



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

NEW

14-15 Listopada 2023  
**WARSZAWA**

## Jakub Kaszuba i Weronika Fiałkowska

Biuro Innowacji - Zespół Metaverse, PKO Bank Polski

Zaprezentują temat:

**E-learning spotyka Metaverse.**

**Wpływ wirtualnej rzeczywistości na edukację pracowników i klientów banku.**

Organizator:



# Czym jest dla banku jest Metaverse?

Ewolucja Internetu

Nowy wymiar komunikacji

Świat wirtualny

Cyfrowe interakcje

Odbicie lustrzane świata fizycznego

**Metaverse**  
=  
3-Dimensions  
Internet

Inne podejście do doświadczeń konsumenta

Nowy sposób prezentacji produktów

Uniwersalna definicja technologii XR używanej przez społeczeństwo cyfrowe

# Obecność banku w przestrzeniach wirtualnych (Metaverse)



## Budowa wirtualnej PKO Rotundy

Zdecentralizowana platforma wirtualna z otwartym światem



Let's Fintech with PKO Bank Polski

Aplikacja wirtualnej rzeczywistości (VR) na potrzeby wewnętrzne



Decentraland

SI CONSULTING

FUTURE IS META

kochański & partners Business Law Firm

MAZER

Wizards

XR





# Dotychczasowa aktywność w obszarze VR



Bank Polski

## Warsztaty z młodzieżą

Budowanie wizerunku banku innowacyjnego, otwartego na nowości, ciekawego



SZKOLNE BLOGI

„Jak na koniec zapytałem dzieci co im się najbardziej podobało – Gogle VR”

## Warsztaty w Regionalnych Oddziałach

Budowanie świadomości technologicznej wśród pracowników





## Wyniki ankiet dotyczących wirtualnej PKO Rotundy (VR)

**84,2%** pozytywnie Czy chciałbyś korzystać z budynku wirtualnej PKO Rotundy podczas pracy?

W jakim procesie chciałbyś korzystać z budynku wirtualnej PKO Rotundy?  
(pytanie wielokrotnego wyboru)

**78,9%** Spotkania z klientami

**47,4%** Sprzedaż produktu

**5,3%** Obsługa reklamacji

**21,1%** Rozwiązywanie problemów

21,1% Inne

Czy spodobało Ci się prezentowane rozwiązanie umieszczenia budynku PKO Rotundy w Metaverse?

**100%**  
**odpowiedziało**  
**pozytywnie**





unforg1v3n

Filip

Kamil

Ania



# Gra edukacyjna VR



Bank Polski

## Cele graczy:

- Podlewać rośliny
- Dbać o poziom wyspania, nawodnienia i najedzenia
- Zarządzać budżetem
  - Kupować jedzenie
  - Opłacać czynsz
  - Dokonywać przelewów
- Rozwiązać quiz





# Rozwój obszaru VR

## Zastosowanie wewnętrzne

Rozbudowa infrastruktury popularyzująca technologię z obszaru Metaverse wewnątrz organizacji oraz zwiększać zaangażowanie naszych pracowników w jej rozwój

### Warsztaty edukacyjne



Szkolenia dedykowane na gogle VR z uwzględnieniem potrzeb procesów onboardingowych

antynapadowe



przeciwpożarowe



cyberbezpieczeństwo



obsługa „trudnego klienta”



pierwsza pomoc/BHP



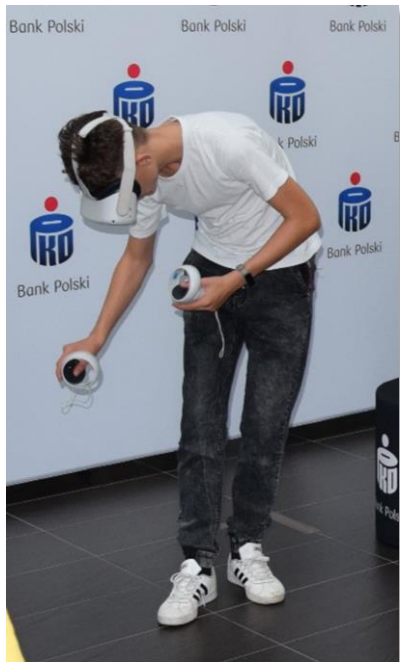


# Rozwój obszaru VR

## Zastosowanie zewnętrzne

Cel: podnoszenie jakości obsługi klienta (CX/NPS)

Promocja banku wśród młodych



Stosika VR w Oddziałach Przyszłości (testowanie przez klientów)



# Wirtualny oddział VR

Stworzenie bezpiecznego kanału komunikacji z dowolnymi użytkownikami i klientami (po realizacji etapu I)



Stworzenie aplikacji dla urządzeń mobilnych na Google Play i AppStore umożliwiającej dostęp do zaprojektowanych przestrzeni wirtualnych

Stworzenie nowych formatów oddziałów

PKO VR kiosk, w których będą znajdowały się jedynie gogle VR



Rozszerzenie oddziału mobilnego o stanowisko z goglami VR







Bank Polski

# Dziękujemy!

[www.metaverse.pkobp.pl](http://www.metaverse.pkobp.pl)

[metaverse@pkobp.pl](mailto:metaverse@pkobp.pl)



# E-LEARNING FUSION 2023

Organizator:

Digital Learning Centre



Let's Fintech

