



eLearning-AWARD 2017

JOURNAL

KATEGORIE:
GAMIFICATION

SIEGERPROJEKT:
Spielerisch lernen - die QuizApp von Wüstenrot

PROJEKTPARTNER:
keeunit GmbH
Wüstenrot Bausparkasse AG

Praxisrelevantes Wissen auf spielerisch-kompetitivem Weg festigen

Weiterbildung optimieren mit der Wüstenrot Quiz-App

Produktmodifikationen, geänderte Rahmenbedingungen oder technologische Neuerungen beeinflussen laufende Vertriebsaktivitäten unmittelbar. Die Art der Wissensvermittlung kann in Bezug auf Akzeptanz von Veränderungen und Motivation der Vermittler entscheidenden Einfluss haben und sich damit direkt auf deren künftige Verkaufserfolge auswirken. Besonders im Vertrieb ist es schwierig, Vertriebsmitarbeiter für Weiterbildungszwecke über einen längeren Zeitraum aus dem Vertriebsalltag abzuführen, da dies zwangsläufig zu Produktionsbeeinträchtigungen führt.

Für die Einführung eines neuen Bauspartarifs wurde daher nach einem geeigneten, digitalen Lernmedium gesucht, das über die reine Wissensvermittlung mit traditionellen Trainingsmethoden, insbesondere Präsenz- und Online-Schulungen, hinausgeht und dabei die zuvor aufgeführten Aspekte positiv beeinflusst. Die Lösung lag in der Einführung einer Quiz-App, die in Zusammenarbeit zwischen dem Mainzer Dienstleister keeunit GmbH und der Wüstenrot Bausparkasse AG entwickelt wurde, um zeit- und ortsunabhängiges Lernen für den Vertrieb zu ermöglichen.

Lernbedarfe

Zu den Projektzielen zählte unter anderem die Entwicklung und Implementierung eines innovativen, digitalen Lernmediums, welches die Nutzer in die Lage versetzt, sich spielend mehr Produkt- und Verkaufswissen anzueignen und dieses auf benutzerfreundliche Weise zu festigen und zu vertiefen. Hinzu kommt die Reduktion von klassischen, zeit- und ressourcenintensiven Präsenz-Schulungen und infolge dessen die Senkung von Hotel-, Tagungs- und Reisekosten. Die Schaffung einer hohen Akzeptanz bei den Anwendern, sowie die Erhöhung der Eigenmotivation und Lernbereitschaft bei den Vertriebsmitarbeitern soll gesteigert werden. Des Weiteren soll die zeitnahe und effektive Unterstützung der klassischen Wissensvermittlung im Vertrieb gefördert werden und die Steigerung der fachlichen Kompetenz mit unmittelbarer Aus-

wirkung auf das Lernumsetzungsverhalten der Anwender. Abschließend sollen sich positive Effekte auf die Produktivität der Vermittler und den Lernerfolg der Auszubildenden auswirken. Zielgruppe sind alle freiberuflichen Handelsvertreter nach §84 HGB, die im Vertrieb der Wüstenrot Bausparkasse AG in verschiedenen Funktionen tätig sind. Zu unterscheiden sind hierbei Außendienstpartner mit Akquisitionsauftrag, Betreuer- und Produktspezialisten sowie Führungskräfte. Die Quiz-App wird sowohl im Stammvertrieb von Wüstenrot als auch im Kooperationsvertrieb eingesetzt. Die Ermittlung der Anwender und die Freischaltung für die App erfolgte auf Führungsebene nach Abstimmung mit der zuständigen Führungskraft. Die benötigten Daten für die Systemfreischaltung wurden über die Vertreterdatenbank generiert und an keeunit zur Freischaltung weitergeleitet.

Projektverlauf

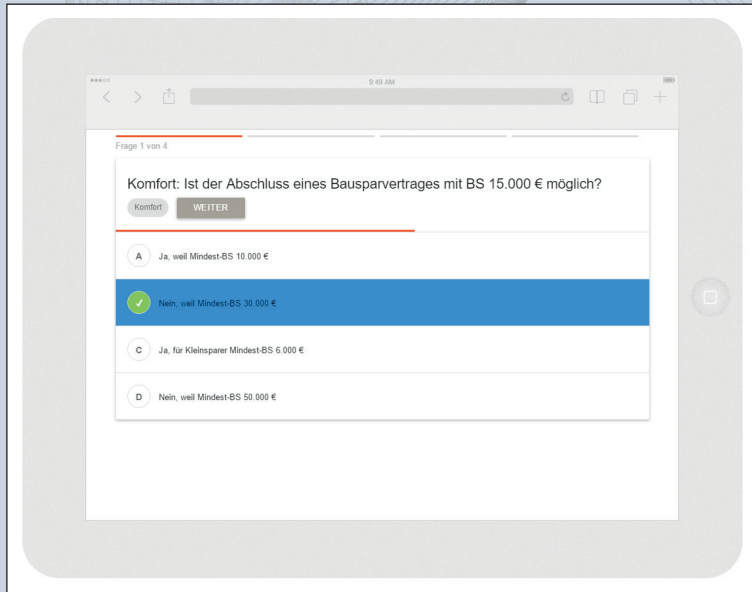
Die Entwicklung der Quiz-App erfolgte in Zusammenarbeit mit dem Dienstleister keeunit GmbH. Dazu wurde ein Projektteam ins Leben gerufen, bestehend aus Fachausbildern und Fachexperten aus dem Bereich Produktmanagement Bausparen und Anwendern. Ebenfalls mit einbezogen wurden die IT-Abteilungen und der Datenschutzbeauftragte, um datenschutzrelevante Fragen sicherzustellen. Vor dem Launch wurde die App durch ein heterogenes Testteam bestehend aus IT, Vertrieb Aus- und Weiterbildung, Produktmanagement und Auszubildenden auf

METHODIK

Angewandte Methoden

- Gamification
- Mobile Learning
- Microlearning
- Workplace Learning

Weiterbildung optimieren mit der Wüstenrot Quiz-App



Die Wüstenrot-Variante umfasst 300 Fragen zu den vier Bauspartarifen Kompakt, Komfort, Premium und Trend.

diversen Endgeräten getestet. Während der Pilotphase standen die Fachausbilder hinsichtlich technischer Anforderungen und der Benutzerfreundlichkeit in direktem Austausch mit den Nutzern und dem Dienstleister keeunit.

Projektergebnis

Via Quiz-App wird die Möglichkeit geschaffen, sich spielerisch Wissen über neue Produkteigenschaften anzueignen. Entscheidend dabei ist die Möglichkeit auf Selbstbestimmung jedes einzelnen Vertriebsmitarbeiters, indem er selbst über den geeigneten Zeitpunkt entscheidet, wann er sich dem Lernstoff widmet. In Bezug auf Handhabung und Funktionalität erinnert die Quiz-App an Anwendungen aus dem privaten Bereich, um damit eine möglichst hohe Akzeptanz bei den Nutzern erzielen zu können. Über den integrierten Wettbewerbscharakter steigt die persönliche Lernmotivation. Die Quiz-App umfasst rund 300 Fragen zu den vier Bausparvarianten Kompakt, Komfort, Premium und Trend. Gegner ist ein zufällig „gematchter“ Spieler oder ein herausgeforderter Kollege. Die Anwender kämpfen durch das Beantworten der Fragen um Punkte und können im Ranking steigen. Ohne Schulungsdruck werden damit alle teilnehmenden Vertriebsmitarbeiter auf einen einheitlichen aktuellen Wissensstand gebracht und sind damit für Kundenfragen gut gewappnet. Auch im Bereich der Ausbildung zur Bankkauffrau und zum Bankkaufmann IHK wurde die Quiz-App eingesetzt. Schon

während der Ausbildung sind die jungen Bankkaufleute mit laufenden Änderungen und den unterschiedlichsten Themen in Schule und Betrieb konfrontiert, dies führt in Stoßzeiten insbesondere unmittelbar vor Prüfungen zu erhöhtem Lern- und Leistungsdruck. Der Einsatz der Quiz-App zum Wissensaufbau bezüglich des neuen Bauspartarifs wurde insbesondere von der jungen Zielgruppe dankbar aufgenommen, die spielerische Art des Lernens konnte von den Auszubildenden eigenverantwortlich in ihren Alltag eingebettet werden und wurde nachweislich selbst in Pausenzeiten häufig genutzt.

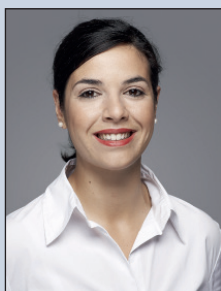
Fazit

„Über 98% der angemeldeten Lernenden nutzen die Quiz-App aktiv und integrieren sie in ihren Alltag“, bestätigt Frau Norma Demuro, Geschäftsleitung der keeunit GmbH. „Der Spaßfaktor und das Sich-Messen mit den Kollegen sind Motivationstreiber - das Lernen findet spielerisch und nebenbei statt. Insgesamt ein großer Erfolg“, so Demuro weiter. Die Quiz-App ist ein gelungenes Tool, um ein zeit- und ortsunabhängiges Lernen in Unternehmen zu ermöglichen. Zeitgleich ist es eine Methode, ohne Lerndruck spielerisch das Wissen zu erweitern. Aus diesem Grund hat die Jury des eLearning Journals die Projektpartner keeunit keeunit GmbH und Wüstenrot Bausparkasse AG mit dem eLearning AWARD 2017 in der Kategorie „Gamification“ ausgezeichnet.

Autorin: Steffi Fritz

keeunit GmbH

PROJEKTPARTNER



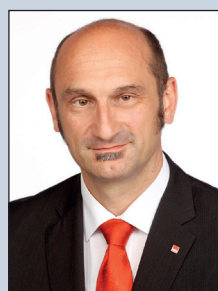
Norma Demuro
Geschäftsführung

keeunit GmbH
Mombacher Straße 52
D-55122 Mainz

demuro@keeunit.de
www.keeunit.de

Wüstenrot Bausparkasse AG

PROJEKTPARTNER



Rainer Horn
Bereichsleiter Vertrieb
Aus- und Weiterbildung

Wüstenrot Bausparkasse AG
Im Tambour 2
D-71638 Ludwigsburg

rainer.horn@wuestenrot.de
www.wuestenrot.de

INFO

Vorgaben & Besonderheiten

Vorgaben:

Die Nutzung der App erfolgt auf freiwilliger Basis. Die erfassten Daten und die erreichten Punktestände sind vom Nutzer einsehbar. Eine Auswertung erfolgt in Form eines Rankings.

Besonderheiten:

Lernerfolg und Nachhaltigkeit des jeweiligen Nutzers sind über die Anzahl richtig beantworteter Fragen und die Anzahl gewonnener Duelle messbar.