

Pressemitteilung

Kreativforum Ostwürttemberg: „Incentives setzen durch Gamification – Ansätze aus der Kultur- und Kreativszene“

Region Ostwürttemberg. Im zweiten virtuellen Kreativforum Ostwürttemberg konnten sich am Dienstag, 18. Oktober 2022, interessierte Teilnehmende über die Möglichkeiten, Problemstellungen aber auch Weiterbildungsformate der Gamification-Ansätze aus der Kultur- und Kreativszene informieren.

Tamara Wanner von der Hochschule Aalen stellte das gemeinsam mit der Technischen Akademie für berufliche Bildung Schwäbisch Gmünd e.V. entwickelte Projekt „BAKGAME“ vor. BAKGame vermittelt durch spielerische Anwendung zielgruppengerecht und realitätsnah Kompetenzen im Bereich IT-Sicherheit und reflektiert die Bedrohungsanalyse für kleine und mittlere Unternehmen (KMU). Das durch das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz geförderte Projekt sensibilisiert KMU für Bedrohungen durch z.B. Hackerangriffe aber auch für die u.a. korrekte Passwortvergabe durch Mitarbeitende. Durch die Sensibilisierung soll es KMU und Betrieben möglich sein, im Ernstfall strategisch agieren zu können und Bedrohungslagen selbständig und kompetent zu erkennen und zu analysieren. Einzelheiten zum Projekt sowie der Zugang zu den Lernspielen sind unter www.bakgame.de abrufbar.

Wie Gamification nachhaltig und innovativ im Weiterbildungsbereich eingesetzt werden kann, erläuterte Michael Wohlstein von der Talenthelden GmbH in Kooperation mit Sascha Eberhard, Geschäftsführer der Franke GmbH mit Sitz in Aalen. Die Franke GmbH hat mit ihrer Zielsetzung der Vision 2025 ein zukunftsorientiertes Leitbild entworfen. Die betriebsinterne Umsetzung erfolgt durch Einsatz einer sogenannten „Franke-Journey“, welche in enger Kooperation mit der Talenthelden GmbH geschaffen wurde. Diese unternehmerische Entwicklungsreise bindet in der ersten aktiven Umsetzungsphase alle Führungskräfte aktiv mit ein. In der zweiten und dritten Umsetzungsphase werden auch Fachkräfte sowie Studierende und Auszubildende hinzugezogen. In gezielt auf das Unternehmen abgestimmten Quests (speziellen Herausforderungen) werden die Mitarbeitenden aktiv an der Umsetzung beteiligt und ermutigt, sich mit dem Leitbild auseinanderzusetzen. Dadurch wird die Transformation des Unternehmens erfolgreich verwirklicht.

Während des gesamten Prozesses der einzelnen Journeys stehen den Teilnehmenden fachlich kompetente Reisebegleitende aus dem Netzwerk von Talenthelden zur Verfügung. Die Umsetzung der für die Zukunft gewünschten Verhaltensänderungen erfolgt somit durch franke-spezifische, gamifizierte Entwicklungsbausteine. Diese werden, virtuell ausgespielt und begleitet, für sich und/oder im Team erarbeitet und schließlich in der realen Welt zur Umsetzung gebracht.

Prof. Hartmut Bohnacker von der Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd zeigte in seinem Vortrag „Gamification im Web- und Applicationsdesign“, in welcher Vielzahl an interaktiven Anwendungen Elemente der Gamification zwischenzeitlich eingesetzt werden. Gamification im Netz kann unbemerkt zur Gratwanderung zwischen Motivation und Manipulation werden, durch Unachtsamkeit führen Wege über sogenannte „Fake-Buttons“ in die Manipulation. Prof. Bohnacker verdeutlicht, dass Nutzer durch sogenannte „Dark Patterns“ (manipulative Prozesse oder Designs) in der virtuellen Welt ganz simpel ausgetrickst werden oder durch „Nudging“ (Lenkungsabsichten) zu unbewussten Verhaltensänderungen angestoßen werden. Hier bedarf es einer eigenen Sensibilisierung, um das Nutzerverhalten verantwortungsbewusst zu steuern.

Diese drei Beispiele und die anschließende Diskussion machten deutlich, dass Gamification im negativen Sinne einen manipulativen, aber im positiven Sinne vor allem einen motivierenden Aspekt im Nutzerverhalten für den Weiterbildungsbereich bewirken kann. Werden die einzelnen Elemente zielgerichtet eingesetzt, so können sie die Arbeitswelt zielführend erleichtern.

Organisiert wird das Kreativforum Ostwürttemberg von der Wirtschaftsförderungsgesellschaft Region Ostwürttemberg, der Kontaktstelle Frau und Beruf, der Wirtschaftsförderung der Stadt Aalen und der Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd. Die Veranstaltungsreihe wird von der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg unterstützt.

Foto: Screenshot WiRO



Kontakt:

Wirtschaftsförderungsgesellschaft mbH Region Ostwürttemberg (WiRO)

Bahnhofplatz 5, 73525 Schwäbisch Gmünd

Telefon: 07171 92753-0

Email: wiro@ostwuerttemberg.de

www.ostwuerttemberg.de