

eLearning JOURNAL AWARD 2022

KATEGORIE:
SERIOUS GAME

PROJEKTRÄGER:



PROJEKTPARTNER:



INNOVATIONSFONDS II
Neue Geschäftsfelder

Emotionen und Lernen

Kompetenzentwicklung und Wissenserweiterung durch spielerisches Lernen

Lernen mal ganz anders: leicht, unterbewusst, über den Spaß an der Sache. „Serious Games“ hat sich zum Ziel gesetzt, mit spielerischen Lerninhalten auch die Mitarbeitenden zu gewinnen, die nicht einen permanenten Zugang zum LMS haben. Dazu sollten die Games nicht allzu „serious“ sein, um aufgrund der entsprechenden Spielstruktur passives Lernen zu aktivieren, die Motivation zu erhalten und intrinsisches Vorankommen zu fördern. Serious Games hat erfolgreich das Intrapreneurship Programm des Innovationsfonds II der Volkswagen AG durchlaufen und steht dort kurz vor der Umsetzung als eigene Geschäftseinheit. Mit der Lern-App PIZZA BLAST bringt sie einen Piloten auf den Markt, die Produktkenntnisse und Themen rund um die eMobilität mit Spaß vermittelt.

Die Automobilindustrie steht vor enormen Veränderungen – das gilt nicht nur für Volkswagen. Mitarbeitende müssen in neuen Themenfeldern fit gemacht werden. Das bedeu-

tet immer komplexer werdende Qualifikationsvoraussetzungen. Bedingt durch die Corona-Pandemie brechen Seminare in diesen Bereichen weg. Gleichzeitig schwinden



KATEGORIE: SERIOUS GAME



SIEGERPROJEKT:
Serious Game - PIZZA BLAST
PROJEKTPARTNER:
Volkswagen AG



mehr und mehr die Akzeptanz und der wahrgenommene Erfolg der traditionellen eLearnings. Mehr Wissen, bei steigender Komplexität, in kürzerer Zeit: Mitarbeitende müssen hierbei die Freude am Lernen behalten. Und, auch die produktionsnah arbeitenden Kolleginnen und Kollegen sollen einen guten Zugang zu spannenden Lerninhalten bekommen - durch die Arbeit fern eines Schreibtisches ist das eine zusätzliche Herausforderung. Mit dem Serious Game „Pizza Blast“ geht Volkswagen genau diese Herausforderungen an und baut eine Möglichkeit auf, Lerninhalte nachhaltig und mit Selbstmotivation zu vermitteln.

Lernbedarfe

Um die Akzeptanz und Etablierung dieser Methodik voranzutreiben, werden längst bekannte Erkenntnisse aus der Computerspielwissenschaft sowie der Neurobiologie angewandt. Die Emotionalisierung von Inhalten steht im Vordergrund. Inhalte von Seminaren, Web-based Trainings, SSPs etc., werden in ein Spiel „übersetzt“. Konkreter: Die Spielerinnen und Spieler sollen es im besten Fall gar nicht als Lernen empfinden und unbewusst eine emotionale Bindung zu den Lerninhalten aufbauen. Durch die Freude am Spiel und dem persönlichem Fortschritt wird der Botenstoff Dopamin ausgeschüttet und damit das Belohnungssystem im Gehirn aktiviert. Das Gelernte bleibt über die Emotion leichter im Langzeitgedächtnis haften - so können auch komplexere Seminarinhalte in angenehme und leichter verständliche Spielinhalte integriert werden.

Der Konsum der Inhalte führt zu einem passiven und damit angenehmen und spaßvollen Lernen.

Es ist kein typisches „Lernspiel“: Die eigentlichen Lerninhalte bleiben subtil im Hintergrund, Spaß und Gameplay stehen im Fokus. Ebenso wichtig ist jedoch auch das Narrativ, also die Story zum Spiel. Ziel ist es in Pizza Blast die Kunden mit heißer Pizza zu versorgen und dies mit Elektrofahrzeugen.

Projektverlauf

Bemerkenswert ist, dass Serious Games und die Spielentwicklung PIZZA BLAST komplett Volkswagen-intern aufgesetzt und gefördert wurden. Projektleiter und Team entwickelten die Business Unit erfolgreich im Intrapreneurship-Programm des Innovationsfonds II weiter. Dieser Fonds von Unternehmen und Betriebsrat unterstützt das „Unternehmertum im Unternehmen“ und fördert innovative Geschäftsideen methodisch und finanziell. In diesem Rahmen hatte das Team die Möglichkeit die Idee von Serious Games im Konzern testweise umzusetzen. Das Know-how wurde zu 90 Prozent intern gehoben: Softwareentwickler:innen und Game Designer:innen befanden sich bereits vorher im Betrieb, kannten interne Prozesse und wesentliche Begebenheiten - Software-Entwicklung rundum aus den unternehmenseigenen Reihen. Für die Musik wurde z. B. ein lokaler externer Musiker eingebunden.

Im Mai begann die Entwicklung von PIZZA BLAST, sodass die interne Marketing-Kampagne die Kolleginnen und Kollegen bereits im Juli für das Thema Serious Games und das Spiel sensibilisieren konnte. Die Begeisterung bei den Usern war groß - innerhalb kurzer Zeit meldeten sich viele Mitarbeitende freiwillig als Tester:innen für die Nutzertests im August.

Der allgemeine Startzeitpunkt für App- und Android-store ist für Frühjahr 2022 geplant, so dass das Projekt innerhalb kurzer Zeit sein erstes, fertiges Ergebnis vorzeigen kann. Aufgrund des Game-Designs und der Game-Mechanik ist es für das Entwicklerteam mit wenig Aufwand möglich, Adaptionen, Erweiterungen bzw. Veränderungen vornehmen zu können.

Durch die Verfügbarkeit in App- und Android-Stores soll PIZZA BLAST über den Volkswagen Konzern hinaus und auch international nutzbar werden. Eine DE und EN Version steht dafür zur Verfügung. Eine spanische Version ist bereits in Arbeit.



Der (Lern-)Erfolg der App wird anhand einer Studie gemessen, die wie folgt aufgestellt ist: Drei Gruppen werden mit den Lerninhalten, wie sie in PIZZA BLAST integriert sind, versorgt.

- Kontrollgruppe A werden die Lerninhalte als gedrucktes Abstract per Mail zugesandt, ohne dass eine Lese- und Empfangsbestätigung von Seiten der Lernenden angegeben werden muss.
- Kontrollgruppe B wird ebenso wie Gruppe A die Lerninhalte als Abstract per Mail bekommen, wobei hierbei eine Lese- und Empfangsbestätigung angegeben werden muss.

- Kontrollgruppe C ist die Gruppe, die die Inhalte spielerisch mithilfe von PIZZA BLAST erlernt. Freiwillig und intrinsisch motiviert.

Nach zwei Wochen werden bei allen Kontrollgruppen Fragetests durchgeführt, um den Lernstand im jeweiligen Fall ermitteln und somit den Nutzen der App evaluieren zu können.

Projektergebnis

Noch befindet sich das Projekt rund um PIZZA BLAST in der Betaphase. Bereits jetzt zeichnet sich ab, dass die

Nicht nur für die VW-Mitarbeitenden gemacht



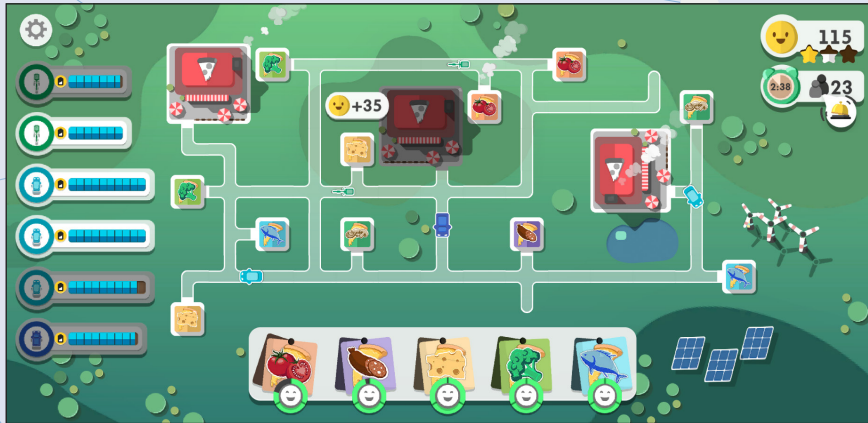
PIZZA BLAST, ein Spiel, mit viel Unterhaltung und vielen Erkenntnissen. Denn das Lernen steht hier nicht im Vordergrund. Dort steht der Spaß!

METHODEN

- Gamification
- Serious Gaming
- Mobile Learning



Ansprechende Graphik für ein tolles Spielerlebnis



Diese Pizza kommt gut an, denn mit einem modernen Aussehen sorgt dieses Spiel für lange Zeit eine gutdurchdachte Lernunterhaltung. Das integrierte Belohnungssystem motiviert den Spieler/Lerner mehr zu machen.

selbstgesteckten Ziele erreicht werden können: Spielspaß, Konsum und damit subtiles Lernen, steigende Akzeptanz - das Spiel hat Potenzial zur langfristigen Etablierung in der Wissensvermittlung. Komplexe Inhalte können verständlicher vermittelt werden, insbesondere zum Thema der eMobilität. Die hohe Anzahl an Freiwilligen für Projekt und Test zeigt, das intrinsisches und selbstmotiviertes Lernen stark nachgefragt wird. Insbesondere im produktionsnahen Arbeitsumfeld besteht die Chance, hoch relevante aber eher langweilige Themen schnell, interessant und einfach zu vermitteln - PIZZA BLAST ist eine der Lösungen dafür. Die nachhaltige Etablierung der im Innovationsfonds II entstanden Business Unit Serious Games ist mit diversen Geschäftsbereichen in Klärung.

Fazit

Mitarbeiter dort abzuholen, wo das Lernen komplex wird - egal ob aufgrund der Thematik oder der Lernmöglichkeiten - und das Lernen zu einer neuen Erfahrung zu ge-

stalten, das ist nicht nur ein ambitioniertes Ziel, sondern sollte jedem am Herzen liegen.

Mit PIZZA BLAST ist es gelungen, gleich mehrere Hürden zu überwinden: Erreichbarkeit, Zeitmanagement, Fortbildungsmöglichkeiten, Kompetenzgewinnung- und Erweiterung, Motivation zu einem intrinsischen Lernverhalten. Besonders die Tatsache, dass das Lernen „nebenbei“ passiert, ist bei Serious Games und PIZZA BLAST ein großer Vorteil - Lernen wird dadurch zur Selbstverständlichkeit.

Die Aktivierung des Faktors „Spaß“ und die Integration aller Beteiligten, auch derjenigen, die bisher erschwerte Möglichkeiten haben, sich umfassend qualifizieren zu können, haben die Jury des eLearning AWARDS 2022 davon überzeugt, die Geschäftseinheit Serious Games und das Projekt PIZZA BLAST mit dem Award der Kategorie „Serious Game“ auszuzeichnen. Herzlichen Glückwunsch!

INFO

Vorgaben:

Das Spiel sollte vordergründig Spaß machen und dabei Inhalte rein spielerisch vermitteln, ohne Zwang auszuüben. Stattdessen sollte dieses Serious Game so aufgebaut sein, dass man ohne den Gedanken des Lernens die App nutzt, sondern die des Zeitvertreibs - wie bei herkömmlichen Game-Apps.

Besonderheiten:

Das Team für die App-Entwicklung wurde Volkswagen-intern angeworben. Kein externes Entwicklungsstudio wurde beauftragt. Die App ist damit ein Eigenprodukt.

Volkswagen AG

PROJEKTVERANTWORTLICHER:



Serkan Yücebas
Founder & Intrapreneur

Volkswagen AG
Berliner Ring
D-38440 Wolfsburg

serkan.yuecebas@volkswagen.de
www.volkswagen.de