teilzunehmen“, erklärt Thomas Aigner, CEO von GAMINSIDE, das *Geschäftsfeld/Geschäftsmodell*.

Sensible Daten

Um die Sicherheit des Systems überprüfen zu lassen, kontaktierte CTO Leonhard Brunnhofer die Experten des iSecLabs, Institut für Rechnergestützte Automation, der TU Wien. „Die Sicherheit der Engagement Engine war uns bereits in der Entwicklung ein wichtiges Anliegen“, erklärt Brunnhofer, „die Überprüfung unseres eigenen Sicherheitskonzepts durch einen unabhängigen Experten war uns wichtig und die Zusammenarbeit mit der TU Wien professionell und für uns sehr erfreulich, da unser System der Prüfung sehr gut standgehalten hat. Neben der einfachen Administrierbarkeit und raschen Integration unseres Systems bei unseren Partnern entwickeln wir selbstverständlich auch sicherheitstechnisch ständig weiter.“

Das iSecLab der TU Wien wurde 2005 gegründet und kann daher auf langjährige Erfahrung im Bereich Datenschutz und Internetsicherheit zurückgreifen. Der renommierte, internationale Hackerwettbewerb iCTF 2011 wurde bereits mehrmals gewonnen. Basierend auf diesem



„anwendungsnahen“ Know-how wurden gemeinsam mit dem Unternehmen die wichtigsten Sicherheitslücken in der Websecurity erörtert sowie die aktuelle Sicherheitslage eingeschätzt und ein Tool für interne Penetration-Tests zu Verfügung gestellt. Finanziert wurde dies durch die Beratung „ExpertInnen der TU Wien beraten Wiener Unternehmen“ des WIFI Wiens.

Der Nutzen für GAMINSIDE ist groß: es kann nun seinen Kunden, die ihre Kundenbindungen mittels Loyalty-Programmen verbessern wollen, zusätzlich zu attraktiven Loyalty-Spielen virtuelle Spielwelten in einer sicheren Umgebung anbieten.

Weiterführende Informationen:



GAMINSIDE GmbH: www.gaminside.com



Institut für Rechnergestützte Automation, iSecLab: <http://seclab.tuwien.ac.at/>



Ihr Ansprechpartner für Anbahnungen von F&E-Kooperationen mit der TU Wien:

Dr. Elisabeth Schludermann

Forschungs- und Transfersupport

elisabeth.schludermann@tuwien.ac.at

Über GAMINSIDE:

GAMINSIDE ist der Full-Service Dienstleister für innovative white-label Loyalty Programme.

Neben der technischen Lösung „GAMINSIDE Engagement Engine“, die individuelle gamifizierte Kundenbindungsprogramme ermöglicht, bietet GAMINSIDE Unterstützung bei allen Aspekten rund um Kundenbindungsprogramme von der Konzeptionierung bis hin zum Reward Sourcing.

GAMINSIDE wurde im Jahr 2011 von Thomas Aigner, CEO und Leonhard Brunnhofer, CTO in Wien gegründet und zählt namhafte Unternehmen aus der Games und Medien Branche zu seinen Partnern.