

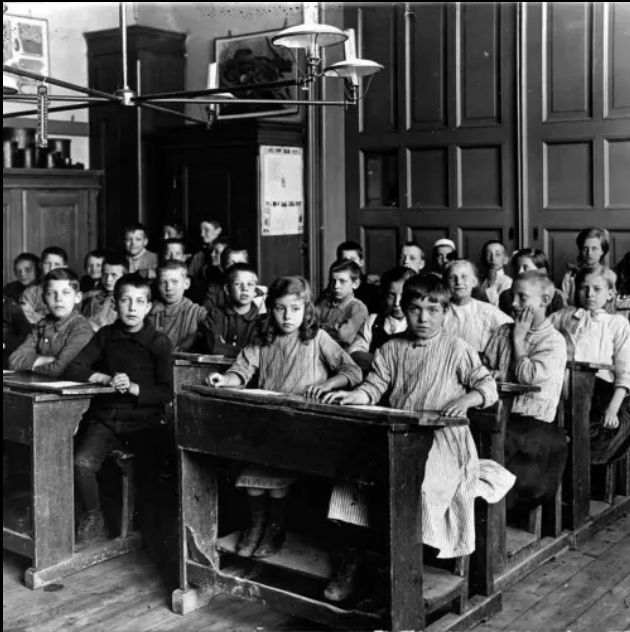


OWNIT

Ontwerp user portal

17-03-2023

THE WORLD IS CHANGING...



SKILL TRAINING.
OWNIT.

..AND WE CHANGE SOFT SKILLS TRAINING TO FIT IN.

- We offer interpersonal skills training that matches the demands of this era
 1. Direct: available when urgent for you
 2. Micro-learning: short, effective & efficient modules
 3. Focus: no distraction
 4. Immersive: safe environment to experiment and make mistakes
- ⇒ With our VR-based training modules you decide **what, where and when** you learn in the safety of a stand-alone VR-device.
- ⇒ This way the training integrates seamlessly with work

SKILL TRAINING.
OWNIT.

VR TRAINING MODULES OWNIT

FUNDAMENTALS



The filter

Become aware of your own filter and how to interact effectively with other filters.



Dealing with emotions

How to effectively respond to the basic emotions anger, fear and sadness.



Power of compliments

The critical success factors when giving a compliment
Pitfalls when receiving a compliment.



Dealing with resistance

Introduction of the mourning curve, Neanderthal responses and the acknowledgement process



Dealing with a personal attack

Dealing with emotions of others and yourself, setting clear boundaries and maintaining the relationship.



Providing constructive feedback

Explanation of the mindset of feedback and the POCAR-model that can be used to give feedback in a constructive way.



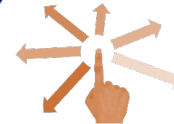
Dare to discuss interpersonal relationships

Evaluating cooperation, not only regarding content and process, but also on an interpersonal level.



Masterful listening

Listening on various levels, asking the right questions, resisting the temptation to suggest a solution too soon and having the patience to look for the underlying question behind what is asked.



Non-hierarchical leadership

Delegate tasks effectively in a situation where you don't have a hierarchical relationship towards your colleague.



Strategic sales conversations

Become more effective in having strategic sales conversations, focusing on value for the customer instead of the product you offer.



Facilitating a virtual meeting

Experience and experiment the skill of facilitating a virtual team meeting effectively.

SKILL TRAINING.
OWNIT.

ONZE PROPOSITIE VOOR ORGANISATIES: CREATE A LEARNING CULTURE

Voor bedrijven: VR-learning for meaningful conversations / Continuous development of interpersonal skills / VR learning platform for organizations (gepikt van Skillstown)

- Een effectieve en efficiënte manier om **doorlopend training** van interpersoonlijke vaardigheden aan te bieden binnen uw organisatie, ongeacht het aantal en de locatie van de deelnemers.
- Breng mensen in gesprek over onderlinge samenwerking en creëer een cultuur van continu leren.
- Biedt medewerkers **volledige autonomie** in hun leerproces en houdt zelf de regie.

=> Benodigde software ondersteuning: Klant portal met toegang tot o.a. VR bibliotheek, dashboards en facturatie

SKILL TRAINING.
OWNIT.

ONZE PROPOSITIE VOOR DEELNEMERS: SOFT SKILLS TRAINING ON DEMAND

Voor deelnemers: “Own your skills training” / Soft skills training on demand.

- Een leuke en activerende manier om vaardigheden te trainen met **korte trainingsmodules** die je kunt doen waar en wanneer het voor jou relevant is en kunt herhalen zo vaak je wilt.
- Doe de training individueel en ga in gesprek met collega's voor verdieping en de vertaling naar jouw individuele context.
- Neem de regie op jouw eigen leerproces

=> Benodigde software ondersteuning: online omgeving voor individueel leerproces met oa toegang tot een persoonlijkheidstest, gepersonaliseerde VR-trainingen, inzicht in individuele resultaten en geautomatiseerde begeleiding bij reflectie (individueel of in een groep)

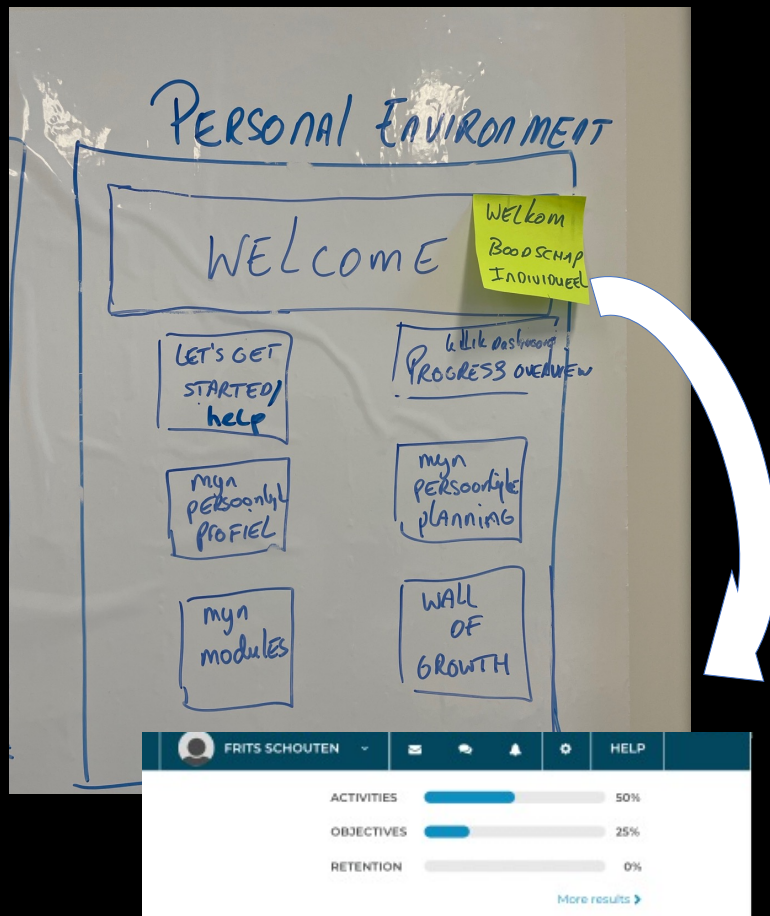
SKILL TRAINING.
OWNIT.

HOE DIT WERKT

1. Bedrijf sluit contract met OWNIT voor levering van VR-training => op termijn dit proces ondersteunen via portal (aanmelden, facturatie & rapportage)
2. Individuele deelnemer meldt zich aan (via LMS van de werkgever) en ontvangt welkomst e-mail van OWNIT (zie slide 8) (NB: die komt nu uit naam van WARP, zonder dat OWNIT daarin vermeld wordt => niet duidelijk) => in de toekomst via eigen app?
3. Deelnemer moet WARP app nu installeren om in te kunnen loggen op de VR-bril => in de toekomst via onze eigen app (zie slides 9-12)
4. Deelnemer logt in in VR-bril om VR-modules te spelen (dat blijft zo)
5. Deelnemer logt in op de (nieuw te ontwikkelen) app om het eigen leerproces te plannen en de voortgang te bekijken (zie slides 13-17)
6. Kopende partij logt in op de (nieuw te ontwikkelen) portal om deelname aan en effect van de training te bekijken (bijv invloed op verloop)

ONTWERP OWNIT PORTAL

NIVEAU 1. PERSOONLIJKE PAGINA



Simpele pagina met 7 onderdelen, waarbij op de laatste 6 doorgeklikt kan worden voor meer informatie (zie vlgd slides):

1. Persoonlijke welkomstboodschap
2. Let's get started / Help center: info over VR leerproces & tooling
3. Progress overview: visuele weergave van het aantal keer dat de VR-modules zijn gespeeld (zie afbeelding), met mogelijkheid om door te klikken voor meer info
4. Persoonlijk profiel
5. Persoonlijke planning
6. VR trainingsmodules
7. Wall of growth: inspiratie & delen met anderen

SKILL TRAINING.
OWNIT.

ONTWERP OWNIT PORTAL

VERDIEPING 1: GET STARTED & HELP

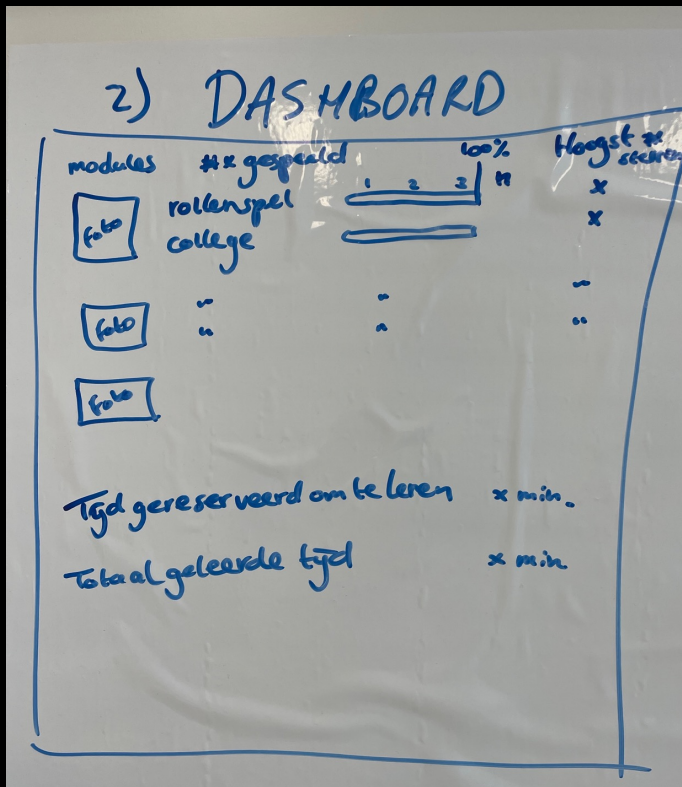


- Overzichtspagina met introductievideo over ons concept voor leren met VR (*On demand learning*)
- Help center met link naar youtube video's voor instellen en gebruik van de VR-bril
 - Starten van de bril: <https://vimeo.com/745760544>
 - Verbinden met wifi: <https://vimeo.com/745760667>
 - Starten WARPVR app in de bril: <https://vimeo.com/745760798>
 - Spelen van een scenario: <https://vimeo.com/745760864>
 - Opnieuw verbinden van een controller: <https://vimeo.com/712760484>

SKILL TRAINING.
OWNIT.

ONTWERP OWNIT PORTAL

VERDIEPING 2: DASHBOARD



- Overzicht per module hoe vaak zowel het college als het rollenspel zijn gespeeld
- Visuele voortgang in balkje, dat geaggregeerd ook getoond kan worden op de welkomspagina (vgl onderstaande afb.), waarbij 3x spelen = 100%. Indien vaker is gespeeld, is het balkje vol en tonen we ook het aantal keer dat gespeeld is
- Als laatste wordt ook getoond wat het hoogst behaalde aantal sterren is (wordt getoond in de VR-bril aan het einde van het rollenspel)
- Onderaan tonen we de tijd gereserveerd om te leren (= geplande speeltijd) en de totaal geleerde tijd (= gerealiseerde speeltijd)

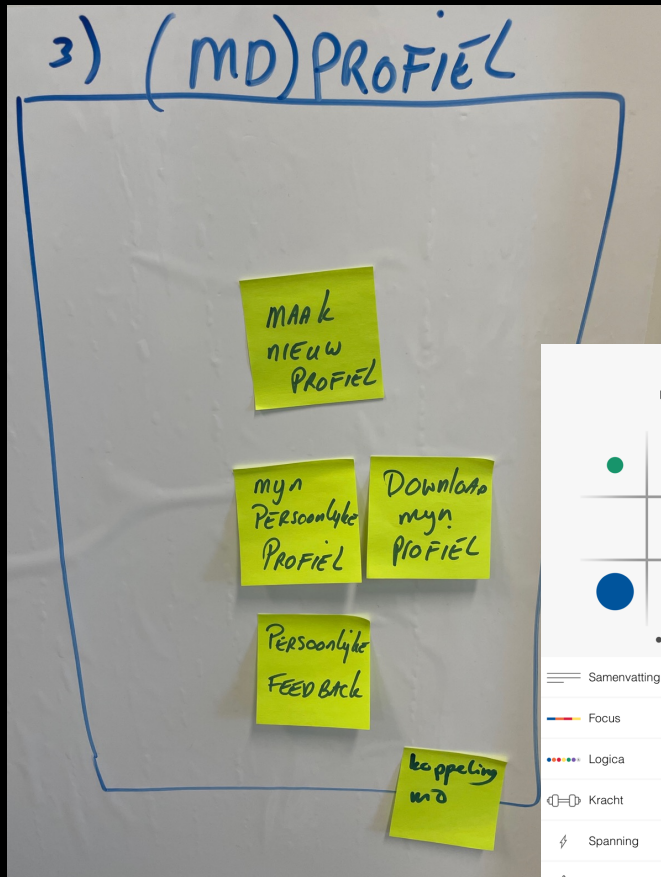
=> Koppeling nodig naar data uit WARP studio

SKILL TRAINING.
OWNIT.



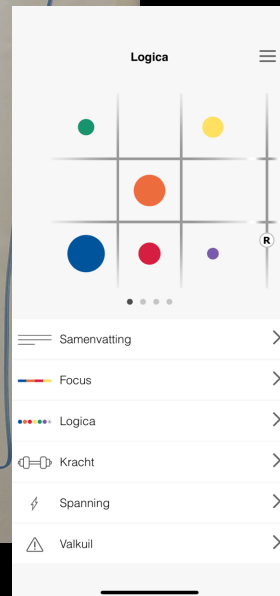
ONTWERP OWNIT PORTAL

VERDIEPING 3: PERSOONLIJK PROFIEL



- Mogelijkheid om een persoonlijk profiel aan te maken (bijv m.b.v. Management Drives)
- Mogelijkheid om persoonlijk profiel in te zien
- Mogelijkheid om persoonlijk profiel te downloaden
- Mogelijkheid om feedback te ontvangen m.b.t. invloed van persoonlijk profiel op de trainingsmodules.

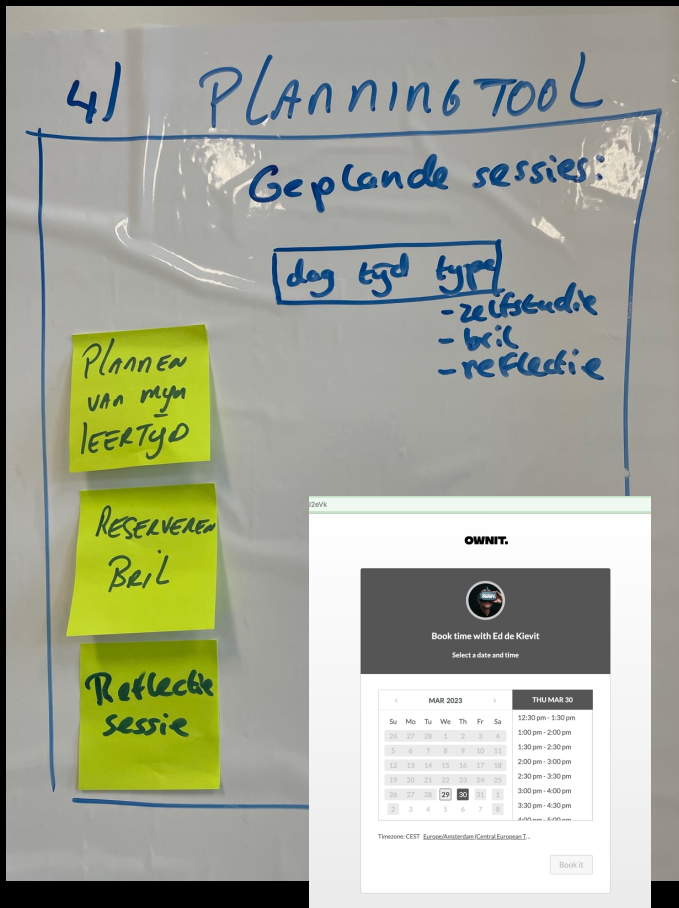
=> Koppeling nodig naar externe partij voor maken van persoonlijkheidsprofiel (bijv Management Drives)



SKILL TRAINING.
OWNIT.

ONTWERP OWNIT PORTAL

VERDIEPING 4: PLANNING



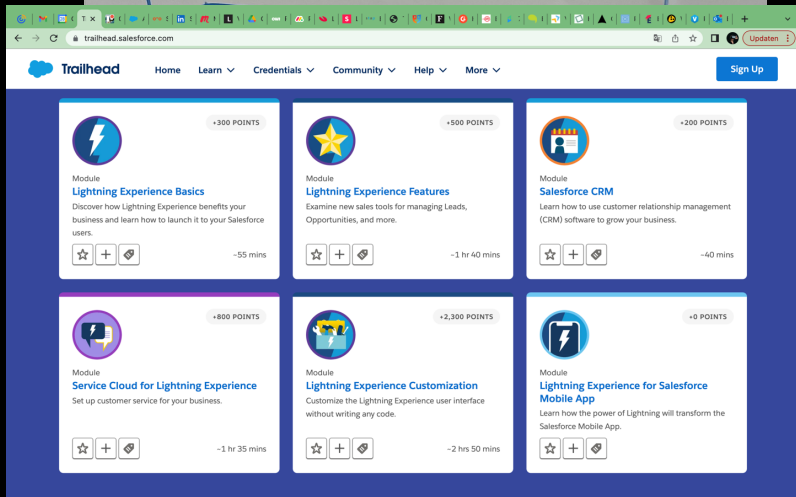
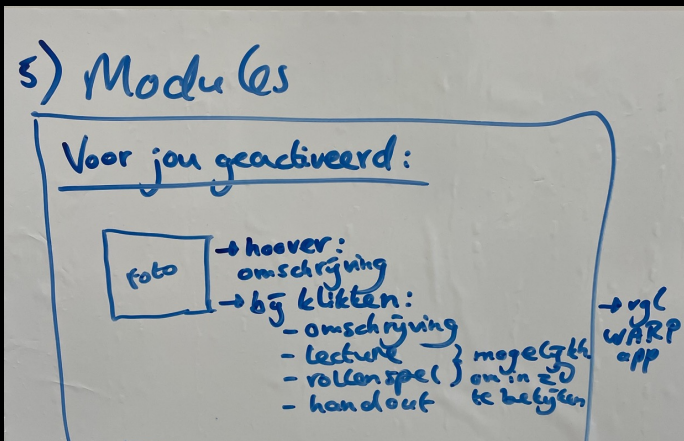
- Visueel overzicht van de afspraken die iemand reeds heeft ingepland (voor zelfstudie, gebruik van de VR-bril of reflectiesessies)
- Knoppen voor:
 - Inplannen van tijd voor zelfstudie (in eigen agenda, volgens link zoals Let's meet)
 - Reserveren van tijd om gebruik te maken van een gedeelde VR-bril
 - Reserveren van tijd in een geplande reflectiesessie

=> Input vanuit deze planning naar persoonlijk dashboard

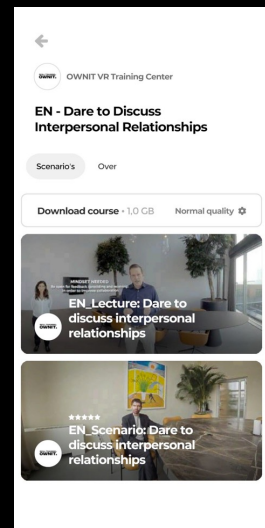
SKILL TRAINING.
OWNIT.

ONTWERP OWNIT PORTAL

VERDIEPING 5: MODULES



- Overzicht van de modules die voor deze deelnemer geactiveerd zijn
- Overzichtspagina zoals afbeelding van Trailhead: tegel per module met korte omschrijving en indicatie van tijd benodigd om deze te spelen (maar dan natuurlijk met foto's van onze modules)
- Wanneer op de tegel van een module wordt geklikt, verschijnt detail informatie zoals in afbeelding rechtsonder:
 - Nadere informatie (onder tab 'over')
 - Toegang tot het college / lecture in 2D
 - Toegang tot het rollenspel in 2D
 - Toegang tot de handout (PDF)
- Toegang tot colleges en rollenspellen via koppeling naar WARP studio

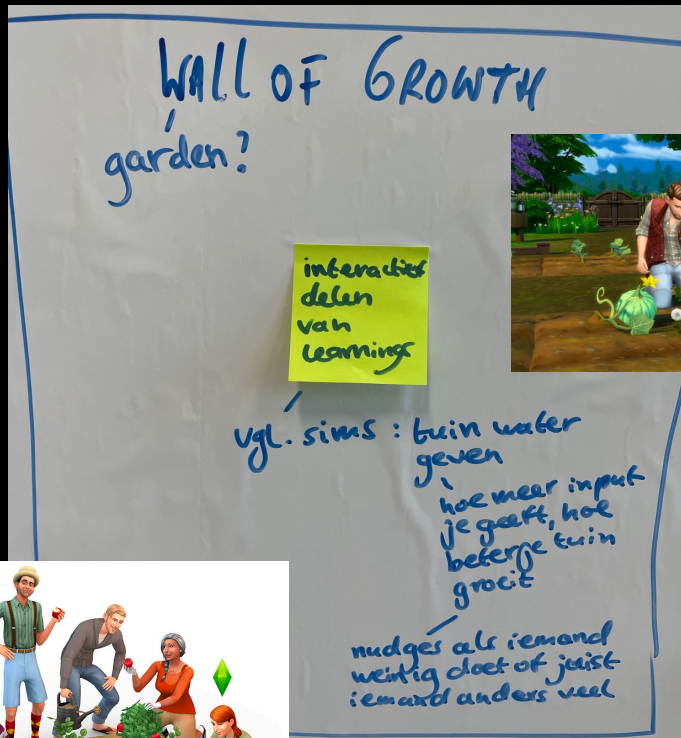


SKILL TRAINING.
OWNIT.

ONTWERP OWNIT PORTAL

VERDIEPING 6: WALL OF GROWTH

Speelse omgeving die uitnodigt om elkaar te inspireren en te helpen groeien, bijv. door het delen van ervaringen, maar ook door een raking / toekenning van badges en dergelijke
=> nog uit te denken & nieuw te ontwikkelen



SKILL TRAINING.
OWNIT.