

Executive Summary

Titel der Diplomarbeit:

Die Verteilung von limitierten Ressourcen in Teams (Wie die virtuelle Realität helfen kann, limitierte Ressourcen fairer und effizienter zu allozieren)

Abgabedatum:

4. November 2009

Ziel der Studie war die Analyse von verschiedenen Arten zur Allokation von limitierten Ressourcen in Gruppen. Dabei ging es darum, aufzuzeigen, dass das Wissen aus Online-Spielen, bei denen knappe Ressourcen ein Teil des Spieldesigns sind, auch zur Generierung eines optimalen Allokationsprozesses genutzt werden kann. Dazu wurde ein Gruppenexperiment bei insgesamt über 330 Probanden durchgeführt, indem es darum ging, als Team eine Ressourcenallokation durchzuführen. Bei gleich bleibenden Bedingungen wurden unterschiedliche Allokationsarten hinsichtlich der Fairness, der Effizienz, der Komplexität und der Güte untersucht und verglichen. Dabei konnte festgestellt werden, dass die Allokationsarten einen massgeblichen Einfluss auf die Güte einer Allokation haben. Insbesondere der Fairness einer Allokation kommt eine besondere Bedeutung zu, da die wahrgenommene Fairness einen Grossteil der Güte eines Allokationsverfahrens erklären kann und aus Resource-based View sowie aus Sicht des Strategischen Human Resource Managements dazu beiträgt, nachhaltige Wettbewerbsvorteile zu generieren.