

EINE GEMEINSAME INITIATIVE VON



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Gemeinsame
Wissenschaftskonferenz
GWK

Innovative
Hochschule



Unterstützt durch

LEONARDO
Zentrum für
Kreativität und
Innovation



TECHNISCHE HOCHSCHULE NÜRNBERG
GEORG SIMON OHM

EMPAMOS | SPIELEND MOTIVIEREN

Aus der Spieleforschung lernen, was Menschen bewegt

IDEEN *spielerisch* generieren

KONZEPTE *passgenau* entwickeln

METHODEN *effektiv* vermitteln



ROLLE

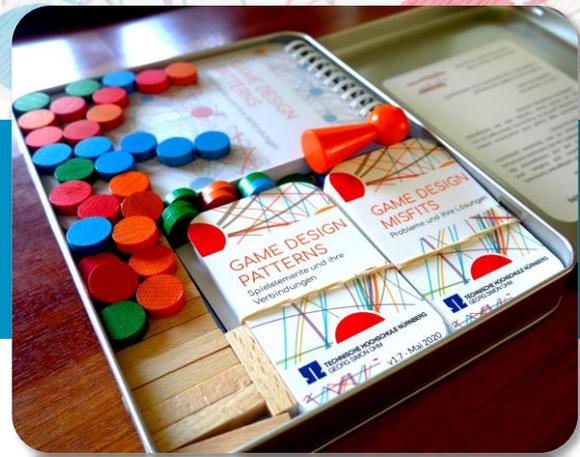
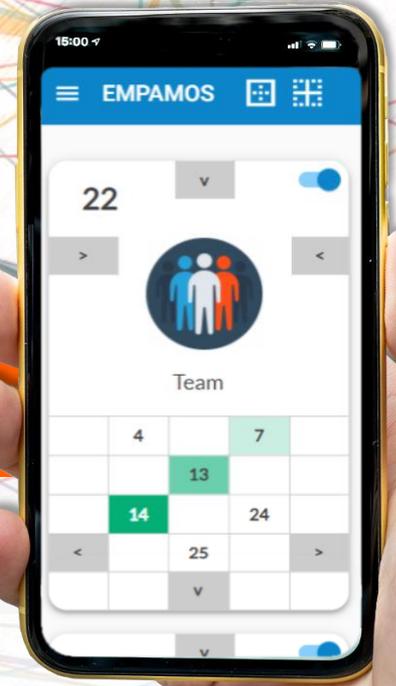
MISSION

ZUFALL

EREIGNIS

KOOPERATION

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ
HILFT IHRER MENSCHLICHEN
KREATIVITÄT AUF DIE SPRÜNGE



MIT DER **EMPAMOS-TOOLBOX**
ENTWICKELN SIE PASSGENAUE
MOTIVATIONSKONZEPTE FÜR
TEAMS UND ORGANISATIONEN



GAMEFUL MOTIVATION STATT GAMIFICATION

Unter dem Begriff *Gamification* wird versucht, den Spaß am Spielen in die betriebliche Arbeitswelt zu holen. Viele Ansätze setzen dabei auf unterschwellige Manipulation. Die TH Nürnberg verfolgt mit *Gameful Motivation* einen grundlegend anderen Ansatz:

Wir bieten Organisations- und Personalentwickler*innen, Berater*innen in Change-Prozessen und anderen Interessierten eine Toolbox mit motivierenden Elemente aus Spielen, um die **Selbstmotivationsfähigkeit** der Mitarbeitenden zu steigern und damit Organisationen zukunftsfähig zu gestalten.

LERN- UND ARBEITSWELTEN MOTIVIEREND GESTALTEN

In der Wirtschaft bestehen oftmals überzogene Erwartungen an den Einsatz von Spielelementen, und viele Anwendungen in Unternehmen verfehlen aufgrund schlechten Designs die anvisierten Ziele. Dieses Problem bildete den Ausgangspunkt für das Forschungsprojekt **EMPAMOS** (*Empirische Analyse motivierender Spielelemente*, www.empamos.de).

Ziel des Projekts war und ist es herauszufinden, welche Elemente in Spielen wie kombiniert werden, um unser Handeln und die soziale Interaktion zu motivieren. Dieses Wissen kann dazu genutzt werden, **motivationsfördernde Lern- und Arbeitswelten** zu gestalten.

MASCHINEN LERNEN WIE MENSCHEN SPIELEN

Wir kooperieren seit Beginn unseres Projekts 2016 mit dem **Deutschen Spielearchiv in Nürnberg**, das mit mehr als 30.000 Brett- und Gesellschaftsspielen über die weltweit größte Sammlung dieser Art verfügt.

Wir nutzen maschinelle Lernverfahren der **Künstlichen Intelligenz**, um die verborgenen Muster in den Spielanleitungen zu erkennen. Bislang wurden 104 Spielelemente identifiziert und über 1.800 motivational bedeutsame Kombinationen von Expert*innen beschrieben. Dieses Wissen machen wir nun verfügbar.

GAMEFUL THINKING - OUT OF THE BOX

Auf Grundlage dieser Analysen wurde die **EMPAMOS-TOOLBOX** entwickelt, mit der Mitarbeitende oder Teams lernen können, Herausforderungen spielerisch anzugehen.

Dieser Werkzeugkoffer eignet sich zur Gestaltung von Workshops im Rahmen der **Team- oder Organisationsentwicklung**. Selbstorganisierte Teams erhalten Anregungen für die motivationale Gestaltung ihres eigenen Arbeitsbereiches.

Ein **KI-gestütztes Assistenzsystem** multipliziert ihre Kreativität bei der Ideengenerierung und Konzeptentwicklung.

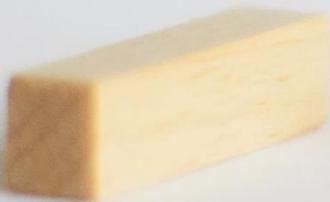
MODULARES AUSBILDUNGSPROGRAMM

Um diese Toolbox schnell und effektiv einsetzen zu können, bedarf es allerdings etwas Anleitung und Training, für das wir ein **modulares Ausbildungsprogramm** anbieten.

Sie können sich im **MODUL 1: VERSTEHEN** mit den Spiel-Design-Elementen und ihrer Anwendung in Organisationen vertraut machen. Sie trainieren, wie Sie die Toolbox für sich selbst anwenden können und lernen Methoden, um spielerische Ideen schnell zu entwickeln.

KONZEPTE PASSGENAU ENTWICKELN

Falls Sie die Toolbox und das **KI-gestützte Assistenzsystem** als Trainer*in oder Berater*in professionell einsetzen möchten, können Sie sich hierfür im Rahmen von **MODUL 2: ANWENDEN** fit machen. Sie trainieren die Entwicklung von spielerischen Motivationskonzepten, die passgenau auf ihre Zielgruppe und ihre Organisation maßgeschneidert sind. Als *Certified Designer for Gameful Motivation* sind Sie zudem lizenziert, EMPAMOS kommerziell anzuwenden.



METHODEN EFFEKTIV VERMITTELN

MODUL 3: WEITERGEBEN ist für Anwender*innen gedacht, die im eigenen Unternehmen oder für ihre eigene Kundschaft die Anwendung der EMPAMOS-Methoden ausbilden möchten. Als *Certified Trainer for Gameful Motivation* erhalten Sie die Möglichkeit, Ihre eigene Kundschaft zum *Certified Designer for Gameful Motivation* auszubilden.

VON ERFAHRUNGEN PROFITIEREN

MODUL 4: VERNETZEN bietet Ihnen die Möglichkeit, sich mit anderen Anwender*innen und Trainer*innen auszutauschen. Sie profitieren vom Wissen anderer und speisen selbst Ihre Erfahrung im Umgang mit EMPAMOS in das Netzwerk ein. Als *Certified Expert for Gameful Motivation* werden Sie Teil einer organisations- und branchenübergreifenden Community of Practice.

NEUES WISSEN SCHAFFEN

MODUL 5: FORSCHEN bietet Expert*innen die Möglichkeit, gemeinsam mit uns die Methoden weiterzudenken und auf Basis Ihrer Expertise neues Wissen zu schaffen. Sie erhalten Zugang zu unveröffentlichten Forschungsergebnissen.



MODUL 5: FORSCHEN

Neues **WISSEN** schaffen

- Forschungsfragen mitformulieren und Methoden weiterentwickeln
- Exklusiver Zugriff auf Daten und Forschungsergebnisse

GAME CHANGER

...die mitforschen und neue Methoden und Inhalte entwickeln möchten

indiv.

nach Vereinbarung

Kooperationslizenz

Nutzung von Patenten, Algorithmen und Daten

MODUL 4: VERNETZEN

Von **ERFAHRUNGEN** profitieren

- Von den Erfolgen und Erfahrungen anderer Anwender*innen profitieren
- Kollegiale Beratung im Netzwerk

Certified **EXPERTS**

...die eigene Erfahrung einbringen können

2x / Jahr

Netzwerk-treffen

Community-Lizenz

Zugriff auf Datenbank bewährter Lösungen und Ideen

MODUL 3: WEITERGEBEN

METHODEN *effektiv* vermitteln

- Typische Anwendungsfehler kennen
- Methoden und Inhalte kunden- und kontextspezifisch anpassen

Certified **TRAINER**

...die ihre Kunden zu zertifizierten Anwender*innen ausbilden

2 Tage

+ regelm. Refresh

Ausbildungslizenz

Selbst Anwender*innen gemäß Modul 1 und Modul 2 ausbilden

MODUL 2: ANWENDEN

KONZEPTE *passgenau* entwickeln

- Kontext und Zielgruppen analysieren
- Spiel-Design-Elemente passgenau zu Motivations-, Verhaltens- und Organisationszielen auswählen
- Methoden für Projektbegleitung und Teamentwicklung anwenden

...die EMPAMOS beruflich professionell anwenden möchten

4 Tage

verteilt auf mehrere Wochen
+ regelm. Refresh

Anwendungslizenz

Kommerzielle Projekte für Organisationen und eigene Kunden mit KI-Unterstützung begleiten und durchführen

MODUL 1: VERSTEHEN

IDEEN *spielerisch* generieren

- Spiel-Design-Elemente kennen
- Motivation einschätzen
- Kreativmethoden zur spielerischen Ideenfindung kennenlernen
- den Umgang mit der Toolbox üben

Jede*r und alle

...die EMPAMOS kennenlernen und für selbst nutzen möchten

1 Tag

alternativ 2x 4h online

Privatlizenz

EMPAMOS im privaten und nicht-kommerziellen Umfeld nutzen