

# ANSPRECHPARTNER

Möchten Sie auch ein Gamification-Projekt in Ihrem Unternehmen umsetzen? Melden Sie sich gerne bei uns!



**Nico Vitt**

Ansprechpartner Gamification

Telefon +49 271 740 3289

E-Mail vitt@kompetenzzentrum-siegen.digital

[www.kompetenzzentrum-siegen.digital](http://www.kompetenzzentrum-siegen.digital)

## Was ist Mittelstand-Digital?

Das Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Siegen gehört zu Mittelstand-Digital. Mittelstand-Digital informiert kleine und mittlere Unternehmen über die Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung. Die geförderten Kompetenzzentren helfen mit Expertenwissen, Demonstrationszentren, Best-Practice-Beispielen sowie Netzwerken, die dem Erfahrungsaustausch dienen. Das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi) ermöglicht die kostenfreie Nutzung aller Angebote von Mittelstand-Digital.

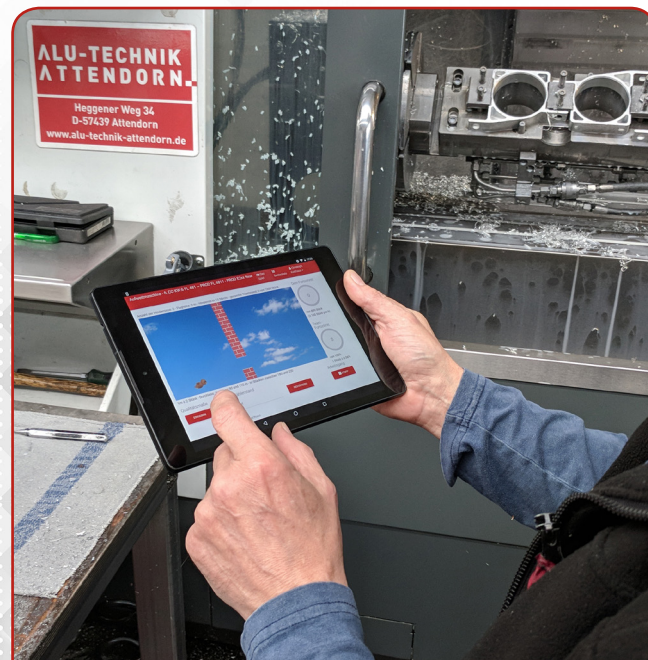
Der DLR Projektträger begleitet im Auftrag des BMWi die Projekte fachlich und sorgt für eine bedarfs- und mittelstandsgerechte Umsetzung der Angebote. Das Wissenschaftliche Institut für Infrastruktur und Kommunikationsdienste (WIK) unterstützt mit wissenschaftlicher Begleitung, Vernetzung und Öffentlichkeitsarbeit.

Weitere Informationen finden Sie unter [www.mittelstand-digital.de](http://www.mittelstand-digital.de)



## Mittelstand 4.0

Kompetenzzentrum  
Siegen



Infos des Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrums Siegen

## Gamification

[www.kompetenzzentrum-siegen.digital](http://www.kompetenzzentrum-siegen.digital)

Mittelstand-  
Digital



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

# AUF EINEN BLICK



## Was ist Gamification genau?

Gamification bedeutet, Elemente aus Computerspielen in andere Bereiche zu übertragen, die eigentlich nichts damit zu tun haben. Zu diesen Elementen gehören etwa Erfahrungspunkte, Ranglisten oder Auszeichnungen.

## Wofür wird Gamification genutzt?

Zu Anfang kam Gamification vor allem im Werbe- und Unterhaltungsbereich vor, um Kunden zu binden. Mittlerweile nutzen aber auch andere Branchen Gamification, um ihre Produkte, Dienstleistungen und Services interessanter für den Anwender zu gestalten.

## Was heißt das für kleine und mittlere Unternehmen?

Mit Gamification können produzierende kleine und mittlere Unternehmen ihre Mitarbeiter zum Beispiel dazu animieren, ihre Betriebsdaten zeitnah zurückzumelden. Und das auf eine spielerische Weise.

## Was können wir für Sie tun?

Möchten Sie auch ein Gamification-Projekt in Ihrem Unternehmen umsetzen? Wir helfen Ihnen dabei, die passende Anwendung für Ihre Firma zu finden. Außerdem unterstützen wir Sie bei der Einführung.

# PROJEKT-BEISPIEL

Mit ALU-Technik Attendorf haben wir bereits ein Gamification-Projekt umgesetzt. Das metallverarbeitende Unternehmen hat etwa 30 Mitarbeiter.

## Der Hintergrund

Die Mitarbeiter von ALU-Technik Attendorf haben bisher stündlich und am Ende jeder Schicht die produzierten Stückzahlen und die Qualitätsmessergebnisse auf Papier eingetragen. Manchmal waren die Angaben nicht korrekt oder fehlten ganz. Danach wurden sie in Ordnern abgelegt. Wenn bestimmte Daten benötigt wurden, konnte es länger dauern, bis sie gefunden wurden. Im schlimmsten Fall hätte es passieren können, dass ein Fehler zu spät entdeckt worden wäre.

## Die Idee

Die Betriebsdaten sollten künftig digital erfasst werden, damit Fehler sofort auffallen und der Produktionsleiter schnell darauf reagieren kann. Um die Mitarbeiter zu motivieren, ihre Produktions- und Qualitätsdaten zeitnah zu melden, ist mit ihnen gemeinsam ein Tablet-Spiel entwickelt worden. Dafür haben Produktionsmitarbeiter, Produktionsleiter und Geschäftsführer mitbestimmt, wie das konkret aussehen soll.

## Die Umsetzung

Über das Tablet-Spiel melden die Mitarbeiter etwa, wie viele Teile sie bereits gestanzt haben, ob sie den Qualitätsvorgaben entsprechen und wie viele fehlerhafte Teile produziert wurden. Nur wenn alle im Team ihre Daten regelmäßig digital dokumentieren, erreicht ein Vogel im Spiel die richtige Flughöhe und fliegt zu jeder Stunde durch ein Loch in der virtuellen Mauer. Meldet ein Team seine Daten nicht, fliegt der Vogel vor die Wand. Dabei spielt Schicht gegen Schicht. Das Ziel ist es, als Team einen Platz in der Bestenliste zu erreichen.