

www.gamify-me.de



Serious Games & Gamification

Warum funktionieren klassische Schulungen heute immer schlechter –
und warum können Spiele dabei helfen?

SERKAN YÜCEBAS

GRÜNDER
GAMIFY ME

Wer bin ich?



SERKAN YÜCEBAS

GRÜNDER



👉 Wir entwickeln für Unternehmen Gaming & Gamification-Konzepte als Baustein in der HR –und Marketingstrategie.

👉 **MIT DEM ZIEL:**
Ihre Marke authentisch, modern und als attraktiven Arbeitgeber zu positionieren.

**TALENT
REKRUTIERUNG**

**EMPLOYER
BRANDING**

**NEUKUNDEN
GEWINNUNG**



SERKAN YÜCEBAS

1998-2001

ARCHITEKTURBÜRO
ARCHITEKT

2000-2005

BAUPLANUNG
ARCHITEKT



2005-2008

VOLKSWAGEN
GROUP

KONZERN-MARKETING
EVENT-MARKETING

2008-2010



Nutzfahrzeuge

VERTRIEB & MARKETING
INT. MARKETING-STRATEGIE

2010-2014



Nutzfahrzeuge

VERTRIEB & MARKETING
INTERNATIONALE KOMMUNIKATION
SPONSORING & KOOPERATIONEN

2014-2019



Nutzfahrzeuge

VERTRIEB & MARKETING
AFTER SALES SERVICE TRAINING INT.

2019-2020



Nutzfahrzeuge

VERTRIEB & MARKETING
SALES TRAINING INT.

2019-2024



MITARBEITER QUALIFIZIERUNG & TRAINING IM HANDEL
SPIELERISCHE LERNFORMATE → Serious Games & Gamification

Referenzen



SERIOUS GAME PIZZA-BLAST
LERNSPIEL FÜR MITARBEITENDE
& MARKETING GAME



RACE 2 ZERO
GAMIFICATION ANSATZ
VFL WOLFSBURG



IN CAR GAMING
SPIELE WÄHREND DES LADENS



E-SPORTS – ROCKET LEAGUE
MITARBEITER MEISTERSCHAFTEN
IN KOOPERATION VFL
WOLFSBURG



1. VOLKSWAGEN GAME JAM
INTERNER WETTBEWERB FÜR
SOFTWARE ENTWICKLER:INNEN
& MITARBEITENDE



ROCKET LEAGUE
INTEGRATION DES GOLF GTI MK II
IM SPIEL



Im Zeitraum **2020 – 2024** haben wir bei **VOLKSWAGEN** die Themen
„**Gaming & Gamification**“ in verschiedenen Bereichen erfolgreich umgesetzt.



AGENDA

1. Warum Lernen neu gedacht werden muss?

2. Wie Menschen lernen?

3. Warum Spiele so gute Lernwerkzeuge sind?



4. Serious Games – Lernen durch Spielen

5. Gamification – Motivation & Engagement

6. Praxisbeispiel



SERIOUS GAMES VS. GAMIFICATION

🎮 Ein **Serious Game** ist ein echtes, eigenständiges Spiel. Stellen Sie sich vor, Sie betreten eine komplett virtuelle Welt, wie einen Flugsimulator, um darin gefahrlos zu üben.

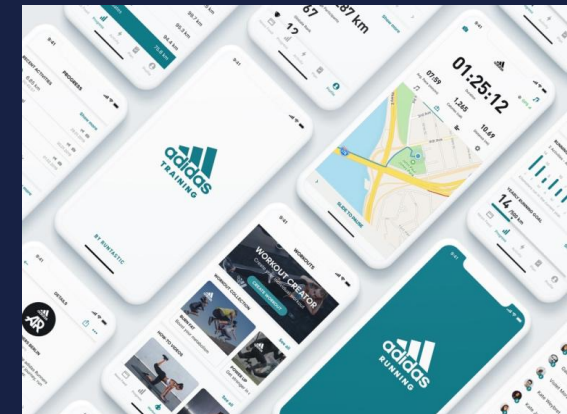
- 👉 Simulatoren für Chirurgen
- 👉 Militär/Polizei/Feuerwehr
- 👉 Politik/Bildung/Wirtschaft/Gesundheit



🎮 **Gamification** ist kein ganzes Spiel. Wir nehmen nur die Rosinen aus der Spielwelt, wie Punkte, Fortschrittsbalken oder Belohnungen und streuen sie über eine normale, vielleicht sonst langweilige Alltagsaufgabe.



Bonusprogramme



Fitness Apps



Duolingo



Wer von Ihnen hat schon einmal
nach einer **Pflichtschulung** gedacht:

„In zwei Wochen weiß ich davon
wahrscheinlich kaum noch etwas?“

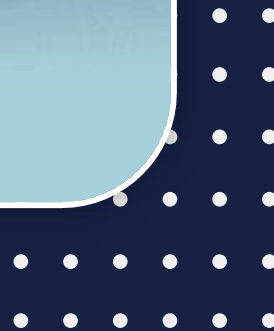




Genau darum geht es heute.
Nicht darum, wie wir mehr
Schulungen machen – sondern
wie Menschen wirklich lernen.



AKTUELLES PROBLEM: WISSEN **EXPLODIERT**



WISSEN EXPLODIERT



MENGE.
KOMPLEXITÄT.
GESCHWINDIGKEIT.



LERN –UND SCHULUNGSIHALTE

KI & DIGITALISIERUNG

DATENSCHUTZ

IT & CYBERSICHERHEIT

**FÜHRUNGSKRÄFTE-
ENTWICKLUNG**

**COMPLIANCE
&
RECHT**

**ARBEITSSCHUTZ
&
GESUNDHEIT**

PRODUKTSCHULUNGEN



Wir versuchen oft, diese riesige Menge an neuem Wissen mit alten Methoden in die Köpfe zu pressen – und genau das funktioniert nicht mehr.

AGENDA

1. Warum Lernen neu gedacht werden muss?

2. Wie Menschen lernen?

3. Warum Spiele so gute Lernwerkzeuge sind?



4. Serious Games – Lernen durch Spielen

5. Gamification – Motivation & Engagement

6. Praxisbeispiel





IN DER
MITARBEITER-QUALIFIZIERUNG
GEHT ES UM



KOMPETENZ –UND WISSENSAUFBAU



WAS IST KOMPETENZ?

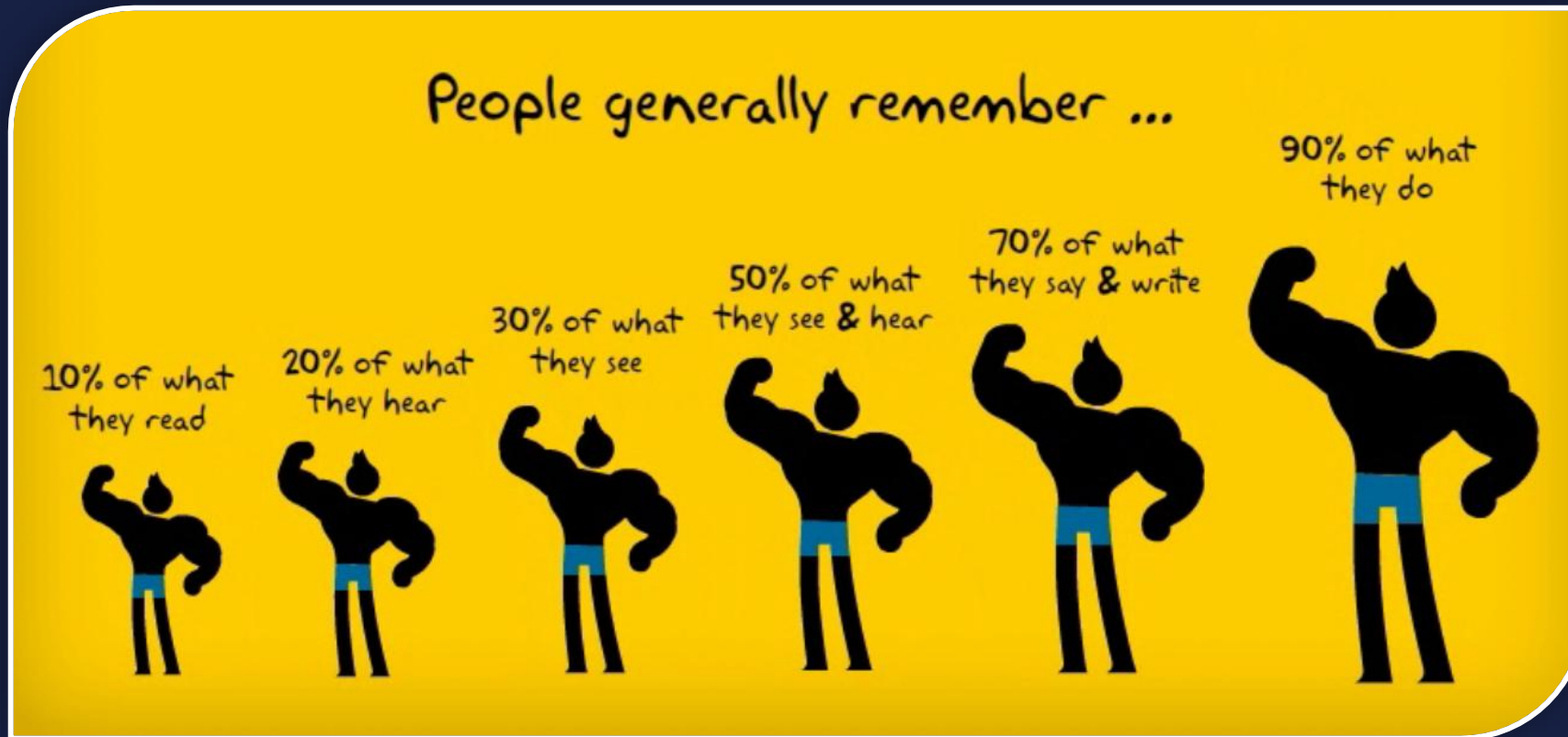
Wissen ist, zu wissen wie was funktioniert

Kompetenz ist, die Anwendung von Wissen in der Praxis

👉 Wissen ist keine Kompetenz (Prof. Dr. John Erbenbeck)



WIR WISSEN...



Wir behalten **10%** von dem, was wir lesen –
aber **90%** von dem, was wir selbst tun!“



WIR WISSEN AUCH...



Wir lernen...

10% durch formelles Lernen

aber

70% durch experimentieren & üben



Niemand lernt Fahrradfahren, indem er eine 100-seitige Bedienungsanleitung liest (→ 10% Formelles Lernen).

Man lernt es, indem man sich draufsetzt, hinfällt und es wieder versucht (→ 70% Erleben).



OBWOHL WIR DIES SEIT
LANGEM WISSEN...



MACHEN WIR ES WIE IMMER...



Die Annahme hat sich lange gehalten, dass wir **Emotionen** aus dem Lernprozess separieren und uns auf die reine **Wissensvermittlung** konzentrieren müssen.

ABER...



Ohne **Emotionen** ist es Neurobiologisch **unmöglich** sich an komplexe Themen einzuarbeiten, zu lernen oder sich an etwas zu erinnern.

MENSCHEN MERKEN SICH BESONDERS GUT DINGE,



- ✓ die sie selbst tun
- ✓ die Gefühle auslösen
- ✓ bei denen sie Fehler machen dürfen
- ✓ bei denen sie sofort Feedback bekommen



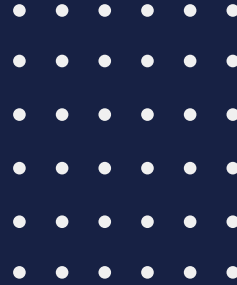
Ereignisse, die mit Emotionen gekoppelt sind, haben eine höhere Wahrscheinlichkeit gelernt zu werden.



Wenn wir also wissen, dass Menschen durch Erleben lernen, dann stellt sich eine spannende Frage:

Wo erleben Menschen freiwillig Herausforderungen, scheitern, probieren neue Strategien aus und machen immer weiter?





UND WO FINDEN WIR
DENN DIESE BEIDEN
FAKTOREN **MOTIVATION &**
EMOTION KOMBINIERT?



IN SPIELEN...



« *Spiele sind reine Motivationskunstwerke* »



AGENDA

1. Warum Lernen neu gedacht werden muss?

2. Wie Menschen lernen?

3. Warum Spiele so gute Lernwerkzeuge sind?



4. Serious Games – Lernen durch Spielen

5. Gamification – Motivation & Engagement

6. Praxisbeispiel





Games are unnecessary obstacles we volunteer to tackle.

Jane McGonigal

“ quote fancy

„Spiele sind unnötige Hindernisse,
die wir freiwillig angehen“.
Dies gilt auch für Sport & Hobbies.

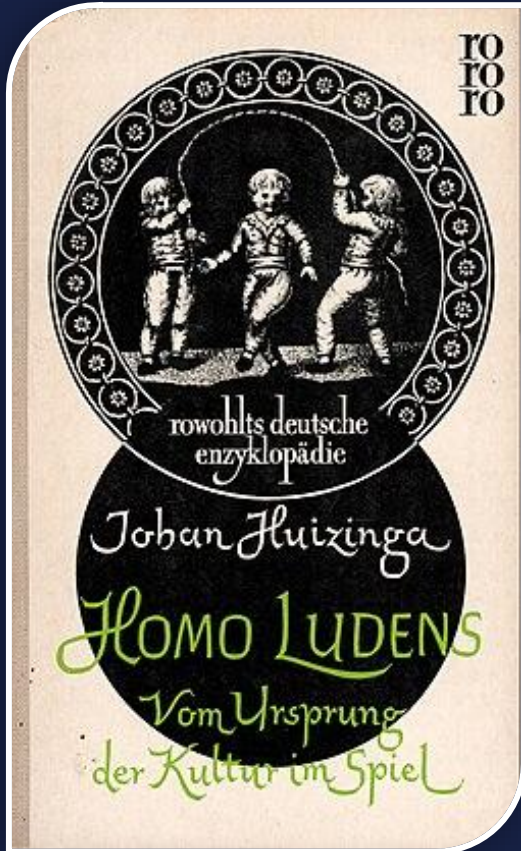
We've been playing games since humanity had civilization – there is something primal about our desire and our ability to play games. It's so deep-seated that it can bypass latter-day cultural norms and biases.

Jane McGonigal

“ quote fancy

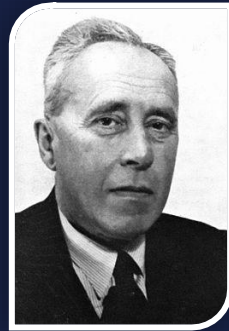
„Wir spielen seit der Zivilisation der Menschheit - unser Wunsch und unsere Fähigkeit, Spiele zu spielen, haben etwas Ursprüngliches“

HOMO LUDENS – JOHAN HUIZINGA



https://de.wikipedia.org/wiki/Homo_ludens

Niederländischer
Kulturhistoriker
1872 - 1945



Schon vor fast 100 Jahren hat die Wissenschaft festgestellt:

Der Mensch lernt seine Kultur und Fähigkeiten primär durch das Spiel. Wir sind evolutionär als spielende Wesen verdrahtet.

WARUM EIGNEN SICH SPIELE ZUM LERNEN?

AUSPROBIEREN

ÜBERTREIBEN

SCHEITERN
OHNE RISIKO

WIEDERHOLEN

FREIE ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN

VERNETZEN

KOOPERIEREN

FEEDBACK

AGENDA

1. Warum Lernen neu gedacht werden muss?
2. Wie Menschen lernen?
3. Warum Spiele so gute Lernwerkzeuge sind?
4. Serious Games – Lernen durch Spielen
5. Gamification – Motivation & Engagement
6. Praxisbeispiel



WAS SIND
Serious Games ?

WAS SIND **SERIOUS GAMES**?

🎮 Es handelt sich dabei um „**ernsthafte Spiele**“, die nicht ausschließlich der Unterhaltung dienen, aber derartige Elemente zwingend enthalten.

Ziel: Vermittlung von Information und Bildung für **Technische/langweilige** und **schwierige/komplexe** Lerninhalte

Die Lerninhalte werden spielerisch vermittelt, wobei der Lerner nicht das Gefühl haben soll zu lernen.



- Flugsimulatoren für Piloten/Astronauten
- Simulatoren für Chirurgen
- Militär/Polizei/Feuerwehr
- Politik/Bildung/Wirtschaft/Gesundheit



"Through the Darkest of Times,,
Rolle von Widerstandskämpfern



„Spuren auf Papier“
Themen Euthanasie und NS-Krankenmorde

LERNFORMATE



**BRETT
SPIELE**



**KARTEN
SPIELE**



**RÄTSEL
QUIZ**



**ESCAPE
GAME/
ROOMS**



**INTERAKT.
STORY
TELLING**



**VIRTUELLE
SPIELE**



**SERIOUS
GAMES**



AGENDA

1. Warum Lernen neu gedacht werden muss?
2. Wie Menschen lernen?
3. Warum Spiele so gute Lernwerkzeuge sind?
4. Serious Games – Lernen durch Spielen
5. Gamification – Motivation & Engagement
6. Praxisbeispiel



WAS IST

Gamification ?

WAS IST GAMIFICATION?

 **Gamification** bezeichnet den strategischen Einsatz spieltypischer Elemente in einem spielfremden Kontext. Ziel ist es, Motivation, Engagement und gewünschte **Verhaltensweisen** nachhaltig zu fördern.

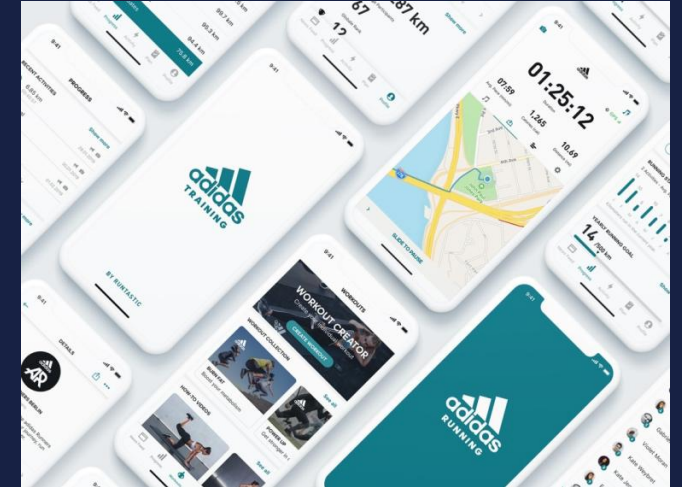
 Dabei geht es **nicht** darum, aus allem ein Spiel zu machen. Vielmehr werden bewährte Mechaniken aus dem **Game Design** wie Fortschrittssysteme, Herausforderungen, Belohnungen gezielt eingesetzt, um Prozesse, Produkte oder Dienstleistungen wirksamer zu gestalten.

 **Gamification** nutzt dabei grundlegende **psychologische Prinzipien** wie intrinsische Motivation, Status, Wettbewerb, Kooperation und Zielerreichung.

WAS IST GAMIFICATION?

Diese Prinzipien lassen sich auf unternehmerische Kontexte übertragen, um:

- 🎮 Mitarbeiterengagement zu steigern
- 🎮 Lernprozesse und Lernen effektiver zu gestalten
- 🎮 Kundenbindung zu erhöhen
- 🎮 Produktnutzung zu intensivieren
- 🎮 Verhaltensänderungen zu fördern





GAMIFICATION IST MEHR ALS PUNKTE & ABZEICHEN!



GAMIFICATION IST MEHR...

-  Oberflächliche Gamification-Ansätze – rein auf Punkte oder Ranglisten reduziert – verlieren schnell ihre Wirkung.
-  Nachhaltiger Erfolg entsteht durch durchdachtes Design, Zielklarheit und ein tiefes Verständnis der Nutzerpsychologie.
-  Gamification ist ein strategisches Instrument zur Verhaltensaktivierung und kein kurzfristiger Trend und **KEIN SELBSTZWECK!**

WARUM WILL ICH GAMIFICATION EINSETZEN?



WAS IST MEIN ZIEL?

NICHT JEDES THEMA LÄSST SICH SINNVOLL GAMIFIZIEREN!

AGENDA

1. Warum Lernen neu gedacht werden muss?
2. Wie Menschen lernen?
3. Warum Spiele so gute Lernwerkzeuge sind?
4. Serious Games – Lernen durch Spielen
5. Gamification – Motivation & Engagement
6. Praxisbeispiel



BUSINESS UNIT SERIOUS GAMES VOLKSWAGEN

Business Unit Serious Games Volkswagen

Die Macht der Spiele



Laufzeit: 12 Wochen

Worum geht's?

Wir sind davon überzeugt, dass Menschen durch Motivation & Emotion besser lernen! Es liegt im Wesen des Menschen, spielen zu wollen. Spiele sind reine Motivationskunstwerke! Kein anderes Medium schafft es, Menschen tage- und monatelang derart für Tätigkeiten zu begeistern, die im „echten Leben“ keinerlei Auswirkungen haben. Seit einigen Jahren machen sich Experten Gedanken darüber, was Spiele denn so unglaublich richtig machen. Eindeutig fest steht: Der Mensch ist gerne gefordert, lernt gerne, probiert gerne gemeinsam Neues aus. Diese ur-menschlichen Bedürfnisse könnte man doch sinnvoll einsetzen. Oder anders gesagt: Es wäre doch fahrlässig, sie links liegen zu lassen, oder? Gemeinsam mit Euch wollen wir in den kommenden drei Monaten an einem Lernspiel zum Thema "Dekarbonisierung" arbeiten. Und wer weiß, vielleicht kommen unsere Spiele zukünftig auch in unsere Fahrzeuge (In-Car-Gaming).

Folgende Personen suchen wir

Head of Product (m/w/d)

- Erfahrung in der Entwicklung digitaler Produkte, Apps & Games, Übersetzung von Kundenbedürfnissen in Anforderungen und Konzeptionen, Anwendung von Gamification Mechanismen, Anwendung des Build-Measure-Learn Zyklus.

Head of Software Development (m/w/d)

- Erfahrung mit Unity Engine & Entwicklung von mobile games, Ausgezeichnete C# und Code-Architecture-Kenntnisse, Erfahrung mit HLSL und Shadern, Erfahrung mit Test Driven Development.

Head of Projekt/Prozessmanagement (m/w/d)

- Erfahrung bei der Erstellung von Trainingskonzepten, Analyse und Dokumentation der Projekt-Meilensteine, Erstellung von Prozessbeschreibungen/Prozessstandards, Anwendung von agilen Methoden.

Der Initiator

Serkan Yücebas

Sales Training International Volkswagen
Nutzfahrzeuge

"Vorne ist da, wo sich niemand auskennt."

Interesse geweckt?

Bewirb dich jetzt und werde Teil des Teams.

[Hier gehts zur Bewerbung! ↗](#)

2019



PIZZA BLAST



2022



KATEGORIE:
SERIOUS GAME



SIEGERPROJEKT:
Serious Game - PIZZA BLAST
PROJEKTPARTNER:
Volkswagen AG



HYPOTHESE



Nur wenige Mitarbeiter kennen die wichtigsten **technischen Daten** der aktuellen IDs.



LERN INHALTE



REICHWEITE

ID.4 GTX

LADEARTEN

TECHNISCHE
DATEN

MOTORLEISTUNG

ID. CHARGER

MODELL
VARIANTEN

VORBEHALTE ABBAUEN



WINTER

ID.3

BATTERIEKAPAZITÄTEN

ELLI

E-CARGO
BIKE

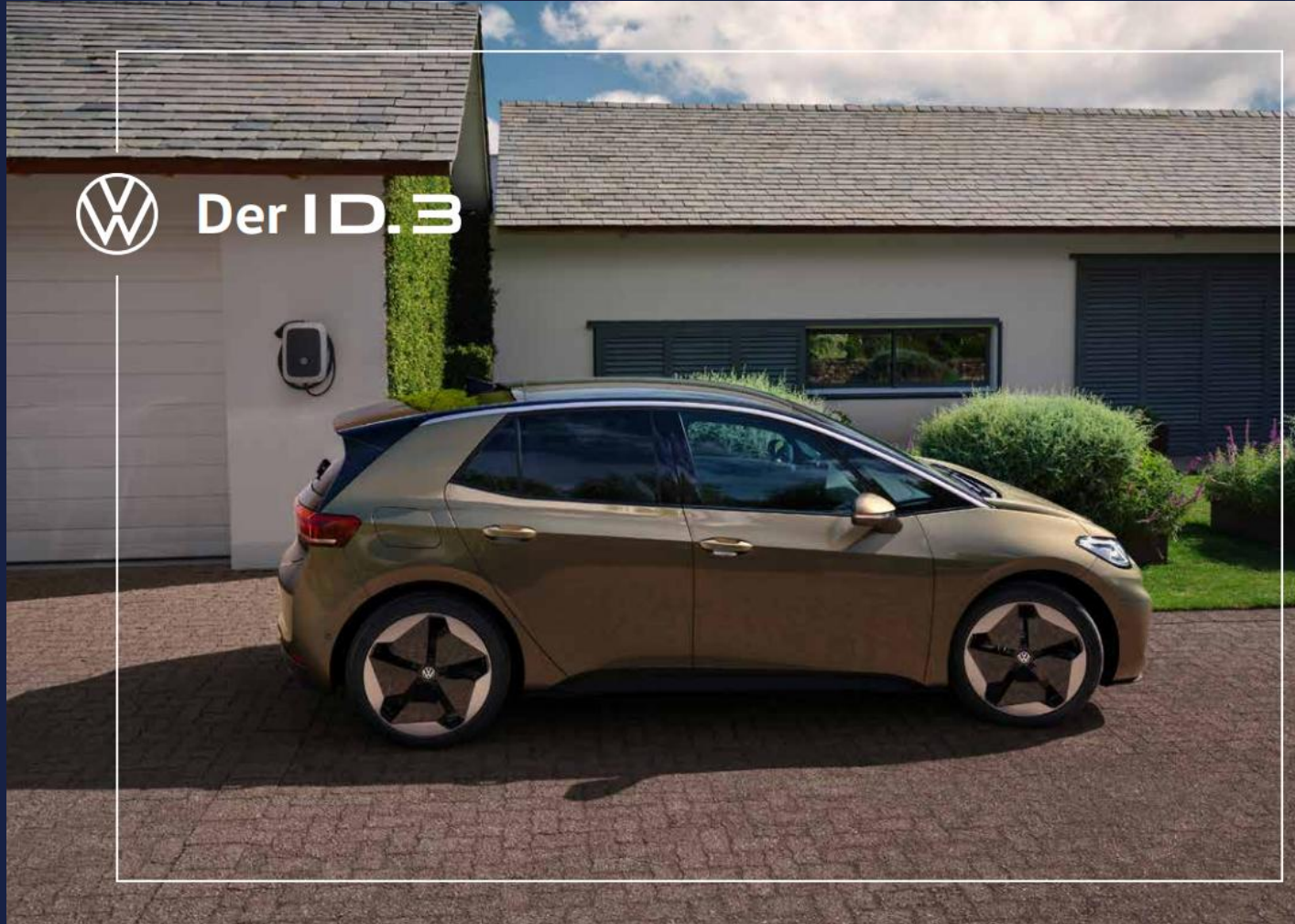
22 KW

AC/DC

LADEDAUER



PRODUKT KATALOG



**Klassische Schulung
PDF oder PowerPoint**

Problem:

- 👉 Geringe Motivation
- 👉 Geringe Nutzung
- 👉 Wenig Erinnerung

WIE KÖNNEN WIR DIESE WICHTIGEN, ABER **EHER LANGWEILIGEN** LERNINHALTE VERMITTELN?



- ✓ Und wie schaffen wir es **Vorbehalte** gegenüber der Elektromobilität abzubauen?



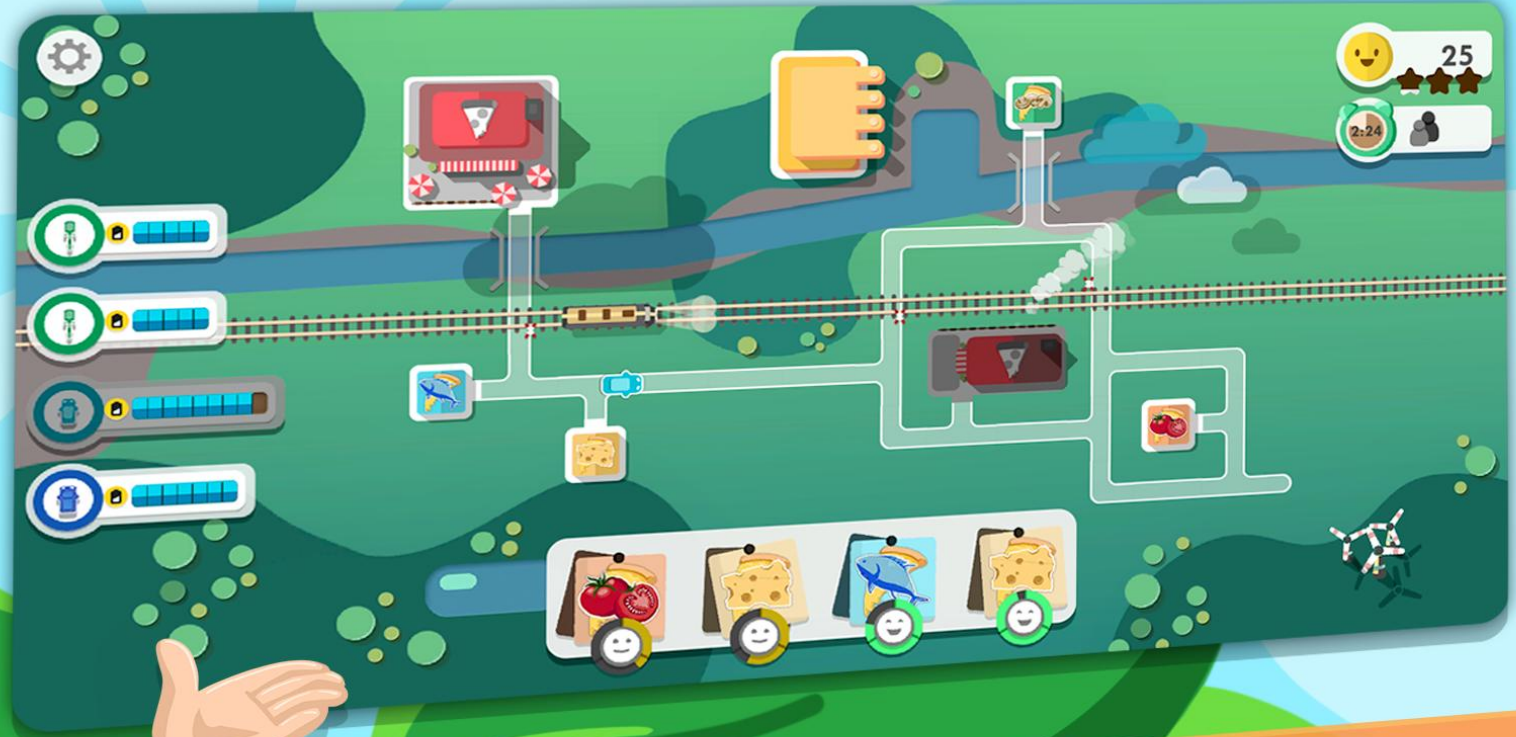
Pizza Blast

COMING
SOON

Erhältlich im
App Store

JETZT BEI
Google play





MANAGE YOUR PIZZA SERVICE





Did you know that...

Wallbox AC SPIEL

Charging Time
-0s → -0.3s

Reduce charging time by upgrading to CEE socket

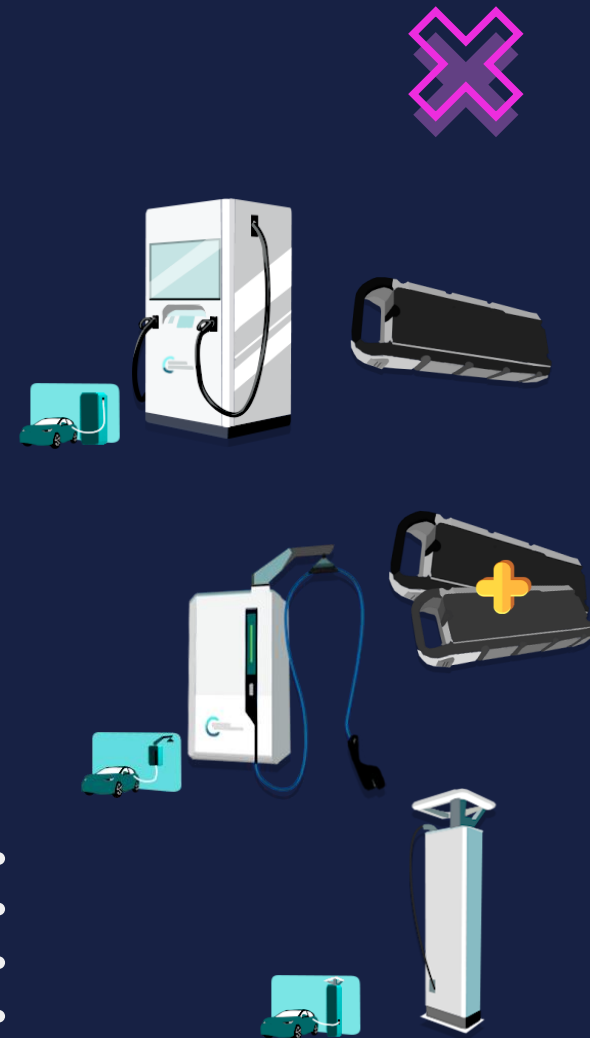
LEARN INTERESTING FACTS



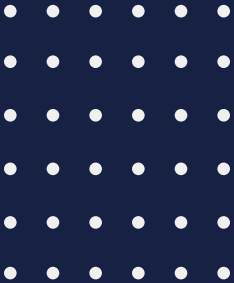
Direct Link to OneHub!



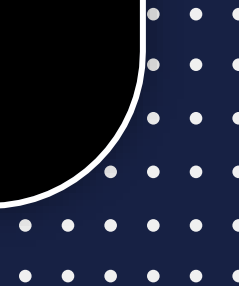
LADE INFRASTRUKTUR



GAME TRAILER



GAME TRAILER



TAKE AWAYS



Lernen entsteht durch Erleben



Motivation & Emotion fördern nachhaltiges Lernen



Spiele schaffen genau diese Lernbedingungen



Serious Games vermitteln Wissen spielerisch



Gamification verbessert Motivation & Verhalten



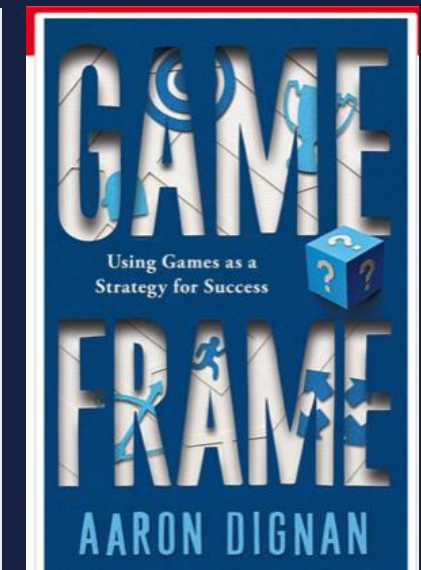
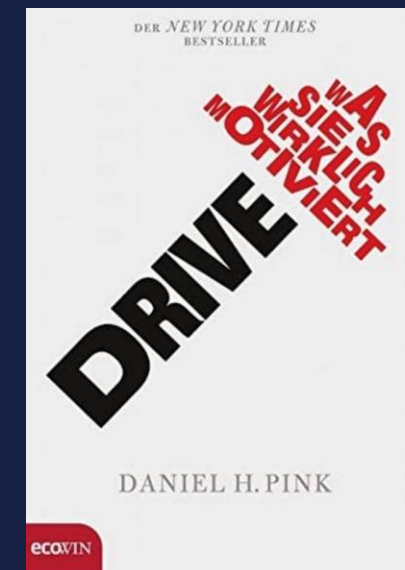
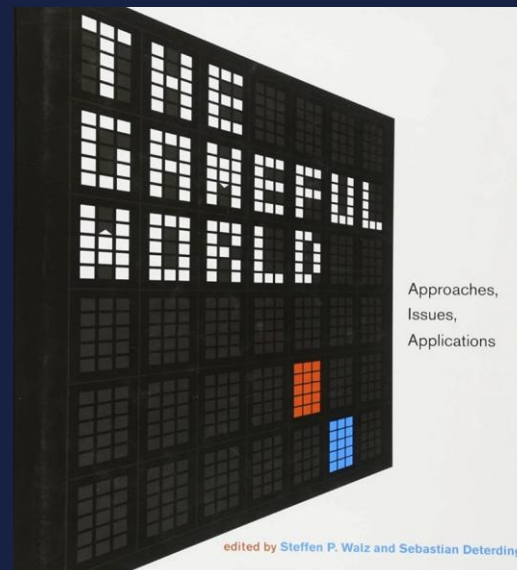
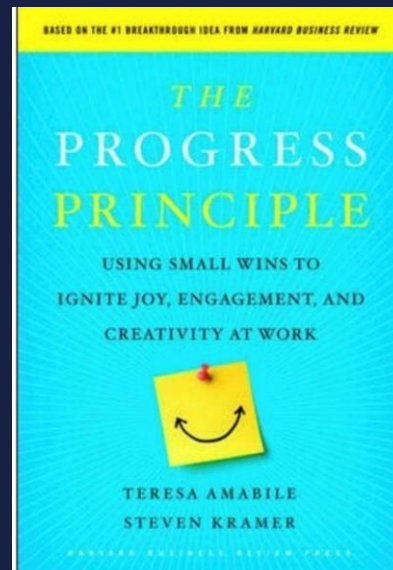
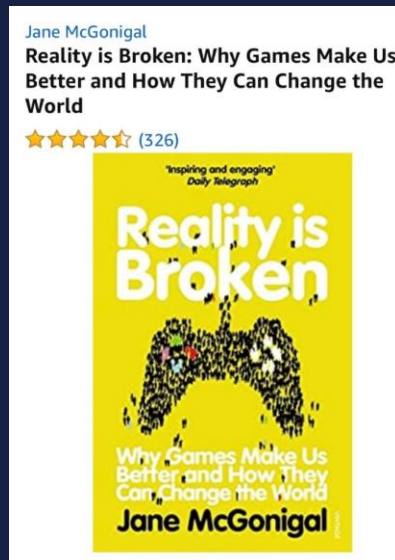
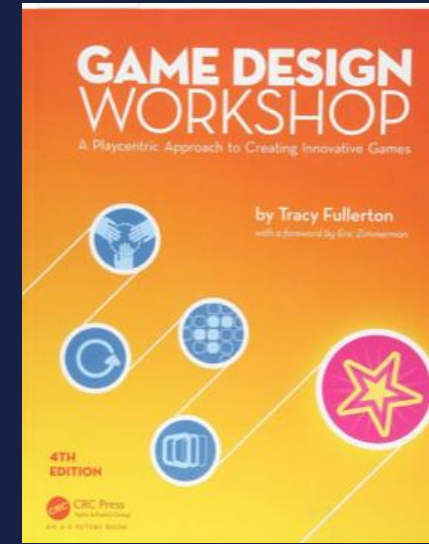
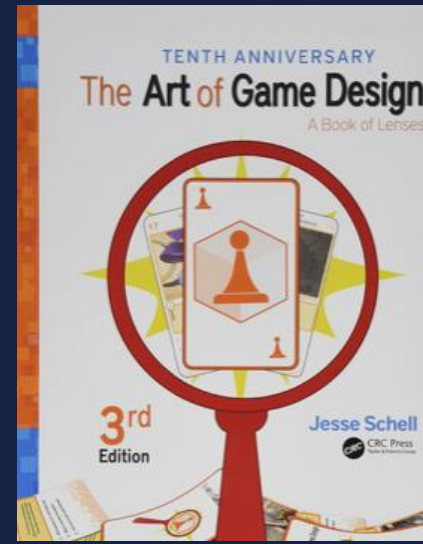
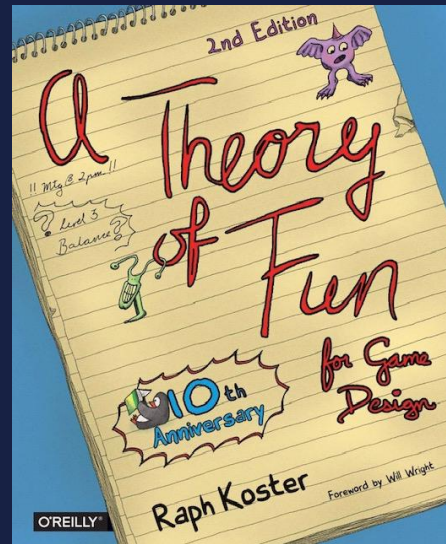
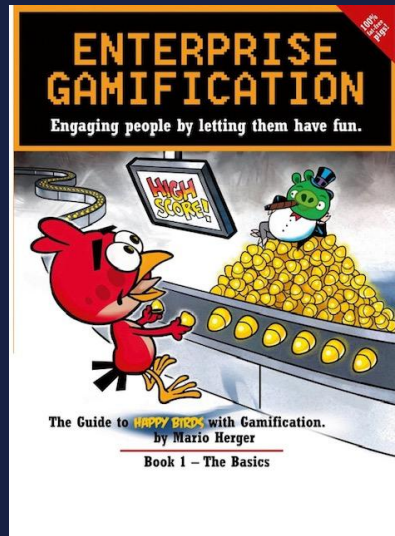
Nicht jedes Thema braucht ein Spiel und lässt sich gamifizieren



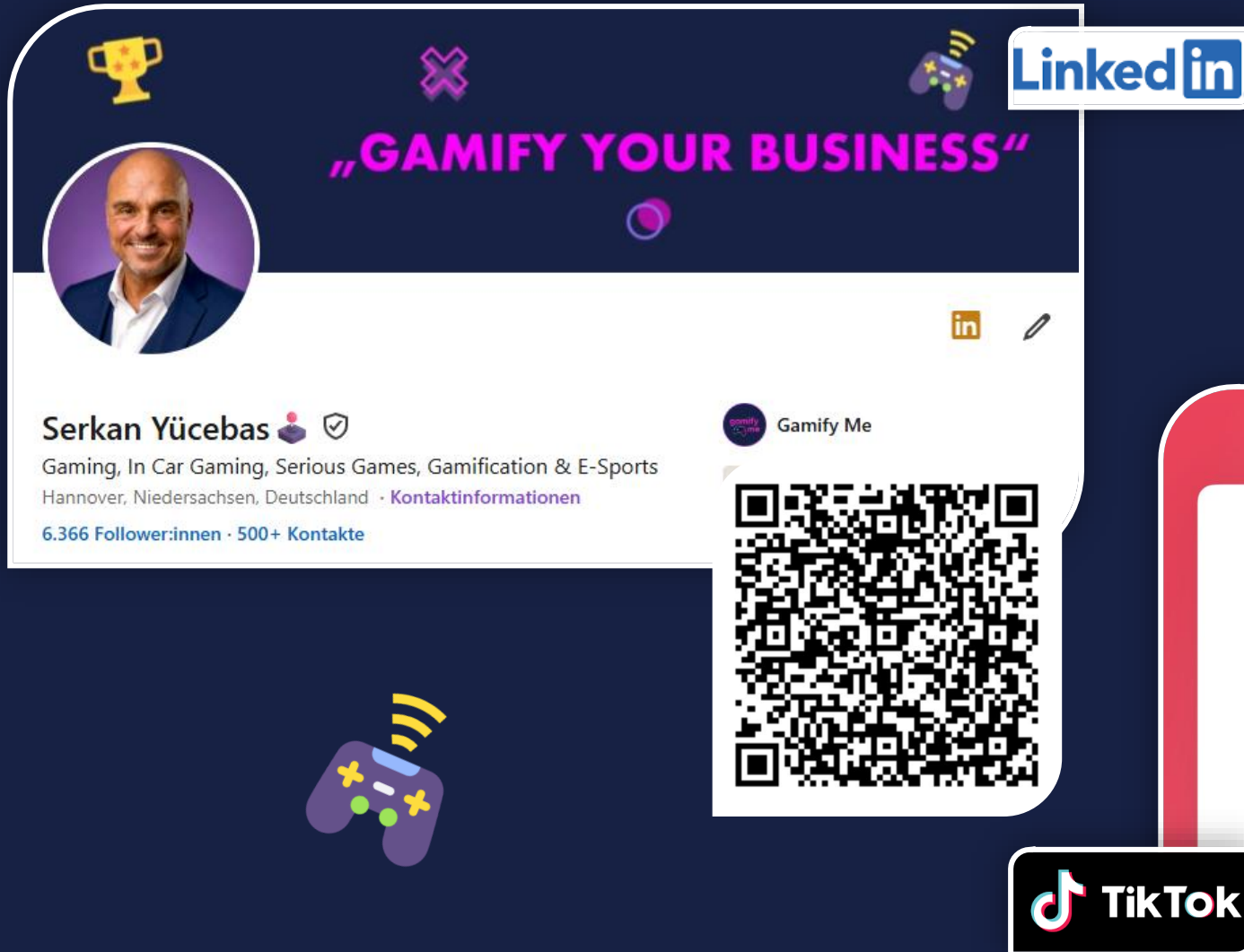
**Vielleicht sollten wir künftig nicht
mehr fragen, wie wir mehr
Schulungen entwickeln – sondern
wie wir Lernprozesse schaffen, an
die sich Menschen gerne erinnern.**



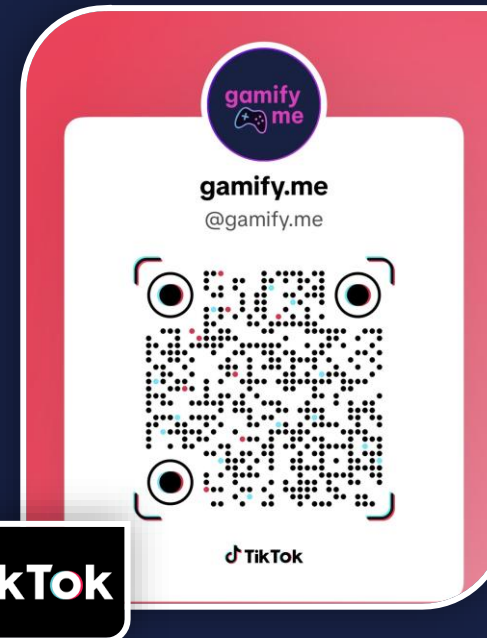
LITERATUREMPFEHLUNG



LET'S GAMIFY YOUR BUSINESS!



LinkedIn profile of Serkan Yücebas. The header features a yellow trophy icon, a purple 'X' icon, and a game controller icon. The text reads: **„GAMIFY YOUR BUSINESS“**. The profile picture shows a smiling man. The name is **Serkan Yücebas** with a verified badge. The bio states: Gaming, In Car Gaming, Serious Games, Gamification & E-Sports, Hannover, Niedersachsen, Deutschland · [Kontaktinformationen](#). It shows 6.366 Follower:innen and 500+ Kontakte. A QR code for Gamify Me is displayed. A purple game controller icon is at the bottom left. A LinkedIn logo is at the top right.



TikTok QR code for gamify.me. The QR code is framed by a pink border. The text reads: **gamify.me** and **@gamify.me**. A TikTok logo is at the bottom.



Instagram QR code for @_GAMIFY_ME. The QR code is framed by a white border with a pizza slice pattern. The text reads: **@_GAMIFY_ME**. An Instagram logo is at the bottom right.