

GAMECHANGER

SPIELZIELE - DIE HÄUFIGSTEN FEHLER

GAMECHANGER ONLINE AKADEMIE
WWW.GAMECHANGER.WORLD



SPIELZIEL

Spielziele - Beispiele für die 6 häufigsten Fehler

1. Fehler: Symptome statt Ursachen

Unsere Mitarbeiter sollen in Zukunft das Qualitätsmanagement aktiv unterstützen.

Besser: Alle Mitarbeiter setzen regelmäßig Initiativen um, damit es immer weniger Fehler in unseren Produkten und unserer Arbeit gibt.

2. Fehler: Schwammige Beschreibungen

Die Verkaufsmitarbeiter sollen motivierter an die Verkaufsgespräche herangehen.

Besser: Die Vertriebsmitarbeiter sollen in Zukunft freiwillig ein Drittel mehr Verkaufsgespräche pro Tag führen als das jetzt der Fall ist.

3. Fehler: Persönlichkeitsmerkmale statt Verhalten

Unsere Mitarbeiter sollen mehr wie Steve Jobs denken und handeln.

Besser: Unsere Mitarbeiter sollen regelmäßig Initiativen umsetzen, die zu mehr Innovation in der Produktentwicklung führen.

4. Fehler: Bewertungen statt Verhaltenveränderung

Die Projektmanager sollen professioneller kommunizieren.

Besser: Die Projektmanager sollen in Zukunft die Mitarbeiter regelmässig über den aktuellen Projektstatus informieren. Dabei soll es die Möglichkeit, dass alle Mitarbeiter direkt Fragen stellen können.

5. Fehler: Negativziele

In Zukunft darf kein fehlerhaftes Produkt mehr versandt werden.

Besser: Die Mitarbeiter in der Produktion sollen in Zukunft jedes Produkt einzeln überprüfen, bevor es für den Versand freigegeben wird.

6. Fehler: Viele Ziele

Die Gehaltskosten sollen reduziert werden. Gleichzeitig sollen die Manager sicherstellen, dass kein wichtiger Mitarbeiter das Unternehmen verlässt.

Besser: Das mittlere Management soll sicherstellen, dass wichtige Mitarbeiter auf jeden Fall im Unternehmen gehalten werden.