



# GAMIFICATION IN LOGISTICS

---



# GAMIFICATION IN LOGISTICS



In het project “Gamification in Logistics” worden spelprincipes en speeltechnieken in een professionele context aangewend om logistieke medewerkers uit diverse kansengroepen beter en sneller te integreren op de werkvloer.

Het project zal een toolbox opleveren met praktische handvaten om alle cruciale elementen van een totaalaanpak en gamificationstrategie bij een bedrijf op een laagdrempelige manier op te zetten: games, leer- en beheerplatformen, digitale media en plan van aanpak.

## WAAROM DIT PROJECT?

In een uiterst krappe arbeidsmarkt schakelen logistieke bedrijven meer en meer medewerkers uit kansengroepen in. Deze medewerkers zijn laagopgeleid, anderstalig en soms laaggeletterd. Omwille van hun vaak moeilijk opleidings- en loopbaantraject hebben ze het niet gemakkelijk om zich in te passen in de bedrijfscultuur en zijn ze minder intrinsiek gemotiveerd en professioneel betrokken.

De inzet van deze kansengroepen in de logistieke operaties verloopt moeizaam. Het organiseren van verplichte of bedrijfseigen opleidingen is voor deze kansengroep niet evident en kost meer tijd. Trainers en coaches voor deze hands-on opleidingen en in het on-boardingproces zijn vaak ervaren, meertalige medewerkers of leidinggevendenden die in de bedrijven alsmäär moeilijker vrijgemaakt kunnen worden van hun basistaken.

De kwaliteit en effectiviteit van de opleiding, maar ook van on-boarding en operationele communicatie daalt, terwijl de kosten oplopen.

## DOELGROEP

Dit project richt zich tot alle bedrijven die chauffeurs, magazijnmedewerkers, ... uit kansengroepen tewerkstellen:

- Verladere, retailers en logistieke dienstverleners
- Transportbedrijven

Maar ook:

- Centra voor beroepsopleiding actief in opleiding van deze profielen
- Interimkantoren
- Adviseurs rond opleiding en integratie op de werkvloer
- Technische bedrijven als aanbieder van soft- en hardware (games, LMS (Learning Management Systemen), VR-apparatuur, ...)

## OPPORTUNITeiten

- Het aanpakken van het personeelstekort en betere integratie en retentie van kansengroepen.
- De uitdagingen van kansengroepen op vlak van opleiding, onboarding, communicatie en motivatie aanpakken door de toepassing van een totaalaanpak met gamificationstrategieën en digitale media.
- Het inkorten, verhogen van kwaliteit en effectiviteit en het verlagen van de kostprijs van opleiding, onboarding en bedrijfscommunicatie.

## WORD LID VAN DE BEGELEIDINGSGROEP

### Voordelen:

- U geeft mee richting aan de in het project ontwikkelde tools en leert in workshops van experts ter zake hoe u de totaalaanpak in uw bedrijf kan implementeren
- U kan een specifieke case aanbrengen en mee uitwerken in een demonstrator en daarna de games tot een jaar na het project gratis gebruiken!
  - U krijgt als eerste toegang tot de resultaten
  - U kan netwerken met experts en andere deelnemende bedrijven
    - U krijgt visibiliteit op onze website, in de rapporten, persmededelingen en het slotevent

# GAMIFICATION IN LOGISTICS

## CONCRETE ACTIVITEITEN

- Logistieke bedrijven laten kennismaken met de technische en operationele mogelijkheden en het aanbod in Vlaanderen inzake gamification, digitale media en LMS.
- Aantonen hoe deze bij logistieke bedrijven een meerwaarde kunnen bieden bij opleiding van en communicatie met kansengroepen.
- Ontwikkelen van minimaal 2 modulaire games waarmee bedrijven zelf een aantal opleidingen of communicaties kunnen opzetten, eventueel gekoppeld aan hun LMS.
- Ontwikkelen van een laagdrempelig en technologie-neutraal platform met beperkte LMS functionaliteit op maat van de logistieke bedrijven.
- Ontwikkelen van een stappenplan voor toepassing van gamificationstrategieën bij logistieke bedrijven.
- Inzicht verschaffen in de opleidings- en psychologische aspecten en integratie van kansengroepen. Hoe kan communicatie met en opleiding van medewerkers uit kansengroepen in het bedrijf worden aangepakt met aandacht voor motivatie, psychologie en intrinsieke communicatie?
- Opstellen van een handleiding en het opzetten van een toolbox voor zelfstandig gebruik van het ontwikkelde platform en de games die aan de deelnemende bedrijven worden aangeboden.
- Opzetten van 2 demonstratoren op basis van de ontwikkelde games en het platform.

## TIJDSINVESTERING

- De projectuitvoering berust bij het VIL-team.
- De tijdsinvestering van de deelnemers beperkt zich tot 4 à 5 dagen, verspreid over de projectduur, voor deelname aan vergaderingen en workshops.
- De in overleg geselecteerde deelnemers waarbij de ontwikkelde games worden getest en gevalideerd - 10 à 15 dagen extra.

## PROJECTKOST

- Totale VIL-projectkost: € 360.400
- Cofinanciering door alle deelnemers: 30% van totale projectkost

## BIJDRAGE DEELNEMERS PER KALENDERJAAR (2022, 2023 & 2024)

- Grote ondernemingen: € 3.750
- Middelhete en kleine ondernemingen (1): €2.500
- Kleine ondernemingen uit primaire doelgroep VIL (logistieke dienstverleners en verladers/retailers): gratis
- Startups(\*): €750

(1) Middelhete: zelfstandig bedrijf met < 250 VTE én een jaaromzet van max. € 50 miljoen óf een balanstotaal van max. € 43 miljoen.

(2) Klein: zelfstandig bedrijf met < 50 VTE én een jaaromzet van max. € 10 miljoen of een balanstotaal van max. € 10 miljoen.

(3) Een startup is een jong bedrijf (maximum 5 jaar en maximum 5 VTE) met een vernieuwend idee, dat gebruik maakt van nieuwe technologie.

## MEER WETEN?

Contacteer Dirk Jocquet ([dirk.jocquet@vil.be](mailto:dirk.jocquet@vil.be))



## PLANNING

oktober 2022 - september 2024



AGENTSCHAP  
INNOVEREN &  
ONDERNEMEN



samen voor  
#sterkgroeien