

«Verkaufen – (k)ein Spiel» Schweizerischer Bankverein / UBS

Die Anforderungen...

Ein CBT-Programm mit Spielecharakter zur Verkaufsschulung, das auch als Produkt für die Ausbildung in Banken und Versicherungen vertrieben werden wird.

...und unsere Lösung:

Gemeinsam mit dem Auftraggeber wurde das Konzept zu einem unterhaltsamen psychologischen Lernprogramm geschaffen, in dem sich humorvolle Animationen und reale Lernsituationen abwechseln und ergänzen sollten.

In der Produktionsphase war Pixelmix verantwortlich für die gesamte gestalterische Umsetzung. Zuerst wurde das Aufgaben-Szenario visualisiert. Zahlreiche Trickanimationen wurden in einem Autorenprogramm erstellt. Danach agierten nach unseren Vorgaben fünf Profi-Schauspieler drei Tage lang vor den Blue Screens eines Zürcher TV-Studios. Um die gefilmten Akteure herum wurden anschliessend am Computer aus 2D- und 3D-Elementen die verschiedenen Spielstationen aufgebaut.

Auftraggeber: HQ, Weil am Rhein

Produktionsdauer: 16 Monate (deutsche Version, 1997/1998)

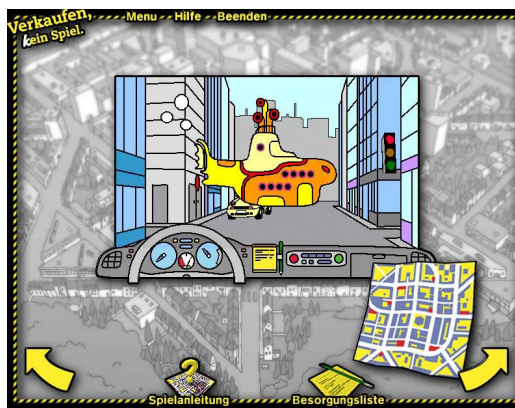
Über uns

Pixelmix entwickelt seit 1994 multimediale Anwendungen für **grosse und mittelständische Unternehmen**, für **Verbände** sowie staatliche **Institutionen**.

Wir konzipieren und realisieren **eLearning-Anwendungen** für das Web, auf CD-ROM oder DVD; **Internet-Auftritte** mit audio-visuellen Inhalten; **Multimedia-Präsentationen** für Events und Messen; **Cross-Media Produktionen** für Screen und Print.

Die **Ausbildung** fördern, den **Verkauf** steigern oder einfach **gute Unterhaltung** – falls dies Ihre Absichten sind, sollten Sie uns Ihr Projekt anvertrauen.

Pixelmix bürgt dabei für die adequate Umsetzung **kreativer Kommunikations-Konzepte** und **innovativer Web-Technologien**.



oben links:

Ein Coach führt den Benutzer – in vielen verschiedenen Rollen – durch das gesamte Programm und erklärt humorvoll die wichtigsten Spielregeln.

oben rechts:

Kleine lustige Tricksequenzen mit witzigen Kommentaren aus dem «Autoradio» wechseln mit «ernsthaften» Spielsituationen und sorgen so für Abwechslung.

unten links:

In einem «geschützten Modus» kann der User auch alle Spielstationen unabhängig vom Spielverlauf inspizieren.

unten rechts:

Der Benutzer ist einmal in der Rolle eines Käufers, dann wieder in der eines Verkäufers. «Aha»-Erlebnisse und hohe Identifikationsrate sind wichtige Bestandteile des Spiels.



Links

Noch mehr **Projekte** und **Referenzen** finden Sie hier:
<http://www.pixelmix.ch/de/casestudies.php>