

Fallstudie Packt Publishing



Packt Publishing konsolidiert seine technologische Führungsposition mithilfe des Videospieles Pacific

Das Unternehmen verbessert das Engagement und die Schulungsergebnisse, indem es für den Lernprozess Videospiele (Game-based Learning) von Gamelearn verwendet.



◆ **Unternehmen:** Packt Publishing.

◆ **Industriebereich:** Herausgeber- und Technologiedienstleistungen.

◆ **Lösung:**

Zeitraum: **2017**

◆ **Ziele:**

Verbesserung von Engagement und Motivation unter den Mitarbeitern mithilfe einer andersgearteten, innovativen und unterhaltsamen Schulung.

Steigerung der Leadership-Kapazitäten in der mittleren Führungsebene und bei den Teammanagern, um die globalen Ergebnisse des Unternehmens zu verbessern.

Anbieten einer flexiblen Schulung, die der Mitarbeiter in seinem eigenen Rhythmus, jederzeit und überall durchführen kann.

◆ **Lösung:**

Das Leadership-Videospiel Pacific.

◆ **Ergebnisse:**

96 % Abschlussrate.
96 % Empfehlungsrate.
96 % Anwendbarkeitsrate.

Packt Publishing: Aufrechterhaltung der technologischen Führungsposition

Packt Publishing ist ein internationales Unternehmen mit Sitz in Birmingham (Großbritannien), das sich der On-Demand Veröffentlichung von Büchern zum Thema Technologie widmet. Es wurde 2004 gegründet und ist eines der führenden Unternehmen in der Branche. Zu den Angeboten weltweit gehören Tutorials, Anleitungen, Fachbücher, E-Books, Videos und Kurse für IT-Fachleute.

Das britische Unternehmen (mit starker Präsenz in Indien) zeichnet sich durch seine tiefgehenden Kenntnisse der neuen Technologien und seinen Einsatz für die Innovation aus. Ähnlich wie auch die Giganten Netflix oder Spotify hat es in den letzten Jahren ein Jahresabonnementsystem entwickelt, um Experten und Fachleuten der Branche das beste Angebot an Veröffentlichungen, Tutorials und Videos zur Verfügung zu stellen.

Die Herausforderung: Bei den Mitarbeitern Begeisterung und Motivation für die Schulung zu erwecken

Mit einer globalen und digitalisierten Belegschaft in mehreren Ländern und Städten stand Packt der Herausforderung gegenüber, den Mitarbeitern eine attraktive Schulung zu bieten, die in der Lage sein musste, das Personal zu begeistern und zu motivieren. Die Leiter der Personalabteilung mussten sich dem schwierigen Problem stellen, ihre Mitarbeiter zur freiwilligen Teilnahme an den Schulungsangeboten zu gewinnen. Es war praktisch unmöglich

„Ich habe auch andere Game-based Learning-Produkte ausprobiert, aber die Art und Weise, in der Gamelearn das Interesse weckt, ist kaum zu übertreffen.“

Urmila Mukherjee | *Schulungs- und Entwicklungsleiterin bei Packt*

„Es ist nicht einfach, zu erreichen, dass zehn Personen gleichzeitig ihre Arbeit liegenlassen und zu einer Schulung kommen; deshalb war die Flexibilität, die Gamelearn bietet, für mich sehr wichtig.“

Urmila Mukherjee | *Schulungs- und Entwicklungsleiterin bei Packt*

geworden, mehrere Personen an einem konkreten Ort zu einer Präsenzsulung zu versammeln. Andererseits konnten sie mit den traditionellen E-Learnings ebenfalls keine Begeisterung und Motivation bei den Mitarbeitern wecken.

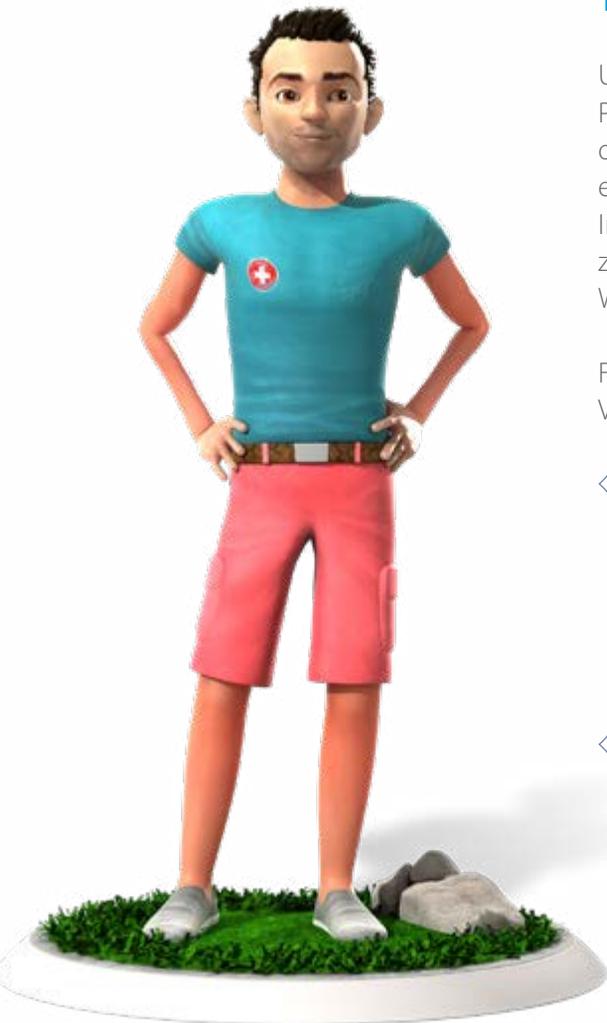
Zudem war es bei Packt Publishing unbedingt notwendig, einen qualitativ ausgezeichneten Kurs über Leadership, Teammanagement und Einflussnahme anzubieten. Die leitenden Mitarbeiter des Unternehmens müssen Schriftsteller überall auf der Welt managen, ihnen ein geeignetes Feedback geben und sicherstellen, dass sie ihre Werke zum vereinbarten Zeitpunkt abgeben. Diese Führungskapazität ist für das Unternehmen von besonderer Bedeutung, da es in einer sehr innovativen und wechselhaften Branche tätig ist, in der jede Verzögerung negative Auswirkungen auf den Umsatz mit sich bringt.

Lösung: Pacific, das Serious Game über Leadership und Teammanagement

Um diese beiden großen Herausforderungen zu meistern, entschied man sich bei Packt für das von dem Unternehmen Gamelearn entwickelte Videospiel Pacific. In diesem Serious Game strandet der Teilnehmer auf einer einsamen Insel und muss ein Team managen, um einen Heißluftballon zu bauen und unversehrt von der Insel zu entkommen. Während dieses Abenteuers lernt der Teilnehmer, sein Team zu motivieren, Feedback zu geben und Aufgaben zu delegieren, mit anderen Worten, ein inspirierender Teamleiter zu werden.

Für Packt Publishing bot das Videospiel Pacific mindestens die folgenden drei Vorteile:

- ◇ **Motivierung und Begeisterung der Mitarbeiter.** Dank des Storytellings und der Interaktion mit den Inhalten erweckte das Videospiel bei der Belegschaft von Packt ein enorm großes Interesse und Neugier. Die Mitarbeiter waren an wesentlich langweiligere und weniger interaktive Schulungsformate gewöhnt und versetzten sich vom ersten Moment an in die Geschichte hinein, d. h., sie waren von dieser innovativen Lernmethode richtiggehend fasziniert.
- ◇ **Praktische Anwendung und erfahrungsbasierter Lernprozess.** Pacific verfügt über einen fortschrittlichen Simulator, mit dem die Mitarbeiter die gelernten Kompetenzen praktisch anwenden können. Der Kurs beschränkt sich also nicht nur auf theoretische Übungen, sondern die Teilnehmer haben die Möglichkeit, von Anfang an eigene Entscheidungen zu treffen: Sie können delegieren, Aufgaben verteilen, Teambuilding-Aktivitäten durchführen oder





„Das Feedback war außerordentlich positiv. Unsere Leute bei Packt waren wirklich begeistert von Pacific. Sie konnten es in ihrem eigenen Rhythmus absolvieren, es weckte ihr Interesse und sie lernten auf praktische Art, Konflikte zu lösen und Aufgaben zu delegieren.“

Urmila Mukherjee | Schulungs- und Entwicklungsleiterin bei Packt

ihr Team motivieren. Es ist wissenschaftlich erwiesen, dass man bei jeder Schulung mit erfahrungsbasiertem Lernen (Experiential Learning) und praktischer Anwendung (Learning by Doing) die besten pädagogischen Ergebnisse erzielt.

- ◇ **Örtliche und zeitliche Flexibilität.** Um an Pacific teilzunehmen, sind nur ein Internetanschluss und ein Benutzername erforderlich. Dies bedeutet, dass die Mitarbeiter die Schulung überall, zu jedem Zeitpunkt und auf Geräten aller Art (Computer, Tablet, Smartphone) sowie im eigenen Rhythmus ganz beliebig und nach Bedarf durchführen können.

Mitarbeiter in Führungspositionen mit besserer Motivation und Schulung

All diese Vorteile haben dazu geführt, dass die von Packt gestartete Schulung ein „voller Erfolg“ wurde. In deutlichem Unterschied zur Präsenzsulung und anderen E-Learnings erreichte die Abschlussrate 96 %. Zudem bestätigten 96 % der Teilnehmer, dass sie die Schulung weiterempfehlen würden und 96 % waren der Meinung, sie könnten das Gelernte an ihren Arbeitsplatz anwenden.

Abschlussrate:



Empfehlungsrate:



Anwendbarkeitsrate:



Das Abenteuer, das Pacific darstellt, und die Interaktivität mit den Inhalten konnten die Aufmerksamkeit der Mitarbeiter fesseln und ihr Engagement steigern. Aufgrund dieses Erfolgs hat man bei Packt bereits beschlossen, dieses Schulungsprogramm auch auf andere Abteilungen des Unternehmens auszuweiten. Die Ergebnisse zeigen, dass die Manager motivierter sind, mehr Selbstvertrauen besitzen sowie größere Kapazitäten im Bereich Leadership und Teammanagement haben. Diese neuen Leiter werden dafür verantwortlich sein, die internationale Führungsposition von Packt im Bereich der Herausgabe, Veröffentlichung und des Vertriebs von fachlichen Technologieinhalten aufrechtzuerhalten.

„Unsere Mitarbeiter lernten sehr viel mit Pacific. Viele von ihnen luden sogar die verfügbaren PDF-Dateien herunter. Und nachdem sie das Spiel beendet haben, vergessen sie die Inhalte nicht.“

Urmila Mukherjee | Schulungs- und Entwicklungsleiterin bei Packt