

Der eLearning AWARD 2017 in der Kategorie Lern-App geht an engram und die Dekabank

2 in 1 - engram QuizCards/Deka MITTmach-App überzeugt als Lern-App mit intelligentem Lernmanagementsystem

Nach 2014 hat die engram GmbH aus Bremen in diesem Jahr erneut den begehrten eLearning-Award auf der Didacta übereicht bekommen. Der „eLearning AWARD“ wird jährlich von der Zeitschrift „eLearning Journal“ an herausragende E-Learning-Projekte vergeben.

„Auf den ersten Blick ist unsere Lösung ganz simpel. Dahinter steckt aber eine leistungsfähige Infrastruktur, die es ermöglicht engram QuizCards sowohl als einfaches Stand-Alone Wissensquiz, als auch als eigenständige, moderne Lernumgebung für Smartphones und Tablets zu nutzen“, erklärt Jens Wunderlich, Geschäftsführer der engram GmbH.

Für die Expertenjury waren die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten sowohl für kleine, als auch für große Unternehmen ein wesentlicher Grund, engram QuizCards als beste Lern-App 2017 zu krönen.

Die Förderung und Weiterbildung von Mitarbeitern ist nicht nur Aufgabe der Personalentwicklung, sondern auch die Basis für die Innovationsfähigkeit eines Unternehmens. Für die Mitarbeiter selbst bedeutet dies aber häufig unangenehme zusätzliche Arbeit. Nicht aber so, wenn das Lernen mit etwas Positivem verbunden ist. Spielen. In der E-Learning-Welt zeichnet sich daher deutlich ein Trend ab: Game-Based Learning. Spielend Lernen im Unternehmen. Wer seine Mitarbeiter effektiv - und mit Freude - schulen möchte, setzt Lern-Apps ein.

Mit engram QuizCards lassen sich sowohl unternehmensbezogene Themen kurz und knapp vermitteln, als auch notwendiges Wissen zur Vertriebsunterstützung spielerisch festigen. Dabei muss der Lernende nicht etwa die Schulbank drücken. Spielerisch lernen am Arbeitsplatz, auf Reisen oder auf dem heimischen Sofa - je nach Bedarf kann der Lernende die App auf Smartphone, Tablet oder Desktop-PC nutzen. Das besondere Highlight: Die Lern-App ist nahtlos in das engram LMS Framework integrierbar. Bei der Dekabank ist engram QuizCards beispielsweise als Deka-MITTMach App angebunden an ein hochmodernes Lernportal für über 50.000 Sparkassenberater.

Einfach lernen, wie mit dem Karteikasten.

Die Grundidee von engram QuizCards ist, dass jedes Lernobjekt durch eine Karte repräsentiert wird - der QuizCard. Diese Karten können zu verschiedenen Kategorien gebündelt werden und bestehen jeweils aus zwei Teilen: dem Inhalt und einer Frage. Im Inhaltsteil können unterschiedliche Medien, wie Texte, Bilder, Videos oder Audio-Elemente zur Veranschaulichung des Lernobjektes genutzt werden. Für den Frageteil stehen verschiedene Fragetypen, wie Single Choice, Multiple Choice oder Sortieraufgaben für ein abwechslungsreiches Lernen bereit.

Das Ziel: Erreichen des nächsten Levels

Mit Hilfe mehrerer Level ist es möglich, genau die Lernobjekte zu wiederholen, welche noch nicht verinnerlicht wurden. Das Grundprinzip ist einfach erklärt: falsch beantwortete Quiz-Karten steigen ein Level ab, richtig beantwortete Quiz-Karten steigen ein Level auf. Ziel ist es, alle Quiz-Karten auf den höchsten Level zu befördern.

„Unser Ziel ist es, den Beratern in den Sparkassen Informationen und Lerninhalte zu unseren Produkten kurzweilig und effizient zur Verfügung zu stellen. Durch den Einsatz der Deka-MITTMach-App können wir die Mitarbeiter viel besser fördern und beim Erreichen der Lernziele unterstützen“, erklärt Uwe Graudegus, Projektleiter im E-Learning und Trainingsmanagement der Dekabank.

engram QuizCards kann alleine, zusammen in der Gruppe oder in Form eines Duells gespielt werden.

Zur Verfügung stehen drei Spielmodi: Training, Challenge und Duell.

- Im Training können Lernende, basierend auf dem Lernkarten-Prinzip, Themen kennenlernen und Wissen durch Wiederholung aufbauen.
- In der Challenge stellen sich Gruppen, Teams oder Abteilungen gemeinsam der Herausforderung.
- Im Duell-Modus fordern sich Lernende gegenseitig heraus.

„Wir bekommen durchweg positive Rückmeldungen von unseren Kunden. Selbst ‘trockene Themen’ werden mit Spaß gelernt, erzählt Jens Wunderlich.“

Mit den engram QuizCards hat engram erneut bewiesen, auf Anforderungen ihrer Kunden erfolgreich mit sehr guten und innovativen Produktentwicklungen zu reagieren.

Stichworte: E-Learning, Apps, Digitalisierung, Lernen

engram GmbH


Seit über 25 Jahren realisiert die Bremer engram GmbH maßgeschneiderte Softwarelösungen und Benutzerschnittstellen zur Unterstützung von Unternehmens- und Geschäftsprozessen. Als Spezialist für innovative Frontend-Lösungen entwickeln wir Anwendungen mit optimaler Nutzbarkeit und sichtbarem Erfolg für unsere Kunden. Die Bandbreite der Lösungen reicht von Lern-Apps über Wissensmanagement- und Lernportale, vom Digital Signage-System bis zur komplexen Multikanalverteilplattform zur Unterstützung der Digitalisierung von Unternehmensprozessen.


Weitere Informationen erhalten Sie bei:

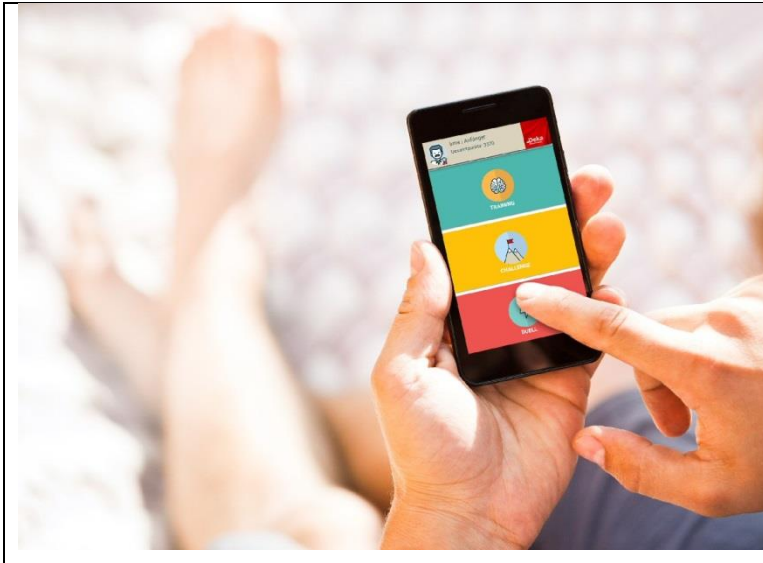
Björn Mellies | eLearning | engram GmbH
Konsul-Smidt-Straße 8r | 28217 Bremen | Tel.: +49 421-620298-0 | Fax: +49 421-620298-999
bjoern.mellies@engram.de | www.engram.de

Bildmaterial:

	<p>Nutzungsbeispiel - Awardverleihung auf der Didacta 2017 Das Team von engram und der DekaBank bei der Verleihung des Awards für die beste Lern-App des Jahres 2017</p>
---	---

	<p>Nutzungsbeispiel - Standortunabhängiges Lernen mit QuizCards.</p>
---	---

	<p>Nutzungsbeispiel - QuizCards auf unterschiedlichen Endgeräten.</p>
---	--



Nutzungsbeispiel -
QuizCards auf dem Smartphone.

Siehe Anlage