

# Betriebswirtschaftliche Blätter

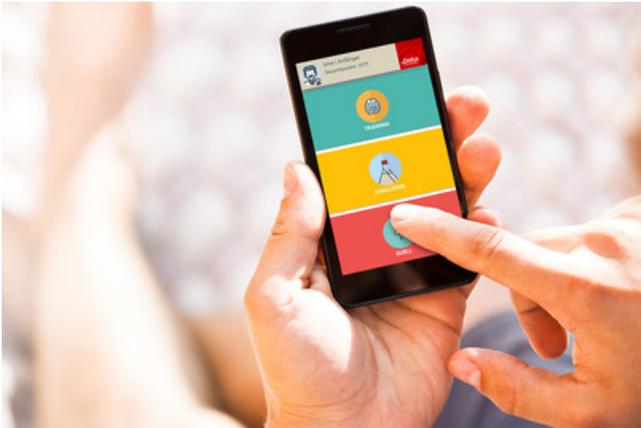
22. Mai 2017 - 08:30 | Deka-MITTMach App

## Virtuelle Punkte – echte Motivation

Corinna Gläbe

Spielerisch auf der Erfolgswelle – gerade erst live und schon mit dem E-Learning-Award ausgezeichnet: Die Dekabank hat gemeinsam mit der Firma Engram die Deka-"Mittmach"-App/Engram-Quizcards entwickelt und setzt damit innovative Akzente in der E-Learning-Landschaft.

Eine Kurzzusammenfassung finden Sie [hier](#).



*Die Deka-MITTMach App soll vor allem mit dazu beitragen, das Wertpapiersparen zurück auf die Agenda der deutschen Sparer zu holen. (Maksim Kostenko/fotolia, Montage: engram)*

Blended Learning setzt die DekaBank schon viele Jahre als optimale E-Learning-Strategie im Rahmen des Vertriebstrainings ein. Dabei vereint das Institut die Vorteile von E-Learning und Präsenztraining in einem Konzept. Seit Ende 2016 reiht sich ein weiteres Element synergetisch ein. Mit der Deka-MITTMach App setzt das Wertpapierhaus der Sparkassen neue Maßstäbe, Beraterwissen zu festigen, zu vertiefen und zu erweitern. MITT steht für **M**otivation - **I**nformation - **T**raining - **T**ransfer - der Name ist Mission. Es geht um die interaktive Vermittlung von Inhalten rund um Geldanlagen, Fonds, Zertifikate und neue Digitalisierungsprozesse. Wer MITTMacht, weiß mehr und berät besser.

Die Idee war gerade geboren, da war das Ziel schon formuliert: Es sollte eine kurzweilige Lern-Applikation geschaffen werden, die Berater in Sparkassen und die eigenen Mitarbeiter der DekaBank bestmöglichst unterstützt. Weitere Faktoren des Zielszenarios waren: einfache Bedienung, zukunftssichere Anwendung, Kompatibilität mit dem vorhandenen Learning Management System (LMS) sowie nachhaltiger Wissensaufbau mit spielerischen Komponenten.

Der Startschuss für das Projekt fiel Ende 2015. Ab diesem Zeitpunkt haben engram und DekaBank in enger Zusammenarbeit die Deka-MITTMach App entwickelt. Im Vergleich zu verschiedenen bereits im Markt existierenden Lösungen sollte am Ende keine gewöhnliche Quiz-App als native Applikation herauskommen. Stattdessen nutzt die MITTMach-App alle Vorteile moderner Webtechnologien, bietet Nutzern als Web-App ein exzellentes Anwendererlebnis und erspart aufwendige Beschaffungswege über kommerzielle App-Stores.

Durch die vollständige Integration in das ebenfalls von engram und DekaBank gemeinsam entwickelte LMS entfällt eine redundante Datenhaltung. Sparkassen-Mitarbeiter nutzen zur Anmeldung an der Deka-MITTMach App ihre gewohnten Zugangsdaten aus dem hauseigenen Vertriebstraining oder den SingleSignOn (SSO) aus dem DekaNet.

Knapp ein Jahr lang haben die Bremer Experten für E-Learning und die Fachabteilung E-Learning und Trainingsmanagement der DekaBank am Projekt gearbeitet. In diversen Workshops hat das Projektteam das Grundkonzept erstellt. Der spielerische Gedanke stand von Beginn an im Fokus. „Wir wollten den Spieltrieb des Einzelnen als Energie kanalisieren und für das Wertpapiergeschäft auf Seiten der Sparkassen nutzbar machen“, beschreibt Peter Rumig, Leiter Vertriebstraining, DekaBank, die Orientierung am aktuellen Gamification-Trend in der E-Learning-Branche, wonach Prinzipien und Mechanismen aus Spielen auf andere Aufgaben und Tätigkeiten wie Lernen erfolgreich übertragen werden.

Mit dem Grundkonzept gab engram die Richtung für die Entwicklung des Feinkonzepts und der ersten Prototypen vor. Im Rahmen eines agilen Entwicklungsprozesses haben verschiedene Fachabteilungen der DekaBank sowie Testnutzer der Sparkassen iterativ und kontinuierlich die Prototypen und den Entwicklungsfortschritt geprüft. In weiteren Konzeptionsphasen modifizierten und spezifizierten die Produktentwickler das Produkt soweit, dass die optimal an die Bedürfnisse der Sparkassen angepasste Deka-MITTMach App entstanden ist. Innerhalb des Deka-Vertriebs ist der Rollout bereits im April 2016 mit einem Wettbewerb der Vertriebsregionen erfolgt. Ende Oktober 2016 ging diese dann erfolgreich in den Livebetrieb bei allen Sparkassen in Deutschland.

## Apps gewinnen E-Learning Award

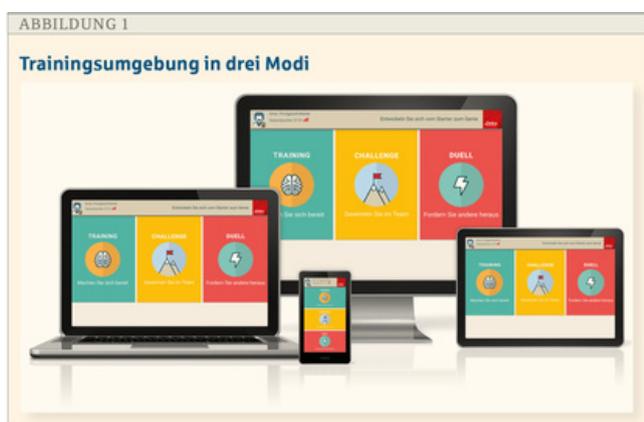
Nach einer ersten sehr positiven Resonanz innerhalb der DekaBank und verschiedener Sparkassen konnte das Produkt auch Experten von außerhalb überzeugen. Seit 2008 zeichnet die Zeitschrift E-Learning Journal jährlich in rund 30 Kategorien besonders wertvolle „State of the Art“-Projekte aus. Auf der Didacta, Europas größter Bildungsmesse, nahmen im Februar 2017 die Bremer und Frankfurter gemeinsam den E-Learning-Award in der Kategorie „Beste Lern-App 2017“ in der DACH-Region entgegen. Aus über 20 Mitbewerbern wählte eine Fachjury die Deka App / engram-QuizCards aus und prämierte sie für die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten, die umfangreichen Automatisierungsfunktionen sowie den Hybrid-Charakter aus Lern-Applikation und LMS.

Ich lerne, weil ich spiele. Einen zusätzlichen Mehrwert erlangt die Deka-MITTMach App durch die direkte Integration in das engram-LMS. Das Herz sind die Quizkarten. Sie repräsentieren einzelne Lernobjekte, die zu Themenfeldern gebündelt werden. Von Fremdwörter und Volkswirtschaft bis Aktienfonds und Altersvorsorge - mittlerweile gibt es über 60 verschiedene Kategorien, die allgemeine und auch sehr spezielle Themenfelder abdecken. Der Lernbeauftragte der Sparkasse wählt aus dem Portfolio von Kategorien der DekaBank genau die aus, die für seine Mitarbeiter relevant sind.

Darüber hinaus gibt es für interessierte Institute eine Erweiterungslizenz zur Sparkassen-MITTMach App. Damit kann die Sparkasse eigene Themen und Quizkarten anlegen, um individuelle Bedürfnisse abzudecken. In der Sparkassen-MITTMach App stehen auch alle Kategorien der DekaBank zur Verfügung.

Sparkassen gestalten die Frage- und Inhaltskarten selbst. Auf der Fragekarte finden Nutzer im oberen Teil die Frage und im unteren Teil die Antwortmöglichkeiten. Single Choice, Multiple Choice, Wahr/Falsch und Sortieraufgaben - vier Fragetypen stehen optional zur Wahl und machen das Lernen abwechslungsreich. Die Inhaltskarten dienen der Veranschaulichung des Lernobjekts und enthalten erklärende Texte, Bilder, Videos, 360-Grad-Grafiken oder sogar Audioinhalte. Jede Karte - sowohl Frage- als auch Inhaltskarte - kann mit Unterseiten versehen werden. Durch Wischen oder Klicken blättert der Nutzer zu weiteren Elementen wie Animationen oder Grafiken.

## Training - Challenge - Duell



(BBL)

Der Lernende kann zwischen drei verschiedenen Spielmodi wechseln: Training, Challenge und Duell (s. Abb. 1). Er spielt sich mit den richtigen Antworten in höhere Level und kann vom „Starter“ zum „Superstar“ avancieren. Im

Trainingsmodus testen die Lerner ihr Wissen und überprüfen, wie fit sie etwa in Fonds- und Zertifikate-Themen sind. Das Feedback erfolgt sofort. Auf diese Weise lernen sie neue Themen kennen, werden für relevante Inhalte sensibilisiert und bauen Wissen auf. Fragen, die falsch beantwortet worden sind, werden zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt.

Im Challenge-Modus meistern Gruppen, Teams oder ganze Abteilungen zusammen eine Herausforderung. Sie vertiefen gemeinsam Wissen, lösen die Aufgaben zusammen und festigen das neu Erlernte. Im Duell-Modus können sich Kollegen bundesweit in 1:1-Duellen in den gelernten Themen zu messen. Sie fordern andere Lerner mit gleichem Themenprofil heraus und bestimmen sowohl Zahl der Fragen als auch die Zeitvorgabe. Die Logik der Deko-MITTMach App filtert die Teilnehmer nach den für Sie freigeschalteten Kategorien und sorgt so für die entsprechende Chancengleichheit. Training, Challenge oder Duell lassen sich jederzeit unterbrechen (Pause-Funktion) und zu einem späteren Zeitpunkt, auch von einem vollkommen anderen Endgerät aus, genau dort fortsetzen.

## **Nachhaltiges Verankern von Wissen**

In allen drei Disziplinen geht es um Punkte. Wer richtige Antworten liefert, sammelt und spielt ab einer bestimmten Punktzahl einen Level höher, steigt in der Rangliste auf, bekommt einen virtuellen Pokal oder darf sich im weiteren Verlauf unter anderem Meister oder Genie nennen. Bis 2.500 Punkte ist man Starter, dann Anfänger, dann Fortgeschrittener. Für den Guru-Status müssen 55.000 Punkte gesammelt werden.

Wird der Job zum Spielfeld, verschwimmen die Grenzen zwischen physischer und virtueller Welt. Die Lerner erspielen sich virtuelle Punkte und zugleich echtes Wissen, das ihnen Vorteile im realen Job verschafft. Damit öffnet die Deko-MITTMach App ein neues Feld für das nachhaltige Verankern von Wissen. Entscheidende Parameter sind: Themenrelevanz, Erreichbarkeit und Erfolgserlebnisse. Der Traffic auf der App steigt stetig. 500 bis 1.000 Nutzer pro Tag sind inzwischen normal.

Sogar am Wochenende werden bis zu 750 Zugriffe gezählt. „Sehr hilfreich“, „Unterhaltsam!“, „Ich konnte mein Wissen spielerisch festigen und erweitern“ - die Anwender reagieren äußerst positiv auf die Neueinführung. Nutzerbefragungen bestätigen ferner: Bei Lernenden, Lernbeauftragten und Vertriebssteuerern erzielen die Deko-MITTMach App / engram QuizCards eine hohe Akzeptanz.

## Zu jeder Zeit, an jedem Ort, unkompliziert, unterhaltsam



*Durch „Gamification“ wird der Spaß am Lernen gefördert.*

*(Minerva Studio/  
fotolia, Montage:  
engram)*

Die Lernenden haben vor allem Handhabung, grafische Gestaltung, Aufbau und Gesamteindruck als sehr gut bewertet. Hervorgehoben wurde der Spaßfaktor beim Lernen. „Uns hat der virale Effekt bei der Einführung in Unternehmen überrascht“, erläutert Jesko-Alexander Zychski, Bereichsleiter E-Learning Solutions bei engram. Kollegen empfehlen danach die Lern-App untereinander weiter, sodass Kunden in kürzester Zeit eine deutlich höhere Motivation und Trainingsbeteiligung feststellen konnten.

Bei der Entwicklung der Lösung hatten Projektverantwortlichen stets die Nutzerfreundlichkeit im Auge. Das Design ist deshalb klar und ansprechend, die Funktionalitäten sind einfach zu verstehen. Auf den ersten Blick erscheint die Lösung regelrecht simpel. Dahinter steckt jedoch eine leistungsstarke Infrastruktur, damit die Lern-App sowohl als einfaches Wissensquiz als auch als eigenständige, moderne Lernumgebung für alle Endgeräte, Smartphones, Tablets, Desktop PC, Laptop nutzbar ist. „Wir stellen allen Sparkassen ein standardisiertes Tool flächendeckend zur Verfügung, durch das Wertpapier Wissen auf moderne spielerische Art vermittelt wird“, weist Rumig daraufhin, wie wichtig dieser Schritt auf dem Weg war, gemeinsam mit engram ein ganzheitliches Lernmanagementsystem nicht nur für das Wertpapiergeschäft anzubieten.

Häufig stellt sich die Frage nach der Nachhaltigkeit bei der innerbetrieblichen Weiterbildung. Wird das neu erlangte Wissen auch in die Praxis umgesetzt? Die Deko-MITTMach App lässt sich nach den bisherigen Erfahrungen mit anderen Weiterbildungsmaßnahmen sehr effizient kombinieren. Blended Learning verknüpft traditionelle Präsenzveranstaltungen mit modernen Formen von E-Learning. Mit der Deko-MITTMach App ist nun ein weiteres Element dazugekommen, das nicht nur allein, sondern in Verbindung mit anderen Lehreinheiten didaktisch effizient ist. Nach einem Präsenzseminar mit eingebautem E-Learning durchlaufen die Teilnehmer nun häufig noch eine weitere Runde in der neuen Lern-App. Frisch vermittelte Inhalte werden via digitaler Quizkarten abgefragt und verankert - ein gelungener Dreiklang im Sinne von Blended Learning.

Die Projektverantwortlichen der DekoBank sind mit Akzeptanz, Nutzungsfrequenz und Wissenstransfer der den Sparkassen kostenfrei überlassenen Deko-MITTMach App zufrieden und erhoffen sich davon einen weiterhin so positiven Effekt auf das Thema Wertpapierkultur im Allgemeinen. Je besser die interne Finanzbildung desto selbstverständlicher gehen die Berater für sich mit dem Thema Wertpapiersparen um und bauen eigene Hürden ab.

Die Lern-App soll dazu beitragen, das Wertpapiersparen zurück auf die Agenda der deutschen Sparer zu holen. „Das Konzept, Wissen auf spielerische Art zu vermitteln, bietet einen enormen Vorteil gegenüber anderen Lernmethoden“, glaubt Zychski. Die ersten Sparkassen denken über eine eigene Nutzerlizenz, die Sparkassen-MITTMach App nach, um neben den Deka-Themen auch eigene Inhalte zu integrieren.

## **Fazit**

Die DekaBank nimmt die Herausforderung der Digitalisierung auch im Bereich des Lernens an. Gemeinsam mit engram bietet das Wertpapierhaus allen Sparkassen bundesweit eine neue Art der Wissensvertiefung und -vermittlung an. Innovativ, spielerisch, flexibel, unkompliziert und interaktiv kommt die Deka-MITTMach App daher und realisiert intelligente Kernfunktionen zum systematischen Lernen.

## **Autorin**

Corinna Gläbe ist freie Journalistin in Bremen.



Scannen Sie diesen Code mit Ihrem Smartphone und lesen Sie diesen und weitere Beiträge online