



Unternehmenspräsentation 2018



UNTERNEHMEN



GRÜNDUNG

2002

KUNDEN

Airbus | Audi | BMW | Bundeswehr | Fujitsu | Hochschulen | HUK | Polizei | RWE | SBB | WBS | UniCredit |...



GRÜNDER | MANAGING PARTNER

MARKUS HERKERSDORF | Dipl.-Ing. Luft- und Raumfahrttechnik

OLIVER SCHULER | Dipl.-Ing. Elektrotechnik





Führender Anbieter von Virtuellen 3D Welten für

LERNEN | TRAINING | MEETING | KOLLABORATION

STRATEGISCHE GESCHÄFTSFELDER

TriCAT ENTERPRISE



Unternehmenslösungen

TriCAT PUBLIC



Lösungen für die
öffentliche Hand

TriCAT SPACES



SaaS Mietangebot
www.tricat-spaces.net

EXPERTISE

Didactics

User Experience

Online Learning

Cognitive Science

Learning Analytics

Collaborative virtual worlds

Artificial Intelligence

Mixed Reality

Simulation

Virtual Reality

Networked Computing

Software Engineering

VALUE PROPOSITION TriCAT GmbH

Unmittelbarer Nutzen

Virtualisierte Umgebungen, Abläufe und Prozesse sind nicht an physische Zeitmaßstäbe gebunden und weisen alleine schon deshalb Geschwindigkeitsvorteile auf.

Ortsunabhängige, gemeinsam erlebbare Umgebungen für Wissens- und Kompetenz orientierte Maßnahmen mit leistungsfähigen Werkzeugen

Situationen werden realitätsnah, umfassend, dynamisch und komplex abgebildet

Perspektivenwechsel, Nacherleben und Reflektion von Handlungssituationen

Geschütztes Ausprobieren und Erfahren von Handlungskonsequenzen

Eliminierung von Risiko- und Gefährdungspotenzialen

Multipler Einsatz

Vielfach verwendbare Szenarien für unterschiedliche Zielgruppen und Zielsetzungen von Virtual 3D Classrooms bis hin zu VR/AR-Lösungen in der industriellen Produktion.

Meeting / Kollaboration

Schulung / Training

Präsentation

Vermittlung von Soft- und Hard Skills

Coaching / Rollenspiel / Mentoring

Teambuilding

Onboarding

Virtual Academy

Virtual 3D Blended Learning

Design Thinking

Arbeitssicherheitstrainings

Verfahrensabläufe

Kosten- und Ressourcen-Optimierung

Virtuelle 3D Lern- und Arbeitswelten eröffnen hohe Einsparpotentiale.

Signifikante Senkung von Reisekosten und –zeiten

Effizienter Einsatz von in- und externen Trainern

Sofortige Bereitstellung der Gebäudeinfrastruktur

Positive Energie- und Ökobilanz

Hohes ROI-Potenzial

Arbeiten an nicht physisch gebauten Prototypen

Adaptierbarkeit und Monitoring

Virtuelle Welten können komplett customized als Plattformlösung in die Unternehmens-IT-Architektur eingebunden und an Prozesse angedockt werden.

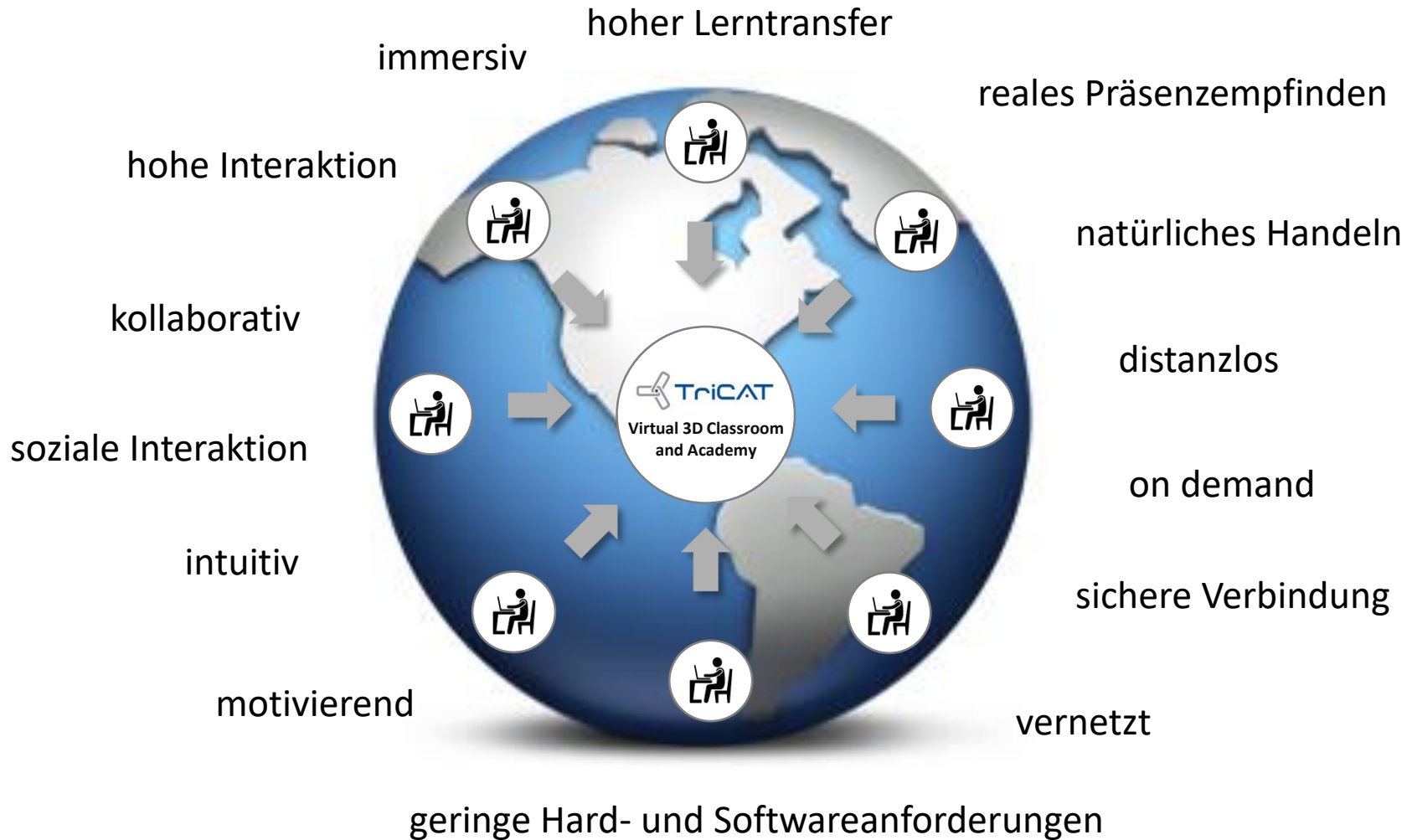
Grundsätzliche Adaptierbarkeit von 3D Umgebungen in Verbindung mit leistungsfähigen Szenario- und Ablaufeditoren, um jederzeit neue Lernszenarien zu generieren

Single-sign-on Architekturen, Active-Directory Mechanismen und z.B. Outlook-Anbindungen sind implementierbar

Der Einsatz mit VR-Brillen und KI ist realisierbar

Tracking-, Logging- und Auswertungs-Mechanismen sind festlegbar

VIRTUAL 3D WORLDS





STUDIE | Universität Stuttgart (VILA) 2016

STUDIE | Uni Stuttgart untersucht TriCAT Spaces

Befragt wurden Berufs- und Technikpädagogen sowie die Zielgruppe der Untersuchung, die Servicetechniker.

Lehrstuhl Berufspädagogik mit Schwerpunkt Technikdidaktik, Prof. Dr. Bernd Zinn.



EVALUATIONS ITEM – USABILITY

[...] die Probanden sind der Auffassung, dass der Nutzen der virtuellen Lernumgebung hoch ist.

EVALUATIONS ITEM - RÄUMLICHES PRÄSENZERLEBEN

[...] die Teilnehmenden konnten sich gut in die virtuelle Lernumgebung hineinversetzen.

EVALUATIONS ITEM – FLOW-ERLEBEN (Als Maßstab für ein ideales Aufgehen in der Tätigkeit)

[...] Das Flow-Erleben wird als hoch eingeschätzt.



DIE QUALITATIVE BEFRAGUNG SAGT AUS:



„Positiv sind die **motivierenden und realitätsnahen** Aspekte der virtuellen Schulung“

„Insbesondere die Option, einen eigenen Avatar auszuwählen und die **Einbindung der authentischen Fallsituation**“

„Die **leichte Bedienbarkeit** und die gute Visualisierung haben dazu beigetragen, die **Lerninhalte gut zu verstehen**“

„Die interaktive Gestaltung und die „realen“ Menschen hinter den Avataren **fördern das Gemeinschaftsgefühl**“

„Die **soziale Eingebundenheit** wirkt sich positiv auf das Interesse aus“

STUDIE | Uni Stuttgart untersucht TriCAT Spaces



AUSSAGE DER HERAUSGEBER:

Prof. Dr. Bernd Zinn, Prof. Dr. habil. Ralf Tenberg, Prof. Dr. Daniel Pittich

„Die Ergebnisse der Studie sind auf andere Zielgruppen übertragbar.“

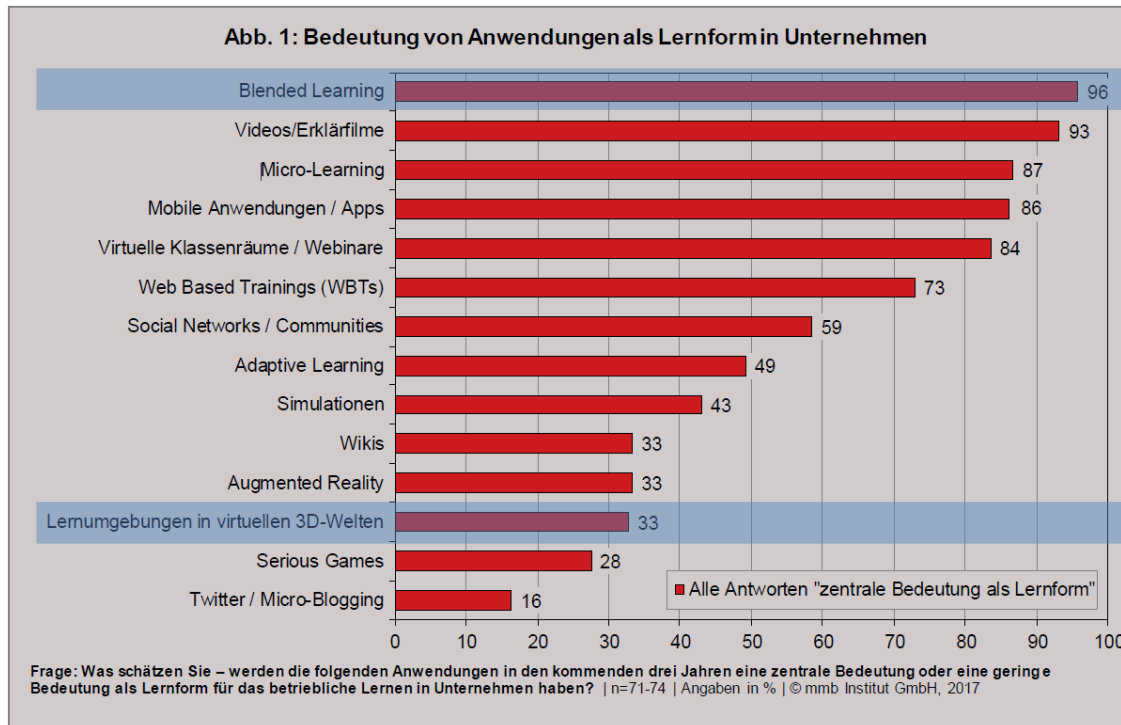


AKTUELLE STUDIE | mmb Learning Delphi 2016



GROSSER SPRUNG FÜR 3D LERN- UND ARBEITSWELTEN / TRENDS

Weiterbildung und Digitales Lernen heute und in drei Jahren - Corporate Learning wird zum Cyber-Learning



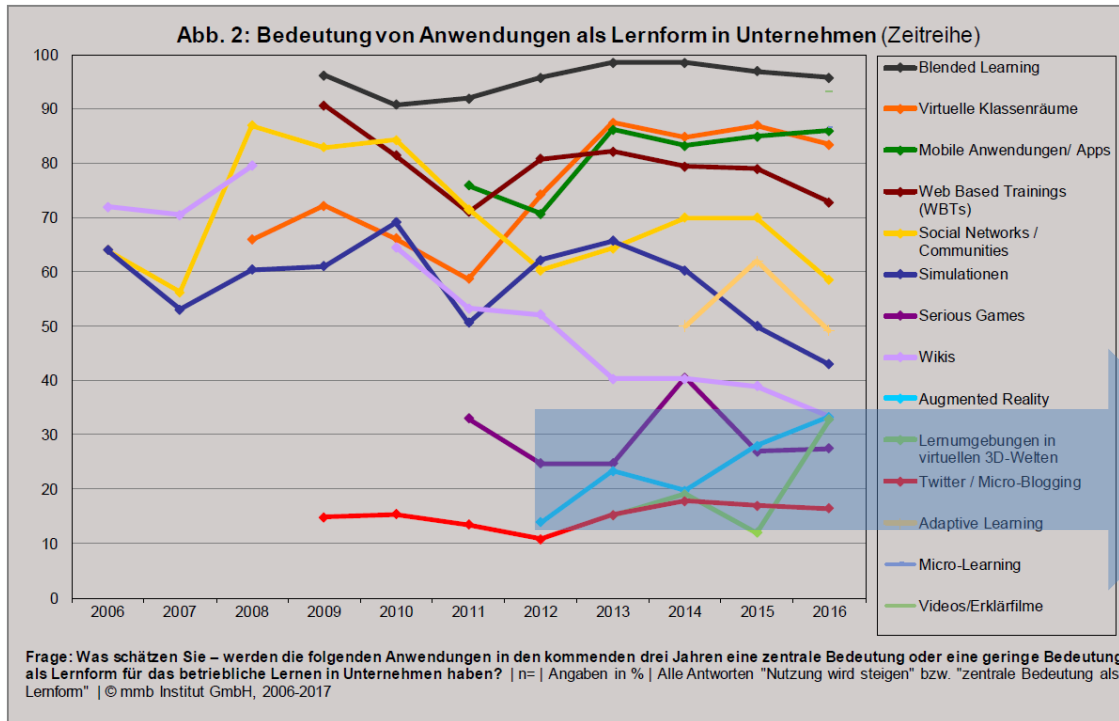
TriCAT Spaces als ideales Tool für Blended Learning

Befragtes Item der mmb Studie:

„Lernformen für das betriebliche Lernen“

Einen großen Sprung nach vorn haben die „Lernumgebungen in virtuellen 3D-Welten“ gemacht – von 12 Prozent Zustimmung im Vorjahr auf 33 Prozent. Hierzu haben beigetragen der Erfolg von verschiedenen VR-Lernangeboten wie TriCAT Spaces.

Zur Studie: <https://www.tricat.net/news/trendstudie-mmb-learning-delpi/>



„Langfrist-Trend: Augmented und Virtual Reality im Aufwind“

in der Ergebnisübersicht von 2006 bis 2016 sind computergenerierte Lernräume (Virtual Reality) im Aufwind und rangieren in der Liste der Lernformen zentraler Bedeutung bei über 30 Prozent der Expertenvoten [...]

[...] Im Laufe der Zeit haben sich hier Anwendungen entwickelt, die das explorative Lernen alleine oder mit anderen betonen und **durch den Faktor „Immersion“** auch die Aufmerksamkeit der Lernenden bündeln können [...]

„Es könnte sein, dass 3D-Lernräume hier schon in den nächsten Jahren die bisherigen „Virtual Classroom“-Systeme ablösen.“



STUDIE | Universität Tübingen | IWM Leibniz-Institut für Wissensmedien

EINFLUSS VON VIRTUELLEN TRAININGSWELTEN AUF DEN WISSENSTRANSFER UND -ERWERB

DIE FELDSTUDIE VERGLEICHT 3 TRAININGSBEDINGUNGEN

Virtuelles Training | Standardzustand | Kontrollzustand

TEILNEHMER | AUFGABE

Polizeibeamte erhalten eine Ausbildung in der Kommunikation zwischen Bodenstreitkräften und einer Helikoptermannschaft während eines Einsatzes.

BESCHREIBUNG

Diese Aufgabe (wie viele andere Aufgaben der Polizei, Feuerwehr und Rettungsdienste) ist von hoher Komplexität geprägt und hat keine einzige "richtige" Lösung. Sie basiert auf Spezialisierung von Aufgaben innerhalb eines Teams und erfordert eine intensive Kommunikation zwischen den Teammitgliedern und besteht aus Situationen, in denen Menschen in Gefahr sind.

Lernergebnisse und Wissenstransfer wurden von abhängigen Variablen gemessen.





EVALUATIONS ITEM – WISSENERWERB

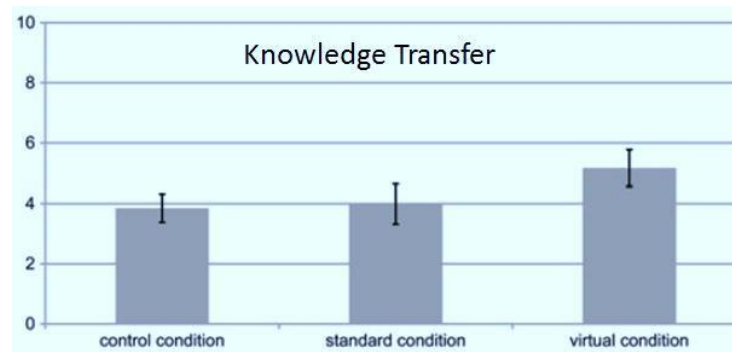
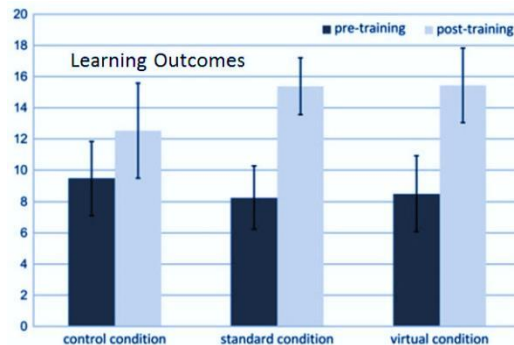
Die Ergebnisse bestätigen, dass das virtuelle Training in Bezug auf den Wissenserwerb genauso effizient wie das Standardtraining (Realbedingungen) war.

EVALUATIONS ITEM – WISSENSTRANSFER

In Bezug auf den Wissenstransfer war das virtuelle Training sogar noch effizienter als das Standardtraining.

EVALUATIONS ITEM – TRAININGSZUFRIEDENHEIT

In Bezug auf die Trainingszufriedenheit konnte kein Unterschied zwischen Standard- und virtueller Ausbildung gefunden werden.





SCHLUSSFOLGERUNG

[...] Die Ergebnisse liefern empirische Beweise dafür, dass virtuelle Trainingsumgebungen ein effektives Werkzeug für die Ausbildung in komplexen Aufgaben ist, die eine enge Zusammenarbeit und Interaktion zwischen den Teammitgliedern erfordern und so in der Realität nicht vollständig geschult werden kann.

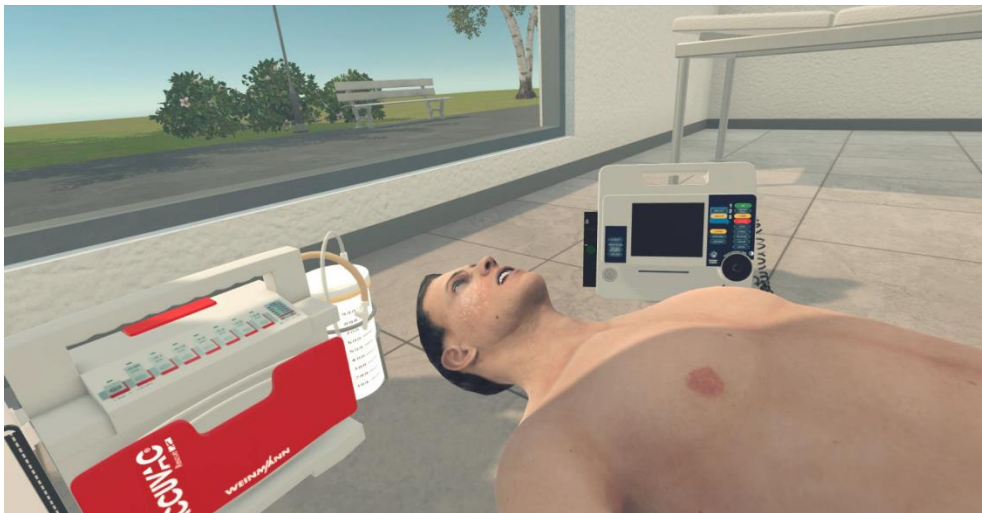
Insbesondere dann, wenn das Training unter Realbedingungen nicht möglich, zu teuer oder zu gefährlich ist.



FORSCHUNGSPROJEKT | epicsave



NOTFALLSANITÄTER TRAINIEREN IN VR



Projektziele

Neuartiger Trainingsansatz für Notfallsanitäter

Selten auftretende Notfälle trainierbar machen

Erlebnisse in virtuellen Welten und die Motivation von Computerspielen technologisch und didaktisch eng mit theoretischen Lerninhalten zu verknüpfen.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Zusammen. Zukunft. Gestalten.



DLR Projektträger

FOCUS

Aus- und Weiterbildung für Notfallsanitäter (freie Wohlfahrtspflege und private Träger)

Weiterbildung anderer medizinischer Berufe

TECHNISCHE METHODEN

Virtual Reality, Serious Games, Eye-Tracking, Virtual Agents, 3D Interaction



DIDAKTIK

Analyse der Lern- und Kompetenzziele, Lerninhalte

Strategien des Lerntransfers

Rahmenbedingungen der Bildungspraxis

Tutorielle, spielimmanente Betreuung

Zielgruppen Diversität, Akzeptanzförderung

ABLAUF

Analyse des Ist-Zustands bei den Ausbildungsträgern und erstellt konzeptionelles Modell

Im iterativen Prozess werden mediendidaktische und –technische Ansätze prototypisch umgesetzt und erprobt

Die Erkenntnisse fließen in die Entwicklung zweier Trainingsmodule ein und werden jeweils nach 1,5 und 2 Jahren im Ausbildungsbetrieb evaluiert

VERWERTUNG

Die zweistufig evaluierten Ergebnisse werden für Aus- und Fortbildungsthemen weiterentwickelt und initial für die rund **55.000 Personen starke Zielgruppe** von Notfallsanitätern verfügbar gemacht

Inhaltlich relevant und **leicht übertragbar** ist das Themenfeld für die große Zielgruppe der Auszubildenden und Beschäftigten in Gesundheitsfachberufen und auf die fortbildungsverpflichtete Ärzteschaft von rund **2,8 Mio. Personen**

In einem dritten Schritt ist der Aufbau eines **handlungskompetenzorientierten Bildungsportals** zu gesundheitlichen Notfällen mit einer Mischung aus kostenfreien und kostenpflichtigen Lern- und Übungsinhalten für die **breite Öffentlichkeit** vorgesehen

Befähigung des kompetenten Umgangs mit medizinischen Notfällen für eine millionenfache Zielgruppe





FORSCHUNGSPROJEKT | EMPAT

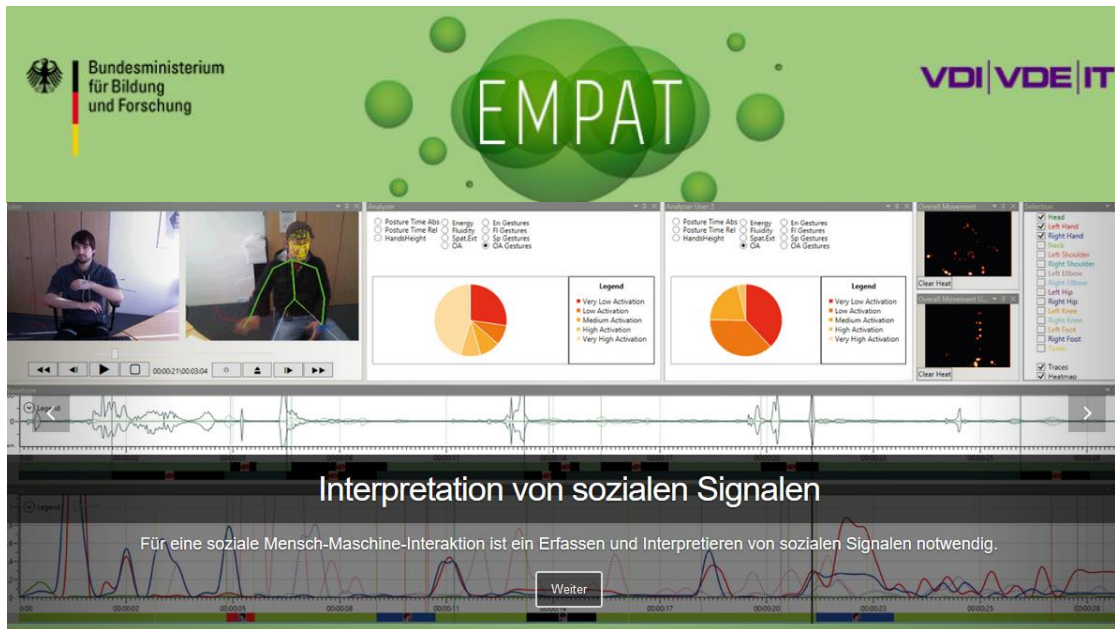


EMPATHISCHE TRAININGSBEGLEITER FÜR DEN BEWERBUNGSPROZESS

PROJEKTZIELE

Virtuelle empathische Trainingssysteme sollen Möglichkeiten schaffen, Bewerbungssituationen zu üben und das eigene Verhalten besser einschätzen zu lernen.

Ein empathischer, KI-basierter Trainingsagent interpretiert soziale Signale





Koppelung der Echtzeit-Analyse sozialer Signale mit einem emotionalen Echtzeit-Benutzermodell.

Das Verhalten eines interaktiven Avatars wird an die sozio-emotionale Situation des Nutzers angepasst.

Derartige Dialogsysteme können in unterschiedlichen Situationen zu persönlichen Assistenzsystemen avancieren.

Dieser Mechanismus erlaubt es, den Bewerbungsdialog einfühlsam zu gestalten.

Eine Herausforderung dabei ist die realitätsnahe Gestaltung des emotionalen Feedbacks durch den Avatar.

AWARDS



AWARDS



AWARDS



Kategoriesieger
Virtuelle Trainingswelten
eLearning Journal Award



1. Platz
Quest3D
Entwickler
Wettbewerb



WIP –
Weiterbildungs
Innovations
Preis des BIBB



Best Paper Award
International
Conference on
Computer Science
and Education in
Vancouver



delina
Innovationspreis
für digitale
Bildung des
Digitalverbands
Bitkom



1. Platz beim
Projekt des Jahres
eLearning Journal
Award



Kategoriesieger
3D Lernwelt
+ 2. Platz beim
Projekt des Jahres
eLearning Journal

2010

2011

2014

2017

2018



Serious Games Award
Silber



Finalist eureleA
mit Projekt VIPOL



Kategoriesieger
Simulation
eLearning Journal

Deutschland
Land der Ideen
Ausgezeichneter Ort 2017



„Ausgezeichneter Ort“
Bundesregierung, BDI,
Deutsche Bank



BEST PRACTICES



BEST PRACTICE | Fujitsu





DIDAKTISCHE VORTEILE IN VIRUTELLEN 3D SCHULUNGSRÄUMEN

Fujitsu schult Mitarbeiter und Partner aus der gesamten EMEA-Region.



Schulungsteilnehmer erwerben Handlungskompetenzen durch Eintauchen in das Geschehen.





HEIDI RINN | Manager Immersive Learning Environment Fujitsu

„Virtuelle 3D Schulungsräume bieten deutliche didaktische Vorteile.

Denn statt eines Frontalunterrichts wie beim klassischen E-Learning tauchen die Teilnehmer über ihren Avatar regelrecht ins Schulungsgeschehen ein und erleben die Inhalte ähnlich wie in einem Computerspiel.

Zudem können wir jetzt Seminare etwa für den Aufbau von Handlungskompetenzen oder Vertriebsschulungen am Produkt ebenfalls virtuell durchführen.

Bisher mussten solche Inhalte Face-to-Face vermittelt werden!“





BEST PRACTICE | Schweizerische Bundesbahnen SBB



3DSim@GBT ist ein realitätsnaher virtueller Nachbau des Schweizer Gotthard-Basistunnels (GBT). Mit 57 Kilometern ist er der längste Eisenbahntunnel der Welt.



TRAINING IM VIRTUELLEN GOTTHARD-BASISTUNNEL (GBT)

HERAUSFORDERUNG

Handlungssichere Ausbildung von rund **4.000 Personen** in einer **Avatar-basierten und KI-gestützten virtuellen 3D Welt** der gesamten Tunnellandschaft sowie in allen im Tunnelbetrieb eingesetzten Züge

Erlangen von **nachweislicher Handlungskompetenz** für den sicheren Betrieb (Streckenkenntnis , Strategien zum Notfallmanagement z.B. bei Brand, virtuelle Durchführung von simulierten Massenevakuierung ganzer Züge)

Entwicklung eines **komplexen Szenario- und Ablaufeditors** für die Bedienung der Trainer der SBB ohne Programmierkenntnisse

ZIELGRUPPE

Beschäftigte der Schweizerischen Bundesbahnen (SBB) vom Zugpersonal, Mitarbeiter Erhalten, Kriseninterventionspersonal, Personal in den Leitständen

BEST PRACTICE | Schweizerische Bundesbahnen

REALISIERUNG

Entwicklung einer virtuellen 3D Simulationsumgebung für realitätsnahes **Einzeltraining** und **komplexe Teamübungen**

DETAILS

Realisierung der **kompletten** Tunnellandschaft als **interaktive** 3D Handlungsumgebung

Bereitstellung aller Züge als interaktive, **begeh- und steuerbare 3D Modelle**

Umsetzung **aller zentralen Funktionsträger** bzw. Trainingsrollen als steuerbare und handlungsfähige Avatare

Steuerung **mehrerer hundert** Passagiere bis hin zur **Massenevakuierung über KI** (künstliche Intelligenz)

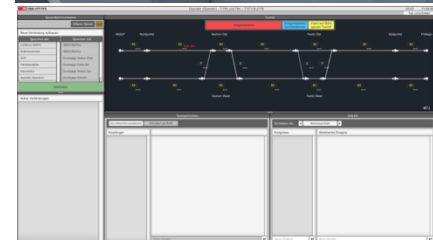
Integration aller Komponenten zu einer **realitätsnahen PC-basierten Multiplayer Simulation**

Umfangreiche Trainertools zur **Übungssteuerung, -überwachung und zum Debriefing**

Entwicklung eines **Autorenwerkzeugs** zum **selbständigen Entwurf von Trainingszenarien** durch den Kunden



 SBB CFF FFS



AUSZEICHNUNGEN FÜR 3DSim@GBT



Delina-Innovationspreis für digitale Bildung 2017 des Digitalverbands Bitkom

Dr. Joachmim Bühler, Mitglied der Geschäftsleitung Politik & Wirtschaft, Bitkom e.V.:

„Der virtuelle Nachbau des Gotthard-Basistunnels überzeugt durch eine beeindruckende Grafik und Realitätsnähe. Hinter der Simulation steckt ein durchdachtes, flexibles und innovatives Trainingskonzept für eine relevante Ausbildungsanforderung und ist auf viele Lernszenarien übertragbar.“



eLearning AWARD in der Kategorie „Simulation“ des eLearning JOURNAL

„[...] Die Innovationshöhe wird eindrücklich deutlich, wenn man gegenüberstellt, dass beim 3DSim@GBT Teamtraining Prozessabläufe im Normal- und Ereignisbetrieb ausgesprochen realitätsnah erlebt und trainiert werden können [...] Aus diesem Grund zeichnet die Jury des eLearning Journals die beiden Projektpartner TriCAT GmbH und SBB AG mit dem eLearning AWARD 2017 in der Kategorie „Simulation“ aus.“



Sonderauszeichnung „Projekt des Jahres“ eLearning JOURNAL

Aus den Kategorie-Siegern des eLearning AWARDS wurde mit einer marktunabhängigen Fachjury das Projekt des Jahres prämiert und mit dem Glas-Award ausgezeichnet.





MICHAEL BRUDERER | Leiter Bildungsentwicklung SBB AG

„Die Technologie kam in dieser Komplexität und Form bisher noch nirgends sonst zum Einsatz.

Aus didaktischer Sicht übertrifft die Anwendung die Erwartungen und eröffnet großes Potenzial für unsere betriebliche Bildung innerhalb der SBB!“

BEST PRACTICES



BEST PRACTICE | RWE AG





3D Simulationsumgebung für das Großgerät BG288 – einem der weltweit größten Schaufelradbagger



VIRTUELLES TRAINING AM SCHAUFELRADBAGGER **RWE 3DSim** GEFÜHRTER UND FREIER MODUS

PROJEKTZIEL

Signifikante Kostensenkung im Bereich HR | Instandsetzungsmitarbeiter sollen den Bagger zweckgebunden selbst bedienen können

Effizienzsteigerung im Förderbetrieb durch Standzeitverkürzung der Schaufelradbagger

HERAUSFORDERUNG

Nachweisbar handlungssichere Ausbildung für Führerstände und Bandschleifwagen im geschützten Rahmen einer virtuellen Umgebung

ZIELGRUPPE

Instandsetzungsmitarbeiter zur Geräteanstellberechtigung

REALISIERUNG

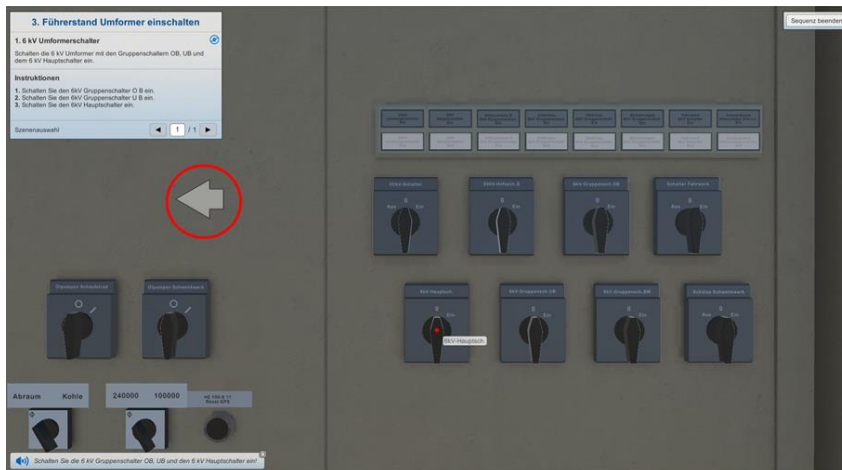
Über eine **Virtual Reality Brille oder direkt am Bildschirm** kann in einer 3D Simulationsumgebung das Steuern des Baggers gefahrenlos und Ressourcen-schonend in 2 unterschiedlichen Modi erlernt werden.

Geführter Modus

Der Lernende wird durch die jeweilige Aufgabe mit Unterstützung in Text und Sprache begleitet

Freier Modus

Der Lernende muss die einzelnen Arbeitsschritte überwiegend selbständig abarbeiten



SIMULATION-BASED VIRTUAL WORLD Industry 4.0



VIRTUAL 3D CLASSROOM | ACADEMY



VIRTUAL 3D CLASSROOM | ACADEMY



- Picture | Video
- Presentation
- 3D Model
- Internet-Browser
- Live Stream
- Web Based Training
- Shared Application
- Remote Desktop



MEETINGS



COACHING | DESIGN THINKING | CO-CREATION



DIGITAL TRANSFORMATION | Customer Audi



BEST PRACTICE | AUTOMOTIVE POS



BEST PRACTICE | BMW



BEST PRACTICE | WBS



BEST PRACTICE | WBS



BEST PRACTICE | UNICREDIT BANK AG





PROJEKTE | KONTINUIERLICHE OPTIMIERUNG – ITERATIVES VORGEHEN

IMPLEMENTIERUNG VON VR-ELEMENTEN IN UNTERNEHMENSPROZESSE UND ABLÄUFE

Ob einzelne Komponenten in Unternehmensprozessen oder große Anteile eines Projekts in virtualisierten Umgebungen durchgeführt werden, hängt zum einen ab von

- der Bereitschaft und der Affinität der Belegschaft gegenüber Neuem und zum anderen
- von der Überzeugung sowie der internen Vermarktung der Projektverantwortlichen von iterativ ausgerichteten Kommunikations- und Collaborations-Tools

Sind diese Hürden genommen, kann von den Projektverantwortlichen entschieden werden, welche Phasen und Arbeitsschritte in Präsenz und welche in virtuellen Umgebungen durchgeführt werden sollen.

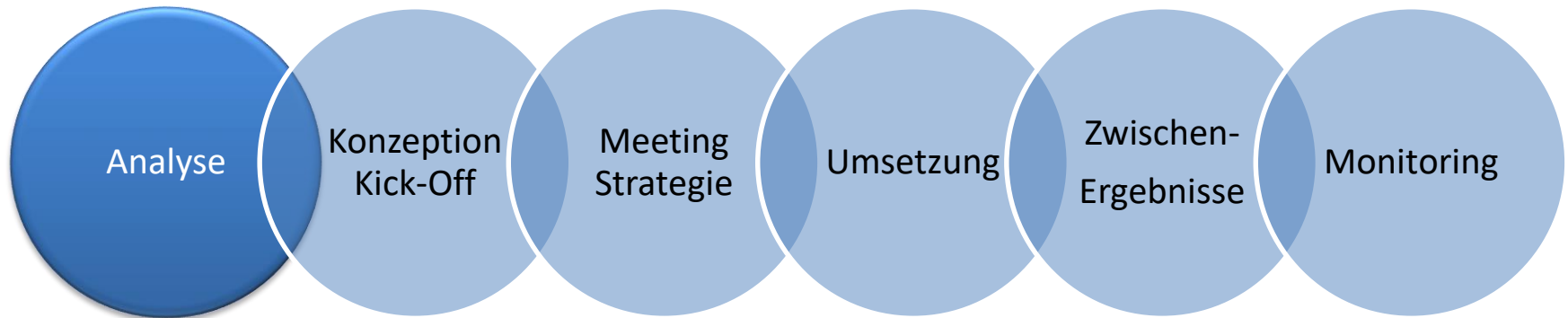


VORTEILE VON VIRTUELLEN WELTEN IN UNTERNEHMENSABLÄUFEN

- Förderung der Unternehmensagilität
- Virtualisierte Umgebungen, Abläufe und Prozesse sind nicht an physische Zeitmaßstäbe gebunden und weisen alleine schon deshalb Geschwindigkeitsvorteile auf.
- Ortsunabhängige, gemeinsam erlebbare Umgebungen mit leistungsfähigen Werkzeugen und Schnittstellen mit maximalem Methodenmix fördern das situative Interesse und ermöglichen den Wissenstransfer und das Flowerleben.
- Hohes Einsparpotential bei Reisekosten und Reisezeiten.
- Durch visuellen und auditiven Kontakt der Beteiligten entsteht ein immersiver, sozialer und aktiver Prozess und erzeugt den „sense-of-being-there“, obwohl sich die Teilnehmer an unterschiedlichen Orten befinden.
- Vielfach verwendbare Szenarien adressieren unterschiedliche Zielgruppen und Zielsetzungen.
- Umgebung für wissensorientierte als auch für kompetenz- und handlungsorientierte Maßnahmen.
- Situationen werden realitätsnah, umfassend, dynamisch und komplex abgebildet und erlebt.
- Ausprobieren und Erfahren von Handlungskonsequenzen - Perspektivenwechsel, Nacherleben und Reflektion von Handlungssituationen.
- Dies gilt für Virtual 3D Classroom Lösungen ebenso wie für Lösungen im Bereich der industriellen Produktion.



PROJEKTE | ANALYSE-PHASE IN VR



Bereits in der **Analysephase** eines Projekts bzw. eines Vorhabens, können weltweit Brainstormings innerhalb von wenigen Augenblicken in unterschiedlichen Gruppen oder gemeinsam durchgeführt werden.

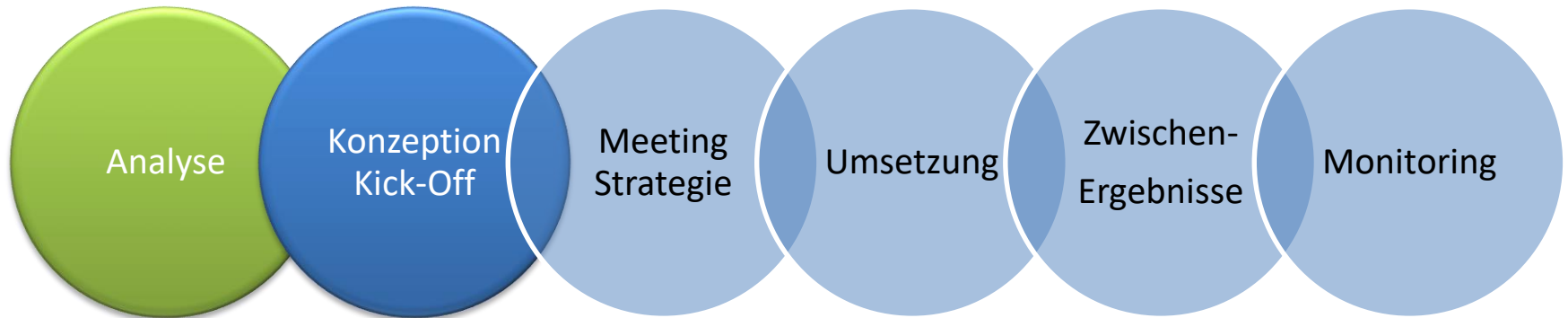
Die Teilnehmer entwickeln schnell ein persönliches Zugehörigkeitsgefühl zum Projekt und zu den Kollegen bzw. zu den Partnerfirmen im Projekt.

Im ersten Ansatz kann die Vermittlung von unverzichtbaren Details sowie Basiswissen und Grundsachverhalten erfolgen. Dies kann gemeinsam mit dem Initial-Team oder in verschiedenen Gruppen zur Erarbeitung von komplexen Strategien und zur Ausarbeitung von späteren Fragebögen stattfinden.

Im virtuellen Konferenzraum kann auf Web-Analyse Tools, das eigene LMS, WBTs, Wettbewerbsstrategien und eigene Ausarbeitungen zugegriffen werden. Es kann quasi in Präsenz in einer sehr frühen Phase ein umfangreicher und zielgerichteter Informations- und Ideenaustausch stattfinden.



PROJEKTE | KONZEPTIONS-PHASE IN VR



Anhand des Action Plans können in einem ortsungebundenen **Kick-Off-Meeting** die gewonnenen Erkenntnisse aus der Analyse und die zu ergreifenden Maßnahmen und Ideen präsentiert werden.

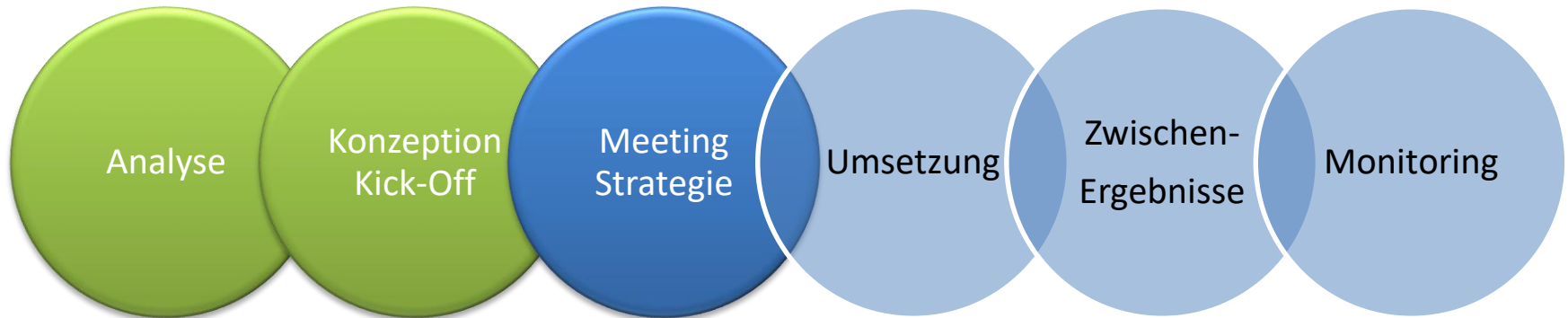
Die Teilnehmer sind mit der Technik vertraut und haben bereits eine Beziehung zu den anderen Beteiligten im Projekt/Prozess aufgebaut und kennen die virtuelle Meeting-Umgebung.

Jeder Teilnehmer kann während des laufenden Meetings Content hochladen.

Mit der Shared Desktop-Funktion kann der jeweils eigene Bildschirm der Teilnehmer mit den anderen geteilt werden und somit Inhalte der lokalen Rechner vermittelt werden.



PROJEKTE | VORSTELLUNG STRATEGIE IN VR



Die neue **Strategie bzw. der neue Prozess** kann in einem virtuellen Meeting, mit Nutzung der dafür relevanten Methoden und Tools, einer breiten und internationalen Teilnehmerschaft vorgestellt und vermittelt werden.

Alle Teilnehmer (darunter auch unerfahrene und neue User) können von den Veranstaltungsleitern sofort in ein großes Auditorium bzw. einen Konferenzraum mit Blick auf die Präsentationsflächen – Media-Walls – „teleportiert“ werden.

Maximale Präsentationsmöglichkeiten und maximaler Methoden-Mix sind für eine eindrucksvolle und nachhaltige Vermittlung der Inhalte gezielt einsetzbar: Zeigen von Präsentationen an mehrfach vorhandenen Media-Walls, White Boards, 3D-Modelle, Videos, etc.

Mit dem Event-Modus kann der Zugang für eine große Anzahl von Teilnehmern ermöglicht werden.

Kommunikations- und Chateinstellungen können von den Veranstaltungsleitern nach Bedarf angepasst werden.



PROJEKTE | UMSETZUNG



Ab jetzt ist es nicht mehr nur die reine Idee oder Strategie die zählt!

Auch in der Umsetzungsphase des Projektes ist das komplette Projektteam beispielsweise bestehend aus Projektleitern, Produktmanagern, Entwicklern, Grafikern, Marketern und Sachbearbeitern nur einen Mausklick entfernt und erlaubt somit schnelle Reaktionsmöglichkeiten.

Wissensbausteine, Dokumentationen bzw. Verfahrensabläufe können während der Umsetzungsphase auch offline allen Beteiligten zur Verfügung gestellt werden.



PROJEKTE | ZWISCHENERGEBNISSE / MILESTONES



Im globalen Rahmen können der Status und die Zwischenergebnisse mit Nutzung der Präsentations- und Kollaborationstools innerhalb der virtuellen Welt erläutert und präsentiert werden.

Dabei ist es möglich, dass das jeweilig verantwortliche Projektteam innerhalb einer virtuellen Veranstaltung die Protagonisten-Rolle übernimmt und die restlichen Beteiligten ggf. mit limitierten/reglementierten Interaktionsmöglichkeiten als Beobachter fungieren.

Zur schnellen Meetingabwicklung kann der Versammlungsmodus vom Veranstaltungsleiter gewählt werden.



PROJEKTE | MONITORING



Der Erfolg der eingesetzten Maßnahmen/Produkte/Verfahren kann im dafür verantwortlichen Projektteam regelmäßig und mit direktem Zugriff auf die relevanten Daten eruiert werden.

Das Feedback und eventuelle Änderungswünschen können direkt innerhalb des Meetings kommuniziert und veranschaulicht werden.

Auswertungen von evtl. durchgeführten Tests/Befragungen/Piloten können mit ansprechenden Visualisierungen anschaulich und schnell begreifbar dargestellt werden.