Der Einsatz von Gamification in Unternehmen

Dozent: Michael Kröhn

Reyhan

Jens

Ngoc Minh Chau Nguyen

Ausgabedatum: 13. Oktober 2017

Abgabedatum: 22. Dezember 2017

Abstract

1. Einleitung (1-2)
2. Konzept (6)
   1. Anwendung von Gamification
   2. Arbeitsgestaltung durch Gamification
   3. Motivation des Benutzers
   4. Effektivität von Gamification
   5. Forschungsraum
3. Risiken (1)
4. Zusammenfassung/Fazit (1)
5. Literatur, Abbildung, … verzeichnis

1. Einleitung

In vielen Gebieten kann man einen Mangel an Motivation beobachten, sei es in der Schule oder in der Freizeit. Viele Schüler sind unmotiviert, sich in der Klasse ode r an Aufgaben zu beteiligen. Studien haben belegt, dass viele Menschen sich nicht genug bewegen. Auf einigen Internetplattformen gibt es trotz einer großen Userbase wenig Interaktionen. [quellen?]

Diese Situationen sind nicht neu, denn sie bestehen schon seit einer langen Zeit. Trotzdem beobachtet man Einzelfälle, die das Gegenteil zeigen. In einem Experiment hat es [ein Lehrer] geschafft, die Leistung seiner Schüler zu steigern. Nach der Veröffentlichung von Software haben viele Menschen angefangen oder bewegen sich mehr. Nachdem einige Änderungen an Internetplattformen gemacht wurden, hat sich die Interaktionen verbessert.

Warum die genannten Beispiele so erfolgreich gewesen sind, ist kein Zufall. Durch *Gamification*, das Hinzufügen von traditionell in Spielen gefundenen Elementen in Alltagssituationen, wird eine Motivationssteigerung verursacht.

Diese Entdeckungen sind nicht ignoriert worden. Viele Unternehmen zeigen Interesse und wenden Zeit und Ressourcen auf, um es in irgendeiner Form in ihr Unternehmen zu überführen. Denn höhere Motivation bedeutet höhere Leistung, was wiederum mehr Gewinn bedeutet.

Diese Seminararbeit analysiert den Einsatz von Gamification im Unternehmen.

2. Konzept (Einführung)

definitionen

2.1 Anwendung von Gamification

2.2 Arbeitsgestaltung durch Gamification

2.3 Motivation des Benutzers

[1] [2]

2.4 Effektivität von Gamification: funktioniert es wirklich?

(hier beispiele nennen?)

2.5 Forschungsraum: gibt es irgendwo noch forschungsbedarf? lücken?

(dieser punkt nötig?)

3. Risiken: kann man es überall anwenden? wenn nein, warum nicht?

Obwohl es nachgewiesen ist, dass es Anwendungsgebiete gibt, kann man es trotzdem nicht überall verwenden. Es besteht die Gefahr das Verhaltensmuster angelernt werden. ( → kann zu unerwarteten Verhalten/Reaktionen führen) [3]

Zudem sollte man die menschliche Natur stets berücksichtigen → Bsp. „zu“ gute/schlechte Entlohnungen führen zu Demotivierung/Gier nach mehr, etc

4. Zusammenfassung/Fazit

5. Literatur

[1] Studying Gamification: The Effect of Rewards and Incentives on Motivation – <https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-10208-5_2>

[2] Die Wirkung von Gamification auf Motivation und Leistung – <http://link.springer.com/10.1007/978-3-658-14309-1>

[3] Undermining children's intrinsic interest with extrinsic rewards, Lepper, M.R., Greene, D. Nisbett, R.E. – doi.apa.org/journals/psp/28/1/129.pdf