



Leren met behulp van virtual en mixed reality

Dit is het

Inzet van virtual en mixed reality-technologie (VR/MR) voor het oefenen van complexe handelingen, gedragsverandering en bewustwording. De gebruiker stapt in een virtuele, gesimuleerde werkelijkheid. De intensiteit van de ervaring verschilt: een gebruiker wordt dieper ondergedompeld in de wereld van een VR-bril dan in 360 gradenvideo's binnen een smartphone-app. Met MR-technologie – ook te gebruiken met een bril – zijn virtuele objecten ('hologrammen') toe te voegen aan de ruimte waar de gebruiker zich bevindt.



Tip: “Deze technologieën zorgen voor een actieve, hands-on leerervaring en dat maakt ze heel geschikt als leermiddel. Kijk of je kunt werken met scenario's, waarin mensen verschillende keuzes kunnen maken.”

Voor wie

Voor beroepen met veel complexe handelingen, gevaarlijke situaties of dure oefenmomenten. Vanwege de ontwikkelkosten moet de potentiële gebruikersgroep wel een zekere schaal hebben.

Zo pak je het aan


Stap 1: Formuleer het probleem

Wat wil je met deze technologie verbeteren?

Stap 2: Stel onderwerpen vast en bepaal leerdoelen

Wat kan, wil of begrijpt de medewerker na afloop?

Stap 3: Weeg de technologische opties af

 Is VR of MR de juiste oplossing? Wil je dit met andere vormen van opleiden combineren?

Stap 4: Inventariseer wat er al is

Kun je bestaande toepassingen aanpassen voor jullie behoefte? Zo niet: schakel de hulp in van een ontwikkelaar.

Stap 5: Maak een storyboard

Maak scenario-ontwerpen en vul deze samen met ervaren medewerkers of experts.

Stap 6: Laat een VR/MR/3d-testapplicatie maken

Geef tijdens de ontwikkeling feedback.

Stap 7: Probeer uit

Wat vonden medewerkers ervan, wat hebben ze ervan geleerd en in hoeveel tijd? Maak met de feedback een definitieve versie.

Stap 8: Promoot de innovatie

Demonstreer de waarde door medewerkers en/of partners ermee te laten oefenen en schaal op als dat kan.

Zo verhoog je de slagingskans

- Het gebruik van brillen of headsets vergroot de concentratie.
- Koppel VR aan de hardware en besturingssystemen die je daadwerkelijk in de praktijk gebruikt.
- Combineer VR/MR met andere vormen van leren (e-learning, gamification).
- Zet aanvullende technologie in om bij gebruikers de voortgang en effecten te meten.
- Maak voldoende middelen en tijd vrij.
- Kies onderwerpen die nu urgent en in de toekomst relevant zijn.
- Wil je iets wat vaker is gedaan, of juist iets nieuws? Zoek een partner die daarbij past: de één is qua technologie verder dan de ander.

Dit kan het opleveren

- Interactief, motiverend en uitdagend leren
- Mogelijkheid tot veilig oefenen van complexe of gevaarlijke handelingen
- Gedragsverandering op thema's die lastig of kostbaar te trainen zijn
- Medewerkers die beter voorbereid zijn op hun dagelijks werk
- Betere uitvoering van werk- of veiligheidsinstructies
- Op termijn efficiënter opleiden (één keer ontwikkelen, vaak inzetten)
- Tijdwinst voor ervaren medewerkers die minder hoeven uit te leggen
- Goede kansen om op te schalen naar een groter publiek.