

# Digitalisierungs- woche

**Workshop** | Digitalisierung zum Angreifen! Wir zeigen Ihnen, wie Sie Virtual Reality in Ihrem Unternehmen bereits heute gewinnbringend einsetzen koennen. Zwei konkrete Anwendungsfälle aus der Praxis.

2020-07-01, Wien

accilium.com



DIGITALISIERUNGSWOCHE.COM

powered by



Systempilot



accilium

brandeins  
/thema

b

2020

Heft 15

Beste

Unternehmens-  
berater

# Unser Leistungsversprechen

Wer ist accilium



3 Gründer & Eigentümer  
100% eigenfinanziert



PUBLIC AUTOMOTIVE ENERGY

Sektoren

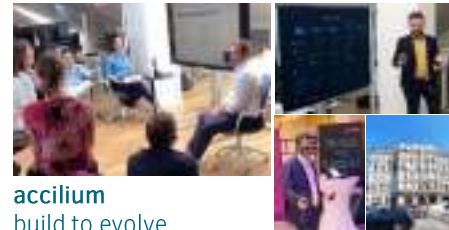
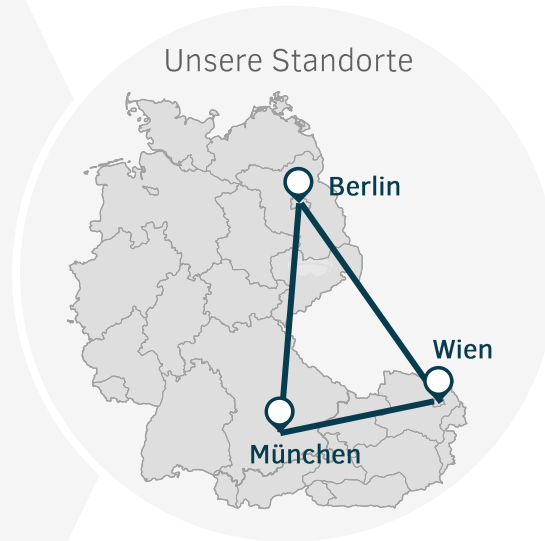


>60 Mitarbeiter



Mobilität & Transport Durchgehende Digitalisierung acc's LAB

Fokus





Wir gestalten  
**Die digitale Zukunft der Mobilität**

- Digitale Transformation und neue Mobilitätskonzepte
- Förderung des Austauschs verschiedener Branchen



Wir vereinen  
**Das Beste aus 2 Welten**

- Zusammenführung von Beratungs- und Startup-Mentalität
- Beste Unternehmensberater 2020



Wir ermöglichen  
**Innovation durch Technologie**

- Kooperationen mit Partnern und Startups
- Integration disruptiver Technologien



Wir sind  
**Digitale Pioniere**

- Durchgängig digitalisierte Prozesse in allen Unternehmensbereichen
- 100% Digital Natives

# Unsere Kunden, Partner und Start Ups

Wer ist accilium





# Inhalt

1. Was sie über VR wissen müssen

2. Zwei konkrete Anwendungsfälle

- A. Karrieremesse/ -stand
- B. Remote Design Sprint

3. VR Live erleben

# Effiziente Kommunikation und vernetzte Zusammenarbeit

Eine der größten Herausforderungen unserer Zeit



Wie können wir eine fokussierte, digitale Kommunikation in Teams sicherstellen?



Wie kann umweltfreundliche Kommunikation in Zeiten der globalen Vernetzung stattfinden?



Wie können wir die Informationsflut digitaler Tools konsolidieren?



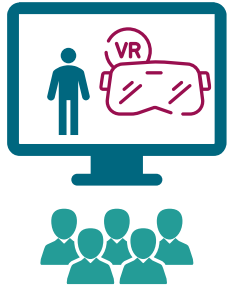
Wie stärken wir das grafische „Team-Gedächtnis“ in einem Lösungsfindungsprozesses?

Virtual Reality komplementiert bestehende Formen der Zusammenarbeit auf mehreren Ebenen und ist hinsichtlich vieler dieser Fragen, die passende Antwort

# Virtual Reality ≠ Virtual Reality (I/II)

Wir denken Virtual Reality in 3 unterschiedlichen Anwendungskategorien

## PRESENT

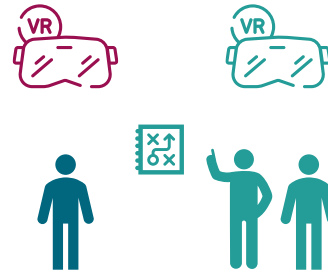


Präsentieren von vorhanden Informationen mit Hilfe des virtuellen Raums (örtliche Unabhängigkeit) und seiner Funktionalitäten

### Charakteristika

- Kommunikation: Unidirektional
- Interaktivität: Keine
- VR Funktionalität: Niedrig
- Objekt Entstehungsort: Physisch (Import)

## DISCUSS

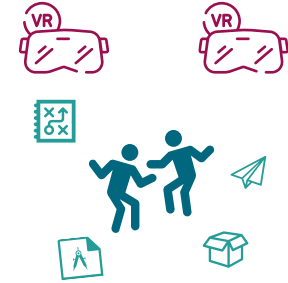


Vorhandene Konzepte werden in den virtuellen Raum importiert und innerhalb des Teams diskutiert und gemeinsam weiterentwickeln

### Charakteristika

- Kommunikation: Bidirektional
- Interaktivität: Niedrig
- VR Funktionalität: Mittel
- Objekt Entstehungsort : Physisch (Import)

## CREATE



Der virtuelle Raum wird verwendet, um gemeinsam innerhalb eines oder mehrerer Teams etwas zu entwickeln

### Charakteristika

- Kommunikation: Multidirektional
- Interaktivität: Hoch
- VR Funktionalität: Hoch
- Objekt Entstehungsort: Im virtuellen Raum

# Virtual Reality ≠ Virtual Reality (II/II)

Ein Auszug unserer aktuellen Anwendungsfälle intern und gemeinsam mit unseren Kunden

## PRESENT

Produktpräsentationen



Virtuelle Karrieremesse

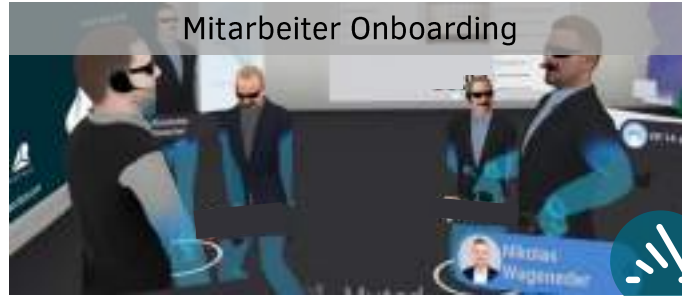


Vorlesung Universität/ Fachhochschule



## DISCUSS

Mitarbeiter Onboarding



Stand Up Meetings



Management-Abstimmung



## CREATE

Prozess-Design



Konzeptentwicklung



Brainstorming Session



# Benefits

## Die Vorteile virtueller Zusammenarbeit



### **Voller Fokus | Keine Chance der Ablenkung!**

Virtual Reality Meetings ermöglichen eine verteilte Zusammenarbeit mit vollem Fokus und voller Aufmerksamkeit während das grafische Gedächtnis gefördert wird



### **Unlimitierte, persistente Räume | Ganz egal wie spontan – der Meetingraum ist verfügbar!**

Virtuelle Meetingräume lassen sich auf Knopfdruck replizieren und sind 24/7 verfügbar – unabhängig davon wo sich die Teilnehmer befinden



### **Interaktivität mit VR Tools | Weit mehr als das klassische Flipchart!**

Die Technologie und virtuellen Tools ermöglichen eine Zusammenarbeit von verteilten Teams als wären die Teilnehmer im selben Raum.



### **Nachhaltigkeit & Zufriedenheit | Weniger Stress für Mensch und Umwelt!**

Reduzierte Reisezeit und Reisekosten führen zu zufriedeneren Mitarbeitern und schont die Umwelt.



# Inhalt

1. Was sie über VR wissen müssen

2. Zwei konkrete Anwendungsfälle

- A. Karrieremesse/ -stand
- B. Remote Design Sprint

3. VR Live erleben

# Virtuelle Karrieremesse

accilium

accilium.com

brandeins  
/thema

b

Heft 15

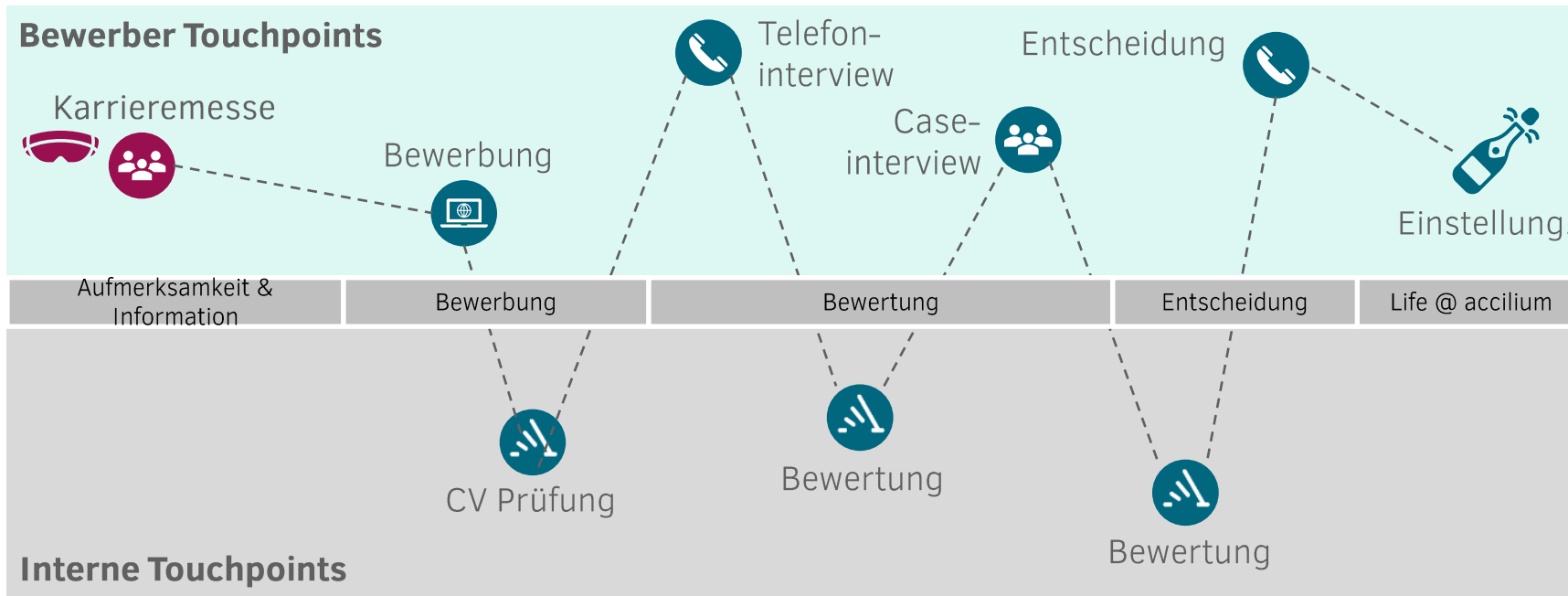
**2020**

**Beste**  
Unternehmens-  
berater

 accilium

# Virtuelle Karrieremesse – Warum?

- › Die Außenbetrachtung der HR-Prozesse führte dazu, dass wir uns mit den Details und Abläufen unseres Mitarbeiter Recruitings beschäftigten. Ein bewerberorientierter Prozess, der viel Interaktion auf unterschiedlichen Kanälen mit geografisch verteilten Personen erfordert – ein ideales Szenario für den Einsatz von **Virtual Reality (VR)**.
- › Wir begannen, die Bewerber-Touchpoints aus zwei verschiedenen Perspektiven zu betrachten, um eine Win-Win-Situation sowohl für den Bewerber als auch für uns als potenzielle Arbeitgeber zu erreichen.
- › Die Karrieremesse wurde als perfekter Anwendungsfall zur Virtualisierung identifiziert.



## BENEFITS



### KOSTENREDUKTION

- › Messegebühren
- › Reisekosten
- › Aufbaukosten

### NACHHALTIG



- › Keine Reisen
- › Teilnahme direkt von der Couch

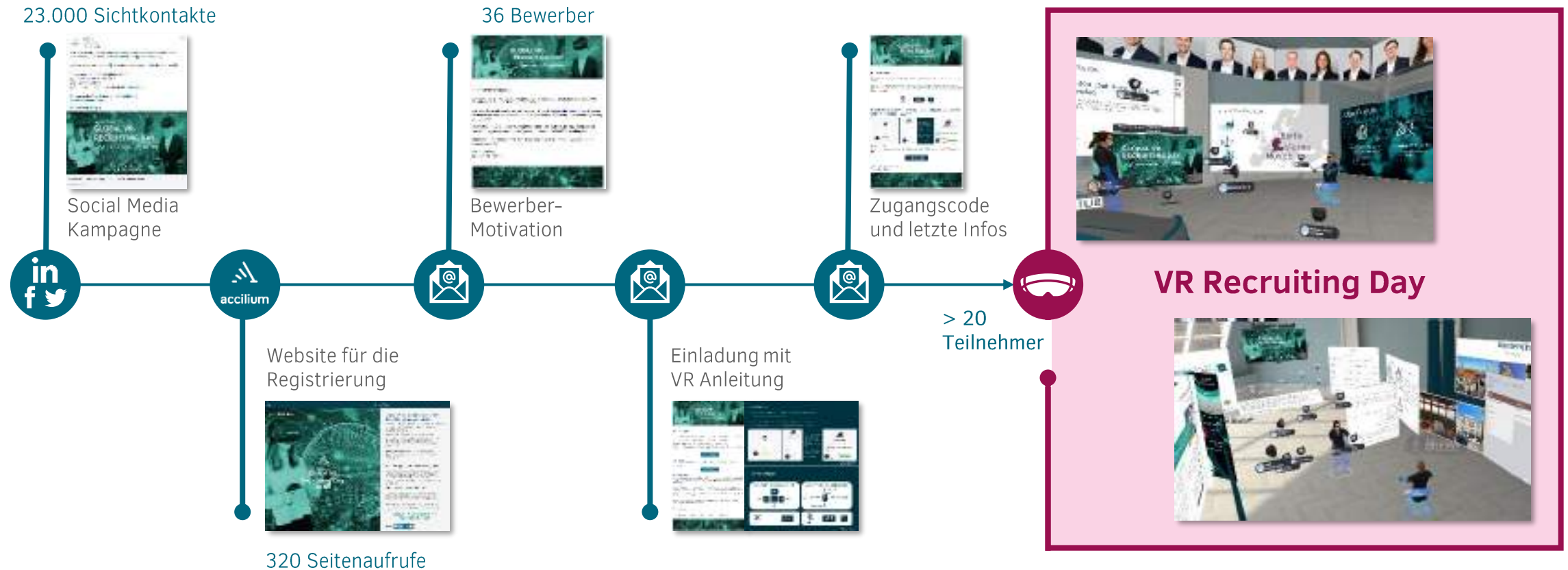


### AUFMERKSAMKEIT

- › Neue Technologien ziehen Digital Natives an

## 2. Campaign Setup & Launch (II/II)

Basierend auf einer Detailbetrachtung der Prozesse, erstellten wir eine Social Media Kampagne und Kommunikationsmaterial für jeden Touchpoint mit den Bewerbern bis zum **VR Recruiting Day**.





# accilium

## Remote Design Sprint

Neue Ideen entwickeln und  
Probleme in nur fünf Meetings  
innerhalb einer Woche lösen

brandeins  
/thema

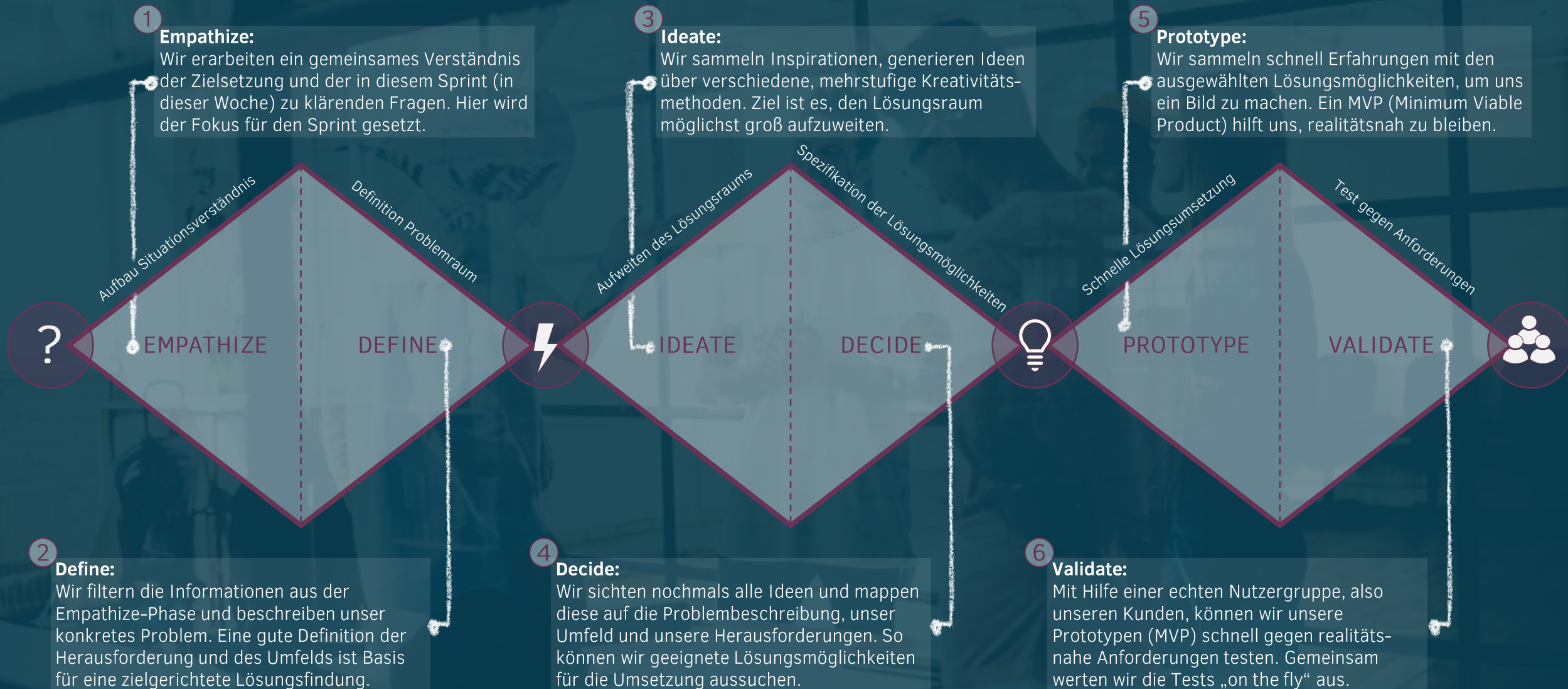
b

2020

Heft 15

Beste  
Unternehmens-  
berater

# Durch das Durchschreiten der Phasen entsteht eine Lösung



# Aufbau eines virtuellen War Rooms für den Design Sprint

## Reale Präsenz

- › Gesprächspartnern ohne Ablenkung treffen
- › Nicken, winken, den Kopf neigen



## Unlimitierte Medien

- › Web-Browsers, PowerPoint, PDFs, whiteboards, Post-It's, und mehr



## Uneingeschränkter Raum

- › Unbegrenzte Anzahl von Inhalten und Medien
- › Größe ändern nach Bedarf



## 3D Formen

- › Formen bauen, strecken, stapeln, kombinieren und umfärben

## Ad Hoc Zusammenarbeit

- › Treffen Sie sich jederzeit und überall
- › Vermeiden von unnötigen Reisen

## Lebensechte 3D Modelle

- › 3D-Modelle kommentieren, modifizieren, verschieben und mit ihnen interagieren



## Inhalt

1. Was sie über VR wissen müssen

2. Zwei konkrete Anwendungsfälle

- A. Karrieremesse/ -stand
- B. Remote Design Sprint

3. VR Live erleben

# Virtualisierung ihres Unternehmens?

Kontaktieren Sie uns gerne!



**ALEXANDER**

**Hotowy**

Managing Partner

[alexander.hotowy@accilium.com](mailto:alexander.hotowy@accilium.com)

+43 699 11 93 37 39

[www.linkedin.com/in/alexander-hotowy](https://www.linkedin.com/in/alexander-hotowy)

