



# **Gamification in der QS**

**Dr. Dehla Sokenou, WPS – Workplace Solutions**

**Dr. Baris Güldali, S&N CQM**

Für die QS bin ich  
nicht zuständig!

Welche  
Risiken?

Wozu haben wir  
Tester/innen?

Wir haben doch  
schon alles  
automatisiert!

Entwickeln  
macht viel mehr  
Spaß

# Lösung: Let's play!

Wann machen wir  
das mal wieder?



# Spielerische Ansätze

Zum Kennenlernen

Beim Lernen

- von Sprachen
- von neuen Techniken

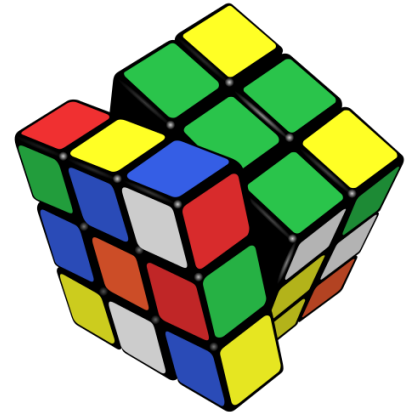
In der (agilen) Softwareentwicklung

- Kanban Pizza Game
- Lego4Scrum



# Spielerische Ansätze in der QS

- Risiko Storming (Ministry of Testing)
- Bingo Bongo (Ronald Brill, GEBIT Solutions)
- Find the Bug (Quality Minds)
- Mob Testing mit Challenge
- Lego4Scrum mit Fokus auf agiles Testen
- Maturity Poker (S&N CQM)
- ...



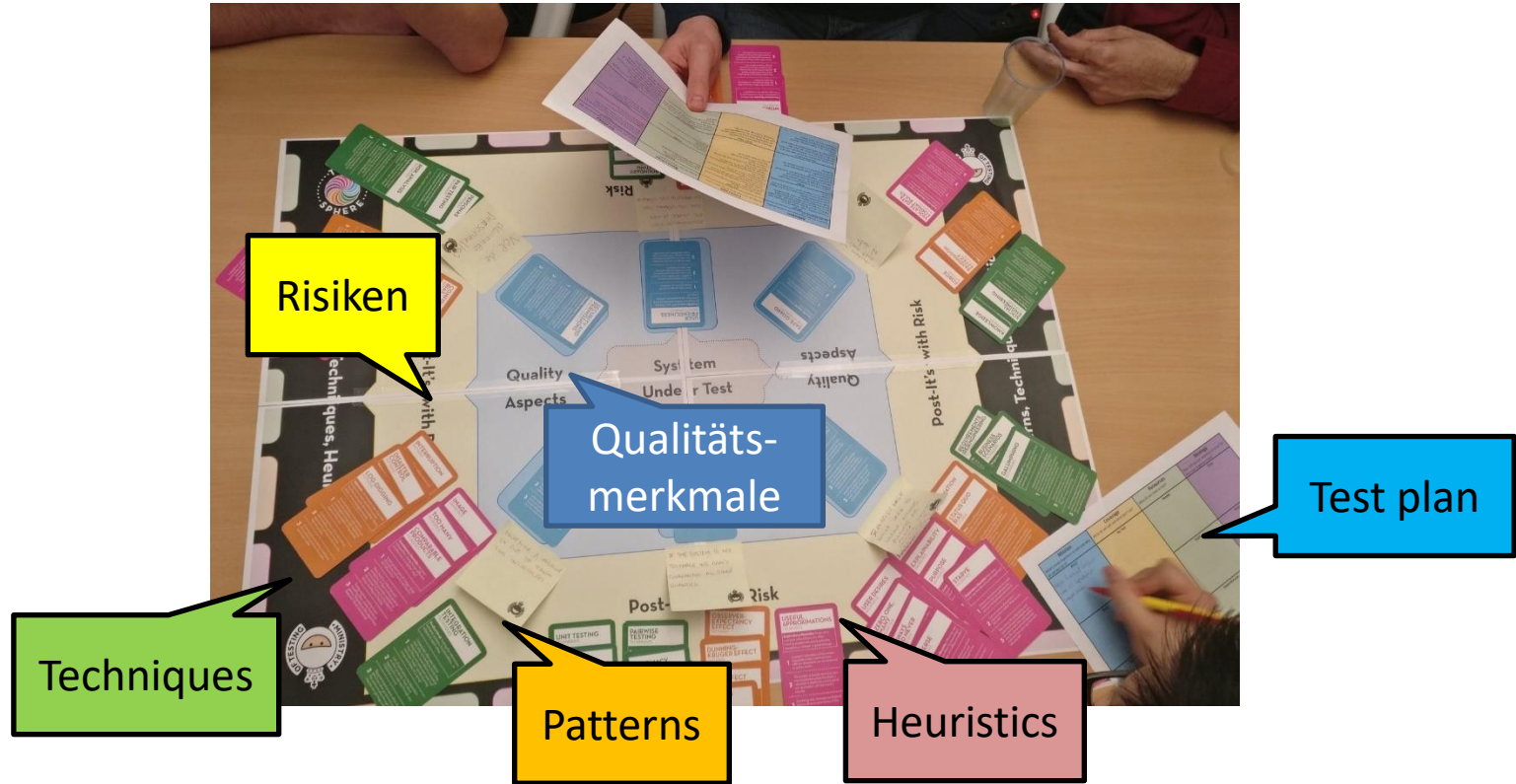
# Das Wichtigste in Kürze

- Klare Regeln
- Definiertes Ziel
- Belohnungssystem
- Zeitlimit



# Beispiel: Risiko Storming

<https://www.ministryoftesting.com/testsphere/riskstorming>



# Beispiel: **Bingo Bongo**

Hintergrund: Mehr Stakeholder in den manuellen Test einbinden

Vorgaben:

- 1 bis max. 1,5 h
- 4 bis 6 Personen
- 1 Schwerpunkt
- 1 Umgebung



Regeln:

- Alle testen das gleiche Feature
- Der Finder ruft Bingo Bongo und präsentiert das Finding
- Das Team entscheidet
- Pro Finding 1 Punkt



# Bingo Bongo



		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Summe
05.08.2020	Feature 1	2	2	2	1	2	2	2	0						13
19.08.2020	Feature 2	3	2							3	2	4			14
16.09.2020	Feature 3	3		2		2	1				2	3			13
30.09.2020	Feature 4	4					1	2			1		1		9
28.10.2020	Feature 5					1	0				1		0	1	3
		12	4	4	1	5	4	4	0	3	6	7	1	1	52

Ran an die Tasten :-)

## Bingo Bongo



Testanwendung:

<https://www.wps.de/modeler/>