

## Bachelor-/ Masterarbeit im Themenbereich Spielifizierung – Spielend mehr Ideen schaffen

### Ausgangssituation

Im Mittelpunkt unternehmerischer Tätigkeiten stehen seither die Optimierung und die Weiterentwicklung eingesetzter Konzepte, Methoden und Prozesse in den unterschiedlichsten Bereichen der Unternehmen. Ein flexibles und effizientes Ideenmanagement ist dabei Grundvoraussetzung, um auf dem Weltmarkt als Global Player agieren zu können. Doch ein intelligenter Ansatz entsteht nicht ohne motivierte und engagierte Mitarbeiter. Viele Studien belegen, dass durch mangelnde Mitarbeitermotivation nicht nur die Qualität der Arbeit leidet, sondern auch die Quantität. Effizienz und Effektivität im Ideenmanagement können über finanzielle Anreize allein allerdings nicht weiter gesteigert werden.

Als einer der innovativsten Ansätze zur Lösung dieser Problematik gilt derzeit die Spielifizierung, die die Anwendung von Spielen in nicht spielerischen Kontexten und Umgebungen fördert. Sie hat zum Ziel durch spielerische Mechanismen den Benutzer an die Anwendung zu binden und durch Stiften von Spaß sein Engagement zu maximieren. Zum Beispiel können durch die Nutzung eines sozial, spielifizierten Netzwerks „spielerisch“ Ideen und Ansätze entwickelt, verbessert und umgesetzt werden, die neben einer Effizienzsteigerung auch die verschiedenen Bedürfnisse der Mitarbeiter bei der Arbeit berücksichtigen. Spieltypische Elemente sind beispielsweise Erfahrungspunkte, Ranglisten, Fortschrittsbalken oder virtuelle Auszeichnungen.

### Themengebiete für Abschlussarbeiten

- Schwerpunkte bei der Durchführung eines **Fragebogens** –
  - Problemfelder und Herausforderungen des Ideenmanagements
  - Verbreitung der Spielifizierung in der Industrie
  - Vor- und Nachteile, Herausforderungen und Einsatzmöglichkeiten der Spielifizierung im Ideenmanagement
- Schwerpunkte bei der Durchführung von **Expertengesprächen** –
  - Herausforderung der Spielifizierung im Ideenmanagement
  - Einflussgrößen der Spielifizierung im Ideenmanagement
  - Gestaltungsfelder der Spielifizierung im Ideenmanagement
- ...

### Allgemeines

Die Arbeiten dienen der Grundlagenforschung und werden empirisch durchgeführt. Der Beginn ist ab sofort möglich. Eine zügige Durchführung ist sowohl möglich als auch erwünscht.

---

### Bei Interesse richten Sie eine Kurzbewerbung mit Lebenslauf bitte an:

Matthias Kammer, M.Sc.: [Matthias.Kammer@wi.tum.de](mailto:Matthias.Kammer@wi.tum.de)  
Forschungsinstitut - Unternehmensführung, Logistik und Produktion  
Leopoldstr. 145, 80804 München