

Shortcut to knowledge.



“We ran a robust knowledge competition that was fun. We could see immediately where there are learning gaps. TecGames delivered well crafted tutorials for each topic missed, allowing for better results in the next game.”

Katherine Kaiser, AmphiMedia.



Active knowledge management for all industries. Including yours.

Interactive and motivating, TecGames build on the knowledge base of WTI to offer knowledge games similar to „Who Wants to Be a Millionaire“ and also e-learning units for mobile devices. TecAwards are online or live staged knowledge competitions utilizing TecGames tools and content. WTI runs TecAwards events and campaigns for associations, training providers and industrial enterprises to support marketing, active knowledge management or the development of a company into a learning organization.



Play to increase knowledge and competencies.

Gaming motivates and is fun. Everybody can play, anytime, anywhere: at leisure, at work, on the way home, during breaks, at the computer, tablet or smartphone. Gamification supports individual learning processes, as well as in-house knowledge and change management, by incorporating incentive methods and technology from computer gaming. No more tedious training and learning activities. TecGames and TecAwards motivate participants through play, while integrating knowledge management, e-learning, gamification and psychometrics into the everyday learning processes.

In partnership, WTI and Hoffmann&Reif have taken on this challenge. WTI has pioneered rapid access to scientific and technical information in Germany. TecGames deliver the highest quality knowledge games and associated learning tutorials. Hoffmann&Reif is a consulting company with international project expertise, and has proven efficacy of their gamification tool set, gameON, while facilitating projects in companies and public institutions.

For customer projects, we build three components and moderate the competition as either an online campaign or live event.

1. A custom designed quiz system to motivate participants to learn, to achieve training and business objectives, delivered via mobile device, accessible at any time.
2. Learning analytics tools for knowledge progress and engagement measurement
3. Highest quality custom learning content of current, application-oriented scientific and technical tutorials (question & answer pairs, instructional media), tailored toward specific knowledge and competency levels.

Deployment scenarios for TecGames and TecAwards.

Your benefits

1. Targeted training and education. Just right. Right now
2. Measurement of existing competencies and knowledge
3. Availability of test and exam preparations for students
4. Spread your ideas
5. Strengthen your brand

Training programs

Certified training programs as regular knowledge competitions, e.g., annually or quarterly, with award ceremony.

Social events

Exciting social events for small and large audiences - like fairs, congresses and transnational knowledge competitions.

Learning experiences for different target groups

Dynamic and motivating learning experiences for students, staff and professionals to increase knowledge and competencies.

Play to achieve objectives:

- high motivation
- social interaction
- intelligent marketing



Shortcut to knowledge.



„Unser Wissenswettbewerb hat richtig Spaß gemacht. Jeder konnte sofort sehen, wo es persönliche Wissenslücken gibt. TecGames liefert passgenau ausgearbeitete Lernmaterialien für jede Wissenslücke, die man individuell sofort und gezielt schließen kann - für mehr Punkte beim nächsten Spiel.“

Katherine Kaiser, AmphiMedia.

Erweitern Sie spielend leicht Wissen und Kompetenzen.

Spielen motiviert und macht Spaß. Alle spielen, immer und überall: in der Freizeit, am Arbeitsplatz, auf dem Heimweg, in Pausen, am Rechner, Tablet oder Smartphone. Der Trend, individuelle Lernprozesse, ebenso wie das innerbetriebliche Wissens- und Change Management, mit Anreizmethoden und -technologien aus dem Computer Gaming zu unterstützen, heißt „Gamification“. Spielerisch lassen sich Menschen zu Lernaktivitäten motivieren, die sonst eher langweilen. Hier setzen TecGames und TecAwards an, indem sie Wissensmanagement, E-Learning, Gamification und Psychometrie in den Lernalltag integrieren. Dieser Herausforderung haben sich

die beiden Kooperationspartner WTI und Hoffmann&Reif angenommen. Mit dem Fokus auf schnellen Zugang zu wissenschaftlich-technischen Informationen ist WTI in Deutschland Vorreiter. Für TecGames liefern wir hochwertige Inhalte, die Informationsbasis für Wissensspiele und hinterlegte Lerntexte. Hoffmann&Reif hat als Consulting-Unternehmen internationale Projekterfahrung gesammelt und mit seinem praxiserprobten Methoden- und Technologie-Set „gameON“ Gamification-Projekte in Unternehmen und öffentlichen Einrichtungen realisiert.

Im Rahmen eines Kundenprojekts bauen wir drei Komponenten auf und moderieren auf Wunsch auch den Wettbewerb als Online-Kampagne oder Live-Ereignis.

1. Ein Quiz-System zur jederzeitigen mobilen Nutzung, das Teilnehmer zum Lernen, Antworten und Erreichen der Trainings- bzw. Geschäftsziele motiviert
2. Learning Analytics Werkzeuge für die Messung des Wissensfortschritts und Engagements.
3. Hochwertige, aktuelle und anwendungsorientierte wissenschaftlich-technische Lerninhalte (Wissenfragen, Antworten und weiterführende Lerntexte) für verschiedene Wissens- und Kompetenzniveaus.



Aktives Wissensmanagement für ganz unterschiedliche Branchen. Auch für Ihre.

TecGames sind interaktive, motivierende Wissensspiele à la „Wer wird Millionär“ und E-Learning-Einheiten auf mobilen Endgeräten, aufbauend auf der Wissenspalette von WTI. TecAwards steht für online oder live ausgetragene Wissenswettbewerbe auf der Basis von TecGames. WTI führt TecAwards-Events und -Kampagnen für Verbände, Bildungsanbieter und Industrieunternehmen durch und unterstützt damit Ihr Marketing, Ihr aktives Wissensmanagement oder die Weiterentwicklung Ihres Unternehmens zu einer lernenden Organisation.

Einsatzszenarien für unsere TecGames und TecAwards.

Ihre Vorteile

1. Effektives Training für Ihre Zielgruppe und Mitarbeiter, genau passend, zur richtigen Zeit
2. Messung der vorhandenen Kompetenzen und des Wissens
3. Verfügbarkeit aller Arten von Tests und Prüfungsvorbereitungen für Ihre Studierenden
4. Vermittlung Ihrer Ideen
5. Stärkung Ihrer Marke

Qualifizierungsprogramme

Zertifizierte Qualifizierungsprogramme, d.h. regelmäßige Wissenswettbewerbe, z.B. jährlich oder vierteljährlich, mit Preisverleihung.

Soziale Ereignisse

Spannende soziale Ereignisse für kleine und große Zielgruppen – für Messen, Kongresse u.ä. bis zu länderübergreifenden Wissenswettbewerben.

Lernerlebnisse für verschiedene Zielgruppen

Spezielle motivierende Lernerlebnisse für Studierende, Mitarbeiter, Professionals, um mehr Wissen und Kompetenzen aufzubauen.



TecGames & TecAwards

Spielerisch Ziele erreichen:

- hohe Motivation
- soziale Interaktion
- intelligentes Marketing

