

LudiX

LUDIC INNOVATION EXPERIENCE FOR BUSINESS PUNKS

01.04.2021 – 31.03.2023





*Spiele erreichen vieles, wovon die Arbeitswelt nur träumen kann: Sie motivieren, bilden, erzählen Geschichten, schaffen Sinn, fördern Kreativität und produzieren Ergebnisse, die auch außerhalb des Spiels nützlich sind oder beeindruckend sein können. Dafür haben Spiel- und Systemdesigner*innen ausgefeilte Techniken entwickelt, die Probleme lösen, mit denen auch Führungskräfte von kleinen und großen Unternehmen seit jeher kämpfen. LudiX erforscht, wie eine spielerische Weiterbildungsreise für Führungskräfte gestaltet werden kann, was spielerische Unternehmenssysteme sind und welche Formen der spielerischen Interaktion sich für Wirtschaftskontexte anbieten.*

+ PROBLEMSTELLUNG

Die akademische Führungsforschung macht es Führungskräften schwer, mit Erkenntnissen in die konkrete Anwendung zu starten. Stattdessen werden Führungskräfte mit konkurrierenden Methoden, Stilen und Persönlichkeitsmodellen überschüttet: Führung hat sich (paradoxe Weise) verlaufen. Das stellt eine große Herausforderung für Unternehmen dar, die Leitung und Orientierung in einer immer dynamischeren Welt benötigen.

+ PROJEKTHALTUNG

LudiX plädiert deswegen für einen Neustart der Führung, verankert im Spiel- und Systemdesign: Unsere Partner richten spielerische Workshops füreinander aus, die einen sicheren Raum herstellen, in dem Führungskräfte gemeinsam in neuen Arbeitsumgebungen experimentieren und spielerische Methoden der

Führung erproben können. Das Format ermöglicht, sich auch in komplexen Fragestellungen voranzutasten und so handfeste Ergebnisse für die Unternehmen zu erarbeiten. Dabei bilden die Projektpartner das ganze Spektrum der Berliner Unternehmenskulturen ab: Vom Riesen der Siemens AG, über die Digital-Entrepreneure bei Soundcloud bis hin zur Vereinskultur von Enactus. Führungskräfte finden zusammen und beginnen den Austausch über alle Grenzen von Senior und Junior hinweg. Im Spiel stellt sich so ein gemeinsames Vertrauen ein, das ehrliches Feedback ermöglicht und Kooperationen zwischen den Partnern befördert. Das LudiX Team von der HWR Berlin und HTW Berlin reflektiert die Qualität der spielerischen Interventionen, begleitet die Entwicklung der Teilnehmer*innen und bündelt die Erfahrungen aus den Workshops zu einem Serious Game, einem ernsthaften Spiel also, das als einfache und übertragbare Weiterbildungsmethode genutzt werden kann.

✚ ERWARTETE ERGEBNISSE

Ziel ist die persönliche Transformation der Teilnehmer*innen zu Führungskräften, die ihren Führungsstil anhand von spielerischer Interaktion entdecken. Dabei werden sie befähigt, inspirierende Unternehmenssysteme aufzubauen, Techniken aus dem Spiel-Design für Interventionen einzusetzen und die Innovationskraft ihrer Organisationen weiterzuentwickeln. Insgesamt ist das Spiel eine ernstzunehmende Chance, die Arbeitserlebnisse vieler Menschen motivierender und sinnstiftender gestalten zu können. Die Weiterbildung von insbesondere spielerischen und system-bewussten Führungskräften ist unser Hebel für diese dringende Veränderung.



+ PROJEKT KONTAKT

Prof. Dr. Avo Schönbohm

avo.schoenbohm@hwr-berlin.de

Prof. Pelin Celik

pelin.celik@htw-berlin.de

+ PROJEKTWEBSITE

www.ifaf-berlin.de/projekte/ludix

+ PRAXISPARTNER

- Cornelsen Verlag GmbH
www.cornelsen.de
- SoundCloud Limited
soundcloud.com
- Enactus Germany e.V.
www.enactus.de
- STATE Festival Foundation GmbH
www.state-studio.com
- Siemens AG
www.siemens.com
- Junge Tüftler gGmbH
www.junge-tueftler.de
- u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e.V.
www.u-institut.com
- HABA Sales GmbH & Co. KG
www.haba-play.com

+ 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

Cornelsen



enactus

STATE

SIEMENS

junge tüftler*innen

u-institut



GEFÖRDERT DURCH

Senatsverwaltung
für Wissenschaft, Gesundheit,
Pflege und Gleichstellung

BERLIN

