

Michael Schumeth

Work and play in mind. Die Anwendung von Gamification in Projekten

Am Beispiel des Ein- und Austritts von Mitarbeitern

Masterarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2014 GRIN Verlag
ISBN: 9783656851776

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/285181>

Michael Schumeth

Work and play in mind. Die Anwendung von Gamification in Projekten

Am Beispiel des Ein- und Austritts von Mitarbeitern

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

Fachhochschule Burgenland GmbH

Campus 1

A-7000 Eisenstadt

Work and play in mind – Die Nutzung von Gamification beim Wissenstransfer in Projekten am Beispiel des Ein- und Austritts von Mitarbeitern

**Masterarbeit
zur Erlangung des akademischen Grades
Master of Science in Engineering - MSc**

Eingereicht von: Michael Schumeth, BA

Datum: 27. August 2014

Kurzfassung Deutsch

Jeder ist im Alltag – wenngleich oftmals unbewusst - mit Spielen konfrontiert. Typische Beispiele dafür sind Gewinnspiele, Bonuspunkte oder ähnliches. Dabei dienen die spielerischen Aspekte als Verpackung für ein Produkt, eine Dienstleistung, eine zu absolvierende Aufgabe oder einfach nur der Kundenbindung. Spielen ist für viele Menschen mit Entspannung und Spaß verbunden. Daher werden Spiele grundsätzlich mit positiven Aspekten assoziiert. Die strikte Trennung zwischen Arbeit und Spiel ist längst nicht mehr in allen Bereichen vorhanden. Bedingt durch diverse Veränderungen (demografisch, technologisch usw.) versuchen viele Unternehmen durch Spiele Veränderungen herbeizuführen. Dabei wird versucht Kundinnen und Kunden vermehrt einzubinden, Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer zu motivieren und Innovationen voranzutreiben. Dieses Konzept wird Gamification genannt. Gamification Methoden können für verschiedenste Themengebiete angewendet werden, unter anderem auch für ein möglichst effektives Wissensmanagement im Unternehmen.

Diese Masterarbeit beantwortet die zentrale Fragestellung, ob Gamification als eine unterstützende Methode für den Wissenstransfer in Softwareentwicklungsprojekten angewendet werden kann. Darüber hinaus gilt es die Frage zu klären, für welche Prozesse bzw. Phasen des Wissensmanagements in Softwareentwicklungsprojekten welche Gamification Methoden und Werkzeuge verwendet werden können. Basierend auf den Ergebnissen einer Online-Umfrage, wurden zu den Prozessen des Wissensmanagements in Softwareentwicklungsprojekten die jeweils dafür einsetzbaren Gamification Methoden erarbeitet und gegenüber gestellt. Darüber hinaus wurde für die konkreten Fallbeispiele des Eintritts von neuen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in ein Unternehmen bzw. des Austritts von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern aus einem Unternehmen eine prototypische Anwendung von Gamification Methoden im Kontext des Wissensmanagements in Softwareentwicklungsprojekten erarbeitet. Wie die in dieser Masterarbeit thematisierten Fallbeispiele zeigen, kann Gamification für ein effektiveres Wissensmanagement im Softwareentwicklungsprozess angewendet werden. Je nach Anwendungsfall, firmeneigene Gegebenheiten bzw. auch Projekt- oder Prozessphase müssen die dafür geeigneten Gamification Methoden ausgewählt und eingesetzt werden.

Abstract

Every second of your life you are actually playing a game in some way. Either if you take part at a lottery if you buy something or if you gain frequent flyer miles for your last trip. In each of this case the companies use games for extending customer loyalty or acquire new business. Games generate fun for the players and are usually associated with positive.

Many companies try to change their business drastically with games. Companies try to encourage the customers, motivate their employees and promote innovations. This concept is called Gamification. Gamification can be used for many different aspects and topics including an effective knowledge management.

The purpose of this master thesis was to investigate if Gamification could be used as a method to improve the knowledge management in the field of software development. Furthermore, another aim was to find out which Gamification elements and methods could be used in which processes of the knowledge management in software development projects.

A prototypical application with the aid of the results of an online-survey had been implemented. Therefore two example cases were defined. The first one is when an new employee joins a company and the second one is when an employee leaves the company. Both cases were examined in the context of knowledge management in the software development process. The basis for this implementation of the example cases was a mapping of the processes of knowledge management in a software development project and the Gamification elements that could be used in these processes.

The results revealed that Gamification could be used as a method to improve the knowledge management in software development projects. Based on the given use cases, the goals of the gamified application and the corporate culture individually aligned Gamification mechanics and methods can be used to improve the implemented business application.

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1 Einleitung.....	1
1.1 Problemstellung	1
1.2 Zielsetzung	3
1.3 Aufbau der Arbeit.....	4
2 Grundlagen	5
2.1 Begriffsdefinitionen und Abgrenzungen	5
2.1.1 Gamification	5
2.1.2 Wissen und Wissensmanagement	8
2.1.3 Wissenstransfer	11
2.1.4 Motivation	11
2.1.5 Projekt	15
2.1.6 Wissensmanagement in Softwareprojekten.....	16
2.2 Gamification	18
2.2.1 Spielmechaniken.....	18
2.2.2 Spielertypen	22
2.2.3 Gamification Design	24
3 Material und Methoden	25
3.1 Methodenwahl und Erhebungsinstrumente	25
3.2 Auswertung und Analyse	26
3.3 Vorgehensweise und Methode	27
3.3.1 Grundgesamtheit	27
3.3.2 Fragebogendesign.....	27
3.3.3 Durchführung und Rücklauf	28
4 Durchführung, Untersuchungen.....	31
4.1 Auswertung des Online-Fragebogens.....	31
4.1.1 Fragen zur Person und zum Unternehmen	31
4.1.2 Fragen zum Wissensmanagement im Unternehmen	36
4.1.3 Fragen zum Thema Gamification.....	40
4.2 Untersuchungen und Interpretation.....	45
4.2.1 Überprüfung der Hypothesen.....	45
4.2.2 Wissensmanagementprozesse in der Softwareentwicklung und die Anwendung von Gamification	51
5 Einsatz von Gamification im Wissensmanagement in Softwareprojekten am Beispiel des Ein- und Austritts von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern	59

5.1	Situationsanalyse und Problemstellung	59
5.2	Mögliche Spielmechanismen und Spieldynamiken	65
5.2.1	Punkte und Level	65
5.2.2	Auszeichnungen.....	66
5.2.3	Fortschrittsanzeigen	68
5.2.4	Zusammenarbeit.....	69
5.2.5	Reputation.....	71
6	Ergebnisse und Schlussfolgerungen	72
7	Zusammenfassung.....	74
8	Verzeichnisse.....	76
8.1	Literaturverzeichnis	76
8.2	Abbildungsverzeichnis	80
8.3	Tabellenverzeichnis	81