



# GAMIFIZIERTE E-COLLABORATION



#IMPULSE



**WBS  
AKADEMIE**



**HENNING BEHRENS  
DIGITAL EXPERT**

# EINE ZEITREISE DURCH DIE GESCHICHTE VON WBS

40 Jahre

1979

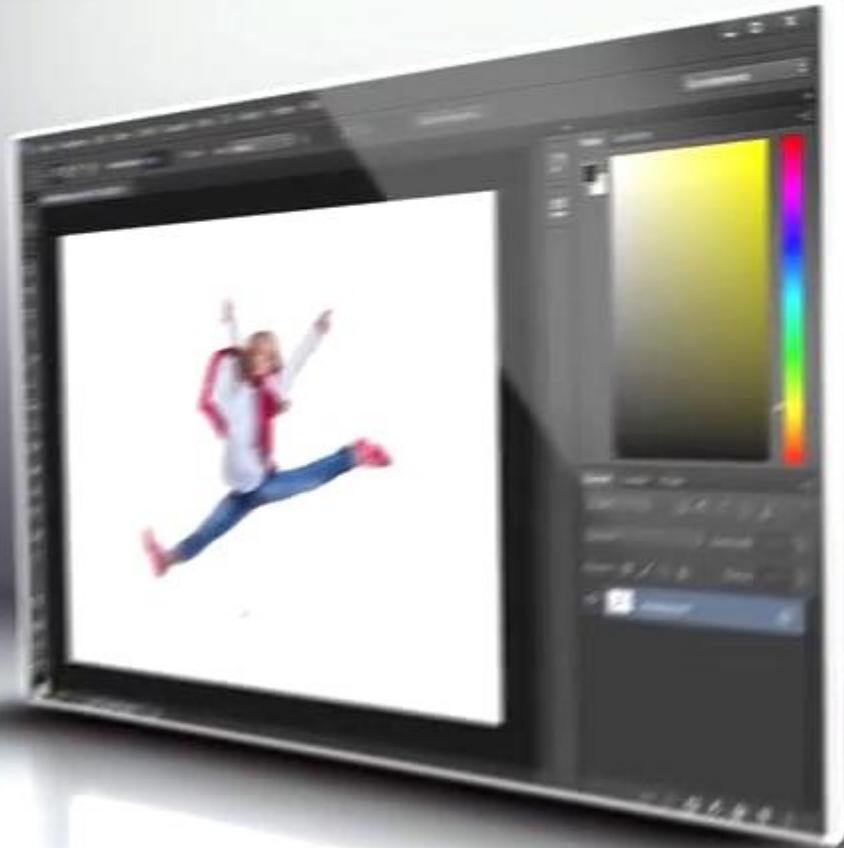
**GRUNDSTEINLEGUNG**



1988

**WBS FÜHRT ALS ERSTE  
EIN INTERAKTIVES  
SELBSTLERNPROGRAMM  
AUF BILDPLATTE EIN**

2010



**DAS ERSTE MAL WIRD IN EINEM VIRTUELLEM KLASSENZIMMER GELERNT!**

**2017**

**WELTWEIT ERSTE 3D LERN- UND ARBEITSWELT „WBS LEARNSPACE 3D®“**



**UNSERE KUNDEN:**

**> 7.000 PRO TAG  
ONLINE**

**> 20.000 PRO JAHR**

**UNSER AUFTRAG:**

**KOMPETENZEN BILDEN**



Electronics Shopping Design  
Mail Internet Maps Radio  
TU Work Travel Tech  
Entertainment Security  
Global Music Companies  
Songs Graphics Vacancy  
Job Data Games People

DEUTSCHLAND  
GLIEDERUNG BRÄUCHE  
110

data central

Business solutions  
- money transfer

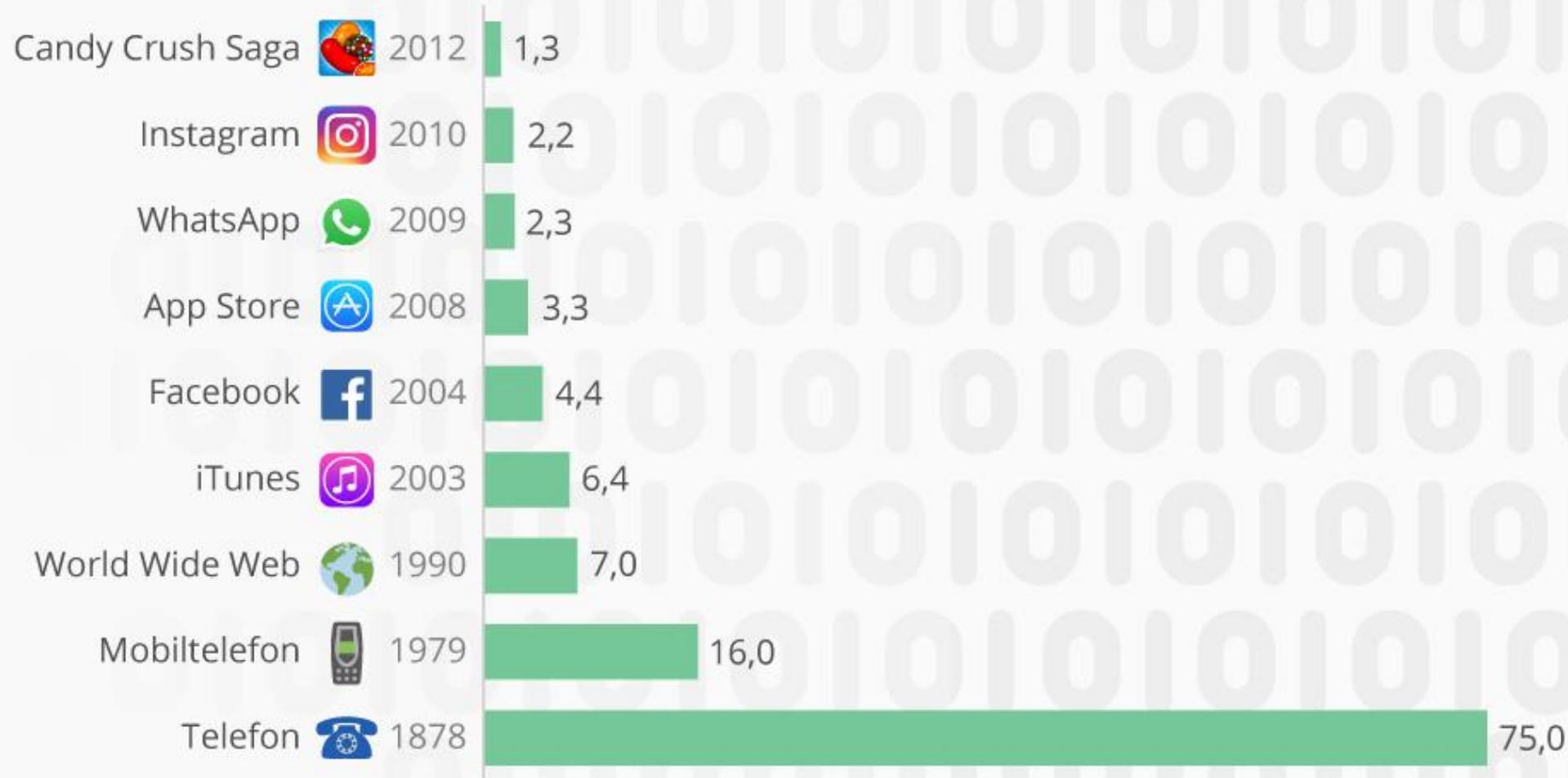
Entertainment  
- films  
- music

# WIE DIE MODERNE KOMMUNIKATION DAS LEHREN, LERNEN UND DIE ZUSAMMENARBEIT VERÄNDERT...

Communications  
Business solutions  
- money transfer  
- net banking  
- strategic planning  
- statistics  
- virtual monitoring  
- support 110  
- the mobile work force

# Digital ist schneller

Jahre bis 100 Millionen Nutzer erreicht wurden



# #ENTWICKLUNG



## D-Netz

1. Juli 1992 -  
Kommerzieller  
Start des Mobilfunks  
in Deutschland



## WWW

1999 - Das Geburtsjahr  
des mobilen Internets

## GPRS

Februar 2001 - Mit  
GPRS werden erstmals  
Daten übertragen



## TV

2003 -  
TV für das Handy



## iPhone

9. November 2007 -  
iPhone Verkaufsstart  
in Deutschland

## Android

Februar 2009 -  
Erstes Android Handy  
auf dem deutschen  
Markt „T-Mobile G1“



**106 Mio. Handys**  
**114 Mio. Mobil-**  
**funkteilnehmer**

2011 - Jeder Bundesbürger besitzt  
1,4 Handys und telefoniert damit  
jährlich 42,5 Stunden. In Deutschland  
existieren über 100 Mio. Verträge.  
Es wurden 55 Mrd. SMS verschickt



## Joyn

2012 - Start  
von SMS/MMS-  
Nachfolger Joyn

## Handy vs. PC

2013 - Prognose:  
Mehr Menschen gehen  
über mobile Geräte ins  
Internet als über PCs



## ICE

Ende 2014 - Internet-  
Zugang in 255 ICE-Zügen  
und auf 5.200 km  
ICE-Streckennetz



## Connected Car

2016 - 80% aller 2016 verkauften  
Neuwagen werden vernetzt sein.  
Weltweit rollen dann bereits 210 Mio.  
vernetzte Autos auf den Straßen



## SMS

1992 - Einführung SMS  
(Short Message Service)

## Prepaid-Karten

Februar 1997 - Prepaid-Karten im  
Bundle mit einem günstigen Handy  
öffnen das Tor zum Massenmarkt



## E-Mail

2002 - E-Mail für  
das Handy



## Blackberry

Februar 2002 -  
Markteinführung  
des Blackberry  
in Deutschland

## UMTS

2004 - Einführung  
UMTS in Deutschland



## Apps

6. März 2008 - Launch  
des App Stores und Start  
des App-Zeitalters: 2011 haben  
15 Mio. Deutsche im Schnitt  
17 Apps auf ihren Handys



## LTE

August 2010 - Die erste  
LTE-Antenne in Europa  
wird von der Telekom in  
Kyriz an der Kratter in  
Betrieb genommen

## 100 Mio. GB

2011 - Erstmals wurden  
mehr als 100 Mio. GB  
Daten in den deutschen  
Mobilfunknetzen übertragen

## LTE-Nutzung

2012 - LTE-Handys kommen auf den  
Markt. Die Telekom testet erfolgreich  
LTE-Verbindungen in Flugzeugen



## Zukunftsvisionen

Mobilo Payment:  
Handy ersetzt Portemonnaie  
Eye Control: Handy-Funktionen  
werden vom Auge gesteuert  
Connected Home: Intelligente  
Vernetzung von Haushalts- und  
Kommunikationstechnik



**WIE MÜSSEN WIR GESTALTEN?**



**DER SCHLÜSSEL ZUR ERFOLGREICHEN  
DIGITALISIERUNG IST KOLLABORATION**

# #HERAUSFORDERUNGEN

Nonverbale Kommunikation steigt



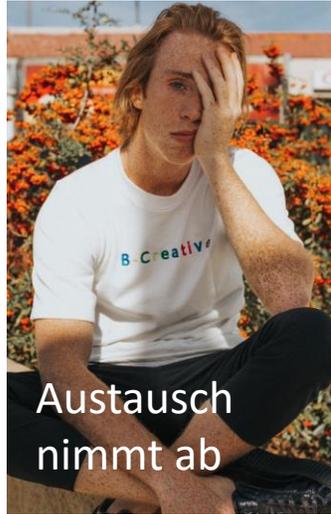
Produktivität sinkt



Isolierte Mitarbeiter



Team- und Zugehörigkeitsgefühl nimmt ab



Austausch nimmt ab



Längere Bearbeitungsdauer



Zufallsbegegnungen reduzieren sich



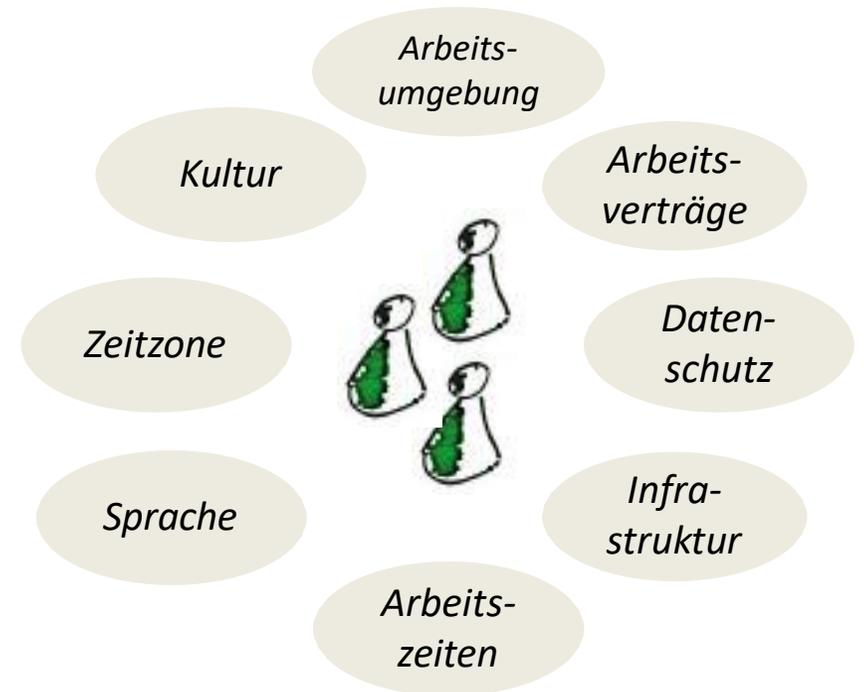
Wissenstransferrate und Innovationsstärke sinken

# Virtual Collaboration – Ausgangssituationen und Herausforderungen

## Ausgangssituationen

- Projektteams, deren Mitarbeiter an verschiedenen Standorten tätig sind
- Mitarbeiter einer organisatorischen Einheit, die an verschiedenen Standorten ansässig sind
- Management-Teams, die sich über geographische Grenzen und Zeitzonen hinweg regelmäßig austauschen müssen
- Experten-Teams, die sich zu einem Thema austauschen  
(Fach-Communities, Key User, Change Agents, ...)

## Herausforderungen



**Angelöst durch Unternehmenszusammenschlüsse, Outsourcing, internationale Vernetzung und begleitet durch die rasante Technologie-Entwicklung ist virtuelle Zusammenarbeit in vielen Organisationen gelebte Realität**

#INTERDISZIPLINÄR

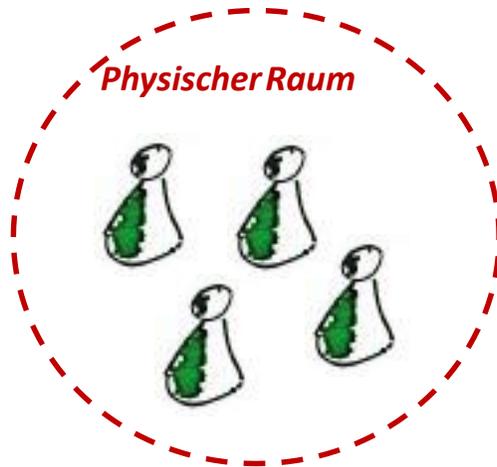


DER  
HERR DER RINGE



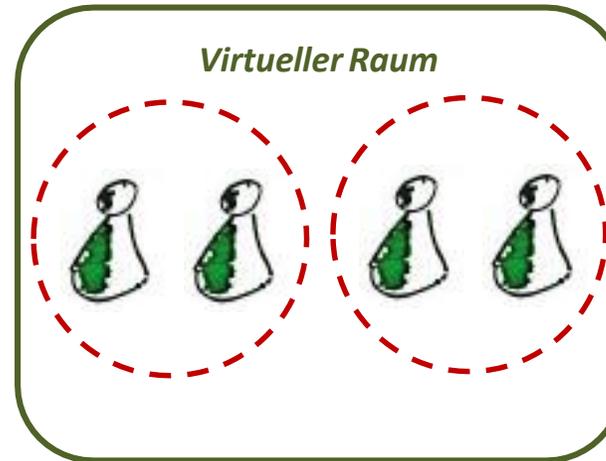
# Virtual Collaboration – Formen der Interaktion

## Persönliches Treffen



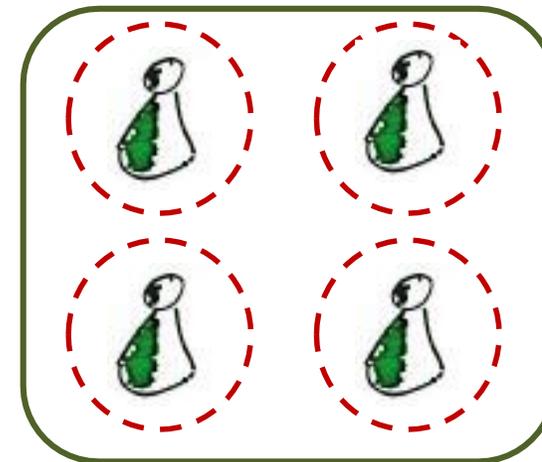
- Die Team-Mitglieder treffen sich persönlich an einem Ort

## Kombination persönliches und virtuelles Treffen



- Team-Mitglieder, die räumlich beieinander ansässig sind, treffen sich persönlich in Gruppen
- Die Gruppen treffen sich in einem virtuellen Arbeitsraum (bspw. Webmeeting oder Videokonferenz)

## Rein virtuelles Treffen



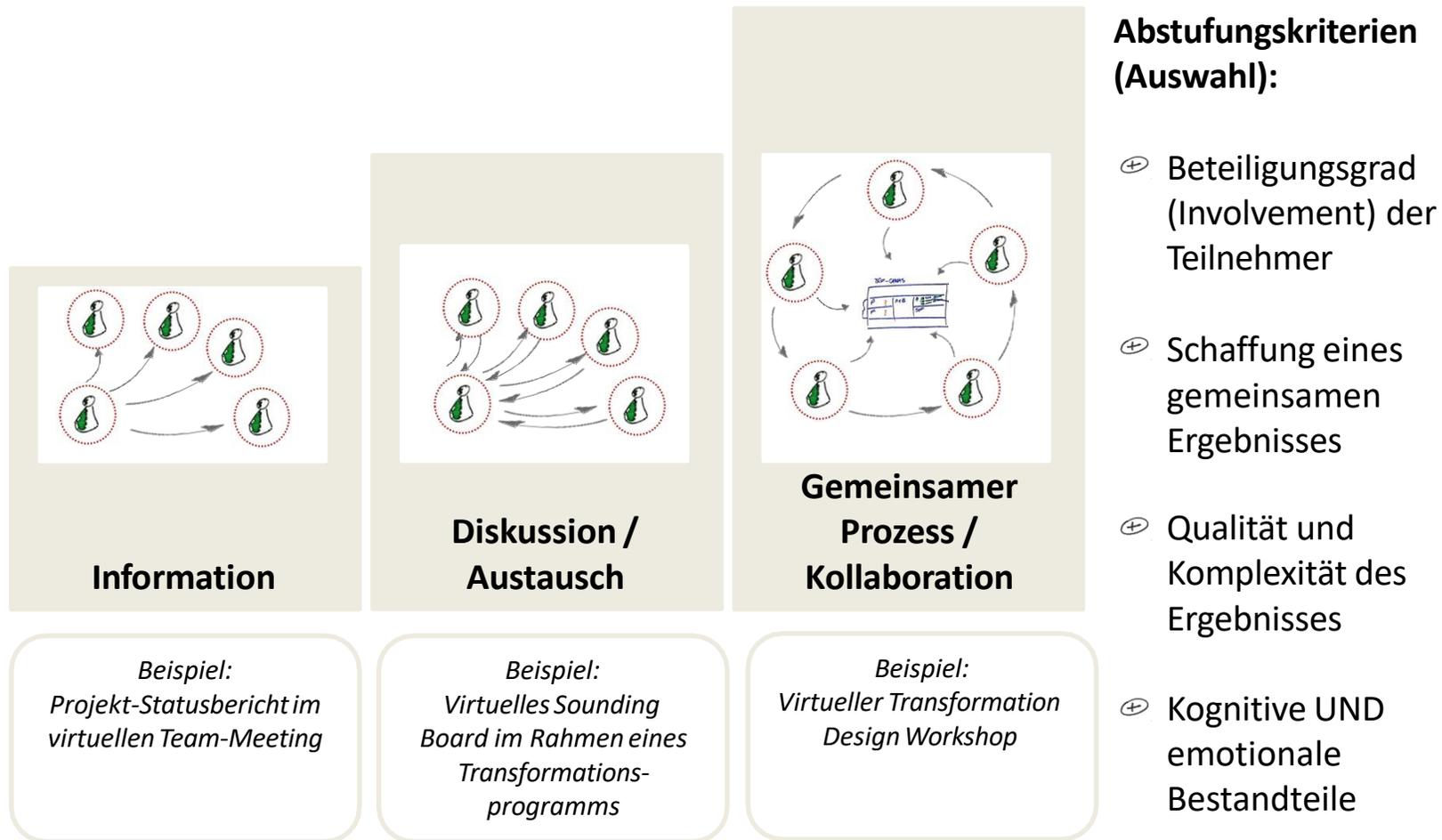
- Alle Team-Mitglieder treffen sich in einem virtuellen Arbeitsraum (bspw. Webmeeting)

Jede Interaktionsform hat ihre besonderen Vor- und Nachteile – die Kunst liegt in einer klugen Kombination, um die jeweiligen Nutzen voll ausschöpfen zu können!

**#COMMUNITY**



# Virtual Collaboration – Abstufungen virtueller Interaktion



Die Nutzung virtueller Interaktionen zur reinen Informationsweitergabe sind bereits weit verbreitet.

Die Potentiale wirklicher Zusammenarbeit bleiben im virtuellen Raum dagegen häufig noch ungenutzt.

#SHARING





# **WBS AKADEMIE**

**#INTERAKTIV**



**LERNEN IN 3D IST MAXIMAL INTERAKTIV**



**#EMOTIONEN**

**LERNEN IN 3D IST EMOTIONAL**

# #KOLLABORATION

## LERNEN IN 3D IST REALE KOLLABORATION



**"spannendes neues Format, erfrischend lebendig"**

- Corinna Müller

**"super :) Es hat Spaß gemacht damit zu arbeiten, leider war die Zeit zu schnell vorbei."**

- Gast 07

**"eine gute Alternative für große Gruppen :)"**

- Frank Stüllenberg

**"Wir brauchen dringend Folgetermine"**

- Thomas Bach

**"zunächst gewöhnungsbedürftig, dann aber sehr geeignet für das Zusammenarbeiten in großen Gruppen."**

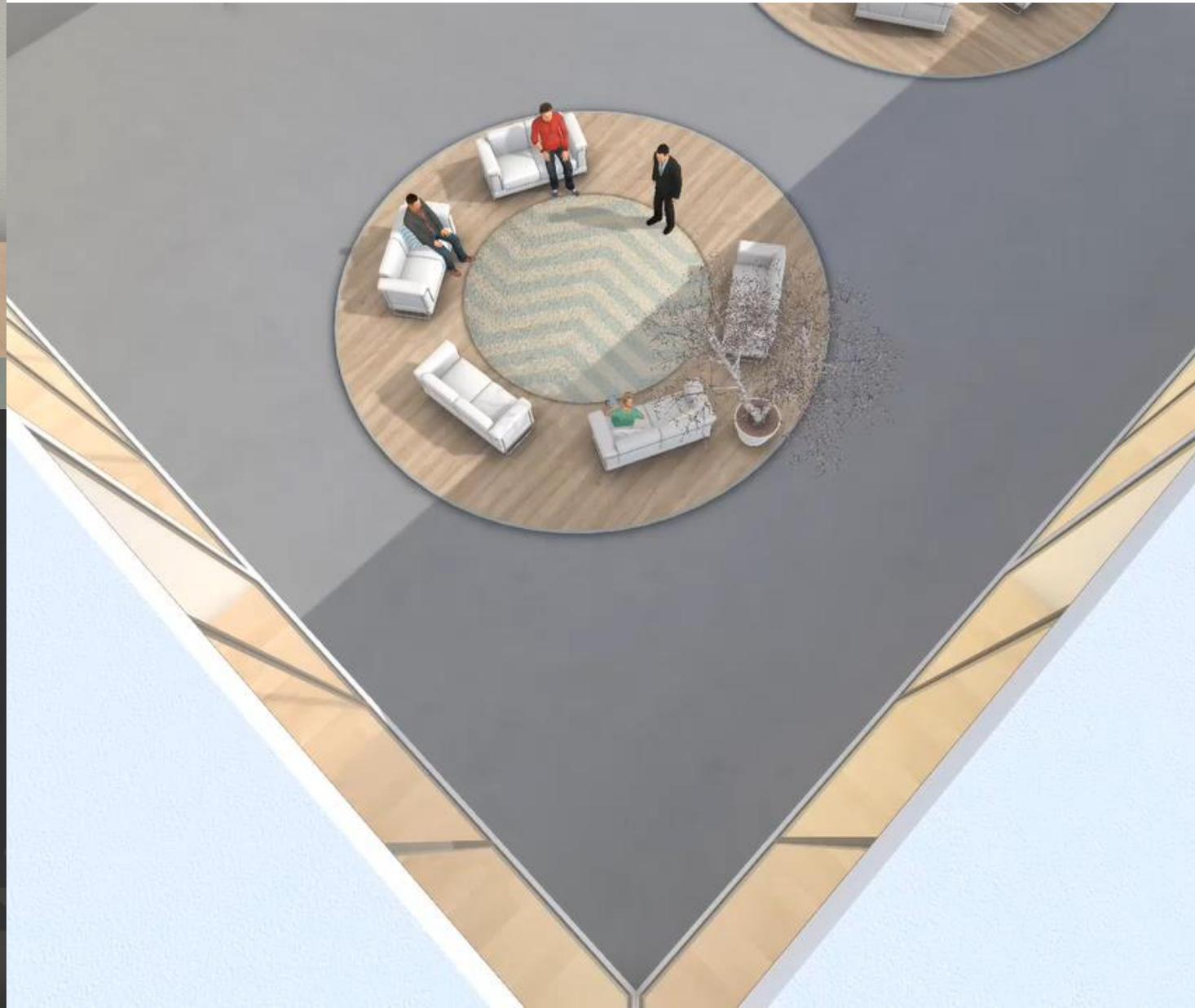
- Isabel Miebach

**"eine tolle Alternative zu Skype & Co., mit vielen digitalen Zusatznutzen"**

- Vera Schallau

**"Viele gute Anknüpfungspunkte für die Zukunft... Und ein tolles technisches Format."**

- Dirk Kersting



**#JETZT**



**WBS  
AKADEMIE**



**HERZLICH WILLKOMMEN**



**WBS  
AKADEMIE**

**350 GEBÄUDE... ZEITGLEICH**

**TÄGLICH 7.000  
TEILNEHMER**

# #NUTZEN



Geschwindigkeit



Wissenstransfer



Innovationsstärke



Spontanität



Physischer  
Raumbedarf



Nähe im  
Team



Arbeitgebermarke



**WBS AKADEMIE**

**HERZLICH WILLKOMMEN**  
Entdecken Sie unsere Weiterbildungsangebote.

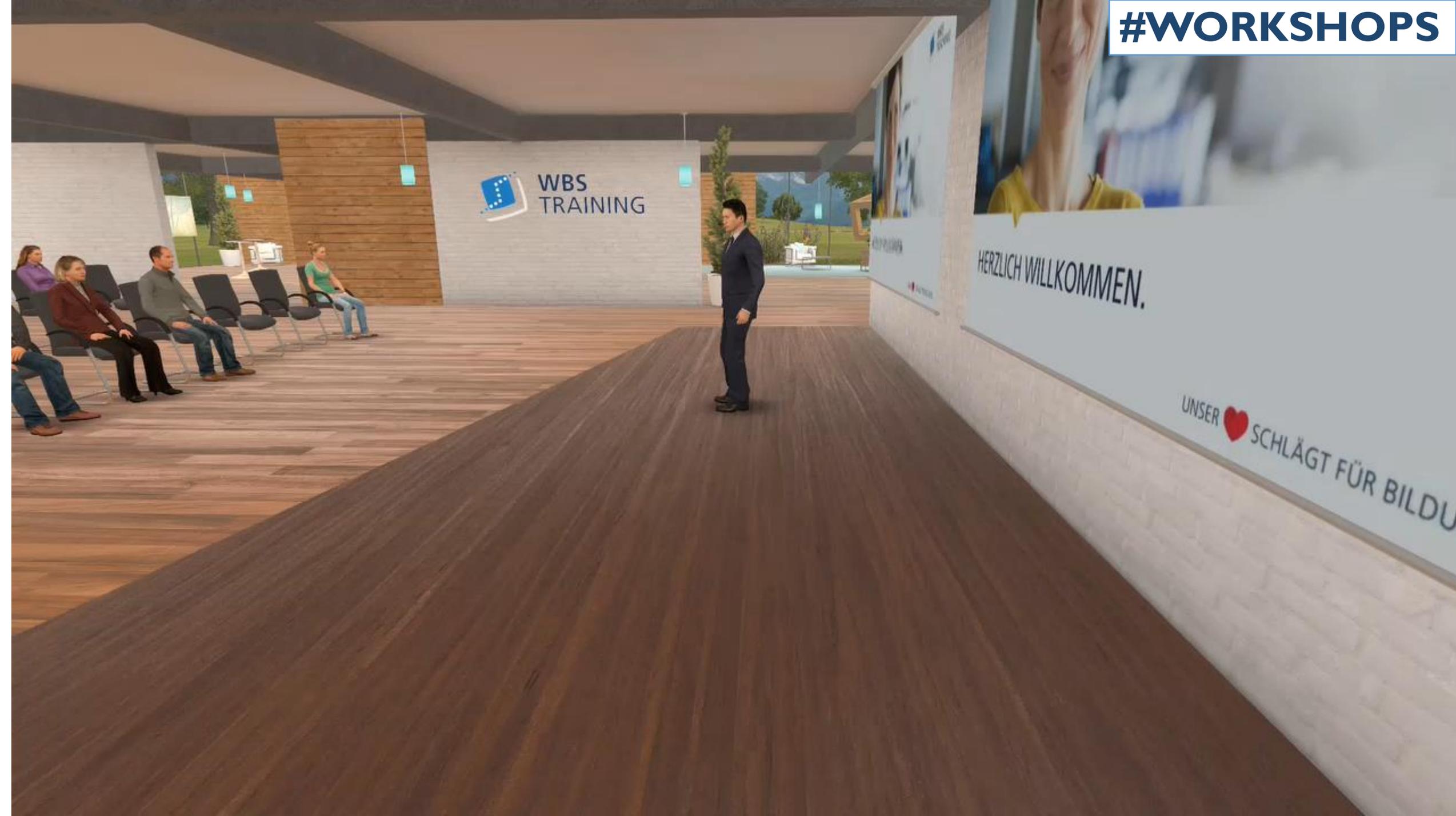


#WORKSHOPS

 WBS  
TRAINING

HERZLICH WILLKOMMEN.

UNSER  SCHLÄGT FÜR BILDU



# #GEWINNER

- ✓ TRAINING & LEARNING
- ✓ MUT, NEUE WEGE BEWUSST ZU GEHEN
- ✓ JURY AUS EXPERTEN DER HR BRANCHE



- ✓ BESTES DIGITALE KUNDENERLEBNIS
- ✓ VERLIEHEN DURCH TELEKOM & WIRTSCHAFTSWOCHE
- ✓ UNABHÄNGIGE JURY

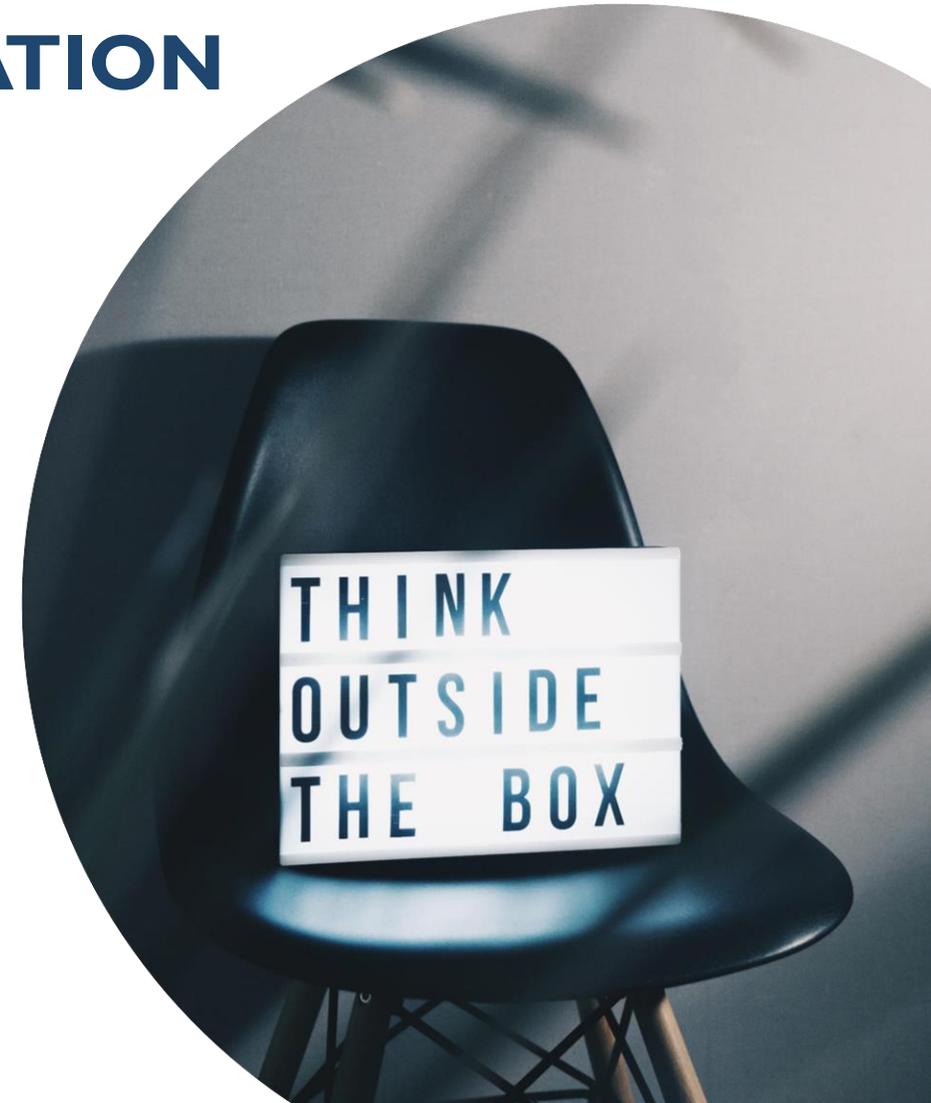
- ✓ 3D-LERNWELT (PLANSPIELE UND ÜBUNGSFIRMEN, EMPOWERMENT)
- ✓ VERLIEHEN DURCH ELEARNING JOURNAL
- ✓ RENOMMIERTER BRANCHEN-AWARD

# #MÖGLICHKEITEN

- ✓ WORKSHOP
- ✓ TRAINING
- ✓ SEMINAR
- ✓ PRÄSENTATION
  
- ✓ MEETING
- ✓ BARCAMP
- ✓ KONFERENZEN
  
- ✓ COACHING
- ✓ ONBOARDING
  
- ✓ SPRACHTRAINING
- ✓ INTERKULTURELLES TRAINING
  
- ✓ ÜBUNGSFIRMEN
- ✓ PLANSPIELE



# GAMIFIZIERTE E-COLLABORATION



**#DANKE**