

## Betriebliches Vorschlagswesen reloaded

### Gamification-basierter Lösungsvorschlag zur Erhöhung der Beteiligung am Beispiel eines Versorgungsunternehmens

#### Relevanz

- Ergebnisse der Versorgungsunternehmen werden voraussichtlich in Zukunft sinken
- auf das Innovationspotential der Mitarbeiter darf nicht verzichtet werden

#### Problemstellung

Beteiligung der Softwareentwickler des Versorgungsunternehmens am BVW ist gering

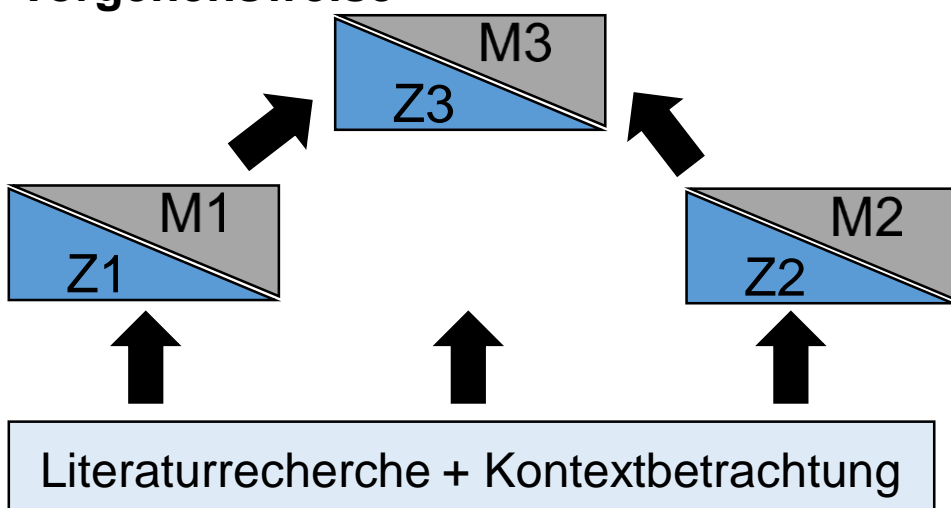
#### Ziele

- Z1. Ermittlung mindestens einer Ursache, die Einfluss auf die geringe Beteiligung nimmt
- Z2. Ermittlung der Motivations-/Spielertypen von mindestens sieben Softwareentwicklern
- Z3. Erstellung eines Lösungsvorschlags zur Erhöhung der Beteiligung am BVW

#### Methoden

- M1. Leitfadeninterview
- M2. Fragebogen
- M3. Konzept

#### Vorgehensweise



#### Ergebnis zu Z1

(n = 10 Softwareentwickler)

- wenige Berührungspunkte außerhalb des eigenen Aufgabenbereiches
- fehlendes Bewusstsein, dass Verbesserungen gewünscht sind
- fehlende Motivation
- fehlende Rückmeldung bzw. fehlender Status für Verbesserungsvorschlag
- mangelhafte Kenntnisse über Vorgehensweise des BVW bzw. fehlende Werbung für BVW
- Unzufriedenheit mit Einreichungsweg
- Kritik an bestimmten Aspekten der Prämierung

#### Ergebnis zu Z2

(n = 10 Softwareentwickler)

Motive nach McClelland

Leistungsmotiv	Machtmotiv	Zugehörigkeitsmotiv
6	1	3

Spielertypen nach Bartle

Killer	Explorer	Achiever	Socialiser
0	2,33	2,33	5,33

#### Ergebnis zu Z3

- Gamification
- App
- Statusanzeige
- Herausforderungen
- Abzeichen
- Gemeinschaft
- Involvierung des Einreichers
- Aufklärung & Werbung
- BVW im Mitarbeitergespräch