



**CO2 Kommunikation**  
MEHR KREATIVITÄT - MEHR ONLINE-MARKETING ERFOLGE

## **Projektbeschreibung**

Mylearncoach.ch: E-Learning & Gamification - Lernen in der Balance aus Spass und Erfolg!

Einmalig in Europa - Die Digitalisierung verändert aktuell beinahe alle Schweizer Branchen. Auch das Lernen bleibt von dieser Entwicklung nicht unberührt. Innovative E-Learning-Modelle wie die Gamification ermöglichen eine neue Dimension des Lernens, die nicht nur der Wissensvermittlung dient, sondern sogar Spass macht. Als Vorreiter in diesem Segment bietet der Mylearncoach.ch eine Innovation im DACH-Raum an, welche Lernerfolge durch neu interpretierte Spieleklassiker wie "QuizTris (Tetris)" oder "QuizMan (PacMan)" auf ein Maximum steigert. Eine kostenlose Demo-Version soll nun auch die letzten Kritiker von den modernen Lernkonzepten überzeugen.

Lernen findet zunehmend digital statt - nicht nur in Schweizer Schulen, sondern auch europa- sowie weltweit in Universitäten, Unternehmen, Bildungseinrichtungen, Sprachschulen, Institutionen & Co. Das E-Learning in klassischer Form ist bereits seit einigen Jahren etabliert und offeriert die Möglichkeit zum zeit- sowie ortsunabhängigen Lernen auf einer digitalen Plattform. Einmal implementiert, bietet ein solches Lernmanagementsystem den Anwendern beider Seiten - also den Lehrenden sowie Lernenden - zahlreiche Vorteile wie das beliebig häufige Wiederholen von Lerninhalten, deren einfache Erstellung, Veränderung und Distribution sowie Abwechslung durch unterschiedliche Elemente. Reine Multiple-Choice-Fragebögen sind dabei ebenso möglich und üblich wie die Integration von Videos, Bildern oder Textpassagen.

Der Mylearncoach.ch geht nun noch einen Schritt weiter und präsentiert ein neuartiges Lernmanagementsystem, welches zusätzlich zu Text, Bild und Video auch das Einfügen von Simulationen, Audio-Dateien, Animationen oder Umfragen ermöglicht. So lässt sich das E-Learning längst nicht mehr nur für das Lernen im eigentlichen Sinne nutzen, sondern auch als wirksames Marketing-Instrument, im Vertrieb, Personalwesen oder als Public Game. Es gibt demnach kaum noch Limits für die Einsatzmöglichkeiten des LMS aus dem Hause Mylearncoach.ch.

Doch das soll es noch nicht gewesen sein. Die Schweizer Experten für E-Learning möchten zugleich die Gamification revolutionieren. Lernen, das Spass macht, führt nämlich zu schnelleren sowie nachhaltigeren Erfolgen. Die positiven Effekte einer solchen Gamification wurden bereits in zahlreichen internationalen Studien belegt. Dennoch mangelte es im DACH-Raum bislang an praxisorientierten Konzepten, um

das Lernen mit spielerischen Elementen zu kombinieren, welche den Lernenden Spass machen und dennoch konkretes Wissen vermitteln. Als Innovation in der Schweiz, in Deutschland, Österreich sowie Liechtenstein bietet der Mylearncoach.ch deshalb jetzt zwei neu interpretierte Spieleklassiker an, welche sich in die E-Learning- und Gamification-Konzepte frei nach Belieben integrieren lassen. So wurde aus "Tetris" plötzlich "QuizTris" und aus "Pacman" der neue "QuizMan". Der Spassfaktor bleibt derselbe, nur, dass dieses Mal Fragen beantwortet und konkrete Lernziele verfolgt werden müssen. So ist ein kompletter Mix aus Games, verschiedenen Fragetypen, Videos, Umfragen, Animationen und vielen weiteren Elementen möglich, der für ausreichend Abwechslung sorgt und dadurch jede Gamification zu einem besonderen Erlebnis macht - für Schüler, Studierende, Teilnehmer einer Weiterbildung, Kunden und zahlreiche weitere Zielgruppen. Zielgruppen spielen ebenfalls im Marketing eine tragende Rolle. Die Möglichkeit zu Online-Umfragen ist deshalb auch - aber längst nicht nur - aus dieser Perspektive interessant: Mittels Gamification lassen sich Zielgruppen begeistern und dadurch eher dazu bewegen, im Tausch gegen ein Incentive ihre E-Mail-Adresse oder andere Kontaktdaten herauszugeben. Zudem lassen sich Social-Media-Kampagnen aufpeppen, sodass deren Chance auf Viralität steigt. Doch Online-Umfragen eignen sich auch für zahlreiche weitere Einsatzbereiche, zum Beispiel für die Erfassung der Zufriedenheit der Lernenden mit dem Tool oder für Kundenfeedback. Je nach Bedarf stehen den Nutzern im Lernmanagementsystem des Mylearncoach.ch daher verschiedene Symbole sowie Bewertungsmöglichkeiten zur Verfügung, wie Smileys, Sterne, Daumen, Herzen oder Skalen von gut bis schlecht, wichtig bis unwichtig oder auch "hot" bis "cold".

Last but not least nimmt die Erfolgskontrolle beim Mylearncoach.ch eine wichtige Rolle ein. Die Daten können im Zuge des hauseigenen Controllings erfasst, gespeichert sowie ausgewertet werden. Dabei werden sowohl die Lernspiele der Gamification als auch unterschiedliche Fragetypen in den E-Learning-Modulen sowie die Online-Umfragen und Bewertungsmöglichkeiten berücksichtigt, sodass ein handfestes Ergebnis als Erfolgskontrolle generiert wird. Sollten hierbei oder in einer anderen Phase (Vorbereitung, Planung, Umsetzung, etc.) der Nutzung des Mylearncoach Fragen entstehen, offerieren die Experten eine kostenlose Beratung für Interessenten sowie Kunden unter der Telefonnummer +41 (0)43 540 40 47.

Firma: Die CO2 Kommunikation ist Betreiber der Plattform Mylearncoach.ch. Ein Schweizer Unternehmen mit Innovationen nicht nur für das eigene Land, sondern auch im internationalen Kontext. Die erfahrenen Experten für E-Learning sowie Gamification streben eine regelmässige Weiterentwicklung ihres Lernmanagementsystems an, um der Konkurrenz auch weiterhin stets mindestens einen Schritt voraus zu sein. Für Tests der stehen kostenlose Demo-Versionen sowie attraktive Angebote zur Verfügung. Ziel ist es, Unternehmen, Bildungsinstituten, Sprachschulen, Seminaranbietern und zahlreichen weiteren Branchen die Methodik der Gamification als moderne Lernvariante näherzubringen und die Implementierung eines massgeschneiderten Lernmanagementsystems so einfach wie nie zuvor zu gestalten. Sowohl Lehrende, Personaler, Marketingspezialisten sowie weitere Nutzergruppen als auch deren Zielgruppen sollen von den Erfolgen einer Gamification im Bereich Lernen, Nachhaltigkeit, Motivation und Wissen profitieren. Kontaktieren Sie den freundlichen Service des Mylearncoach.ch gerne und holen Sie sich jetzt tieferegehende Informationen oder ein unverbindliches Angebot ein.

## Relevanz

1. Firma Carbon Connect  
Mix: E-Learning & Gamification

Thema & Ziel:  
Regelmässige und auto-matisierte Schulungen  
im Bereich des Umweltschutzes zur Verfügung stellen.

Distributionsart:  
Agenda LMS-Mylearncoach

Hier klicken & spielen:  
<https://app.mylearncoach.ch/de/survey/ebb3c8039f8f7d66e49dfe4a4/605df9518e>

2. Firma Overnight-Kurier  
E-Learning

Thema & Ziel:  
Laufendes Controlling & Kundenbewertungs-Tool,  
um E-Mail-Antworten der  
Overnight-Mitarbeiter bewerten lassen zu können.

Distributionsart:  
E-Mail-Signatur bei den Mitarbeitern  
Hier klicken & spielen:  
<https://app.mylearncoach.ch/de/survey/b2f82592c7f9ee8b92abf36ea>

3. Gemeinde Oetwil adL  
E-Learning  
Prävention Internet Online-Selfchecks

Zielgruppe:  
Firmen, Schulen & staatliche Behörden

Distributionsart:  
Themenlandigpages mit 18 LMS-Selfchecks

<https://oetwiladl.mylearncoach.ch/page/index.html>  
(Siehe Selfchecks aus den einzelnen Themenseiten)

4. FC Basel: "Wir haben den FC Zürich zum fressen gern"

Gamification-Spiellink:  
<https://app.mylearncoach.ch/de/survey/313e52eec4be0dc48f38c3e53>

# mylearn coach.ch

Lernspass neu erfunden:

Lernmanagement-System mit  
Gamification, eLearning  
& Online-Umfragen

Die wichtige Balance zwischen  
Lernerfolg und Spass!



Für Personalentwicklung, Vertrieb & Marketing

# Mylearncoach.ch

## Grundsäulen des All-In-One Lernmanagementsystems

Gamification



E-Learning



Online-Umfragen &  
Bewertungen



Lernen, spielen &  
Erfolgskontrolle





Lernen mit  
Gamification-  
Elementen

## QuizTris (analog Tetris)

10.370  
PUNKTE

QUIZTRIS

1/3  
VERSUCHE

mylearn  
coach.ch

NEXTONE

## QuizMan (analog PacMan)

10.370  
PUNKTE

QUIZMAN

mylearn  
coach.ch

VERSUCHE

**Spielfrage**

Dies ist eine Frage die erscheint nachdem man ein Item im Spiel eingesammelt hat. Wie lautet die Antwort für diese Beispielfrage?

Antwort A

Antwort B

Antwort C

Antwort D

10.370  
PUNKTE

QUIZMAN

mylearn  
coach.ch

VERSUCHE

# Einfaches Multiple-Choice



Lernen  
MultiMedia  
E-Learning

Learning Check NwFk Tag 4

0%

Welches ist die Maxime von Dwight D. Eisenhower?

Die sogenannte Eisenhower-Prinzip (auch: Eisenhower-Methode, Eisenhower-Matrix) ist eine in der Aufgaben- und Belastungs-Literatur oft zitierte Möglichkeit, verschiedene Aufgaben in Kategorien einzuteilen. Dadurch sollen die wichtigsten Aufgaben zuerst erledigt und unwichtige Dinge aussortiert werden. Es gibt keine Hinweise darauf, dass der kometenberühmte US-Präsident und Alliierten-General Dwight D. Eisenhower es selbst praktiziert oder gelernt hat.

(Quelle: Wikipedia)

Wichtig und Dringend vor Unwichtig

Dringend vor Wichtig

Wichtiges machen, unwichtiges weg lassen

Wichtig vor Dringend

Mut zur Lücke

Weiter

Aktuelle Statistik

Beste 0% Durchschnitt 0% Schlechtester 0%

Ihr aktueller Rang: 1

Erreichte Punkte: 0%

Sie sind an Position 1!

Die letzte Frage wurde falsch beantwortet

# Korrekte Reihenfolge bestimmen

Korrekte Reihenfolge

0%

Geben Sie die richtige Reihenfolge an

Bestimmen Sie die richtige Reihenfolge.

- ☰ Rüsten
- ☰ Planen
- ☰ Kochen
- ☰ Essen
- ☰ Auftischen
- ☰ Einkaufen

Sortieren Sie die Antworten mit dem ☰-Symbol

Weiter

Aktuelle Statistik

Ihr aktueller Rang: 1

Erreichte Punkte: 0%

Sie sind an Position 1!

Kommentar erfassen

E-Learning  
Beispiele:


Dosenbach  
Schweiz

# Bildquiz – Klicke direkt auf das Bild

Klicke auf das Bild.

34%

Wo sind die Menschen?



2 verfügbare Klicks

Bei dieser Frage sind mehrere Antwortmöglichkeiten zulässig.

Weiter

Aktuelle Statistik

Ihr aktueller Rang: 1

Erreichte Punkte: 0%

Sie sind an Position 1!


Kommentar erfassen

# Info-Modul – Bsp. Video

Learning Check NwFk Tag 4

0%

Eisenhower-Intro



Weiter

Aktuelle Statistik

Beste 0% Durchschnitt 0% Schlechtester 0%

Ihr aktueller Rang: 1

Erreichte Punkte: 0%

Sie sind an Position 1!

Die letzte Frage wurde falsch beantwortet

Kommentar erfassen



**Online-Umfragen &  
Bewertungen**

Umfrage-  
Möglichkeiten







Lernen, spielen &  
Erfolgskontrolle

Controlling

Gamification-Lernspiele



E-Learning-Fragetypen



Online-Umfragen &  
Bewertungen



# Vorbereitung und Planung: Darüber sollten Sie sich Gedanken machen!

## 1. W-Fragen beantworten

- ✓ Wo kann ich diese Zielgruppe erreichen?
- ✓ Welche Besonderheiten bringt diese Zielgruppe mit sich?
- ✓ Wie kann ich die Zielgruppe begeistern?
- ✓ Was wären absolute No-Gos?

## 2. Idee: Wer, was, wie, wann

- ✓ Zielgruppe
- ✓ Lernziel
- ✓ Lernwirkung
- ✓ Spass

## 3. Art des Quizzes oder Lernmoduls festlegen

- ✓ Wettbewerb
- ✓ Umfrage
- ✓ Checkliste
- ✓ Ratgeber
- ✓ Lernspiel
- ✓ Public-Game
- ✓ Schulung
- ✓ Aufklärung
- ✓ Wissen
- ✓ Prävention
- ✓ Quiz
- ✓ Simulation
- ✓ Mix?

## 4. Vertriebskanäle definieren

- ✓ im Rahmen Ihrer E-Mail-Signatur
- ✓ als interne E-Mail, zum Beispiel innerhalb eines Unternehmens
- ✓ mittels Auslieferung über die Mylearncoach.ch-Agenda
- ✓ via Newsletter
- ✓ über eine neue oder bestehende Webseite
- ✓ durch die Nutzung von Social Media Marketing (SMM)
- ✓ offline, zum Beispiel als QR-Code auf einem Geschenk
- ✓ Mix?

**2 Monate  
kostenlos testen  
oder starten Sie  
gleich mit uns  
ein kostenloses  
Live-Projekt.**



 Scan me

[mylearncoach.ch](http://mylearncoach.ch)

Daniel Wendel

c/o CO2 Kommunikation  
Adetswilerstrasse 45b

Seconda Posta Vecchia

8345 Adetswil-Zürich

[043 540 40 47](tel:0435404047)

**my**learn  
coach.ch



EXTONE

**Blog für die E-Learning & Gamification Welt: Informationen, Ideen und Lösungen für spannende Einblicke!**

**mylearn**  
coach.ch

[HOME](#)

[ANWENDUNGSBEISPIELE](#)

[KOSTENLOS TESTEN](#)

[BERATUNGSTERMIN](#)

[LOGIN](#)

