



北京民安信科技发展有限公司

企业详情

企业官方注册名称：北京民安信科技发展有限公司

企业常用简称（英文）：MAX

企业常用简称（中文）：民安信

所属国家：中国

中国总部地址：北京市海淀区王庄路清华同方科技广场D座东楼18层

网址：www.mymax.cn

所属行业类别：游戏化学习解决方案

在中国成立日期：2004年2月26日

在中国雇员人数：72人

业务详情

1、主要客户所在行业：汽车及零部件/互联网与游戏业/IT信息技术，半导体及通讯/零售业与电子商务/金融服务（如银行，保险，财富管理）

2、曾服务过的客户案例

客户案例一：

所提供的服务类别	游戏化学习解决方案
客户公司性质	民营
客户公司行业	零售业与电子商务
客户当时的需求	互联网电商行业，约22万员工；全国快递小哥分布在全国各地，人员分散培训成本高，整体素质不统一，一线站长培训很难落地且培训效果很难评估。快递小哥不仅送货，还承担了揽件的新业务，他们平时工作很忙，怎样让快递小哥快速熟悉揽件的新业务，需要采用简单、有趣、轻松的方式利用快递小哥们的空闲时间进行学习。
具体服务内容	满满学院在2019年与该公司合作游戏化学习培训服务，为全国各地快递小哥，仓储、客服等等人员赋能，并组织全国揽收技能大



	<p>赛为6.18、双11特殊节日提升员工业务能力。满满与内部平台“京牛”对接，实现用户数据、职级、京豆的集成；通过故事引导及站点间的闯关学习+全国技能大赛+团队PK，让配送小哥快速掌握业务知识；2021年满满学院再次与该公司合作，满足针对不同人群线上培训要求不同。全员覆盖：快递员、营业部经理、运作专员和运作主管。实现建立一个社交化、游戏化、数据化、智慧型的学习平台。将游戏化学习平台打造成游戏化学习社交平台，进一步优化平台学习体验，满足平台学员之间交流互动的需求。同时完善平台运营服务功能，提升平台用户活跃度。</p>
服务成果	<p>2019年10月份平台正式上线，已覆盖全国18万快递人员学习。不定期组织全国知识竞赛及业务技能比拼。截止到2020年8月，超过11万人在游戏化平台“京武门”学习，最大日活跃用户数达到了5万，最大峰值在线用户数超过了7000，参与全国技能赛PK超过了26万次。</p>

客户案例二：

所提供的服务类别	游戏化学习解决方案
客户公司性质	民营
客户公司行业	金融服务（如银行，保险，财富管理等）
客户当时的需求	<p>该公司APP覆盖约100万人，平台近2万门课程资源。课程资源多，但分散，员工无法体系化学习；无法掌控员工（特别是销售人员）在各业务线、专业能力提升方面的学习进度；没有很好的工具进一步激发公司销售与员工队伍学习热情。</p>
具体服务内容	<p>引入“满满学院游戏化学习地图”产品与该公司APP进行集成，依据“各岗位的职涯发展路径及各自岗位所需技能建立的能力模型”搭建公司各岗位的学习地图；</p> <p>引入每日任务、学习闯关、情景故事、个人竞赛、团队竞赛、徽章、个人/团队排行榜等社交化元素；</p> <p>针对销售人员的依法合规学习竞赛活动；</p> <p>针对新员工培养的线上学习项目。</p> <p>各类统计学习报表为各级主管、管理人员及时提供学员各个主题的课程学习与通关情况；</p>
服务成果	<p>满满学院与易学堂对接；服务群体约100W代理人；</p> <p>权限开放给各省分公司，自行创建项目，拉入培训班；</p> <p>开设有新员工培训项目、导师培养项目、合规培训项目...</p> <p>场景任务对接了直播课、线下面授培训班次数、智能通关训练、业绩达标情况；</p>

客户案例三：

所提供的服务类别	游戏化学习解决方案
客户公司性质	合资



客户公司行业	汽车及零部件
客户当时的需求	自2006年成功举办第一届BMW中国售后服务技能线下大赛以来, 历届大赛均吸引了广大经销商及售后人员的积极参与。但是, 管理和成本都比较高, 覆盖的用户不能很广。怎样体现出技能大赛的特色, 又能线上线下相结合。实现技能比赛覆盖率、学习效能都得到提升, 激发大家的学习和参赛的热情。
具体服务内容	服务内容主要以2018年“线上闯关赛”为代表, 项目模拟北京慕尼黑自驾之旅, 学员解锁学习、考试、人机PK、人人PK、道具商店、超车任务、抽奖、宝箱、排行..... 共计6个月赛程。2019年截至目前为该公司悦学院帮助 3-6 月的新员工提升岗位胜任力, 助推职业发展, 满满学院与该公司培训学院推出“点亮计划”, 助力新员工的成长与留用。系统可根据岗位和工作经验为学员量身 定制学习内容, 帮助学员成为品牌大使, 融入企业文化, 快速提升工作能力。充满乐趣的游戏化学习, 任务闯关和竞技机制。帮助学员为客户提供 更加卓越的服务。
服务成果	2018年的线上闯关赛该公司员工对游戏化学习的方式产生了极大的兴趣, 纷纷积极报名参与线上任务闯关赛, 同时, 没有报名参加比赛但对这种学习方式也很感兴趣的学员也不在少数。参赛用户数20000+, 登录次数470000+, 累计学习时长480000+, 参与人人PK次数1760000+, 以第一赛段为例, 在第一赛段结束时, 个人排名第一名的金币数达到376717, 团队第一的平均金币数达到32171个。第一赛段每天会固定四个小时开启PK答题, 参与PK的用户平均每天回参与300次PK。 用游戏化学习的方式, 设定一个具有引导性的游戏背景, 同时在学习过程中增加游戏化的元素和机制, 会大大提高学员的兴趣和关注度。 开启关卡需要金币, 而金币需要完成各种任务或参与活动来获得, 这激发了学员的好奇心和学习兴趣, 保证了学员的参与度。 利用APP移动学习端, 更能有效的利用碎片时间进行学习和闯关, 最大程度的减少比赛对正常工作的影响。 实时的个人和团队排行榜, 会公开透明地公布比赛成绩, 激发参赛者的荣誉感。 固定时间开放的人人PK擂台赛, 通过邀请好友PK答题赢家得金币的机制, 增加用户的黏性及活跃度。同时, 下注的方式, 也使PK玩法更加有趣。

档案内容更新于2022年10月