



LEVEL 1



WORK. PLAY. WIN.

MIT GAMIFICATION ZU HIGHSCORES IN DER LOGISTIK



LydiaTM
VOICE

WER BESITZT EINE SMARTWATCH?

MOTIVATION: GAMIFICATION IN DER LOGISTIK

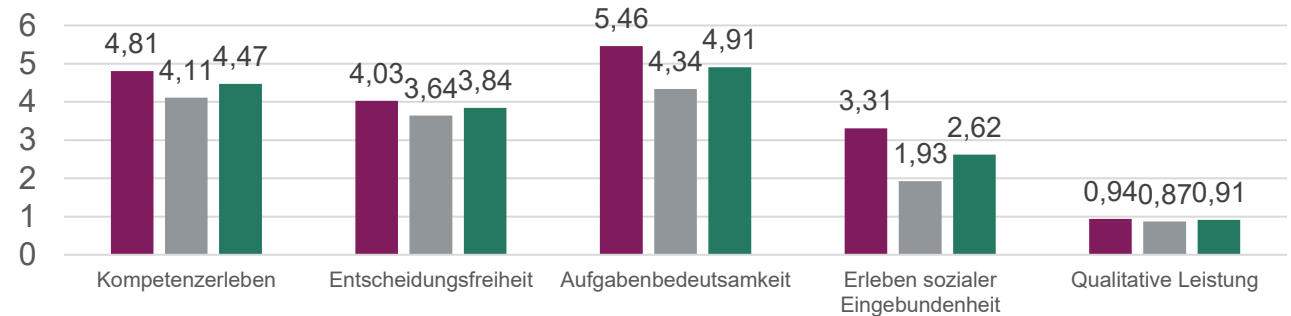
Die Anwendung von Gamification in der Logistik wurde bereits untersucht und hat durchweg positive Effekte.

Experiment

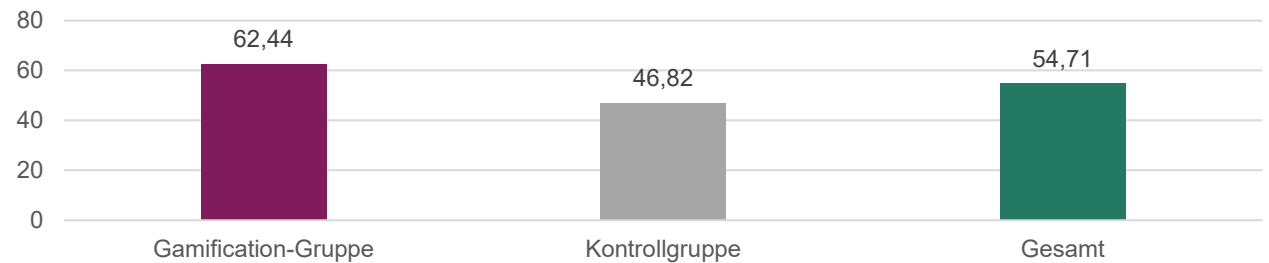
- In einem **Experiment mit 102 Teilnehmern**, aufgeteilt in **zwei Gruppen**, wurde untersucht wie **Gamification auf die Arbeitsmotivation** (Kompetenzerleben, Entscheidungsfreiheit, Aufgabenbedeutsamkeit, Erleben sozialer Eingebundenheit) und **Leistung** (qualitativ und quantitativ) in der Lagerlogistik wirkt
- **Bei allen** untersuchten **Faktoren** schnitt die **Gamification-Gruppe** **signifikant besser** ab

Ergebnisse

Motivation und Qualität¹



Quantitative Leistung²



■ Gamification-Gruppe ■ Kontrollgruppe ■ Gesamt

MITARBEITER **MOTIVIEREN.**
LEISTUNG **SICHTBAR MACHEN.**
ERFOLGE **BELOHNEN.**

LOADING



LYDIA GAMIFICATION

LydiaTM
VOICE

VERDIENE
COINS



GEWINNE
MEDAILLEN



MEISTERE
CHALLENGES



WERDE ZUR
LAGERLEGENDE



GEWINNE BEIM
COIN-REGEN



FINDE
COIN-BOOSTER



LydiaTM
VOICE

KEINE UNTERBRECHUNG DER ARBEIT DANK KI-BASIERTER „DISTANZMATRIX“

Beispiel

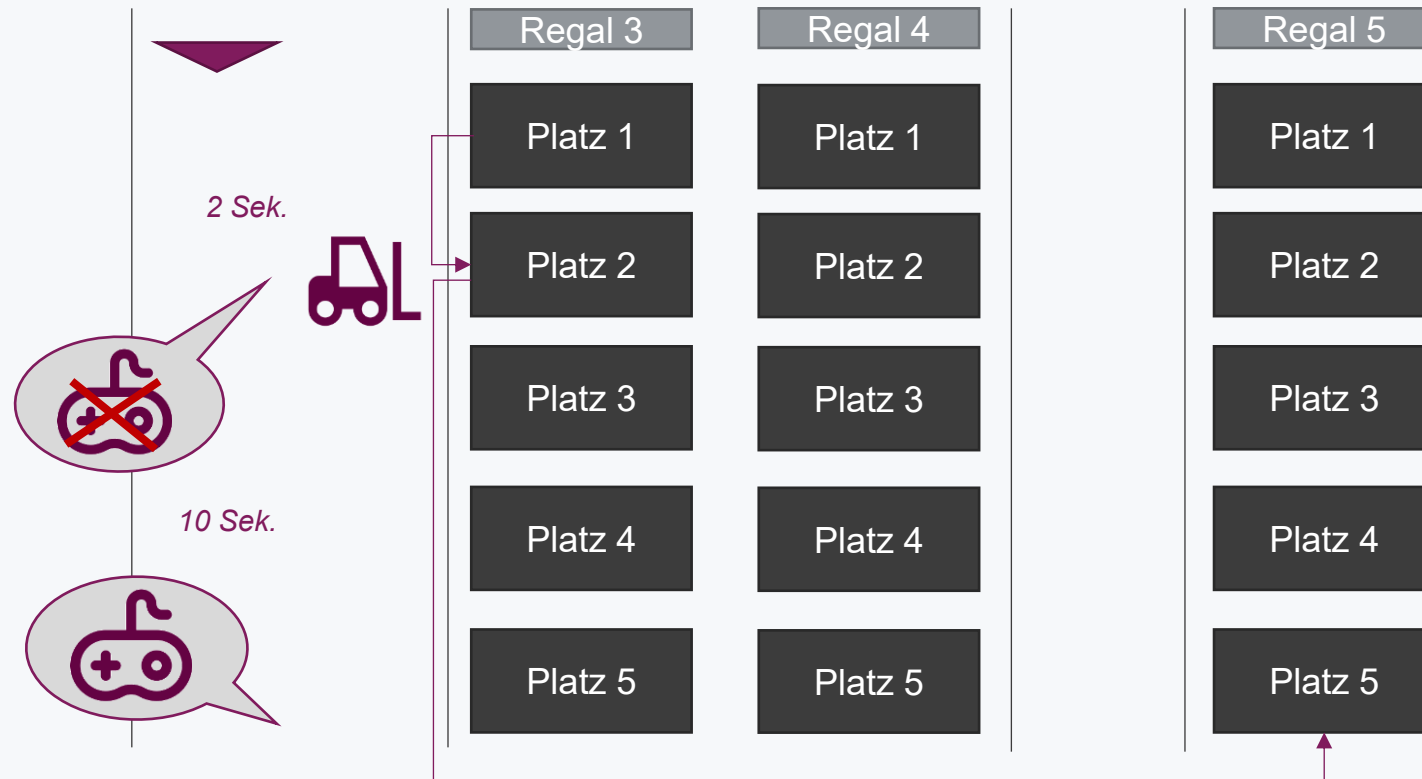
Beispielhafter Aufbau eines Lagersystems



KEINE UNTERBRECHUNG DER ARBEIT DANK KI-BASIERTER „DISTANZMATRIX“

Beispiel

Beispielhafter Aufbau eines Lagersystems





WARTEN AUF SPIELER

POC ABGESCHLOSSEN

Durchführung bei Handelsunternehmen mit sieben Kommissionierern



LYDIA GAMIFICATION

TAUSCHE DEINE COINS GEGEN PREISE

2000

1000

300

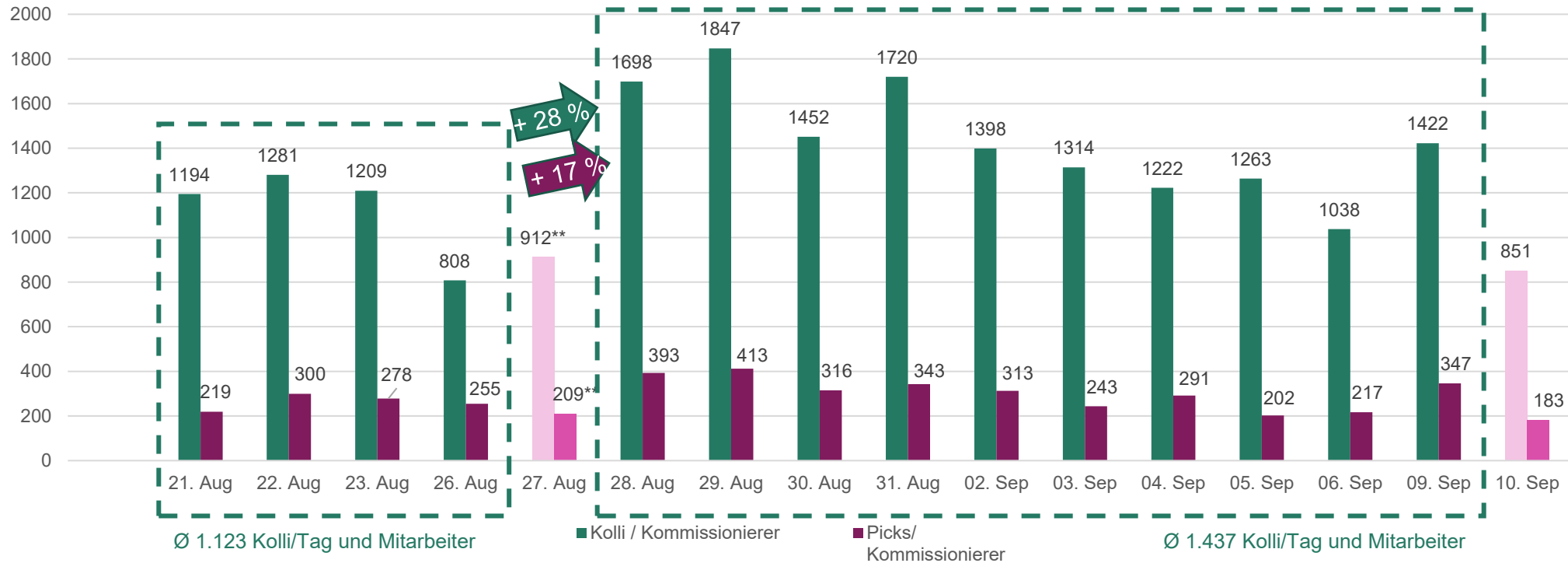
150

100



POC ANALYSE

Kollis und Picks pro Tag und Mitarbeiter



Leistungssteigerung auffällig nach der Einführung von LYDIA Gamification.

POC BEOBACHTUNGEN

- **Keine Ablenkung** durch das Spiel (niemand hat das Spiel auf leise gestellt)
- **Alle Spielelemente** werden bis zuletzt **gespielt**
- **Preise** werden für Coins **eingetauscht**, vor allem wird **für die Hauptpreise gespart**
- **Sehr starkes Fairness-Bewusstsein** bei den Kommissionierern
- **Preise entsprachen** zum Teil **nicht den Wünschen** der Kommissionierer

POC FEEDBACK DER KOMMISSIONIERER

„Ich wollte die Goldmedaille erreichen, das hat mich angespornt.“

„Also ich fand's ganz lustig, weil man sich so wie bei Mario Kart fühlt [...]“

„Es war schon motivierend, sich Ziele zu setzen und aufzusteigen.“

POC FEEDBACK DES MANAGEMENTS

„Die Motivation durch die Implementierung des Spiels ist definitiv gestiegen.“

„Performance Steigerung, höhere Motivation.“

„Ein gemeinsames Ziel führt immer noch ein bisschen [mehr] zu einem größeren Miteinander.“

LYDIA GAMIFICATION ...

1

... steigert die Leistungsbereitschaft.

2

... bereitet jungen und spielaffinen Kommissionierern mehr Spaß bei der Arbeit.

3

... steigert den Teamzusammenhalt und die soziale Interaktion.

4

... -Ansagen wurden selten als störend wahrgenommen.

5

... löste bei älteren Kommissionierern ein Gefühl von Leistungsdruck aus.

 LEVEL 1



LUST AUF MEHR GAMIFICATION? STAND H1-E3



LydiaTM
VOICE