

## LEARNTEC 2024

### daaap Messenotizen



#### Teilnehmende Organisationen aus dem daaap Netzwerk



- Behindertenhilfe Wetteraukreis
- Elbe-Werkstätten
- Gesellschaft zur Förderung psychisch Kranker mbH – gemeinnützig
- G&R Cybersecurity
- Lebenshilfe Werkstatt München GmbH
- Reha gmbh
- Pfennigparade ChancenWerk GmbH
- Sozialwerk St. Georg e.V.
- Therapeutikum



## Tourverlauf



M.I.T e-Solutions GmbH (Halle 1 D51) <https://www.mit.de/>

**Selbstdarstellung des Unternehmens auf der Messeseite:** Wir sind einer der führenden E-Learning Full-Service-Anbieter im deutschsprachigen Raum. Mit mehr als 50 Jahren Erfahrung, Know-how und Kreativität begleiten wir Unternehmen und Organisationen aller Größen und Branchen bei der Digitalisierung ihrer Aus- und Weiterbildung. Standard-Content: Wir begeistern mit hochwertigen und anpassbaren Standard-Contents. Wählen Sie aus rund 200 Standard-Online-Kurse, die wir für Sie mit Fachexpert:innen entwickelt haben. Individual-Content: Compliance-Training, Produkt- oder Prozessschulung – wir kreieren digitale Lerninhalte, basierend auf Ihren individuellen Schulungsthemen. Interaktive Lernszenarien garantieren eine positive Lernerfahrung. Learning Management System: Mit unserem modularen und skalierbaren Learning Management System SITOS® meistern Sie jede Trainingsanforderung und stellen Ihren Zielgruppen bedarfsgerecht passende Lerninhalte zur Verfügung.

**Notizen:** *M.I.T. ist Mitglied im daaap Netzwerk und hat mit der diBAss App eine Lernanwendung im Angebot, die in einigen Werkstätten bereits zum Einsatz kommt. M.I.T. hat uns die Tickets zur Messe gestellt, wir danken ganz herzlich!*



G DATA CyberDefense AG (Halle 1 F54) <https://www.gdata.de/business/security-services/security-awareness-training>

**Selbstdarstellung des Unternehmens auf der Messeseite:** G DATA macht Unternehmen verteidigungsfähig gegen Cybercrime. Mit der G DATA academy stellen wir Ihnen einen umfangreichen Pool an Online-Trainings bereit, mit denen Sie Ihre Mitarbeitenden zu digitalen Gefahren schulen. Jeder und jede Einzelne trägt zur IT-Sicherheit Ihres Unternehmens bei. Wie erkenne ich eine Phishing-E-Mail? Wie gehe ich mit klassifizierten Informationen um? Wie schütze ich mich vor Ransomware? Das und noch viel mehr lernen Beschäftigte in unseren E-Learning-Kursen. Wir setzen auf spannende Wissensvermittlung durch Gamification, Storytelling und einen hohen Interaktionsgrad – denn IT-Sicherheit muss nicht langweilig sein. Dafür wurden wir sogar ausgezeichnet, unter anderem mit der Comenius EduMedia-Medaille und mehreren Awards des E-Learning-Journals.

**Notizen:** *G DATA hat eine recht günstige spielerisch Aufgebaute Schulung zum Thema Cyber Security m Angebot, die in bestehende Lernumgebungen integrierbar sein soll.*



Creos Lernideen und Beratung GmbH (Halle1 E50) <https://www.creos.de>

**Selbstdarstellung des Unternehmens auf der Messeseite:** Bei CREOS machen Menschen Bildung für Menschen! Seit 25 Jahren bieten wir innovative, individuelle und erfolgreiche Bildungsdienstleistungen. Dabei können wir mit Überzeugung sagen, dass unser Angebot einzigartig in Deutschland ist. CREOS steht für Weiterbildung! Wir erstellen maßgeschneiderte digitale Lerninhalte, ermöglichen digitales Lernen 24/7 mit unserem LMS „POMME“, bieten Coachings, passgenaue Remote- und Präsenzs Schulungen, Sprachlernangebote. Mit unseren Angeboten erreichen wir arbeitslose und arbeitssuchende Menschen genauso wie Fach- und Führungskräfte in Behörden, Institutionen und Unternehmen. Damit sind wir im besten Sinne ein Full-Service-Bildungsdienstleister.



Hinter unseren Dienstleistungen stehen engagierte und kompetente, multiprofessionelle Mitarbeiter:innen, die mit unseren Kunden stets die beste Lösung finden und umsetzen. Zu unseren Kunden zählen namenhafte Unternehmen von Mittelstand bis Konzern und aus unterschiedlichen Branchen! Vertrauen auch Sie uns mit ihrem Produktwissen ihr höchstes Gut an. Damit Sie in Zukunft ihre Mitarbeiter:innen und auch Kunden schnell und unkompliziert schulen und informieren können. CREOS ist ihr Bildungsdienstleister an Ihrer Seite.

**Notizen:** *Creos ist bei den Elbe-Werkstätten im Einsatz, die mit dem Anbieter gute Erfahrungen gemacht haben.*



Memoray GmbH (Halle1 A34) <https://www.memoray.de/>

**Selbstdarstellung des Unternehmens auf der Messeseite:** Als Full-Service-Anbieter mit mehr als 30 Jahren Erfahrung haben wir die Mission, moderne und innovative E-Learning-Lösungen für unsere Unternehmenskunden bereitzustellen. Deshalb haben wir in den letzten Jahren unser Portfolio um die Bereiche immersiver Lernerfahrungen erweitert. Dabei setzen wir auf Technologien wie Augmented-, Mixed- und Virtual Reality, kombiniert mit neuen Fähigkeiten der künstlichen Intelligenz. Ein Fokus unserer diesjährigen Ausstellung auf der LEARNTEC liegt auf unserem neuen Geschäftsbereich „Memoray Immersive“. Wir präsentieren unser gesamtes Portfolio an webbasierten, immersiven Lerntechnologien. Sie erleben beispielsweise:

- \* integrierbare immersive Medienerlebnisse mit 360°-Video oder Echtzeit-3D-Visualisierungen
- \* High-End-3D-Streaming
- \* 3D-Augmented- und Mixed-Reality-Lösungen mit Tablets oder XR-Headsets
- \* VR-Anwendungen
- \* immersive 3D-Lernräume mit KI-Avataren und Mehrbenutzerfunktionen.

**Notizen:** *Wir bekamen eine virtuelle Schulungsumgebung der Deutschen Bahn gezeigt. Solche Umgebungen können helfen, dass Menschen sehr gut an Lerninhalte ehrangeführt werden ohne in realen Arbeitsumgebungen sein zu müssen. Ein Einsatz im WfbM Kontext wäre für den Anbieter neu, aber man zeigte sich offen für eine solche Herausforderung. Eine wesentliche Erkenntnis war, dass die entsprechende Hardware (iPads, VR Brillen, Monitore etc.) preislich immer erschwinglicher wird, und solche Angeboten langsam erschwinglich werden.*



UbiCast (Halle 1 A1) <https://www.ubicast.eu/>

**Selbstdarstellung des Unternehmens auf der Messeseite:** UbiCast, 2007 in Paris gegründet, ist Europas führender Anbieter für interaktives Video-Lernen. Unsere Plattform Nudgis ermöglicht Lehrkräften in Hochschulen und Unternehmen das einfache Erstellen, Integrieren und Vermitteln von hochwertigen Videos. Durch die interaktive Seitenleiste von Nudgis können Studierende und Mitarbeiter leichter engagiert werden, was ihr Lernerlebnis bzw. ihre Schulung verbessert. Unsere Lösung ist DSGVO-konform und bietet eine sichere Umgebung für den Umgang mit persönlichen Daten. Zu den Kunden von UbiCast gehören z.B. die Duale Hochschule Baden-Württemberg, Sciences Po Paris, University College Dublin und Radboud University. Auf der Suche nach einer lokalen und interaktiven EdTech-Lösung zum Lehren und Kommunizieren? UbiCast ist die richtige Wahl! Weitere Informationen finden Sie unter <https://ubicast.eu>

**Notizen:** *Die Unternehmensvertreterin auf dem Messestand konnte uns leider kein wirkliches Alleinstellungsmerkmal der UbiCast Lösung erklären.*



senselab.io (Halle 2 H20) <https://senselab.io/>

**Selbstdarstellung des Unternehmens auf der Messeseite:** Senselab.io war eine der ersten Agenturen in Deutschland, die sich vollends den Themen Virtual- und Augmented Reality verschrieben haben: Seit 2015 entwickeln wir erfolgreich Anwendungen, die ganz neue Welten in Köpfen und Unternehmen aufmachen. Zu unseren Kunden zählen unter anderem die TÜV Süd Akademie, Westnetz GmbH, SIHK Akademie, Christiani u.v.m. Unsere mehrfach ausgezeichneten Produkte unterstützen Unternehmen darin, ihre MitarbeiterInnen und Teams zeitgemäß und praxisnah aus- und weiterzubilden. Dazu bieten wir Individualentwicklungen sowie Lizenzsoftware an. Heraus kommen smarte Lernprodukte, die Wissensvermittlung zu dem machen, was es sein sollte: ein echtes Erlebnis. Egal ob Sie Ihre Seminare mit Blended Learning bereichern möchten oder eine Einbindung in Ihr LMS wünschen, wir entwickeln mit Ihnen Lösungen, die auf Ihre Bedürfnisse zugeschnitten sind. So bieten wir auch hybride PC-/VR-Anwendungen an, die Sie plattformübergreifend nutzen und somit die unterschiedlichsten Lernszenarien bedienen können. Besonders im Bereich der Industrie und Elektrotechnik sind risikofreie, immersive Lernanwendungen eine große Bereicherung. Unsere Lizenzprodukte Virtueller Schaltungen und 5 Sicherheitsregeln VR trainieren das sichere Arbeiten an Mittelspannungsanlagen. Mit unserer Metaverse for Learning Plattform Senselab Spaces können viele User gleichzeitig Lerninhalte gemeinsam erleben und auch selbst erstellen. Auf unserem Stand können Sie gerne diese sowie weitere neue Entwicklungen des letzten Jahres testen.

**Notizen:** *Carsten Koschewski von den Elbe Werkstätten hat die Anwendung vor Ort ausprobiert. Die VR Maske selber ist leicht und angenehm zu tragen, die Interaktion mit dem in der Hand zu haltenden Controller ist hingegen so gewöhnungsbedürftig, dass diese Technologie im WfbM Kontext noch nicht wirklich einsetzbar erscheint.*



stayX GmbH (Halle 2 I41) <https://stayx.digital/>

**Selbstdarstellung des Unternehmens auf der Messeseite:** StayX revolutioniert das Lernen am Arbeitsplatz und schafft eine neue Möglichkeit des effektiven und gemeinsamen Lernens. Es vereint spielerische Elemente mit maßgeschneiderten Lerninhalten. stayX stärkt die Mitarbeiterfähigkeiten in einer sich ständig weiterentwickelnden Arbeitswelt und spricht perfekt die nächste Generation von Talenten an. Erstelle interaktive Kurse und Quizze, um Mitarbeiter, Partner oder Kunden mit Produkten, Prozessen oder Dienstleistungen vertraut zu machen.

**Notizen:** *stayX ist ein Start-up Unternehmen. Die Lösung machte einen durchdachten Eindruck und integrierte eine Reihe spielerischer Elemente. Die Preisgestaltung erschien flexibel und an Kundenbedürfnissen orientiert.*



BLX GmbH (Halle 2 H48)

**Selbstdarstellung des Unternehmens auf der Messeseite:** Lern-technologien sind Open Source - Starten Sie mit BLX in ein neues Zeitalter KI gestützter Erstellung, redundanzfreier Verwaltung und besserer Effizienz von Digital Learning mit xAPI/cmi5.

**Notizen:** *Ein Start-up aus Hamburg, das auf Typo3 eine Lernumgebung schafft, bei der man den tatsächlichen Lernfortschritt der Teilnehmer:innen kontrollieren kann.*



Serious Games Solution, eine Division der Promotion Software GmbH (Halle 2 L28)

**Selbstdarstellung des Unternehmens auf der Messeseite:** Lern Wenn es um Serious Games geht, sind Sie bei uns richtig. Gegründet 1993 von Ralph Stock, einem Pionier des digitalen Spiel-Designs, sind wir ein Team leidenschaftlicher, professionell arbeitender Spielemacher. Unser Themenspektrum ist breit. Neben den Hauptfeldern Games for Health, Einsatzkräftetraining und Business Communications haben wir auch preisgekrönte Anwendungen zum schulischen und außerschulischen Lernen realisiert.

**Notizen:** *Die Spielumgebungen machten einen guten Eindruck, allerdings wurde der Einstiegspreis für ein Spielbasiertes Training mit €50.000,- benannt.*



Attensi GmbH (Halle 2 J25) <https://attensi.com/de/>

**Selbstdarstellung des Unternehmens auf der Messeseite:** Attensi ist auf spielbasierte Simulationstrainings spezialisiert und hat sich zu einem weltweit führenden Unternehmen in diesem Bereich entwickelt. Unsere Lösungen kombinieren fortschrittliche 3D-Modelle mit tiefgreifenden Erkenntnissen über menschliches Verhalten und Psychologie, um Mitarbeitende in authentischen Situationen zu trainieren und deren Wissensstand langfristig zu erweitern. So trainieren wir Mitarbeitende in Arbeitsprozessen, zwischenmenschlicher Interaktion, und der Nutzung von Softwarelösungen. Die Lösungen von Attensi sind in über 150 Ländern und in mehr als 50 Sprachen erhältlich. Zu unseren Kunden zählen Unternehmen wie Accenture, Boehringer Ingelheim, Bosch Siemens Hausgeräte (BSH), Costa Coffee, Vapiano, KPMG, Mercedes-Benz, SportScheck, Starbucks, Zurich Insurance und viele mehr. Wir haben unseren Hauptsitz in Oslo und verfügen über weitere Standorte in London, Boston und Köln.

**Notizen:** *Man hatte offensichtlich bereits Erfahrungen im Themenbereich Menschen mit Assistenzbedarf. Die Lösung sah sehr solide aus. Die Namenhaften Referenzkunden deuten aber auch einen höheren Preispunkt an.*



WBS Training Punk (Halle 2 K37) <https://www.punkbywbs.de/>

**Selbstdarstellung des Unternehmens auf der Messeseite:** PUNK ist der erste Flugsimulator für den Erwerb von Future Skills. Das sind all jene digitalen und sozialen Kompetenzen, die in einer sich exponentiell entwickelnden Welt beruflich wie privat immer wichtiger werden, um sie auch weiterhin aktiv und nachhaltig gestalten zu können. Wir verbinden modernste Ansätze aus den Bildungs- und Kognitionswissenschaften und bieten Lernenden eine einmalige Mischung aus 'Agilem Sprintlernen', 'Action' und 'Game-Based Learning' oder ganz einfach formuliert: PUNK ist 'Learning by doing' par excellence!

**Notizen:** *Die Trainings sind App-basiert, allerdings trifft man in der App auf echte Menschen, die einen trainieren. Insbesondere das Training zum Thema Künstliche Intelligenz hat bei den Teilnehmer:innen Interesse geweckt. Allerdings ist der Preispunkt mit €750,- pro Training und Teilnehmer sehr hoch. Es gibt angeblich Sonderkonditionen für Non-Profit Organisationen. Das daaap Netzwerk wird über die Geschäftsstelle Verhandlungen aufnehmen, zu welchen Konditionen wir das für WfbM beziehen könnten.*