



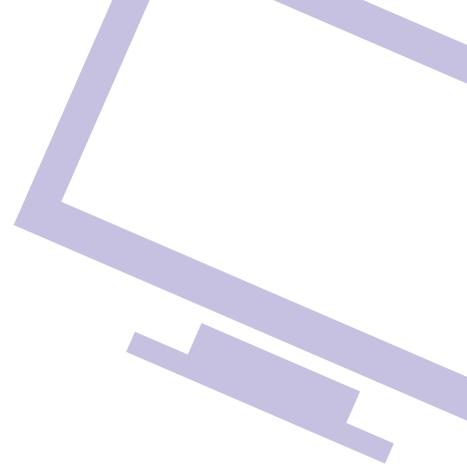
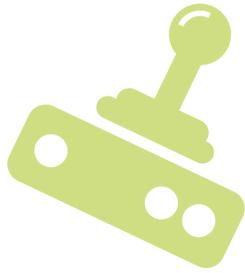
Gamification

PICKEN LERNEN MIT NICK

Mit einem Computerspiel soll in naher Zukunft Personal geschult werden. Gerade in Bereichen, in denen viele Zeitarbeiter eingesetzt werden, kann ein Lernassistenzsystem wie »PickNick« helfen, ungeschultes Personal für die Abwicklung logistischer Prozesse schnellstmöglich zu qualifizieren. Adressiert werden zudem Berufsschulen und weitere Bildungswerke, so dass auch angehende Logistiker sowie Fachkräfte, die sich weiterbilden möchten, von diesem 3D-basierten Angebot profitieren.

Computerspiele sind beliebt, vor allem bei den Jüngeren, die gern von »Games« sprechen. Laut einer Umfrage von BITKOM/ARIS sind es aktuell rund 32 Prozent der deutschen Bevölkerung, die auf ihren stationären oder mobilen Endgeräten spielerisch unterwegs sind. Das kann auch durchaus motivierend wirken. Warum Vergleichbares also nicht für Einarbeitungs- und Schulungszwecke nutzen? Das macht insbesondere im Bereich der Logistik Sinn. Denn gerade in den Bereichen Lager, Kommissionierung und Versand ist die Fluktuationsrate unter den Mitarbeitern hoch.

Gleichzeitig herrscht ein permanenter Zeitdruck, und neuen Mitarbeitern fehlt oft die Erfahrung. Optimal wäre, wenn sie sich das erforderliche Know-how bereits vor Aufnahme der eigentlichen Arbeit aneignen könnten.



Realitätsgetreu anlernen

Vor diesem Hintergrund haben das Fraunhofer IML, das Fraunhofer Institut für Software- und Systemtechnik ISST und die Fraunhofer Academy gemeinsam ein Forschungsprojekt auf den Weg gebracht: »PickNick«. Die Software soll Menschen auf einfachstem Wege mit spezifischen Vorgängen vertraut machen. Dabei betrachtet der Spieler das Lager aus der Sicht des Pickers »Nick«. Er muss Aufträge abarbeiten und stellt so die Arbeit eines Kommissionierers nach. Dieses Prinzip lässt sich auch auf andere Bereiche der Logistik, wie Einlagerung oder Wareneingang, ausweiten. Dabei ist es beispielsweise auch möglich, Systemfehler im Spiel zu simulieren und so den Umgang mit Problemsituationen zu demonstrieren. Der Spielcharakter sorgt dafür, dass die Inhalte in kurzer Zeit erlernt werden, ohne dass dieser Prozess als anstrengend wahrgenommen wird. Durch Highscores und das Spielen auf Zeit werden die Spieler zusätzlich motiviert.

Skalierbarer Wissenstransfer

Da die Software prinzipiell überall genutzt werden kann, können Mitarbeiter schon vor ihrem Einsatz gezielt angeleitet werden. Förderlich ist »PickNick« zudem als begleitendes Angebot von Berufs- und auch Hochschulen. Neben den Grundlagen des Kommissionierens lässt sich auch der Umgang mit verschiedenen Techniken und neuen Systemen spielerisch erlernen. Unter diesem Aspekt ist die Software zudem für bereits geschultes Personal interessant. Es kann auf diesem Wege neue Techniken noch vor der Einführung ausprobieren und miteinander vergleichen.

Spannend ist das Thema auch, weil es neben einem virtuellen Standardlager individuell angepasste Versionen geben soll. Unternehmen können also ihr eigenes Lager in einer 3D-visualisierten Arbeitsumgebung virtuell nachbauen und ihre spezifischen Prozesse abbilden. (Zeit-)Mitarbeiter können ihre Tätigkeit vor Antritt detailliert kennenlernen und nahtlos in den Betrieb übergehen. Nicht zuletzt hilft das gemeinsam mit »Nick« erworbene Wissen auch, Unfälle im Logistikumfeld zu vermeiden.

Ansprechpartner

Ewgeni Malsam, M.Sc.

ewgeni.malsam@iml.fraunhofer.de | 0231 9743-289

