

Gamification in Produktion und Logistik

Spieldynamiken für operative Arbeitsprozesse nutzbar machen
(1-tägiges Seminar; auch vertiefender Praxis-Workshop möglich)

Ziel

Schaffen eines Überblicks über die Möglichkeiten, Potenziale und Gefahren eines Einsatzes von Spielelementen und -dynamiken im operativen Arbeitsumfeld

Praxis-Workshop: Begleitung und fachliche Unterstützung bei der Entwicklung und dem Design einer eigenen Applikation.

Inhalte und Themen

Einführung in die Thematik

- Was bedeutet Gamification und wie unterscheidet es sich von konventionellen Methoden wie Serious Gaming, Planspielen oder spielbasiertes Lernen?
- Entstehungsgeschichte von Gamification
- Marktüberblick und Beispiel-Applikationen
- Einführung in motivationspsychologische Grundlagen

Gamification für operative Prozesse nutzbar machen

- Ein Gamification Projekt strukturieren; vom Problem zur fertigen Applikation
- Besonderheiten bei der Einführung von Gamification in Handhabungsprozesse
- Aufzeigen eines Vorgehensmodells zur Entwicklung einer Applikation und Integration in operative Handhabungsprozesse
- Erfolgsfaktoren, Potenziale, Probleme und Hemmnisse bei der Einführung
- Evaluation und Qualitätsmanagement von Gamification Anwendungen im betrieblichen Umfeld
- Praxisbeispiele

Praxis-Workshop: Wir entwickeln in einem 1- oder 2-tägigen Workshop anhand des "GameLog Vorgehensmodells" eine Applikation für einen von Ihnen ausgewählten Prozess

Zielgruppe

Mitarbeitende und Führungskräfte aus operativen Arbeitsbereichen sowie Personen, die mit der Planung, Strukturierung, Optimierung und Gestaltung von Arbeitsprozessen und -systemen betraut sind.

Organisation

Inhouse im Unternehmen oder an neutralem Ort, maximal 10 Teilnehmer

Preis: 2.100,-- €

Zusätzlicher Praxis-Workshop 1.900,-- €/Tag

Die Referenten Dr. Markus Klevers (GEPRO mbH) und Dr. Michael Sailer (Ludwigs-Maximilians-Universität München) sind Autoren des Buchs "GameLog: Gamification in der Intra-logistik" und haben im gleichnamigen Forschungsprojekt das erste und bis heute einzige Vorgehensmodell zur Integration von Gamification in operative Handhabungsprozesse entwickelt.