

SICHERHEIT UND UNTERSTÜTZUNG BEIM AUFBAU EINER DIGITALEN LERNWELT

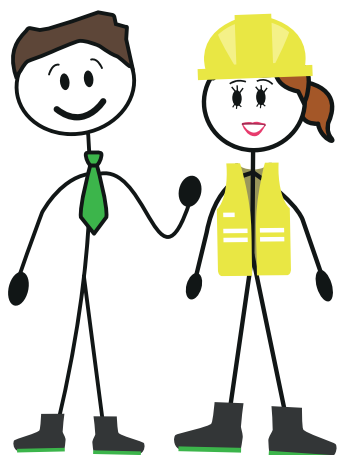
LERNLABOR – ENTWICKLUNG EINES FAHRPLANS

Im Zuge einer neuen strategischen Ausrichtung sollte beim Bahntechnik-Unternehmen Vossloh digitales Lernen vorangetrieben werden. Doch wie geht man diese Mammutaufgabe sinnvoll an? Im Canudo LernLABor wurden Zielgruppen definiert, Organisationsschritte festgelegt und erste Lernformate konzipiert. Außerdem wurden Zuständigkeiten definiert und ein Dreijahresplan aufgestellt, der die Einführung digitaler Formate werblich begleitet. Gut vorbereitet ging es dann los in die Umsetzung.

LERNPROGRAMM – MIT GESCHICHTEN ZUM „AHA-EFFEKT“

Wie kann man das Thema „Health & Safety“ so nachhaltig in das Bewusstsein von Mitarbeitern rücken, dass sie die Gefahrenpotenziale bei ihrer täglichen Arbeit erkennen und ihr Verhalten entsprechend anpassen? – Trotz des ernsten Themas funktioniert das am besten

mit einem Augenzwinkern. In sieben Animationen mit Olivia und Tom, erfahren Mitarbeiter, wie schnell man sich im Arbeitsumfeld in Gefahr begeben kann. Auf ihrem Weg über das Vossloh Gelände geraten die beiden in die eine oder andere missliche Lage. Jeder ihrer Fehler wird in eine Verhaltensregel umgekehrt, die der Lerner somit anschaulich und einprägsam verinnerlicht.



SPRACHVERSIONEN:
Englisch, Deutsch und Französisch

LERNPLOT – PRODUKTWISSEN AUF DEN PUNKT GEBRACHT

Um Sales Mitarbeitern die Bedeutung des Geschäftsbereichs „Vossloh Rail Services“ und vertriebsrelevantes Produktwissen zu vermitteln, realisierte Canudo eine virtuelle Bahnfahrt als Lernplot. Dieser hat zehn Stationen, an welchen die Lerner Halt machen und Informationen zu Produktlösungen und Services zur Schienen- und Weicheninstandhaltung erhalten. Ein Medienmix aus Fotos, Videos und Interaktionen sorgt für Abwechslung und Veranschaulichung – vom Bahnhof bis zur Endstation.



INTUITIVE BEDIENUNG DURCH SCROLLEN ODER WISCHEN

LERNSPIEL – GELERNTES IM KONTEXT ANWENDEN

Ergänzend zu den Lernstationen im Plot entwickelte Canudo zur Wissensanwendung ein Lernspiel. Darin reist der Spieler als Vertriebsmitarbeiter um die Welt und präsentiert internationalen Kunden die Vossloh Produkte und Services. Um dabei die Anfragen richtig zu beantworten und die jeweils optimale Produktlösung zu finden, kann der Spieler auf Hilfsmittel (Schienenfehler-Fotos, Produktinfo-Mappe und Telefonjoker-Smartphone) zurückgreifen. Ziel des Vertriebsspiels ist es, so viele Kunden wie möglich zu überzeugen, dabei Punkte zu sammeln und ein möglichst hohes Ranking zu erhalten.



LERNRAUM – ABSTRAKTE THEMEN VIELFÄLTIG BEGREIFBAR MACHEN

Im Zuge des schnellen technischen Wandels in der Branche entwickelte Vossloh eine neue Strategie und Vision für die Entwicklung des Unternehmens. Zur Schulung dieser konzipierte Canudo einen Lernraum, der mit der Zeit mit Kurz-Lernprogrammen, Videos, Animationen, Slideshows und Mini-Games gefüllt wird und die Unternehmensstrategie verständlich erlebbar macht. Der dynamische Lernraum, dessen Inhalte immer wieder aktualisiert werden, trägt zudem dazu bei, dass die Vossloh Learning Platform immer wieder besucht wird und das Thema Corporate Strategy interessant bleibt.