DiKuBiS

DIGITALE KULTURTRANSFORMATION DER BERLINER WIRTSCHAFT DURCH INTERAKTIVE SPIELELEMENTE

01.04.2017 - 31.03.2019



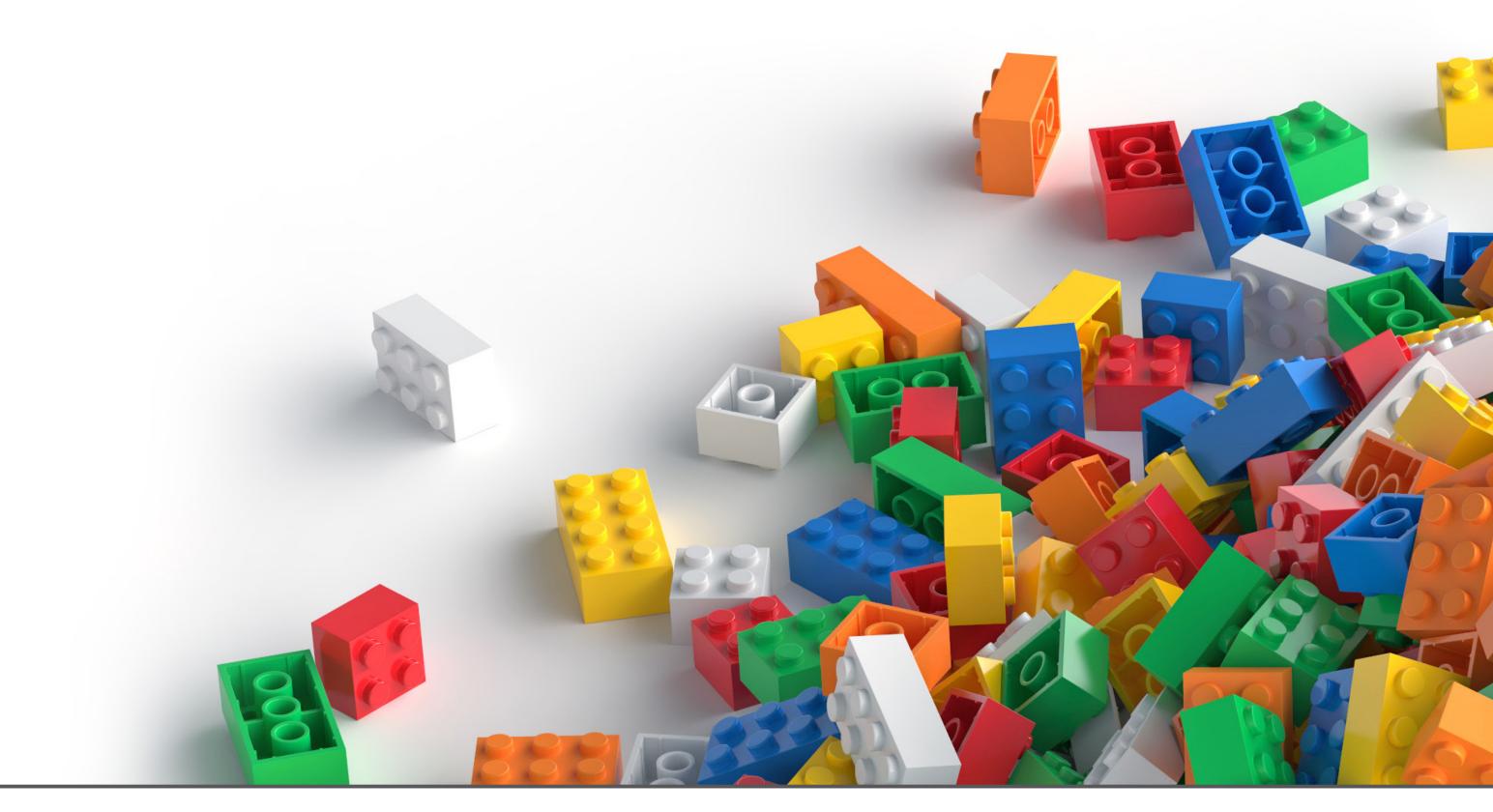
Spieltypische Elemente in einem spielfremden Kontext anwenden kann Unternehmen helfen, neue Ansätze zu entwickeln und ist beispielsweise im Silicon Valley schon lange Teil der Unternehmenskultur. Diese so genannte Gamification ist der Kern des Projekts DiKuBis, welche Berliner Unternehmen zu mehr Agilität 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.

HERANGEHENSWEISE

Unternehmen werden in Bezug auf in ihre Unternehmenskultur integrierten Spiele und Spielelemente untersucht. Darauf aufbauend werden analoge und IT-basierte Spiele entwickelt und zusammengestellt, die in Unternehmen als Kulturtransformatoren getestet und eingesetzt werden können.

Q ZIELE

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



PROJEKT KONTAKT Prof. Dr. Avo Schönbohm 030 30877 - 1144 avo.schoenbohm@hwr-berlin.de Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch carsten.busch@htw-berlin.de

Hochschule für

Wirtschaft und Recht Berlin

Berlin School of Economics and Law

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

PROJEKTWEBSITE

www.ifaf-berlin.de/projekte/dikubis und www.digitalkultur.berlin









