

Erstellung eines E-Learnings zur weltweiten Verteilung im Konzern und an Zulieferer



VOLKSWAGEN

AKTIENGESELLSCHAFT




»Die Ersterstellung eines E-Learnings ist im Vergleich zu einer Vor-Ort-Schulung zwar aufwendiger, die Mehrkosten amortisieren sich bei Betrachtung der anfallenden Kosten für Trainer, Raum und Reisezeiten jedoch bereits ab einer Schulungsanzahl von rund 50 Teilnehmern. Mehrere Hundert oder Tausend Anwender hätten wir ohne das E-Learning nie erreichen können.«
(Florian Duffert, IT-Konzernprojektleiter, Volkswagen AG)

Technologie

- Articulate Storyline 2 / Storyline 360

Weitere Informationen auf www.fme.de

Benefits

- 
 Uneingeschränkte Verfügbarkeit: Zeit- und ortonabhängiges E-Learning in Form eines Web-Based Trainings
- 
 Arbeitszeiteinsparung: Höherer Prozentsatz an geschulten Anwendern und damit Sicherstellung eines effizienten Umgangs mit der Applikation
- 
 Kosteneinsparung: Mehr Anwender konnten mit weniger Aufwand und Ressourcen erreicht und geschult werden, als dies mit Präsenzs Schulungen möglich wäre

Herausforderung

Eine umfangreiche CAD-Applikationsumstellung in Form von funktionalen Softwareänderungen sowie eines stark optimierten Arbeitsprozesses zielte auf eine Arbeitszeitverkürzung von bis zu 90 % ab. Um diesen Mehrwert zu erreichen, war es notwendig, so viele Anwender wie möglich zum Softwarerelease und der neuen Methodik zu schulen. Erschwerend war, dass die Nutzer über alle Konzernstellen hinweg verteilt waren und zusätzlich verschiedene Zulieferer zu diesem Kreis gehörten. Leitfäden und Handbücher in PDF-Form fanden erfahrungsgemäß zu wenig Beachtung und Vor-Ort-Schulungen von mehreren tausend Anwendern waren aus Kostensicht nur bedingt geeignet.

Lösung

Die Volkswagen AG beauftragte fme mit der Erstellung eines E-Learnings, um das geänderte methodische Vorgehen sowie die Neuerungen der Applikation dem weltweiten Nutzerkreis bestmöglich zu vermitteln. fme führte die Auftraggeber zunächst in Workshops durch die Erarbeitung eines Grob- und Feinkonzeptes und stellte früh Prototypen zur Verfügung, die kontinuierlich erprobt und weiterentwickelt wurden. Ein Gamed-Based-Training weckte bei den Anwendern Interesse, indem es die aktuelle Ausgangssituation spielerisch und mit Witz darstellte. In einer anschließenden Systemsimulation konnten die neuen Funktionen und Prozesse ohne Risiko, ohne kritische Daten und ohne die real auftretenden Berechnungszeiten von 10 bis 90 Minuten im geschützten Bereich erlernt werden. Abgerundet wurde der Ansatz durch eine freiwillige Wissensabfrage, die das eigene Verständnis weiter festigte. Zukünftig sind weitere E-Learnings geplant.