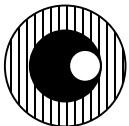


Spielifizierung

Leitfaden zur Gestaltung der Spielifizierung in Unternehmen

Univ.-Prof. Dr. Dr. h. c. mult. Horst Wildemann



TCW Transfer-Centrum für Produktions-Logistik und Technologie-Management GmbH & Co. KG

Leopoldstr. 145 • 80804 München

Tel. 089-36 05 23-0 • mail@tcw.de • www.tcw.de • www.management-literatur.com

Horst Wildemann

Spielifizierung

Leitfaden zur Gestaltung der Spielifizierung in Unternehmen

Copyright by TCW Transfer-Centrum GmbH & Co. KG

5. Auflage 2020

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Wildemann, Horst

Spielifizierung

Leitfaden zur Gestaltung der Spielifizierung in Unternehmen

ISBN 978-3-941967-77-9

TCW Transfer-Centrum GmbH & Co. KG • Leopoldstr. 145 • 80804 München
Tel. 089-36 05 23-0 • mail@tcw.de • www.tcw.de • www.management-literatur.com

Alle Rechte, auch die der Übersetzung in fremde Sprachen, vorbehalten. Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form, auch nicht zum Zwecke der Unterrichtsgestaltung, reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet werden.

Spielifizierung ist das geeignete Mittel zur Motivation der Mitarbeiter bei intrinsischen Motiven. Angefangen von Kundenbindungsprogrammen bahnt sich die Spielifizierung Ihren Weg in weitere Anwendungsfelder der Unternehmen wie dem Ideenmanagement oder der Fertigung und Montage. Doch wie kann die Spielifizierung in der Praxis im Unternehmen ausgestaltet und implementiert werden?

Der Leitfaden zeigt hierzu anhand von Praxisbeispielen Spielifizierungskonzepte in den unterschiedlichen Anwendungsfeldern auf. Darüber hinaus werden Gestaltungsansätze und -leitlinien aufgezeigt, die zur Erarbeitung eines Spielifizierungskonzepts unter Berücksichtigung der Anwender und des gewünschten Spielerverhaltens geeignet sind. Zusätzlich werden Spielifizierungsmechanismen und -komponenten vorgestellt, die zur Implementierung verwendet werden können.

Mit diesem Leitfaden soll ...

- ... ein umfassender Überblick über die Ansätze der Spielifizierung gegeben werden,
- ... durch die Darstellung von Leitlinien, Einflussgrößen, Gestaltungsfeldern und deren Wirkungsweise die Grundlage für die Umsetzung gelegt werden und
- ... durch die Darlegung einer Vorgehensweise zur Einführung sowie von Fallstudien die Möglichkeit der Hilfe zur Selbsthilfe geschaffen werden.

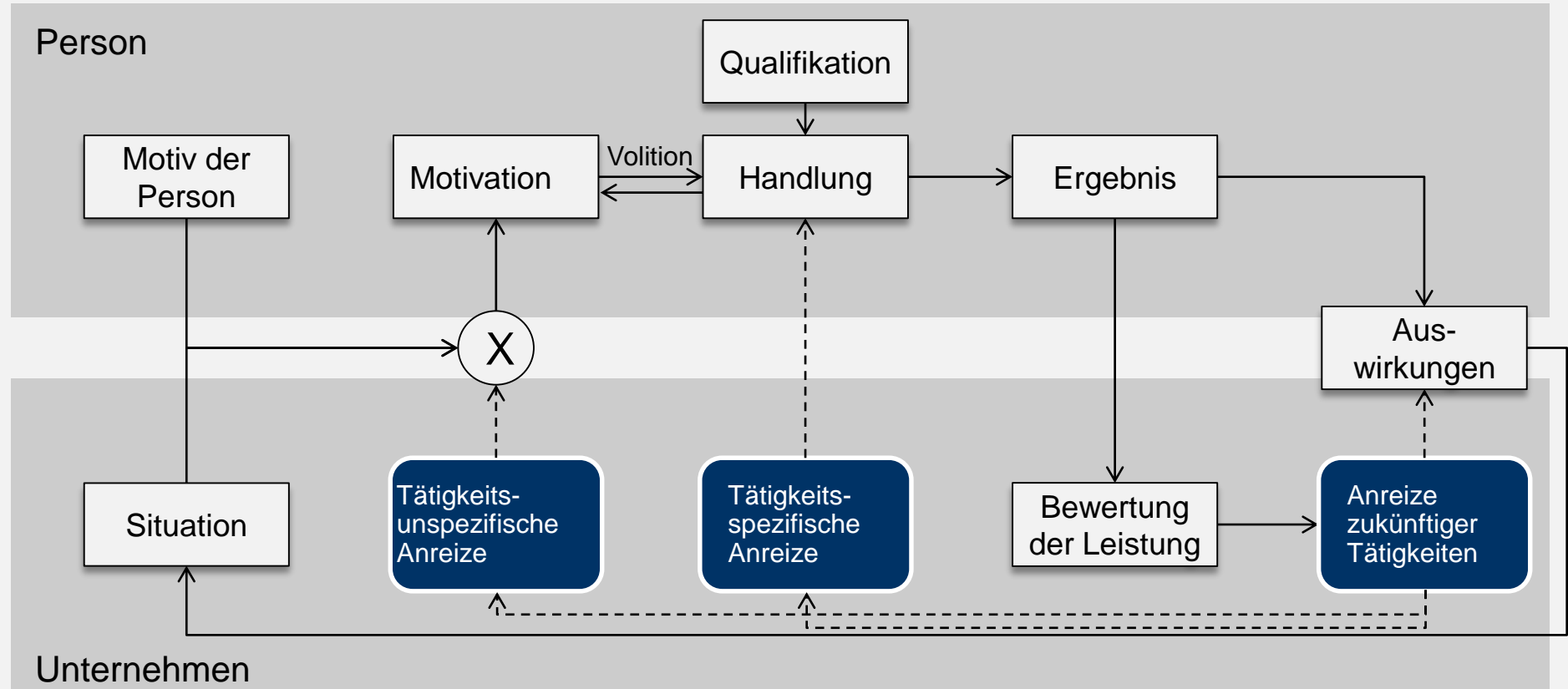
Inhaltsverzeichnis

1	Ausgangssituation und Defizite	01
2	Grundlagen der Spielifizierung	23
3	Leitlinien	50
4	Vorgehensweise	61
5	Praxisbeispiel: Ideengenerierung in der Automobilindustrie	73
6	Fallstudien	191
7	Literatur	214

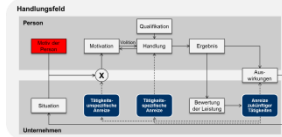
1	Ausgangssituation und Defizite
2	Konzept der Spielifizierung
3	Leitlinien
4	Vorgehensweise
5	Praxisbeispiele
6	Fallstudien
7	Literatur

Anreizsysteme ...

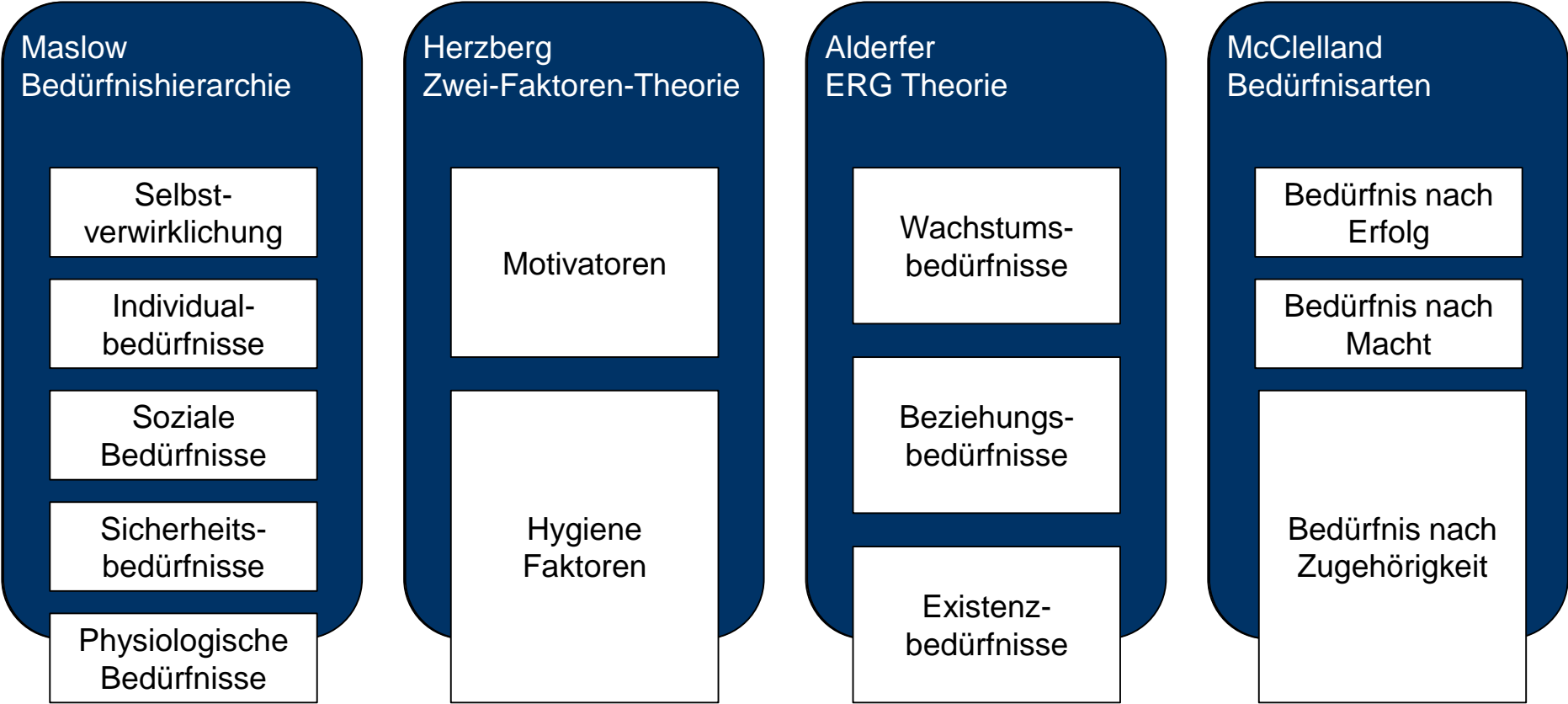
Handlungsfeld



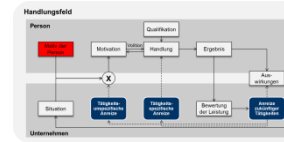
➔ ... kommen in Unternehmen zum Einsatz, um das Verhalten und die Motivation von Personengruppen positiv für die eigene Zielerreichung zu beeinflussen.



Inhaltstheorien aus der Motivationsforschung ...

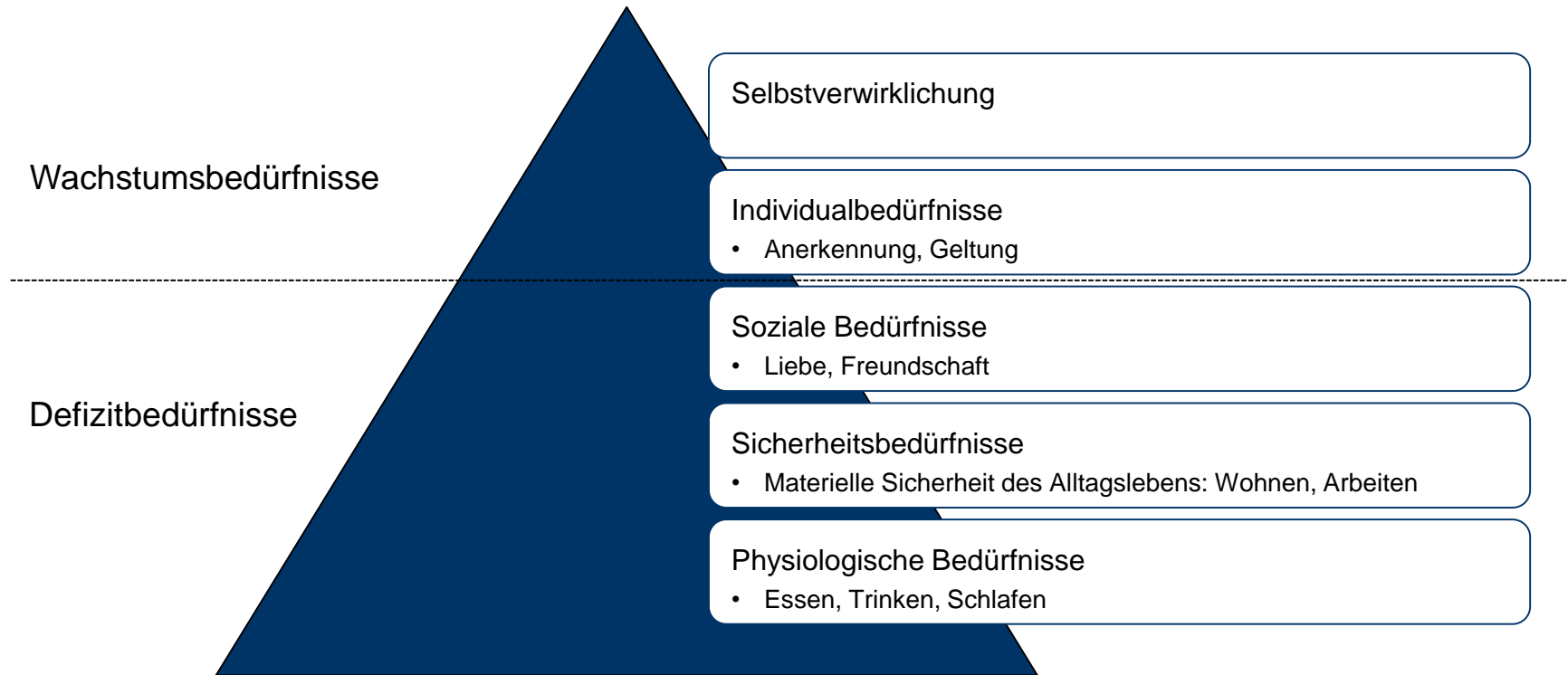


➔ ... beschäftigen sich mit den Motiven von Menschen und helfen, diese besser zu identifizieren und die Motivation zu arbeiten, besser zu verstehen.



Bei der Maslow'schen Bedürfnispyramide ...

Maslow'sche Bedürfnispyramide



➔ ... müssen die untersten Bedürfnisse vor den höherrangigen Bedürfnissen erfüllt sein.