

Online Zertifizierung – Masterclass (M2)

VR/AR Learning Architect/Designer

build intelligent blended and hybrid learning with VR/AR
Learning Experience for homeoffice, office, workplace and
mobile learning

Concept | Space | Collaborate | Connect | Immersive

www.immersivelearning.institute



Best VR E-Learning Specialists 2020
– Germany
Award for Excellence in
Immersive Upskilling Experiences

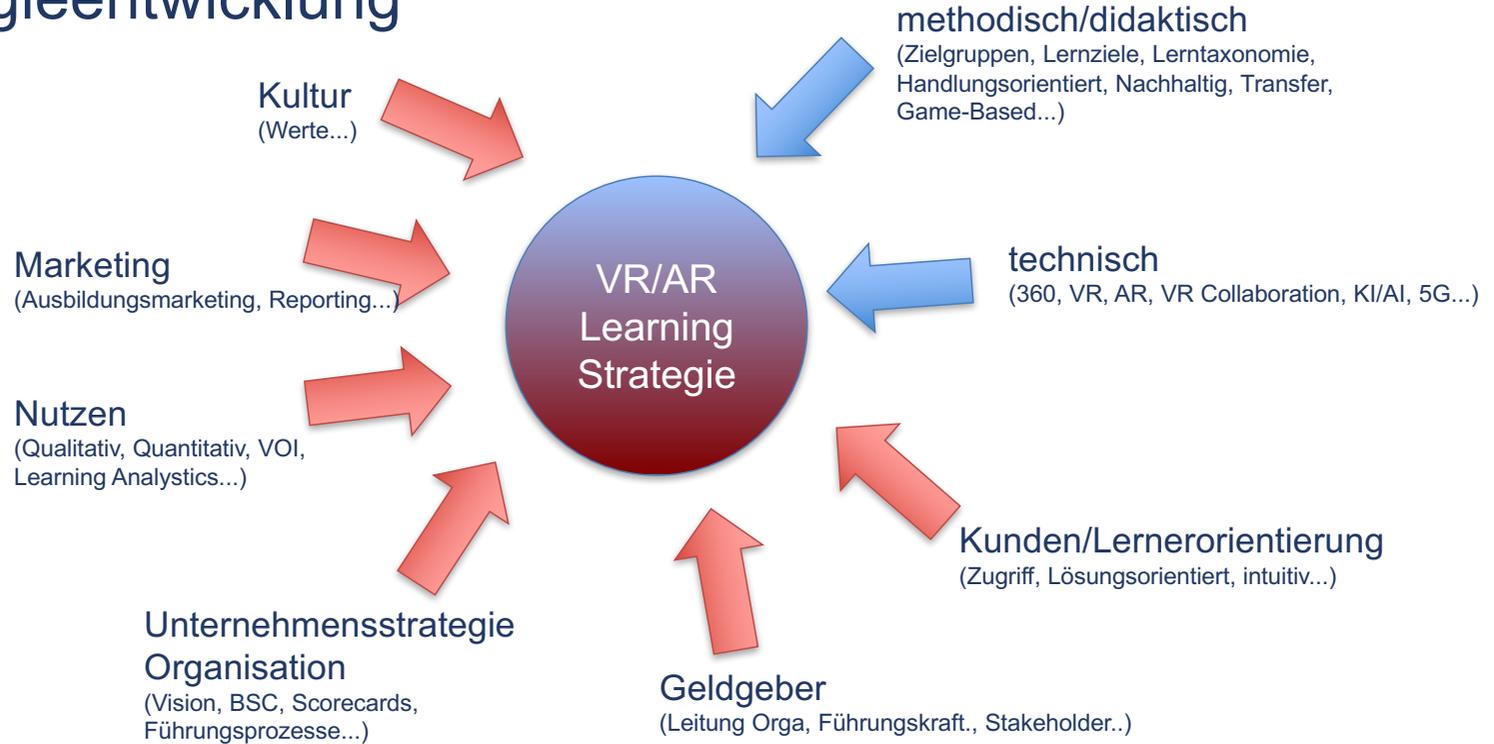
2. Online Seminar

„VR/AR Learning Strategie“

- Was bedeutet VR/AR/MR/XR für Ihr Unternehmen/Organisation?
- Wie kann ich VR/AR sinnvoll bei mir einsetzen?
- Wie kann ich eine Lernstrategie mit Hilfe von VR/AR ganzheitlicher gestalten?
- Wie kann ich die Stakeholder begeistern und die benötigten Rollen einbinden?



Sichtweise Strategieentwicklung



Probleme in der Strategieentwicklung

- Kein/ungenügendes Verständnis für die Ziele der Geldgeber/Sponsoren
- Keinen Promotor für das Thema
- Fehlende Kunden (Lerner / Studierende / Mitarbeiter) – Sicht/Integration
- Ungenügende Berücksichtigung Rahmenbedingungen Zielgruppen
- Keine oder ungenügende Ausrichtung an Geschäftsziele / Vision
- „Technologie um der Technologie willen“
- Keine Abstimmung auf Kultur/Werte
- Unklarheit in der Auftragslage – Verantwortung / Kompetenz
- Technische Unklarheiten
- Fehlende Praxis- / Handlungs- / Lösungsorientierung
- Rollen und Kompetenzen unklar
- Mangelnde Kommunikation zu allen „Stakeholder“
- ...

6 Punkte zum Erfolg

Nehmen Sie die unterschiedlichen **Sichtweisen** ein

1. Helfen Sie Ihren Geldgebern deren Ziele zu erreichen - **Auftraggeber**
2. Helfen Sie Ihrer Organisation Ihre Ziele/Visionen zu erreichen –
Organisation
3. Passen die geplanten Aktivitäten zur Zielgruppe und Kultur – **Organisation /
Mitarbeiter / Lerner**
4. Verankern Sie Ihre Themen neue Lern- und Wissensformen in strategisch relevanten
Führungsprozesse in der Organisation (z.B. in Produkteinführungen, Strategiprojekten...) –
Führungsprozesse
5. Verbinden Sie die Sichtweisen Lern- und Arbeitskontext (inkl. Leben) in der Erstellung der
Wissensprodukte – **Mehrwert**
6. Fragen Sie sich wie Sie am besten dem Lerner/Mitarbeiter helfen – seine Arbeit / seinen
Lernprozess am besten / effizientesten durchzuführen – **Mitarbeiter/Lerner**

Business Impact “Immersive Media“



Abbildung: Vorteile von VR aus Business-Sicht



50%
Schulungszeit
sparen ¹

1/3 Schulungskosten
einsparen ¹

AIRBUS
40%
schnellere
Getriebeinspektion ¹⁵

33%
Faster ²



25%
Produktionszeit
sparen ⁴

0 Fehlerrate auf...
Reduzieren ⁴

10%

Fidelity Increase in customer
Eatisfaction in less
then 6 months ⁹



90%
less cost
maintenance training ¹²



86% less
time ¹¹

85% reduction in overall
time for training ¹²

150%
increase in
knowledge retention ¹⁸

Studies 6x fewer
Errors ⁸

70% Surgeons
more efficient ⁷



46%
Picking Order
Steigern ⁶



62%
weniger Montagefehler
durch AR ¹⁴

verizon ⁷
97%
felt prepared when put in
Dangerous situations ⁹

60% faster machine repairs
with smart glasses ¹⁷



66% decreased driver
training ¹²



Reduced 1 training
day to 20 minutes ¹⁰

FESTO

60%
Anlernzeit bei Maschinen
Minimieren ⁵



40%
less time
cuts new sales
employee training
time by ¹¹

SIEMENS
Ingenuity for life

60%
Reduction
training time ¹⁹

90%
Ergonomische
Probleme verhindern ⁴



70%
Verletzungen in der
Montage verringern ⁴



80%
Ground-Handling-
Schulungen per VR ³



15x
more effective than
classroom trainings ¹⁶



1000
Abschlüsse mehr p.a. ¹⁹

Walmart ¹⁸ **96%**

Reduction in pickup
towerTraining from
8 hours to 15 minutes ⁹

Benefits VR/AR

measured increase in effectiveness, production and training-effects of enterprise employees who have trained in VR/AR solution

Sources: ¹ VR Training - T6 Multivan VW Nutzfahrzeuge Whitepaper Unity 2019 - "The Incredible Impact of Enterprise AR and VR" → ² AR - Lernen 30 Teile zusammenbauen, Kontrollgruppe 50 Lerner, PTC Video → ³ <https://www.airliners.de/80-prozent-ground-handling-ausbildung-firmenbeitrag/52603> → ⁴ Caggemini Studie „Augmented and Virtual Reality in Operations: A guide for investment“ → ⁵ <https://www.fluid.de/software/virtual-und-augmented-reality-im-praxiseinsatz-106.html> → ⁶ <https://upskill.io/landing/ge-healthcare-case-study/> → ⁷ <https://www.interplaylearning.com/hubs/Blog/Case%20Studies/A%20Modular%20Interactive%20Virtual%20Surgical%20Training%20Environment.pdf> → ⁸ <https://www.strivr.com/> → ⁹ <https://www.strivr.com/> → ¹⁰ Presentation Accenture - Qualcomm Tech Summit 2019 → ¹¹ 3h-training reduced to 25 Min. <https://www.strivr.com/blog/why-companies-virtual-reality-engage-train-employees-faster/> → ¹² ebook - QUICK GUIDE TO AR ROI 2019 - ScopeAR → ¹³ https://www.linkedin.com/posts/linde-engineering_lva-innovation-linde-activity-6649305995874975745-CLOx/ → ¹⁴ <https://dblp.org/rec/conf/ismar/WerrlichDGNN18.html> → ¹⁵ <https://www.ubimax.com/case-study/airbus-2019> → ¹⁶ Linde Engineering → ¹⁷ <https://www.ubimax.com/en/case-study/becton-dickinson-2019> → ¹⁸ Case Western Reserve University. → ¹⁹ <https://www.turbomachinerymag.com/virtual-and-augmented-reality/> → ¹⁶ Thyssenkrupp Hololinc

Aufgaben zur 3.Online Session

- Ziele der Lösung (Verfeinerung der Folie Stakeholder/Lerner)
 - für die Organisation
 - für den Lerner
 - Welche Faktor(en) der Folie Business Impact werden durch Dein Projekt unterstützt?
- Lernziele (1...2 Folien)
 - Was sind die wichtigsten Lernziele die eure Lösung beinhalten soll?
 - Welches Wissens, Skills und Kompetenzen soll die Zielgruppe erreichen?
 - Was ist notwendig um die Lernziele zu erreichen?