

DiKuBiS

DIGITALE KULTURTRANSFORMATION DER BERLINER WIRTSCHAFT DURCH INTERAKTIVE SPIELELEMENTE

01.04.2017 – 31.03.2019





Spieltypische Elemente in einem spielfremden Kontext anwenden kann Unternehmen helfen, neue Ansätze zu entwickeln und ist beispielsweise im Silicon Valley schon lange Teil der Unternehmenskultur. Diese so genannte Gamification ist der Kern des Projekts DiKuBis, welche Berliner Unternehmen zu mehr Agilität verhelfen und bei der digitalen Transformation unterstützen soll. Mittels analoger und IT-basierter Tools und Spiele werden interaktive Formate entwickelt und die anvisierten Ergebnisse in die Unternehmenslandschaft integriert.

+ HINTERGRUND

Wie können wir Agilität und spielerische Feedbackkultur in unseren unternehmerischen Alltag integrieren? Wie können wir die digitale Kulturtransformation und die Kultur, die schon längst in den Unternehmen des Silicon Valley Einzug gefunden hat, auch bei uns voranbringen? Diese Fragen wurden von Berliner Unternehmen an die beteiligten Hochschulen herangetragen mit dem Wunsch, mehr über Gamification zu erfahren.

+ HERANGEHENSWEISE

Das Projekt basiert auf der »Systemic Action Research«: In einem ersten Schritt werden neben einer theoretischen Recherche unterschiedliche Unternehmen in Bezug auf in ihre Unternehmenskultur integrierten Spiele und Spielelemente untersucht und deren Bedarfe in unterschiedlichen Unternehmensbereichen

mit Hilfe von Workshops ermittelt. Darauf aufbauend werden dann im nächsten Schritt analoge und IT-basierte Spiele entwickelt und zusammengestellt, die direkt in Unternehmen als Kulturtransformatoren getestet und eingesetzt werden können. Diese Tools und Spiele sollen den Partnerunternehmen und auch der Öffentlichkeit in aufbereiteter Form online zur Verfügung gestellt werden.

Das Innovations- und Nutzenpotenzial des Vorhabens basiert auf folgenden Alleinstellungsmerkmalen:

- Berlin-Bezug: Einbindung sieben regionaler Praxispartner, die vor der Herausforderung der digitalen Kulturtransformation stehen.
- Individuelle Lösung und Benchmarking: Ermittlung des unternehmensindividuellen Innovationsbedarfs anhand von Workshops.
- Interdisziplinarität: Sammlung von Methoden aus unterschiedlichen Disziplinen, Überprüfung der Anwendung auf den Forschungsgegenstand.
- Praxisnutzen: Die entwickelten Tools und Spiele werden online zur Verfügung gestellt und sind für Berliner Unternehmen unterschiedlicher Größen und Branchen nutzbar

+ ZIELE

Bereits während der Projektlaufzeit können (Zwischen-)Ergebnisse durch Unternehmen erprobt und schrittweise in ihrer Anwendung weiterentwickelt werden. In weiteren Ausbaustufen (im Projektabschluss) können Ergebnisse mit (Offline-)Aktivitäten in die Unternehmenslandschaft integriert werden. Die Ergebnisse des Projektes werden in einem Sammelband online frei zugänglich gemacht.



DIKUBIS

+ PROJEKT KONTAKT

Prof. Dr. Avo Schönbohm

030 30877 – 1144

avo.schoenbohm@hwr-berlin.de

Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch

carsten.busch@htw-berlin.de

+ PROJEKTWEBSITE

www.ifaf-berlin.de/projekte/dikubis

www.digitalkultur.berlin

+ PRAXISPARTNER

- 3S Antriebe GmbH
- finanzen.de
Vermittlungsgesellschaft für
Verbraucherverträge GmbH
- LeitArt Gesellschaft für
Mittelstandskybernetik mbH
- Pax-Bank eG
- Serious Games Solutions GmbH
- Siemens AG –
Niederlassung Berlin
- Wolkenlenker UG

Fotos: Sabine Freudenberger (Seite 1), 3d_kot / stock.adobe.com (Seite 2),
Avo Schönbohm (Seite 3 links), Александра Вишнева / stock.adobe.com
(Seite 3 rechts)

+ IFAF KONTAKT

Institut für angewandte

Forschung Berlin e.V.

030 30012 – 4010

info@ifaf-berlin.de

www.ifaf-berlin.de

HOCHSCHULPARTNER



Hochschule für
Wirtschaft und Recht Berlin

Berlin School of Economics and Law



Hochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin

University of Applied Sciences

PRAXISPARTNER



Antriebstechnik für Armaturen

finanzen.de
einfach gut beraten

leitart[®]
Mehr Wissen.
Schneller entscheiden.



Pax-Bank

SERIOUS GAMES SOLUTIONS
The Gamification Experts

SIEMENS

WOLKENLENKER

GEFÖRDERT DURCH

Der Regierende Bürgermeister von Berlin
Senatskanzlei
Wissenschaft und Forschung

