

GAMIFICATION-ANWENDUNG ZUR VERBESSERUNG DER MANUELLEN MONTAGE DURCH SPIELERISCHE ELEMENTE IN EINER DIGITALEN UMGEBUNG



Immaterielle Incentives zur Steigerung von Qualität und Effizienz



Attraktive Gestaltung eintöniger Arbeit durch Spiel-Design-Elemente



Steigerung der Leistungsfähigkeit des Mitarbeiters durch „Spielifizierung“ der Arbeit



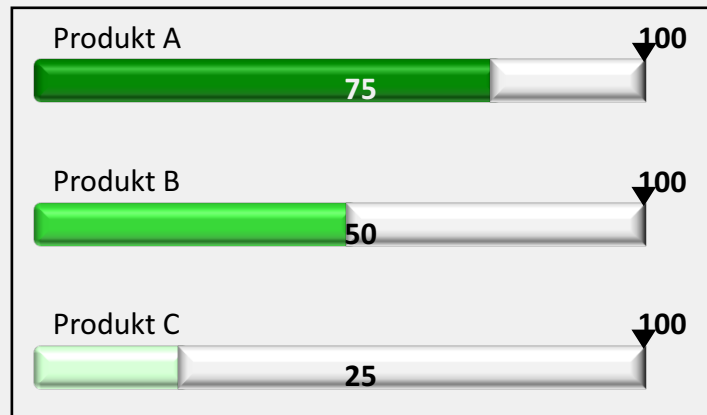
GAMIFICATION-ANWENDUNG ZUR VERBESSERUNG DER MANUELLEN MONTAGE DURCH SPIELERISCHE ELEMENTE IN EINER DIGITALEN UMGEBUNG

Unter „Gamification“ wird der Prozess der spielerischen Gestaltung von Aktivitäten in einem spielfremden Kontext durch die Verwendung von Spiel-Design-Elementen verstanden.

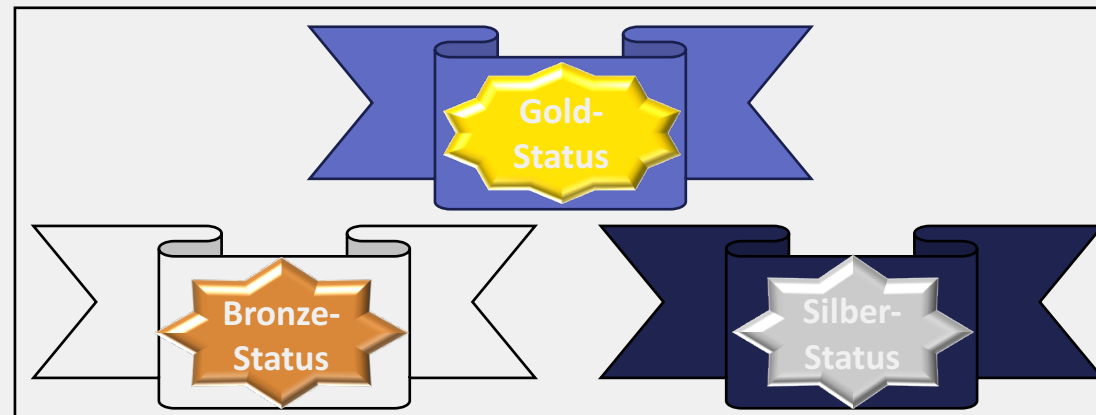


Im Rahmen der Modellfabrik wurden folgende Spiel-Design-Elemente implementiert:

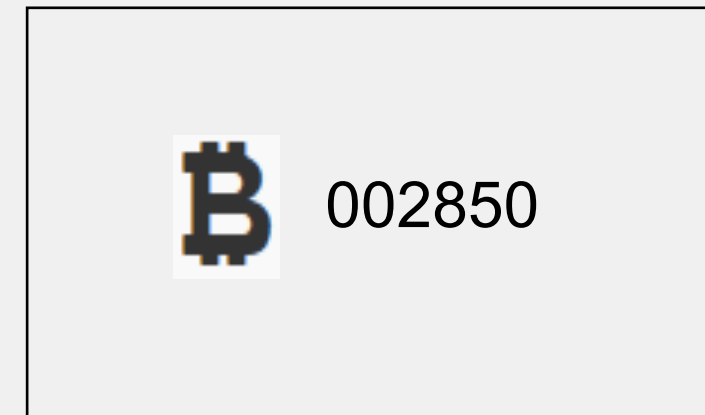
Erfahrungsbalken



Abzeichen



Punktekonto



Jedem Mitarbeiter steht ein eigenes Profil zur Verfügung, mit dem sich dieser über das Tablet seiner Arbeitsstation anmeldet. Durch das Profil erhält der Mitarbeiter den Zugriff auf die Gamification-Anwendungen. Die Spiel-Design-Elemente der Gamification-Anwendungen bieten einen Überblick über die persönlichen Erfolge des Mitarbeiters, die während seiner Arbeitszeit von ihm erreicht wurden.



GAMIFICATION-ANWENDUNG ZUR VERBESSERUNG DER MANUELLEN MONTAGE DURCH SPIELERISCHE ELEMENTE IN EINER DIGITALEN UMGEBUNG

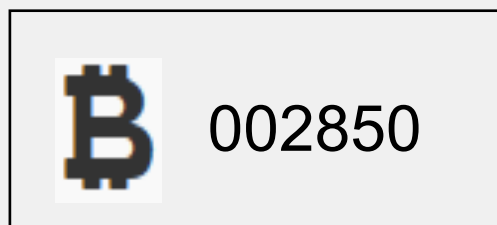
Durch Spiel-Design-Elemente können immaterielle Anreize geschaffen werden!



- Der **Erfahrungsbalken** bietet einen Überblick über die Menge bereits montierter Einheiten eines Produktes und gibt gleichzeitig eine zu erreichende Zielmenge vor.



- Wird die vorgegebene Zielmenge erreicht so erhält der Mitarbeiter ein **Abzeichen** für seine Leistung. Dieses Abzeichen wird im virtuellen Trophäenschrank des Mitarbeiterprofils hinterlegt. Je mehr Erfahrungen gesammelt werden desto voller wird der Trophäenschrank. Mit Hilfe von Abzeichen für geringe Ausschussrate, wenige Fehltage, etc. kann das Verhalten des Mitarbeiters in eine qualitativ hochwertige und effiziente Arbeitsweise geführt werden.



- Für das Absolvieren unterschiedlicher Aktivitäten werden dem Mitarbeiter Punkte auf seinem **Punktekonto** gutgeschrieben. Punkte werden für erhaltene Abzeichen, den pünktlichen Schichtbeginn, das Einhalten der Pausenzeiten, dem Erreichen eines Tagesziels und dem unterschreiten einer vorgegebenen Durchschnitts-Montagezeit vergeben. Mit Hilfe der Punkte werden Anreize zu gewissenhafter und effizienter Montagearbeit gesetzt.

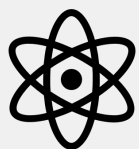
GAMIFICATION-ANWENDUNG ZUR VERBESSERUNG DER MANUELLEN MONTAGE DURCH SPIELERISCHE ELEMENTE IN EINER DIGITALEN UMGEBUNG

Gamification kann positiven Einfluss auf die Leistungsfähigkeit der Mitarbeiter nehmen!



- Die einzelnen Spiel-Design-Elemente ermöglichen direktes und positives Feedback für den Mitarbeiter. Das virtuelle „Lob“ wirkt motivierend und kann zu gesteigerter Leistungsfähigkeit führen.

- Gesammelte Abzeichen und Punkte für das Absolvieren unterschiedlicher Tätigkeiten symbolisieren die persönlichen Erfolge des Mitarbeiters und können.



- Gesammelte Abzeichen und Punkte wirken positiv auf das Kompetenzerleben des Mitarbeiters, erfüllen diesen mit Stolz und können somit einen Leistungsschub generieren. Gleichzeitig symbolisieren die Abzeichen und der Fortschrittsbalken nach außen hin die Erfahrung und Kompetenz des Mitarbeiters und fördern die soziale Anerkennung innerhalb des Unternehmens.

- Mit Hilfe der vorgegebenen Ziele und Aktivitäten, um Abzeichen und Punkte zu sammeln, kann das Verhalten des Mitarbeiters entsprechend der Vorstellung der Unternehmung gesteuert werden.

