



VII EDYCJA E-LEARNING FUSION
DIGITAL LEARNING & training market
CONFERENCE & EXHIBITION 2023

NEW

14-15 Listopada 2023
WARSZAWA

Aleksandra Buk-Otrząsek

Senior Expert Talent & Learning, ING Bank Śląski S.A.

Zaprezentuję temat:

„Smartne” wdrożenie VR, czyli digital learning w praktyce

Organizator:



Symulacje VR dla kadry liderkiej ING...

... czyli o tym jak

zbudować „bezszwowe” doświadczenie w korzystaniu z VR i niewielkim nakładem środków osiągnąć duży wpływ?

A także, czy

pracować z danymi, by maksymalizować efekty działań rozwojowych?

w świecie nowych technologii jest/ powinno być miejsce na kontakt z człowiekiem?

symulacje VR to rzeczywiście przyszłość uczenia się?

Ale najpierw... **po co?**

Jaki „ból” adresujemy? **Co chcieliśmy osiągnąć?**



Dlaczego symulacja VR

Osoby liderujące napotykają na trudności w interakcjach z pracownikami...

- rozmowy są przesycone emocjami,
- pracownicy nie angażują się w dyskusję,
- rozmowy nie kończą się konkretnymi ustaleniami,
- spotkania kończą się rozbieżnym postrzeganiem ustaleń (co w konsekwencji wiąże się z brakiem realizacji ustaleń)

... i chcą rozwijać swoje umiejętności w tym zakresie.



Z kolei pracownicy zgłaszają, że liderzy i liderki

- są za bardzo zorientowani na rozliczanie wykonywania zadań i celów,
- nie są uważni i empatyczni, „nie dostrzegają człowieka” w rozmowach czym wywołują dodatkową presję i frustrację,
- a ich sposób komunikacji dzieli zespół zamiast jednoczyć.

Dlatego chcieliśmy stworzyć dla nich przestrzeń do praktycznego uczenia się umiejętności prowadzenia trudnych rozmów i eksperymentowania w bezpiecznych warunkach.



Jak zbudować „bezszwowe” doświadczenie z VR i niewielkim nakładem środków osiągnąć duży wpływ?

Wyzwanie

770 osób liderujących
(skromny) budżet

Superior Customer Experience
(personal, simple, meaningful)

Co chcemy osiągnąć

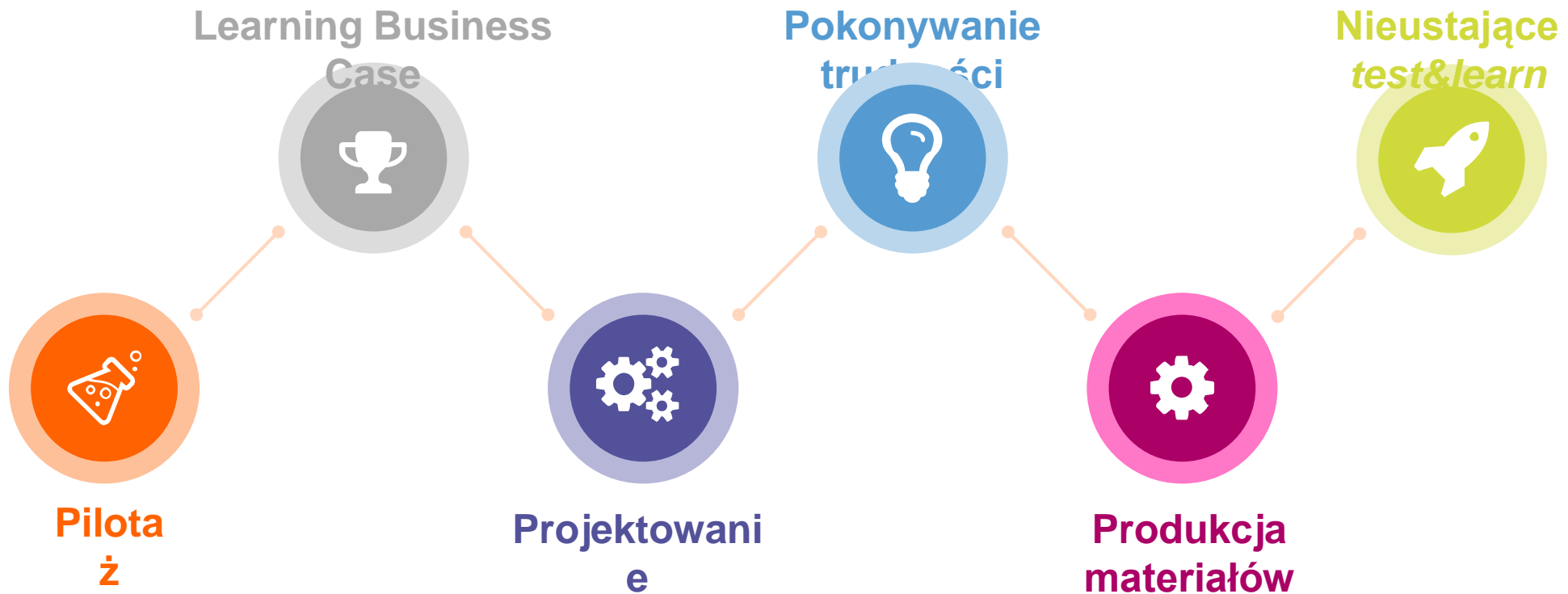
wzrost o 20% umiejętności
prowadzenia trudnych rozmów

poprawę jakości przywództwa (OHI)

minimum 20% kadry liderek
korzysta z rozwiązania



Jak zbudować „bezszwowe” doświadczenie z VR i niewielkim nakładem środków osiągnąć duży wpływ?



Jak zbudować „bezszwowe” doświadczenie z VR i niewielkim nakładem środków osiągnąć duży wpływ?

Wyzwanie

770 osób liderujących
(skromny) budżet

Superior Customer Experience
(personal, simple, meaningful)

Co chcemy osiągnąć

wzrost o 20% umiejętności
prowadzenia trudnych rozmów

poprawę jakości przywództwa (OHI)

minimum 20% kadry leaderskiej
korzysta z rozwiązania

Rozwiązanie

4 headsety z symulacją

16 osób obsługujących

17 miast w Polsce

zapisy dostępne dla wszystkich
udostępniłmy 496 indywidualnych
sesji (40 minutowych)



Bezszwowe, czyli jakie?

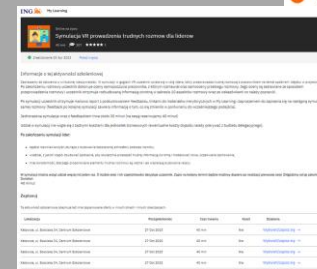
instrukcja step by step z linkami do wszystkich źródeł przygotowanie do sesji (ustawienie i dezynfekcja sprzętu) obsługa sesji (założenie gogli, logowanie do platformy, najczęstsze trudności) działania po sesji (rejestrowanie obecności, pobieranie raportu)

obsługując

użytkownik

Jak korzystać z symulacji VR

- Zapisz się na sesję symulacji VR w My Learning**
Przy zapisie zwróć uwagę na miasto, w którym realizowana jest sesja. Po dokonaniu zapisu otrzymasz automatycznie save the date do kalendarza. Na parę dni przed sesją dostaniesz zaproszenie m.in. z informacją o miejscu przeprowadzenia sesji. Kluczem w symulacji nie wiąże się z tradycyjnymi kosztami dla jednostek biznesowych (rentowność kosztu dojazdu należy pokrywać z budżetu delegacyjnego).
- Weź udział w sesji**
Sesja trwa 40 minut, jest organizowana przez Eksperta Talent & Learning (Centrale w Katowicach / Wrocławiu) lub HR Business Partners (jednostki w regionach) i składa się z:
 - Przygotowania do symulacji (testy wzroku, dopasowanie gogli, przygotowanie do symulacji)
 - Symulacji (30')
 - Wprowadzenie do szkolenia i w proces podejmowania decyzji
 - Symulacja rozmowy
 - Autorefleksja nad odczuciami rozmowy i poznanie odczuć rozmówcy
 - Samocena przebiegu rozmowy i ocena przebiegu rozmowy
 - Informacja zwrotna dla uczestnika (wskazanie mocnych i słabych stron rozmowy, podsumowanie wyniku i rekomendacje do dalszego rozwoju)
- Zapoznaj się z indywidualnym raportem i zapisz na kolejną sesję**
Po sesji otrzymasz na swój adres e-mail indywidualny raport z podsumowaniem feedbacku, linki do linków merytorycznych w My Learning, które pomogą Ci w doskonaleniu umiejętności oraz zaproszenie na inną sesję na następną symulację tej samej rozmowy.



pakiet materiałów o symulacji intuicyjny zapis za siebie the date do kalendarza podsumowanie @ po sesji raporty

materiały do dalszego rozwoju na platformie LXP ebook Crucial Conversations ankieta ewaluacyjna zapis na kolejną sesję

Obsługa sesji VR

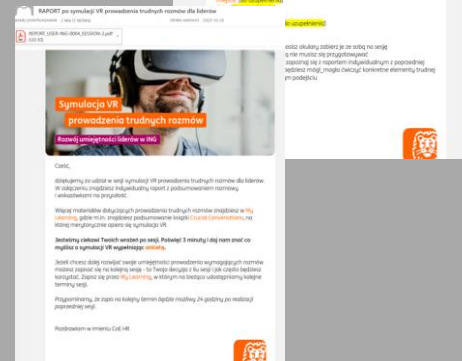
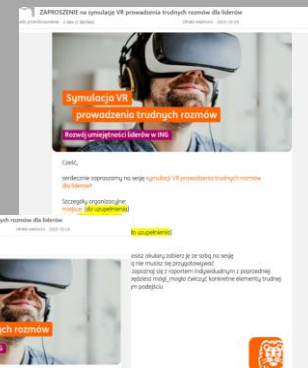
- PRZYGOTOWANIE PRZED PIERWSZĄ SESJĄ DANEGO DZIA**
- Sprawdź numer sali, w której będziecie przeprowadzać sesję [WCFHR/Symulacja VR](#)
 - Przygotuj miejsce dla uczestnika. Ustaw krzesła tak by wokół niego było pusto przestrzeń na wystąpienie ról
 - Podłącz gogle do ładowarki (i do gniazdka 0)
 - Przygotowanie gogli do symulacji nie wymaga ich zakładania na głowę, można to zrobić jedynie przykładając gogle do twarzy.
 - Uruchom gogle przyciskając przycisk po prawej stronie – przez chwilę będzie widoczna ikona mata po niej czarny ekran i powinien pojawić się widok pomieszczenia, w którym jesteś.
 - Do symulacji potrzebny będzie jedynie prawy kontroler (osoby leworęczne powinny również jego używać). Kciuk powinien znajdować się nad joystickiem, palec wskazujący na spłycie.
 - Utwórz „system bezpieczeństwa”, w tym celu użyj kontrolera i postępuj zgodnie z instrukcją, która wyświetli się w oknie Twojego pola widzenia. Zwróć uwagę na animacje, które dokładnie pokazują co masz zrobić. Wybierz opcję: „Wykolej na granicy stacji” i „Powiadź”.
 - Zaloguj się do wi-fi. Przed wszystkim nie ادز się – znajdź się w grocie niczym z władcy pierścieni (to docelowo wygląda pomieszczenie w gogolach). Na pasku menu na dole wybierz ikonę wi-fi „złubkie ustawienia” i „wi-fi”. Wybierz sieć. W przypadku sieci „office-guest” konieczne będzie wprowadzenie służbowego adresu e-mail i przepisanie kodu weryfikującego, który przylecia na wskazany adres e-mail. Możesz też udostępnić sobie wifi ze służbowego telefonu. Gdujmy nie pojawia się klawiatura do wpisywania danych należy stracić w polu w którym się wpisuje – klawiatura się pojawi.
 - Uruchom symulację. Na dolnym pasku menu wbić w prawym górnym rogu i wybrać „Niemame źródła”
 - Zdejmij gogle – „start gumowe pastki, od tyłu głowy i
 - Zdezynfekuj gogle, czyli przetrzyj:
 - wilgotnymi chusteczkami antybakteryjnymi
 - chusteczkami do szkieł – soczewki w gogolach
 - Odłącz gogle na krzesło i zacieknij na uczestnika (wzr wyznaczoną „strefę bezpieczeństwa” – jeżeli przemie wyznaczona).



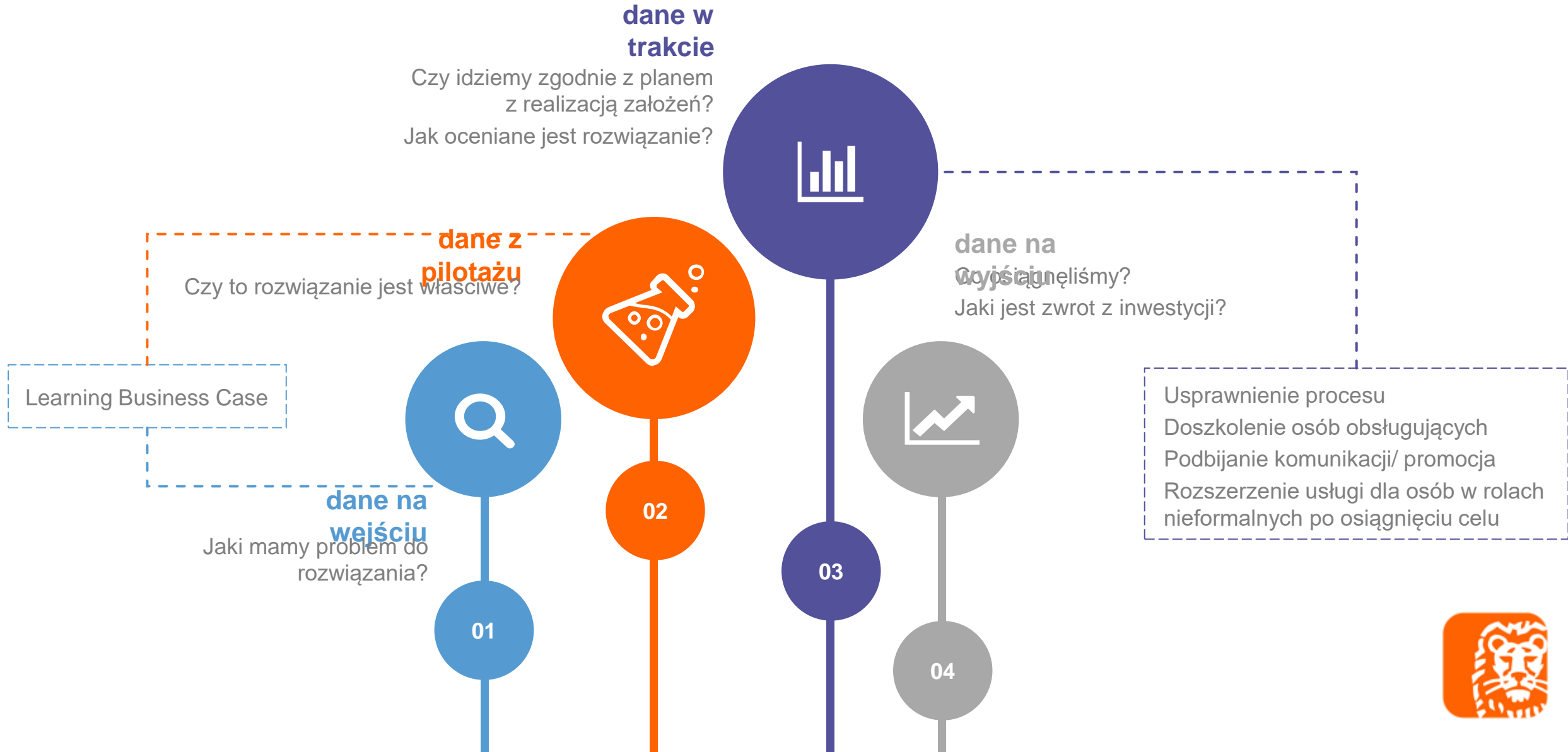
Obsługa sesji VR

- OBSLUGA KAŻDEJ SESJI**
- odby przynajmniej uczestnik.
- Zapnij na początku czy korzystać kiedy z VR i jak się w nich czuć. Uprzedzić, że niektóre osoby czują się trochę ślad (jak przy chorobie lokomocyjnej), więc odpuść co takiego poczucie trzęsienia symulacji powinien od razu skomunikować gogle.
 - Poproś uczestnika by zajął przygotowane przez Ciebie miejsce
 - Zanim uczestnik złoży gogle podnieć je na wysokość oczu i upewnić się (po odciążeniu pasu i uszu), bo nieudane gogle wywołują się, że widok ekran do logowania do symulacji.
 - Pomóż uczestnikowi dopasować gogle. Poproś go by:
 - Odpuść rękę (lewo z bok i jeden z górny gogli)
 - Zaczął przycisnąć za głowę tak by paszek był za kolicą policyjną, jak najbliższą szty
 - Po dopasowaniu gogli zajął rękę
 - Dopasował gogle do twarzy tak by widział jak najdostrzeż (można przesunąć gogle lekko w górę i dół oraz prawo i lewo)
 - Zaczął przycisnąć za głowę tak by paszek był za kolicą policyjną, jak najbliższą szty
 - Po dopasowaniu gogli zajął rękę
 - Ustawiał rozstawienie soczewek za pomocą przycisku na spodzie gogli po lewej stronie
 - Wbił prawy kontroler do reki (dokładnie do palca, palec wskazujący na spłycie)
 - Poproś by zalogował się do symulacji poprzez wpisanie nicka i ciągu cyfr unikatowego nazwa wymyślonej przez użytkownika (NIEZAWIERAJĄCE) DANICH OSOBYNYCH. Ważne by pseudonim był jak najbardziej unikatowy (funkcyjny, imienny), żeby zminimalizować prawdopodobieństwo dwóch uczestników o takim samym nicku. Uczestnik powinien używać tej samej nazwy i nicka przy każdej symulacji, by zachować ciągłość wpływu w systemie (inaczej gogle się też na jego raporcie indywidualnym). Wprowadzenie nicka zatwierdza się przyciskiem „dalej”. W tym miejscu rozpoczyna się symulacja.
 - Na zakończenie symulacji, po wyświetleniu feedbacku uczestnik powinien wbić w gogle nadejść przycisk „Wyjście”, który znajdzie się w Menu i zdjąć gogle. Gogle należy schować od tyłu głowy do przodu.

- PO KAŻDEJ SESJI**
- Po symulacji wejdź na stronę <https://wcfhr.com/app/pjbl/account/login/> i zaloguj się swoim loginem, który możesz sprawdzić tutaj [\(WCFHR\) uczestnik](#)
 - Robienie raportu pdf uczestnika zostało opisane na kolejnym slajdzie.
 - Dość pobraną raport pdf jako załącznik do szablonu maila (zrobion jest na przykład WCFHR) uczestnik. (Tutaj Matter/Symulacja VR/instrukcje i komunikacja dla obsługujących)
 - Wejdź w plik na dysku sieciowym (Pliki/guest) i zaloguj się do uczestnika. Nie zapominaj raportów indywidualnych na dysku wspólnym (funkcyjny gromadzenia niezbędnych danych).
 - Wbić w plik na dysku sieciowym (Pliki/guest) i zaloguj się do uczestnika i zabrać obecność uczestnika oraz tak lub nie w kolumnie obecność.
 - Przejdź do headset na kolejnego uczestnika poprzez:
 - Zmniejszenie symulacji i ponownie jej uruchomienie (dajdż do ekranu logowania)
 - Dezynfekcję sprzętu (dobre chusteczki do szkieł i reszty uzdźrzenia)
 - Po ostatniej sesji danego dnia wyłóż gogle poprzez kliknięcie przycisku z przyciskiem „dalej” na prawej stronie i schowaj urządzenie wraz z ładowarką i podstawką do futerka.
 - Gogle wywołują się, gdy ich się nie używa, dlatego po zakończeniu podłączenia odczekaj chwilę by ponownie się włączyły.
 - Jeżeli ktoś ma okulary powinien złożyć gogle na nie – nie ma potrzeby skłaniania okularów.
 - Trwałej reguluje się przyciskami pod gogolem po prawej stronie oraz w symulacji na pasku menu na dole ekranu.
 - Po prawej stronie na pasku menu w symulacji znajdują się „zapełnione strzałki” – po kliknięciu w nie pojawiają się dodatkowe funkcje paska menu.
 - Bateria w kontrolerze użytko się wyzeruje – jeżeli gogle nie widzą kontrolera zmien baterię.
 - W przypadku jakichkolwiek trudności ze sprzętem zawsze możesz skontaktować się z Pto: Robert Wroblewski 791-861-410



Jak pracować z danymi, by maksymalizować efekty działań rozwojowych?



Gdzie jesteśmy po 6 miesiącach

Unikatowych użytkowników

(od połowy kwietnia do połowy października) w tym 197 osób liderujących (25% kadry leaderskiej).

257

Średnia różnicy poziomu umiejętności

prowadzenia trudnych rozmów między pierwszą a ostatnią symulacją u 214 osób (17% uczestników przeszło tylko raz).

15,5%

75% uczestników zanotowało przyrost umiejętności średnio o 25%.



Uczestników poleciliby symulację innym

9,64 średnia ocena poziomu zaangażowania w trakcie symulacji (skala 1-10).

92%

23% (50 z 214) uczestników w ostatniej symulacji zanotowało gorszy wynik niż przy pierwszym podejściu średnio o -16%

Wzrost motywacji do prowadzenia rozmów

(skala 1-10; średni poziom motywacji przed symulacją 7,52; średni poziom motywacji po symulacji 9,04)

16,8%



Czy w świecie nowych technologii jest/ powinno być miejsce na kontakt z człowiekiem?

oswajanie

debriefing

praca z oporem

wsparcie

oswajani

^e
Nowa technologia
Zakres merytoryczny
Poufność

debriefin

^g
Wrażenia
Wnioski na przyszłość
Motywacja do dalszej
pracy rozwojowej w temacie

praca z oporem

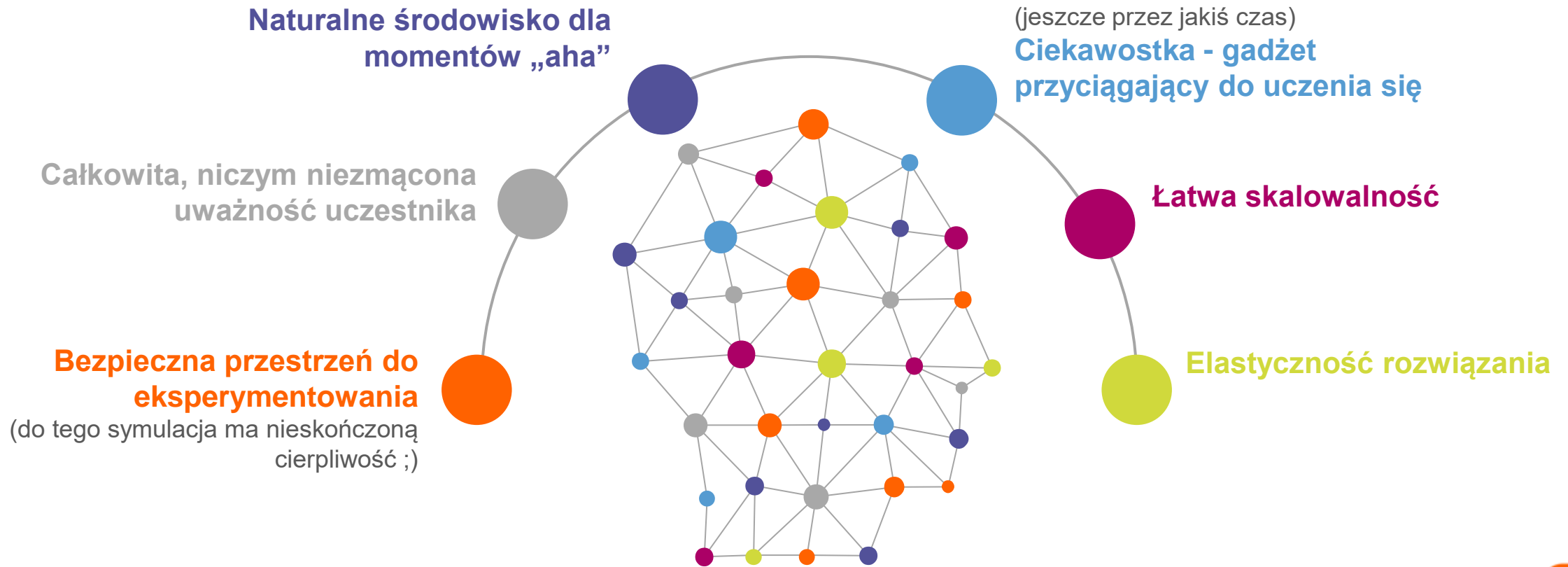
By nie gubić tych osób, które ze względu na negatywny wynik negują całe doświadczenie

wsparci

^e
Konsultowanie przypadków z codziennej praktyki
Doradzanie w zakresie oferty i możliwości rozwojowych



Czy symulacje VR to rzeczywiście przyszłość uczenia się?



uczenie się poprzez eksperymentowanie





do your thing



E-LEARNING FUSION 2023

Organizator:

Digital Learning Centre



Let's Fintech

