



ASiK (Adaptive Spielifizierung im KVP)

| | |
|-----------------|---|
| Laufzeit | 2018 - 2020 |
| Thema | Entwicklung und Anwendung eines Spielifizierungskonzeptes für den kontinuierlichen Verbesserungsprozess (KVP) von kleinen und mittelständischen Unternehmen |

ASiK-Tool

[Zum ASiK-Tool](#)

Bei Fragen, Anregungen und Interesse am ASiK-Tool wenden Sie sich gerne an eine der am Projekt beteiligten Personen.

Ansprechpartner: [Benedict Bender](#)

Hintergrund zum Forschungsprojekt

Viele Unternehmen haben in den letzten Jahren damit begonnen, das kreative Potenzial ihrer Mitarbeiter/-innen verstärkt zu nutzen. Der kontinuierliche Verbesserungsprozess erzielt durch kontinuierliche Ideenfindung und systematische Ideenentwicklung eine Optimierung von Prozessen und Produkten. Das Ideenpotenzial der Mitarbeiter wird jedoch noch nicht effizient genug genutzt. Häufig verlieren Mitarbeiter durch unzureichende Dokumentation, fehlende Transparenz und mangelnden Rückmeldungen den Anreiz und die Motivation sich am Ideenprozess zu beteiligen. Dadurch sinkt oftmals nicht nur die Anzahl an Verbesserungsvorschlägen, sondern auch deren Qualität.

Was ist das Forschungsvorhaben von ASiK?

Bisher haben intrinsische Faktoren wie das Hervorrufen von Zugehörigkeit, Wertschätzung und Selbstverwirklichung im Rahmen des KVPS keine Anwendung gefunden. Spielifizierung stellt einen vielversprechenden Optimierungsansatz dar, indem durch intrinsische Motivation das Engagement von Personen für ein bestimmtes Handlungsfeld erhöht wird. Ziel des Forschungsprojekts ist die Entwicklung einer neuer Spielifizierungsplattform. Das Spielkonzept, welches auf der Plattform integriert wird, soll Mitarbeiter zur regelmäßigen Teilnahme am Ideenprozess animieren, womit wichtige Impulse für das Unternehmen aufgenommen und nutzbar gemacht werden.

Was bedeutet adaptive Spielifizierung?

Damit alle Personen das gleiche Engagement zeigen, bedarf es der Entwicklung eines Spielifizierungskonzeptes, das sich an die individuellen Bedürfnisse der Personen anpassen kann. Durch Analyse der Spielertypen und ihr Verhalten werden hierbei individuelle Spielsituationen geschaffen und für den KVP nutzbar gemacht.

Was ist das Ziel des Forschungsprojekts?

Zentrale Forschungsfrage ist, wie die Qualität und Quantität der Vorschläge im KVP durch adaptive Spielifizierung gesteigert werden kann. Nach Abschluss des Forschungsprojekts steht eine webbasierte Plattform für interessierte Unternehmen kostenlos zur Verfügung. Diese Plattform ermöglicht eine Analyse von heterogenen Spielertypen, schafft individuelle Spielsituationen und ermöglicht eine sichtbare Ideengenerierung für den KVP.

ASiK und KMU

Insbesondere KMU werden durch die Ergebnisse des Forschungsprojekts befähigt, die Mitarbeitermotivation zu erhöhen sowie den Ertrag des Vorschlagswesens zu steigern und zugleich bisherigen Hemmnissen, wie beispielsweise mangelnder Interaktion und Kommunikation aufgrund geographischer Verteilung, entgegenzuwirken.

Projektpartner, Fördermittel und Daten

Das BMWi-geförderte Forschungsprojekt wird vom Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik der Universität Potsdam und dem Forschungsinstitut für Unternehmensführung, Logistik und Produktion der technischen Universität München durchgeführt. Das Projekt erfolgt in Zusammenarbeit mit einem projektbegleitenden Ausschuss, welcher aktuell aus elf Unternehmen besteht. Gerne können interessierte Unternehmen Kontakt zu den Projektzuständigen aufnehmen, um über eine zukünftige Zusammenarbeit zu sprechen.

Förderung: 2018 - 2020

Ansprechpartner: [Benedict Bender](#)

Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik, Prozesse und Systeme

Universität Potsdam

Digitalvilla am Hedy-Lamarr-Platz

Karl-Marx-Straße 67

14482 Potsdam