



Messe- und Kongress-GmbH

Joseph-Dollinger-Bogen 7

D - 80807 München

Tel.: +49 (0)89 32391-259

Fax: +49 (0)89 32391-246

www.euroexpo.de

www.logimat-messe.de

www.tradeworld.de

**17. Internationale Fachmesse für Intralogistik-  
Lösungen und Prozessmanagement  
19. bis 21. Februar 2019, Messe Stuttgart**

München, 11.12.2018

# Presseinformation

**FORUM: Serious Games zur Logistik**

**Gamification – Mensch und Industrie 4.0 finden spielend zueinander**

**Donnerstag, 21. Februar 2019 von 14:00 bis 15:15 Uhr, Forum C, Halle 4**

*Moderation* ***Prof. Dr. Michael Hauth****, Vorstandsvorsitzender des Intralogistik-Netzwerks in Baden-Württemberg e.V. und Professor für Logistik und Einkauf der Hochschule Mannheim*

Der Mensch spielt gerne. Was liegt näher, als Arbeitsinhalte spielerisch zu vermitteln, Erlerntes spielerisch zu überprüfen oder eine Veränderung spielerisch erlebbar zu machen? In der Weiterbildung haben Planspiele längst einen festen Platz. Was steckt hinter der Spielerei? Welche Effekte sind zu erwarten? Wie werden spielerische Elemente eingebunden?

Unter der Leitung von **Prof. Dr. Michael Hauth**, Vorstandsvorsitzender des Intralogistik-Netzwerks in Baden-Württemberg e.V., und Professor für Logistik und Einkauf der Hochschule Mannheim, gehen drei Experten während des LogiMAT-Vortragsforums am **Donnerstag, 21. Februar** 2019, zwischen **14:00 und 15:15 Uhr** in Messe-**Halle 4, Forum C** der Frage nach, ob sich durch die Verwendung spielerischer Elemente die Motivation und damit die Produktivität fördern lassen. Und: Gibt es Serious Games zur Logistik, die Sachverhalte aus dem realen Leben verdeutlichen und damit den Kompetenzerwerb vereinfachen? Was leisten derartige Methoden beispielsweise in der Vermittlung von Industrie 4.0-Konzepten? Welche Funktionen der Informationstechnik werden eingesetzt?

Im Spiel erlebt der Mensch sich mit seinen Fähigkeiten: Er kann Neues erproben oder bekannte Elemente einer Situation neu zusammensetzen, unterschiedliche soziale Rollen ausprobieren und sich mit seinen Mitmenschen im sportlichen Wettstreit messen. Dabei geht das Denken dem Handeln voraus und schafft neue virtuelle Bezüge – oder über Versuch und Irrtum werden Muster erkannt und es entsteht Erfahrungswissen.

Im Schul- und Ausbildungsbereich haben spielerische Elemente längst ihren Platz gefunden. Dort findet das Spielen nicht mehr spontan statt, stattdessen werden bestimmte Spielziele innerhalb eines strukturierten Spielrahmens verfolgt, was typische Kennzeichen ‚ernster‘ Spiele sind. Solche ‚Serious Games‘ finden zunehmend Eingang in die Logistik.

**Barbara Schaffert**, Senior Manager der LOPREX GmbH und **Dr. Jörg Pirron**, Geschäftsführer der PROTEMA Unternehmensberatung GmbH, zeigen am Beispiel des **Planspiels ‚Industrie 4.0 aus dem Koffer‘**, wie die Vermittlung der Konzepte und Chancen von Industrie 4.0 in der Aus- und Weiterbildung gelingt: Dort erleben die Teilnehmer in Form stufenweise aufgebauter Spielrunden, welche Effekte sich aus der Einführung digitaler Abläufe innerhalb einer Produktion ergeben und welche Voraussetzungen dafür erforderlich sind. Der Clou dabei: Das Spiel bewegt sich nicht in der virtuellen Welt alleine, sondern die Ergebnisse sind ‚be-greifbar‘.

Gamification bietet Möglichkeiten im Bereich der Mitarbeiterschulung und auch bei logistischen Prozessen, die Qualität und die Leistung zu erhöhen. Als weiteres Potential können diese Tools die Monotonie von stark repetitiv geprägten Abläufen aufbrechen. Damit wird die Mitarbeitermotivation und -bindung zum Unternehmen positiv beeinflusst. **Lutz Schütte**, Head of Corporate Logistics Engineering der PHOENIX Pharmahandel GmbH & Co. KG erläutert ‚**Konzepte im Bereich von Gamification**‘.

Die Umsetzung von einer Idee in ein Serious Game – beispielsweise mit PowerPoint – zeigt **Guido Hornig** von der lern.link GmbH. Eine Spielidee ist schnell gefunden, doch wie kann die Idee in die Praxis gebracht werden? Welche Elemente sind schnell umsetzbar und wie können Mitarbeiter auf die Inhalte zugreifen? In seinem Vortrag ‚**Gamifizieren? Ja, aber wie anfangen?**‘werden Beispiele aus der Praxis gezeigt und verraten wie es geht.

Das Vortragsforum bietet auch Platz für Ihre Fragen!

*Hinweis: Für den redaktionellen Inhalt dieser Meldung ist das Unternehmen bzw. Institut verantwortlich, das dieses Forum veranstaltet.*