EMPOWERING
LOGISTICS

GAMIFICATION IN LOGISTICS

16/11/2023

VLAIO

samen voor
#sterkgroeien

UCLL
HOGESCHOOL

WE ARE
HIRING!

On-boarding en opleiding wordt hierdoor belangrijker maar ook complexer:

- Taal
- Geletterdheid
- Opleidingsniveau
- Werkcultuur
- Motivatie

Bedrijven gebruiken reeds games voor opleiding

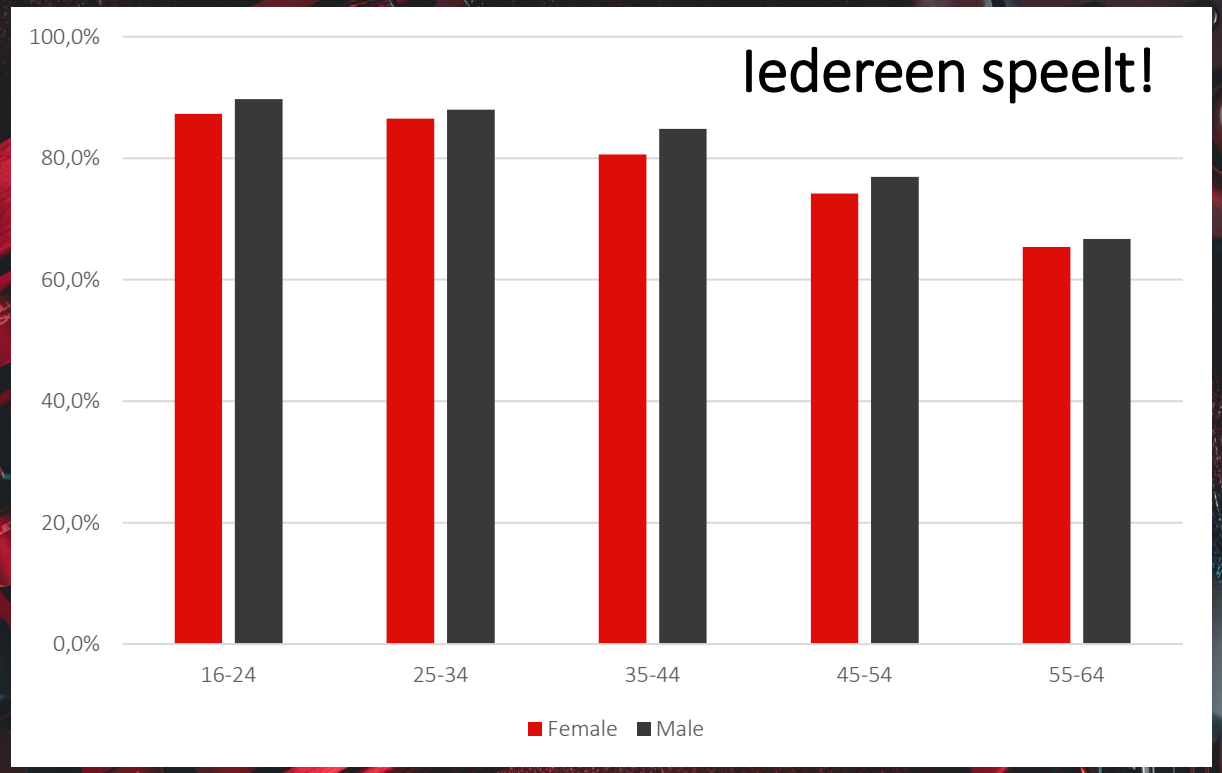
187 Mld. €

Omzet wereldwijde gaming industrie (2023)

69,5%

van de Belgische internet gebruikers (16-64j) speelt regelmatig een game

Wereldwijd zelfs **81,9%**



166

eSporters verdienen meer dan 1 mio USD/jaar

Fun fact

Gamification

Kennis

Gedragsverandering

Betrokkenheid

Productiviteit

Verhogen van de intrinsieke motivatie

Gamification

- Betrekt gebruikers beter bij het doel van de activiteit:
  - doelen – statuselement door invoeren van “levels” en “tokens”
  - competitie – wedstrijdelement
  - samenwerking – gebruikers gaan in ploeg uitdagingen aan
  - leren – tips, opleidingselementen en zelfs testen kunnen worden verwerkt
  - beloning – taak volbrengen en er een (psychologische) beloning voor krijgen

Niet alleen voor opleiding, ook voor andere doelen waarbij het verhogen van engagement voorop staat

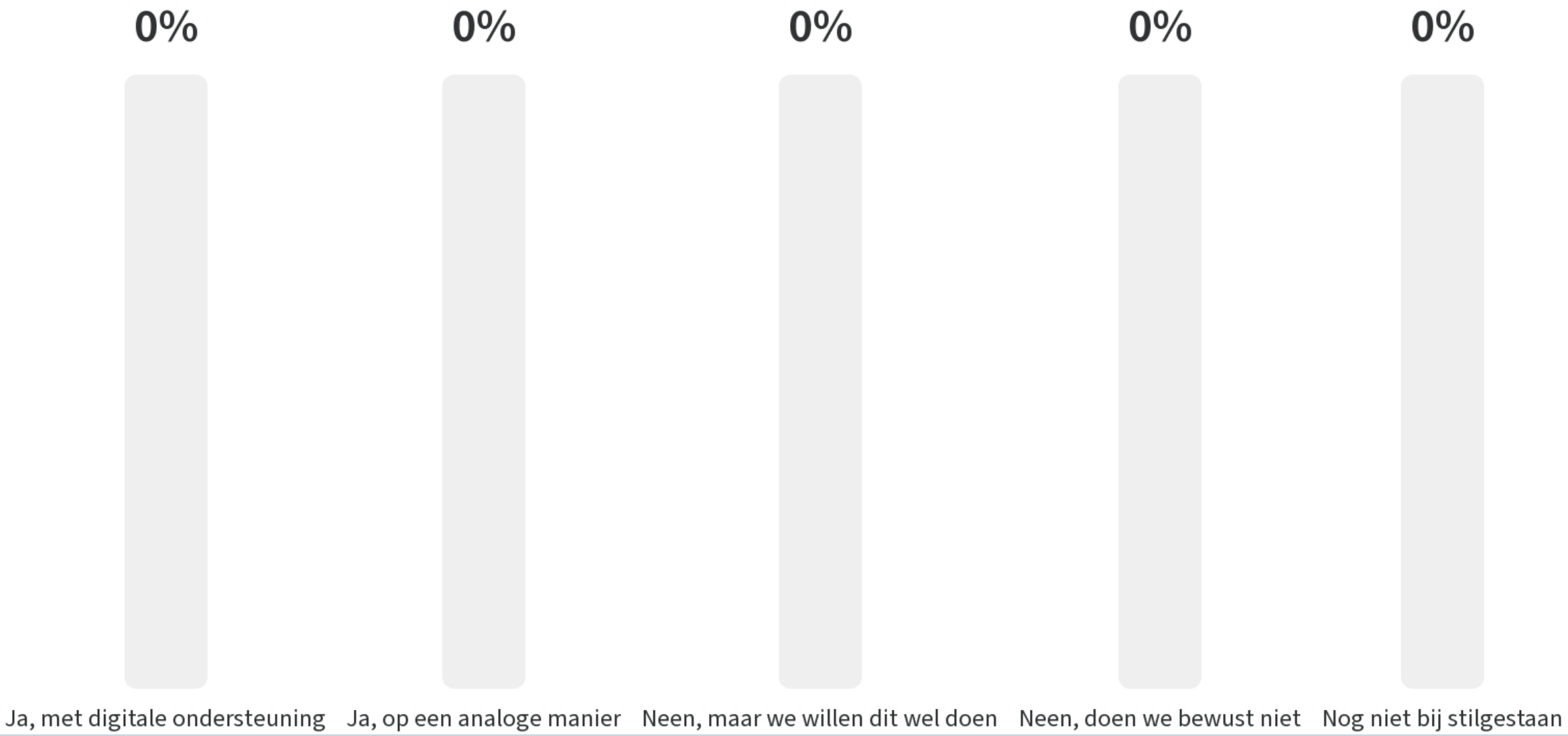
VIL
EMPOWERING
LOGISTICS

POLL: IN MIJN BEDRIJF WORDEN SPELTECHNIEKEN TOEGEPAST BIJ OPLEIDING VAN WERKNEMERS

UCLL
HOGESCHOOL

In mijn bedrijf worden speltechnieken toegepast bij opleiding van werknemers

0



Start the presentation to see live content. For screen share software, share the entire screen. Get help at **pollev.com/app**

VIL
EMPOWERING
LOGISTICS

PROJECT GAMIFICATION

UCLL
HOGESCHOOL

easy SYSTEMS

Provincie Antwerpen

asap

SCANIA
Scania Parts Logistics

IKEA

CARGLASS
EUROPEAN DISTRIBUTION CENTER

DSV

BARRY CALLEBAUT

cool blue

KRAANBEDRIJF D. BUERMANS

COLRUYT GROUP

VINTRA
INTERNATIONAAL TRANSPORT

DENY LOGISTICS

EXO VIBE

HONDA

VDAB
samen sterk voor werk

vpd
first in last mile delivery

Samen met 17 bedrijven de meerwaarde van gamification aantonen door het bouwen van een modulair en laagdrempelig platform voor opleiding van kansengroepen

Holistische aanpak

Deliverables

- Stappenplan
- 2 POCs
- Ontwikkeling modulaire games & platform
- Demonstratoren

Brochure – Gamification principes en toepassingen

- Opletten

Voordelen	Valkuilen
Motivatie verhogen	Overmatige focus op beloningen
Verhoogde betrokkenheid	Afleiding
Toegankelijkheid	Ontmoedigen door competitie
Feedback	Technische problemen
Interactie	

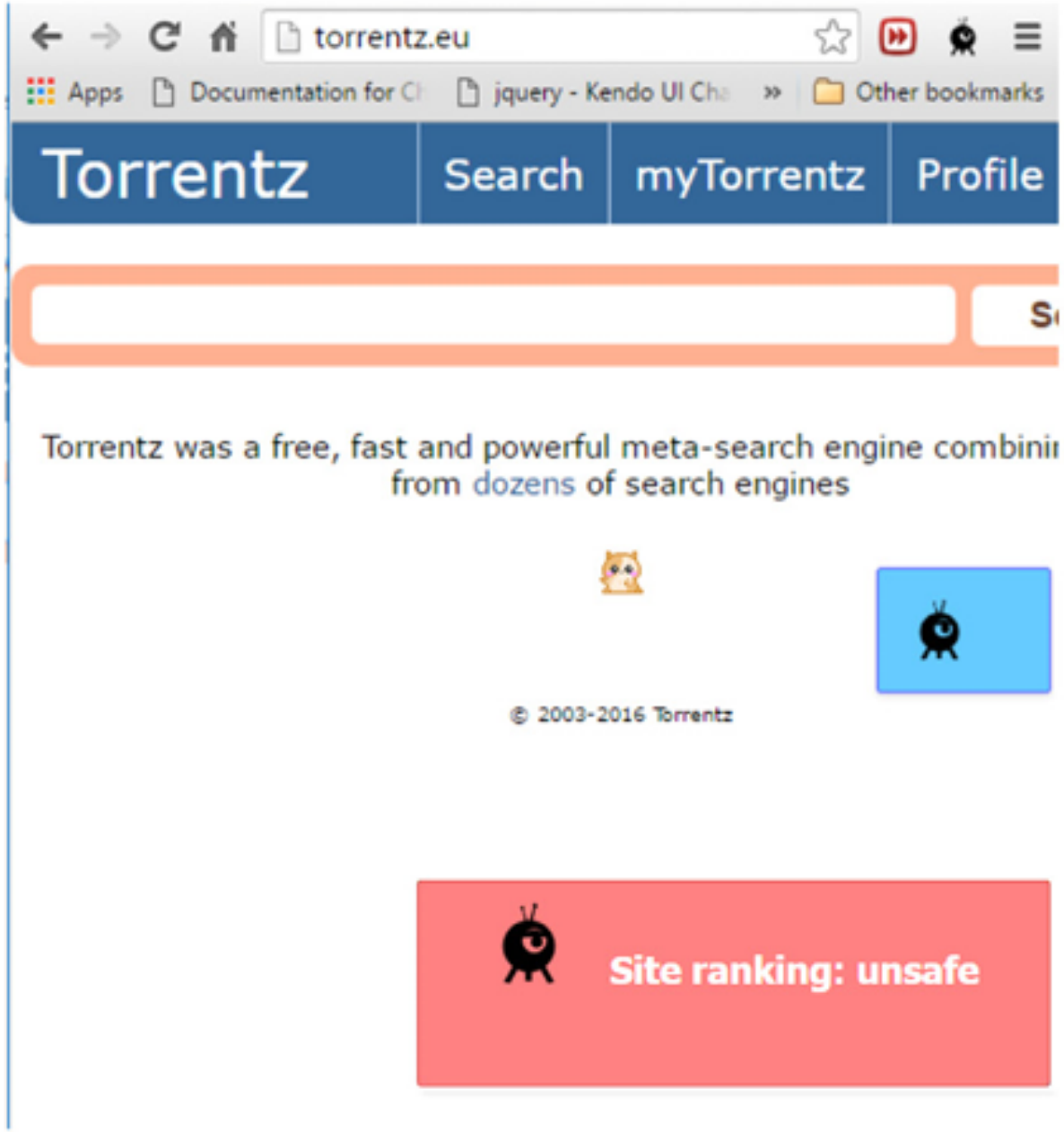
- Doelen
- Gradueel implementeren
- Stappenplan

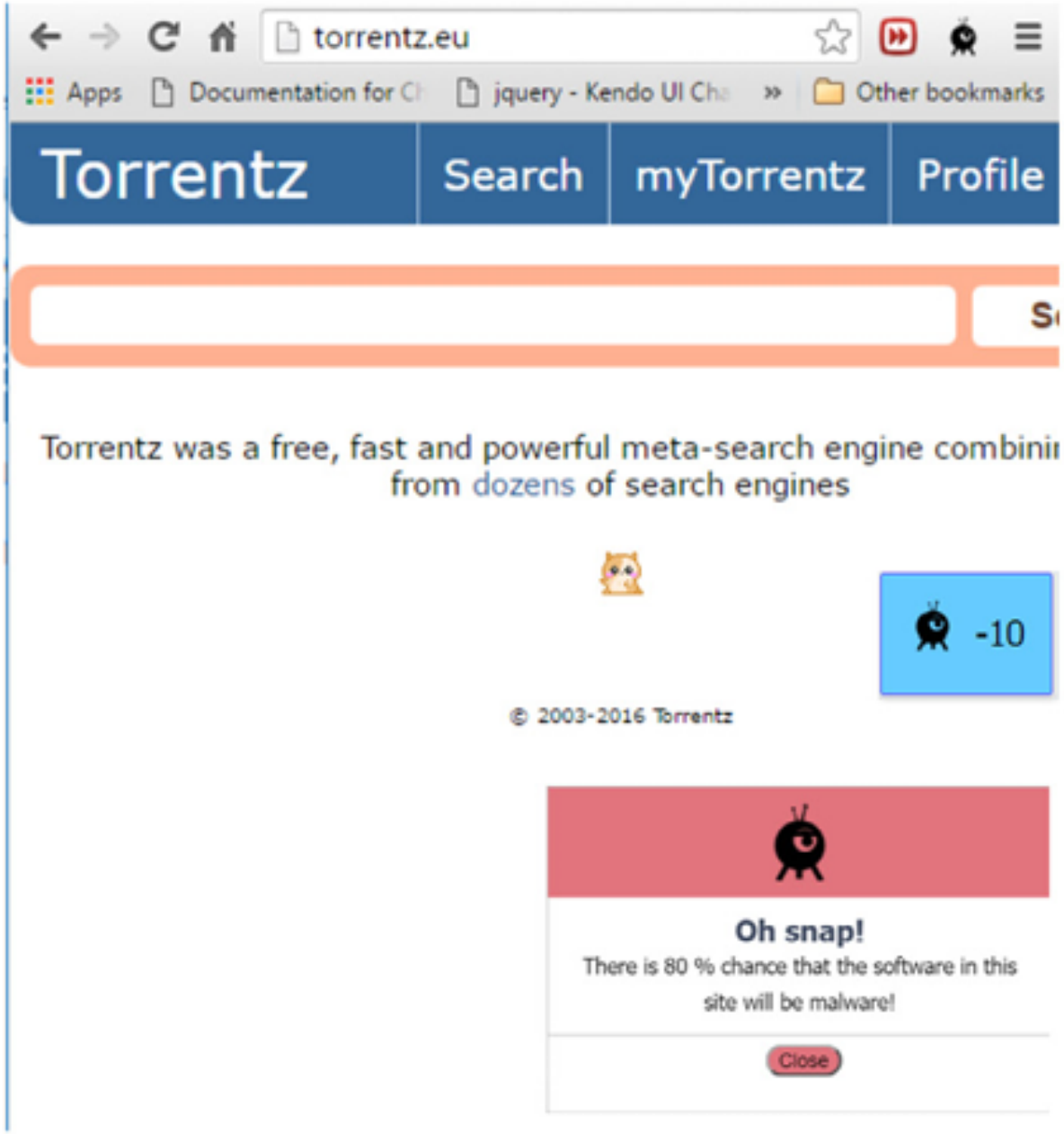
Nudging

- Gedrag niet enkel rationeel, ook omgevingsinvloeden
- Kleine omgevingsaanpassingen
- ‘duwtje’ in de goede richting
- Subtiel stimuleren
- Tot bepaalde keuze
- Met behoud van keuzevrijheid
- Effect nudging groter dan effect beloning

NUTRI-SCORE

A B C D E





Petrykina, Schwatrz-Chassidim & Toch, 2021

Stappenplan

Definitie leerdoelen → Analyse doelpubliek → Selectie spelmechanica → Prototyping

Test & aanpassing → Implementatie → Evaluatie

Volgende stappen

- Ontwikkeling van 2 proefgames
  - aan de hand van echte opleidingstrajecten deelnemers
  - integratie in LMS
- Expo Gamification
  - 24 April 2024
  - Log!Ville (Niel)
- Volg ons via de VIL Nieuwsbrief