

ERFOLGSFAKTOR MINDSET – AKTIVE GESTALTUNG VON MOTIVATION MIT GAMIFICATION

DAVID KESSING, M.SC. RWTH

**INSTITUT FÜR PRODUKT-INNOVATIONEN, FAKULTÄT FÜR MASCHINENBAU UND
SICHERHEITSTECHNIK**

BERGISCHE UNIVERSITÄT WUPPERTAL

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

AGENDA

 Was ist Gamification?

 Wie wird Gamification angewendet?

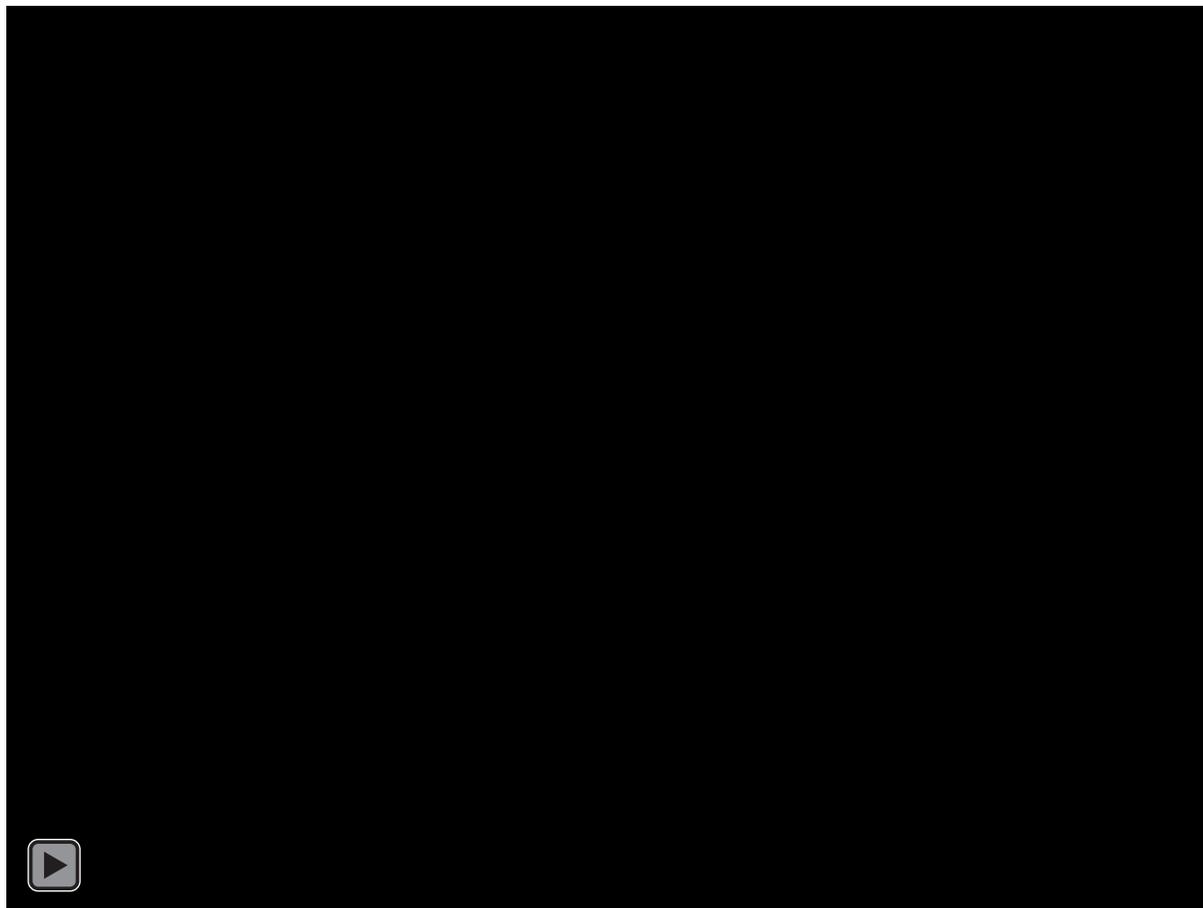
 Wofür brauchen wir Gamification im Projekt traiber.nrw?

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

1984 SUPER BOWL WERBUNG



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

1984 SUPER BOWL WERBUNG

- 🌀 Wieviele Macintosh's waren in dem Video zu sehen?
- 🌀 Was für ein Gefühl vermittelt die Werbung?
- 🌀 Was verkauft Apple? → **Ein Gefühl**
- 🌀 Welchen Gegenwert hat diese Werbung von 1984 für Apple?
 - 96. Mio Zuschauer*innen
 - 72.000 verkaufte Macintoshs in 100 Tagen zu jeweils 2.495\$

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

WARUM GRÜßEN SICH TESLA-FAHRER?

☞ Es wird ein spezielles Gefühl erzeugt,
denn sie sind Teil eines exklusiven Clubs, der...

1. Sich sofort gegenseitig erkennt

2. Sich durch ein Merkmal von
anderen abgrenzt

3. Sich an speziellen Orten trifft



AUDI WERBUNG AN UNIS 2017



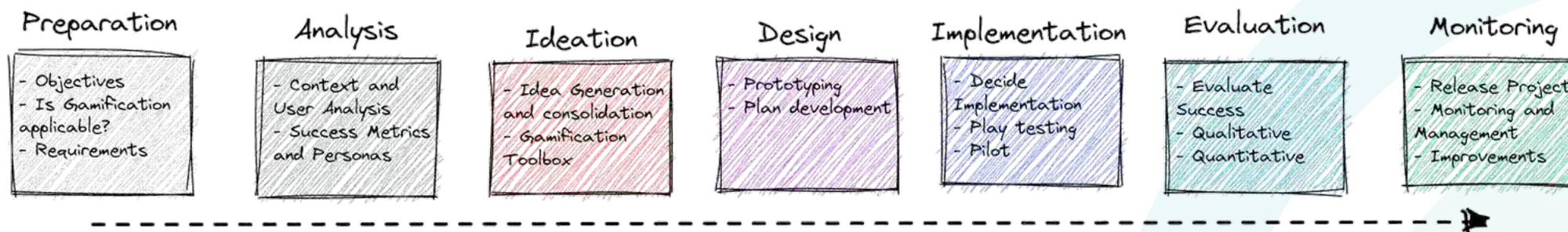
Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
 des Deutschen Bundestages

GAMIFICATION METHODISCH ENTWICKELN

- ☞ Gamification ist eine moderne Methode des Motivations-Designs
- ☞ „The use of game design-elements in non game-contexts“ (Deterding 2011)
- ☞ **Systematische Entwicklung** von Anwendungen, Interaktionen oder Kontexten mit dem Ziel der **langfristigen Motivation** der Menschen hin zu **gewollten Handlungen oder Einstellungen**



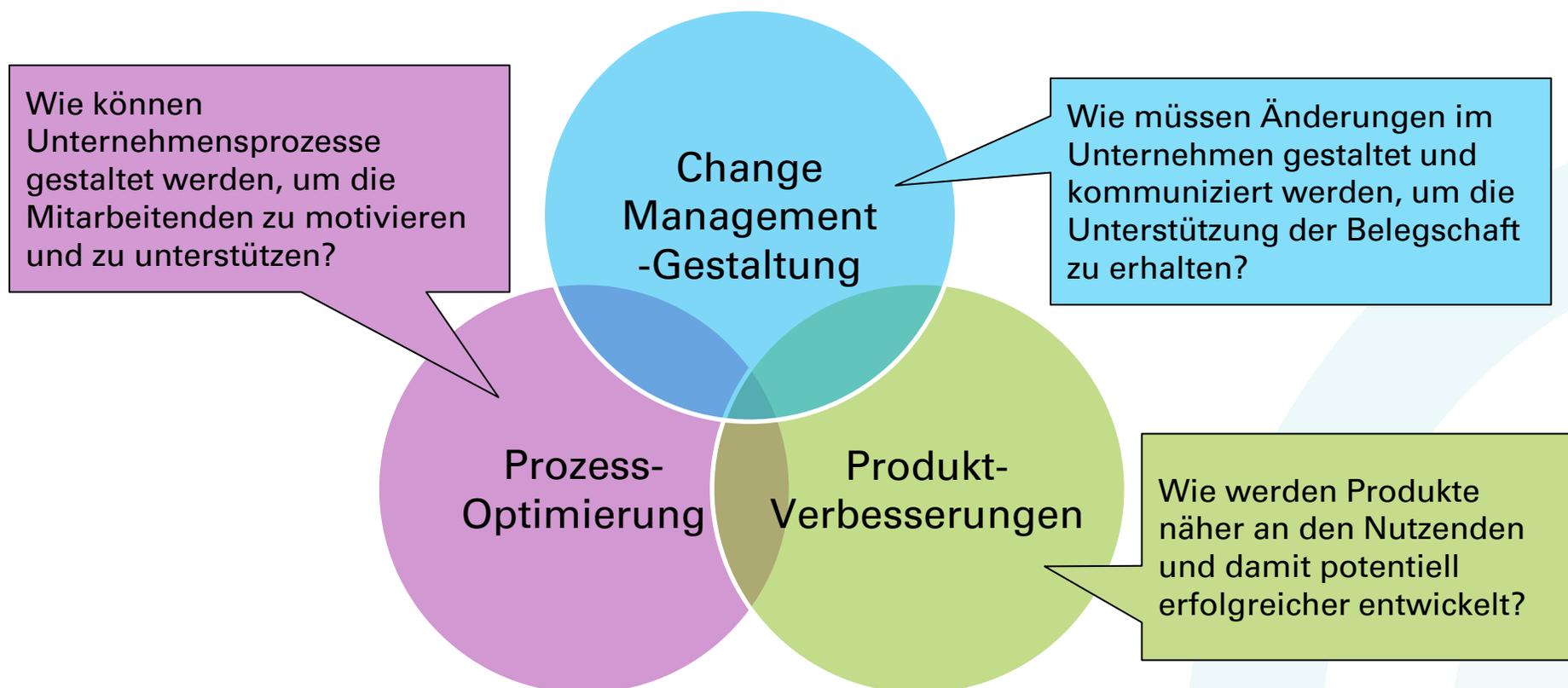
- ☞ „How to design Gamification“-Prozess nach Morschheuser et al.
- ☞ **Das Ziel:** Methodisch Motivation und Gefühle erzeugen, um menschliches Verhalten positiv zu gestalten

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

ANWENDUNGSBEREICHE VON GAMIFICATION



Gefördert durch:

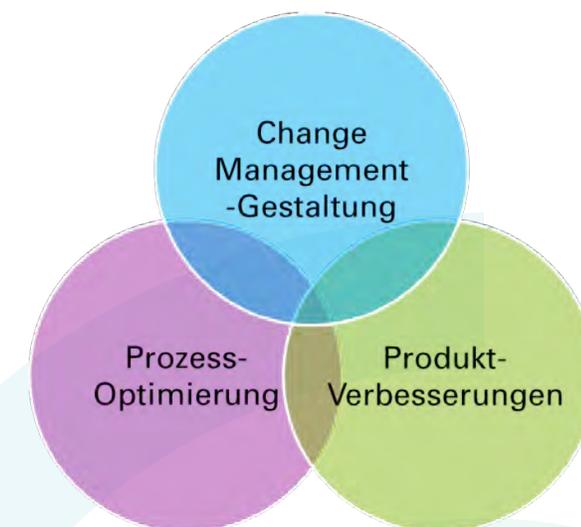


aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

WOFÜR BRAUCHEN WIR GAMIFICATION IN TRAIBER.NRW?

Ziele von traiber.nrw:

-  Kompetenzentwicklung über
 - Anpassung von Ausbildungsberufen
 - Entwicklung von (dualen) Studiengängen
-  Befähigung zur Transformation der Geschäftsmodelle mittels
 - Kursen
 - Leitfäden
 - Methoden
 - Vernetzung

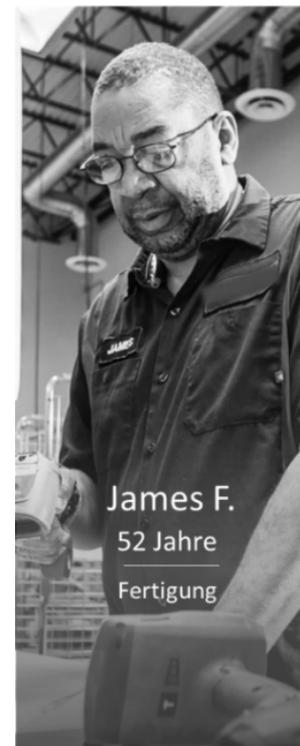


Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

BEISPIEL: UMSTELLUNG DER PRODUKTION AUF EINE SMART FACTORY



Kompetenzen

- Prozess- und Maschinen Know-How
- Guter Überblick über Materialien und Produkte
- "Hands on"-Einstellung
- Arbeitet mit verschiedenen Interfaces und Systemen

Verantwortlichkeiten

- Alle Linien-Arbeiten zur Sicherstellung der Produktion
- Beobachtung von Prozessen und Bericht von Vorfällen und Fehlfunktionen
- Wartung von Maschinen und Robotern
- Dem Produktionsplan folgen und Ziel-Produktivität erreichen

Motivation



Bedarf

- Starke Führung
- Einfache und effective Prozessstandards
- Trainings und Workshops für Änderungen und neue Systeme
- Freude und Spaß im Arbeitsalltag
- Belohnung und Anerkennung von Aufwand und Verbesserungen

Hindernisse und Sorgen

- Schlecht geplante Prozesse (unnötig wiederholende Arbeiten)
- Steigende Anzahl an redundanten Systemen und schlechte Bedienoberflächen
- Ineffiziente Kommunikation
- Nicht funktionierende Werkzeuge und Systeme
- «Werde ich durch digitale Systeme ersetzt?»

„Ich brauche Systeme, die mir helfen, meine Produktivität zu verbessern und einfach zu benutzen sind“

Arbeitsumfeld

Arbeit mit Systemen

Arbeit mit Maschinen

Fertigungsline

Spezialisierte Aufgaben

Strukturierter Tagesablauf

Ziele

- Produktivität
- Anerkennung
- Effizienz
- Neue Fertigkeiten
- Wertschätzende Aufgaben
- Sicherheit

Gefördert durch:

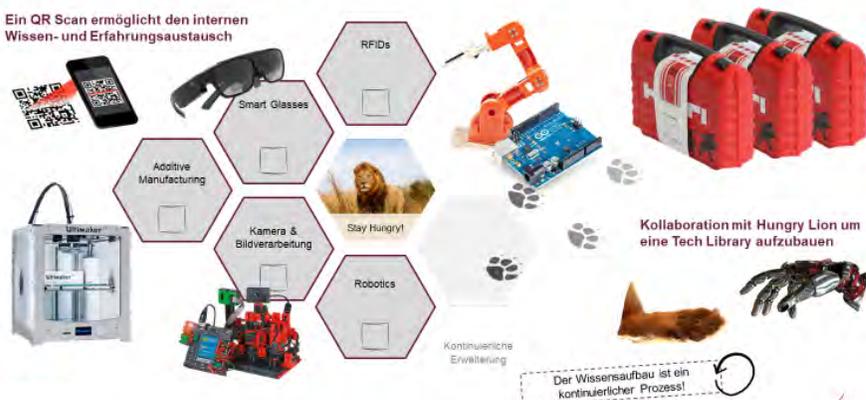


aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

BEISPIEL: UMSTELLUNG DER PRODUKTION AUF EINE SMART FACTORY

DIGITALE FÄHIGKEIT ERHÖHEN MIT WISSENSKOFFER & COTAP TECH LIBRARY

Ein QR Scan ermöglicht den internen Wissen- und Erfahrungsaustausch



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

BEISPIEL: PRODUKTE ZUKUNFTSORIENTIERTER ENTWICKELN

The image shows a stack of three overlapping screenshots from a news website. The top screenshot is from 'Deutschlandfunk'. The middle screenshot is from 'Augsburger Allgemeine' with the headline 'Neue Features braucht die App' and a sub-headline '30. Oktober 2020, 5:15 Uhr Contact-Tracing'. The bottom screenshot is from 'Süddeutsche Zeitung' with the same headline and sub-headline. The main article text reads: 'Erhöhtes Risiko: Eher selten schaut die Warn-App so rot aus, bei den meisten Menschen leuchtet sie Tag für Tag grün. (Foto: Christoph Dernbach/dpa)'. The article image shows a hand holding a smartphone displaying the Corona Warn-App interface with a red warning level and '9 Risiko-Begrenzungen'.

Thesis B.Sc./M.Sc

Konzeption von Gamification-Maßnahmen zur Steigerung der Nutzungszahlen der Corona Warn-App

Thema
Die Corona Warn-App des Robert Koch-Instituts ist ein wirksames Mittel zur Einschränkung der Ausbreitung von Covid-19 mittels frühzeitiger Benachrichtigung über Risiko-Kontakte. Die Wirksamkeit der App ist direkt abhängig von der Anzahl der Nutzer. Am 23.9.20 veröffentlichte das RKI Zahlen zur Nutzung der App. Nach einem starken Anstieg zum Launch im Juni stagniert die Nutzungszahl aktuell bei ca. 18 Millionen. Gamification ist eine Methode zur gezielten Motivation von Menschen zu bestimmten Handlungen und Verhaltensweisen basierend auf Videospielelementen. Diese Thesis hat das Ziel der Entwicklung von Gamification-Konzepten zur Steigerung der Nutzungszahl der Corona Warn-App.

Ihre Aufgaben

- Analyse der User und User-Potentiale, sowie deren Gamification-Profil
- Entwicklung von verschiedenen Konzepten zur Steigerung der Download- und Nutzungszahlen der Corona Warn-App
- Methodische Bewertung und Evaluierung der Konzepte

Ihr Profil

- Bachelor- oder Masterstudium: Maschinenbau, Sicherheitstechnik, Qualitätssingenieurwesen
- Selbstständige, zuverlässige Arbeitsweise und Hands-on-Mentalität
- Interesse an der Entwicklung von Gamification-Konzepten
- Office Kenntnisse werden vorausgesetzt, Programmierkenntnisse sind Bonus

Sollten wir Ihr Interesse geweckt haben, freuen wir uns, Sie kennen zu lernen.
Ansprechpartner: David Kessing, M.Sc.
david.kessing@uni-wuppertal.de
+49 (0)202 439-2081

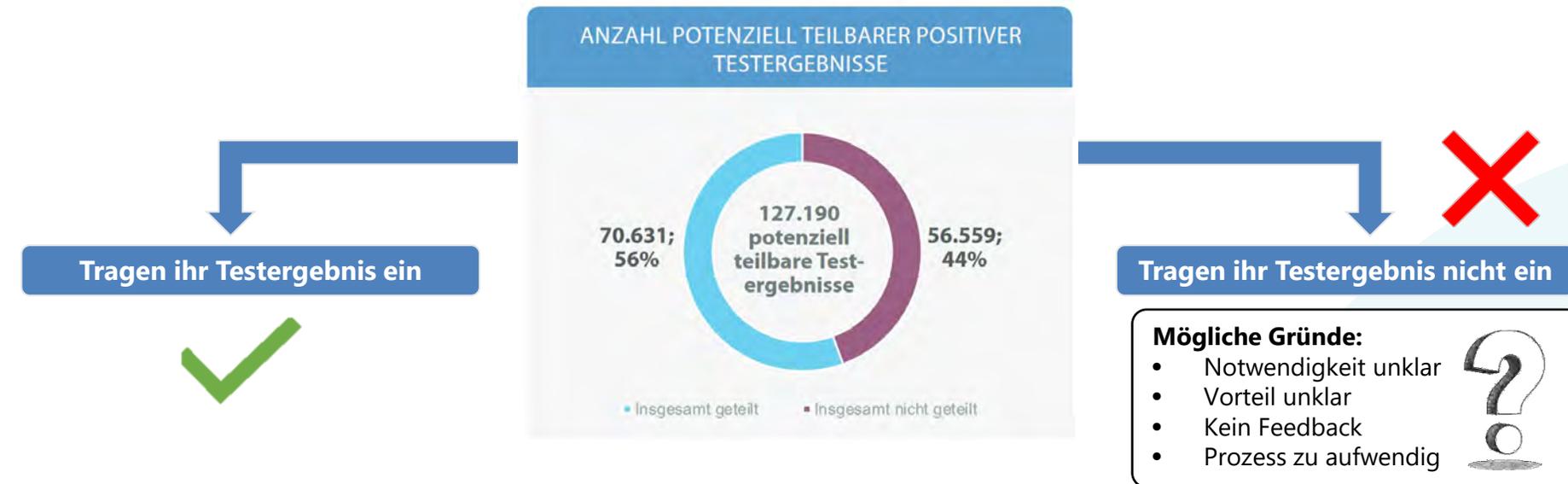
www.psq.uni-wuppertal.de

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

BEISPIEL: PRODUKTE ZUKUNFTSORIENTIERTER ENTWICKELN



Frage: Wie können die Nutzer*innen motiviert werden ihr pos. Testergebnis zu teilen?

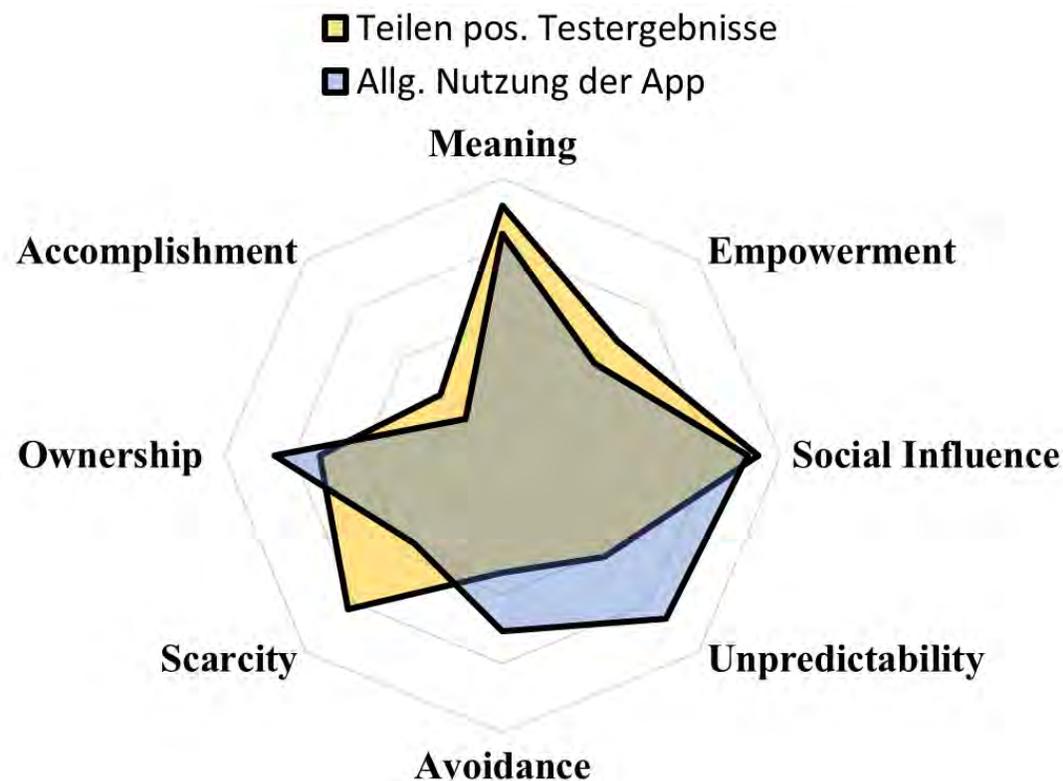
Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

BEISPIEL: PRODUKTE ZUKUNFTSORIENTIERTER ENTWICKELN

„Octalysis“-Analyse nach Chou (2016)



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

BEISPIEL: PRODUKTE ZUKUNFTSORIENTIERTER ENTWICKELN



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

BEISPIEL: PRODUKTE ZUKUNFTSORIENTIERTER ENTWICKELN

<p>Testergebnis Count-Down und ausgegraute Teilungsmöglichkeit</p> <p>Einfluss Komplexität</p> <p>hoch</p> <p>niedrig</p>		<p>On-Boarding Umgestaltung</p> <p>Einfluss Komplexität</p> <p>hoch</p> <p>niedrig</p>		<p>Gesamtbegegnungs-anzeige und Test-Tracking</p> <p>Einfluss Komplexität</p> <p>hoch</p> <p>niedrig</p>		<p>„DU machst den Unterschied“</p> <p>Einfluss Komplexität</p> <p>hoch</p> <p>niedrig</p>	
<p>Teilen negativer Testergebnisse</p> <p>Einfluss Komplexität</p> <p>hoch</p> <p>niedrig</p>		<p>Unterschwellige Polarisierung</p> <p>Einfluss Komplexität</p> <p>hoch</p> <p>niedrig</p>		<p>Personalisierte Anzeige von Informationen</p> <p>Einfluss Komplexität</p> <p>hoch</p> <p>niedrig</p>		<p>Infobox „Was machen meine Mitmenschen?“</p> <p>Einfluss Komplexität</p> <p>hoch</p> <p>niedrig</p>	

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

STARTPLAY-KONFERENZ

- ☞ Konferenz zu Gamification und Innovation
- ☞ Vernetzung von Wissenschaft und Industrie
- ☞ 28. September 2023
- ☞ Institut für Produkt-Innovationen, Solingen
- ☞ www.startplay-conference.com



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

HERZLICHEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!

David Kessing, M.Sc. RWTH
Institut für Produkt-Innovationen
Bergische Universität Wuppertal

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages