

V..R

EasySpeech

SOFT SKILL APPS



THE STAGE IS YOURS!

Inhalt

Was ist VR EasySpeech ?	3
Vorträge und Präsentationen trainieren	4
Die Vorteile des Produktes	5
Der Aufbau von VR EasySpeech	6
Erst die Theorie, dann die Praxis	7
Die Vorteile unserer Hands-On-Didaktik	8
Realistische Störung durch das Publikum	9
Studie: Wie VR das Training von Soft Skills neu definiert	10
Detailliertes Feedback für Ihren Erfolg	11
Neue Features bei VR EasySpeech	12
VR EasySpeech im Überblick	14
Für wen ist VR EasySpeech ?	16
Follow us on LinkedIn	18
Kundenstimmen	19
Special: Die Gedankentanken-Bühne	20
Wie nutzen unsere Kunden VR EasySpeech für ihre Weiterbildungen?	22
Case Studies	
VR EasySpeech bei der Unternehmensberatung Strategy&	23
VR EasySpeech bei der Sparkassen-Versicherung Sachsen	25
VR EasySpeech bei der Rehavista GmbH	27
Pressespiegel	
t3n digital pioneers	29
Marketing BÖRSE	32
Referenzen	35

Was ist VR EasySpeech?

VR EasySpeech ist eine Anwendung, die Künstliche Intelligenz und Virtuelle Realität neuartig miteinander verbindet.

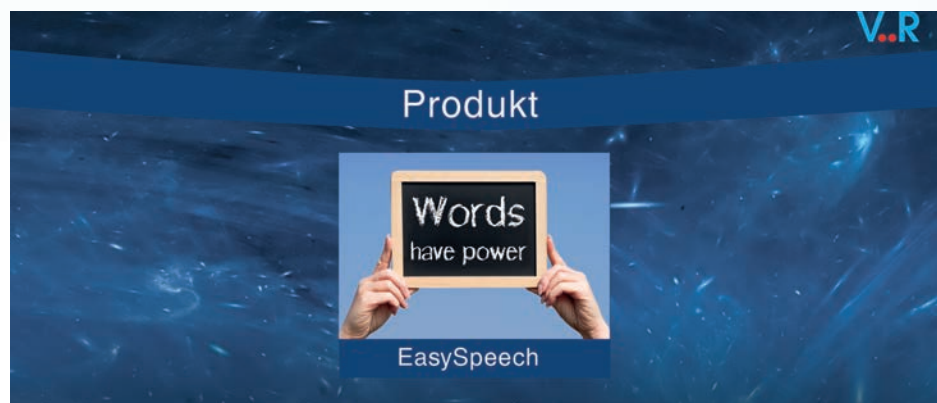
Mit unserer **VR EasySpeech**-App können Sie Ihre rhetorischen und sprachlichen Fähigkeiten trainieren und sogar eigene Präsentationen in realitätsnahen Szenarien üben.



Wie Sie heute Vorträge und Präsentieren trainieren

Mit einer starken Präsentation überzeugen Sie Ihre Zuhörer*innen. Eine gute Vorbereitung ist dafür unerlässlich.

Das beste daran: Sie trainieren unter realitätsnahen Bedingungen. Ein aktives Publikum, ein großer Raum, Sie stehen im Mittelpunkt – echtes Lampenfieber kommt auf. All das gehört zu einem Training von heute dazu.



Erhalten Sie Feedback von unserer KI nach jedem Vortrag u.a. zu:

- Wie wirkt meine Stimme? Spreche ich monoton oder akzentuiere ich wichtige Punkte auch stimmlich?
- Überzeuge ich mein Publikum? Und wirkt mein Vortrag positiv oder eher zurückhaltend?
- Rede ich mit einer angemessenen Geschwindigkeit, so dass mir alle folgen können?
- Spreche ich laut genug, sodass ich auch in den hinteren Reihen verstanden werde?
- Wann und wie oft verwende ich Füllwörter, wie „quasi“, „sozusagen“ oder „ähm“?
- Hole ich mein Publikum regelmäßig ab, indem ich Blickkontakt suche?

Die Vorteile des Produktes

- **VR EasySpeech** generiert die Empfindung von echtem Lampenfieber
- Anonymer und geschützter Raum – Nur Sie sehen ihre Auswertung
- Eine noch nie dagewesene Kombination aus KI & VR
- Eine neuartige Möglichkeit, Vorträge und Präsentationen zu üben und die eigene Sprachkompetenz zu verbessern
- Realitätsnahe Übungsszenarien für echte Lernerfolge
- Objektives Feedback in deutsch- und englischsprachigen Vorträgen
- Langfristige Nutzung durch die Option, eigene Präsentationen hochzuladen
- Theoretischer Input durch eLearnings zum Thema Sprache und Präsentationstechniken
- Gezielte und praxiserprobte Übungen für eine punktuelle oder allumfassende Verbesserung der eigenen sprachlichen Fähigkeiten
- Flexibler Einsatz und schnelle Installation der VR-Brille und der Anwendung



Wählen Sie eines der 13 Trainingsmodule in VR EasySpeech



Ein Blick in den Virtual-Reality-Meeting-Raum

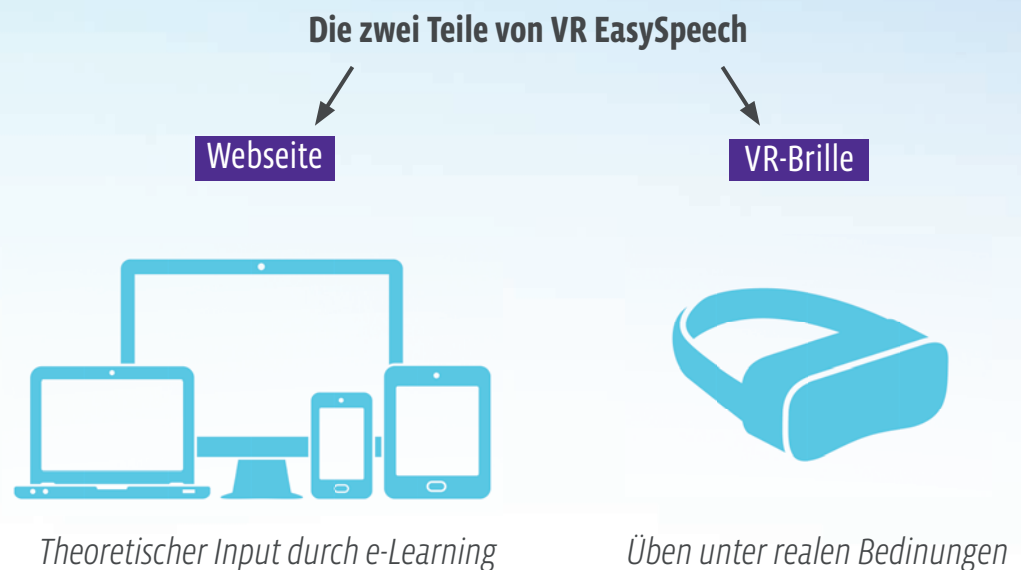


Ein Blick in den Virtual-Reality-Audimax



Ein Blick von der Gedankentanken-Bühne

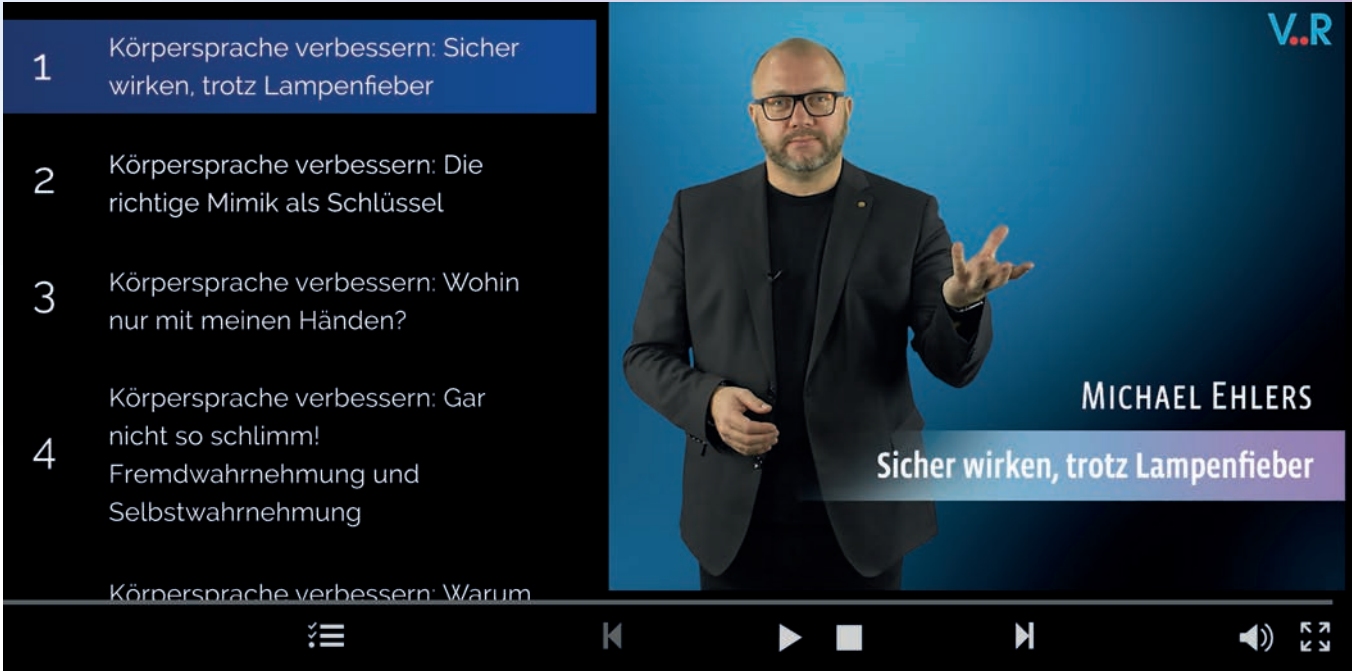
Der Aufbau von VR EasySpeech



In kurzen und pointierten Videos auf der **VR EasySpeech-Webseite** erhalten Sie Input zur Verbesserung der eigenen Sprech- und Präsentationsskills. Praxisnah wird ihnen gezeigt, wie Sie Ihre sprachlichen und rhetorischen Kompetenzen verbessern können und ihre Präsentationsexpertise erhöhen. In realitätsnahen Szenarien können Sie dann das Erlernte in unserer **VR-Brille** ausprobieren und sich ein erstes Feedback geben lassen. Eine detaillierte Auswertung erhalten Sie dann wiederum auf www.easy-speech.de.

Erst die Theorie, dann die Praxis

VR EasySpeech umfasst zusätzlich einen kompletten e-Learning Bereich zum Thema Rhetorik mit den Top-Coaches, Michael Ehlers und Inga Paulsen.



The screenshot displays a user interface for the VR EasySpeech e-learning platform. On the left, a dark sidebar contains a numbered list of five topics related to improving body language. The first topic is highlighted in blue. On the right, a video player shows Michael Ehlers, a man with glasses and a beard, wearing a dark blazer over a black shirt. He is gesturing with his hands as if speaking. The video player includes a 'VR' logo in the top right corner and a title bar at the bottom right. At the very bottom of the interface is a black control bar with standard media player icons: a menu icon, back, play/pause, stop, forward, volume, and full screen.

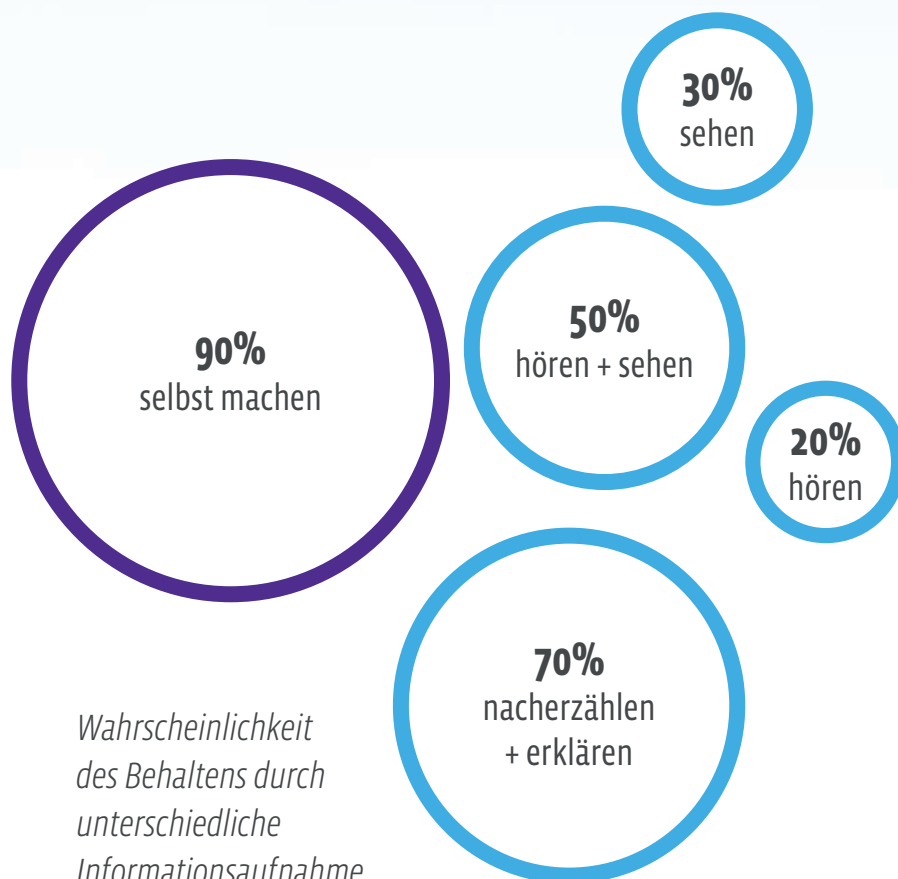
- 1 Körpersprache verbessern: Sicher wirken, trotz Lampenfieber
- 2 Körpersprache verbessern: Die richtige Mimik als Schlüssel
- 3 Körpersprache verbessern: Wohin nur mit meinen Händen?
- 4 Körpersprache verbessern: Gar nicht so schlimm! Fremd Wahrnehmung und Selbstwahrnehmung
- Körpersprache verbessern: Warum

MICHAEL EHLERS
Sicher wirken, trotz Lampenfieber

Der Online-Kurs ist modular aufgebaut, ebenso wie die Virtual Reality-Anwendung. So können Sie zu jedem theoretischen Input eine passende Übung in der virtuellen Umgebung durchführen. Mehr als drei Stunden e-Learnings erwarten Sie, zu Themen wie: Wie verbessere ich meine Stimme? Wie kann ich **VR EasySpeech** sinnvoll in mein eigenes Training integrieren? Wie finde ich die richtige Argumentation? Und wie wirke ich souverän auf der Bühne?

Die Vorteile unserer Hands-On-Didaktik:

Nachhaltiges Lernen resultiert aus praktischem Tun. Mit **VR EasySpeech** erreichen Sie Lernerfolge innerhalb kürzester Zeit und behalten Dank der zugrundeliegenden Hands-On-Methode das Erlernte für zukünftige Vorträge und Präsentationen.



Realistische Störungen durch das Publikum

Fast jedes Meeting und beinahe jeder Vortrag wird durch Husten, Handyklingeln oder durch Äußerungen, wie „Können Sie bitte etwas lauter sprechen, ich kann Sie nicht verstehen!“ gestört. Mit **VR EasySpeech** lernen Sie, wie Sie souverän mit solchen Störungen umgehen.



Lassen Sie sich nicht aus der Ruhe bringen von Geräuschen in Ihrer Umgebung, Rufen aus dem Publikum und ausfallende Technik.

Studie: Wie VR das Training von Soft Skills neu definiert

4X

schnelleres Training
im Vergleich zu Training
im Klassenraum

275%

mehr Selbstsicherheit
das Gelernte
anzuwenden

3,75X

stärkere emotionale
Bindung zum Thema
als in klassischen
Unterrichtssituationen

4X

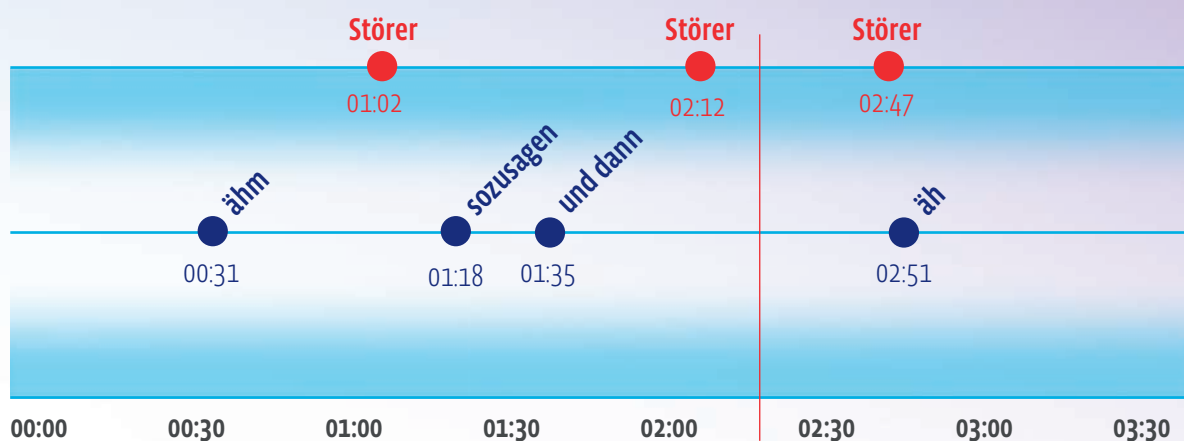
fokussierter
als
E-Learners

Quelle: PwC VR Soft Skills Training Efficacy Study, 2020

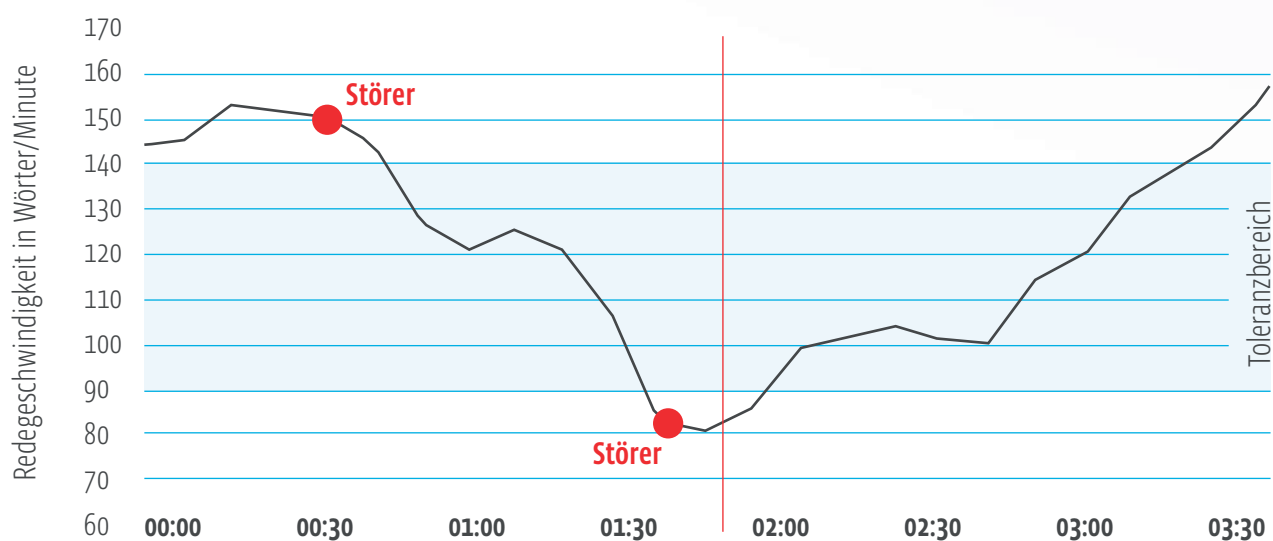
Detailliertes Feedback für Ihren Erfolg

Wie souverän reagiere ich auf Störungen?

Auswertung: Füllwörter und Störer



Auswertung: Redegeschwindigkeit und Störer



VR EasySpeech im Überblick



Die Trainingsszenarien

Meeting Raum (10 Personen)



Audimax (250 Personen)



Konferenzsaal (500 Personen)



Ihre Trainingsmodule

VR und Rhetorik zur Einführung

Stegreifrede

Musterpräsentation

Körpersprache verbessern

Eloquenz verbessern

Stimme verbessern

Nie mehr Lampenfieber!

Mehr Schlagfertigkeit

Souverän argumentieren

Eigene Präsentation

Gedankentanken

Ihre Leistungsmetriken

Blickkontakte

Füllwörter

Deutlichkeit

Wortwiederholungen

Redegeschwindigkeit

Lautstärke

Tonalität

Rhetorische Pausen

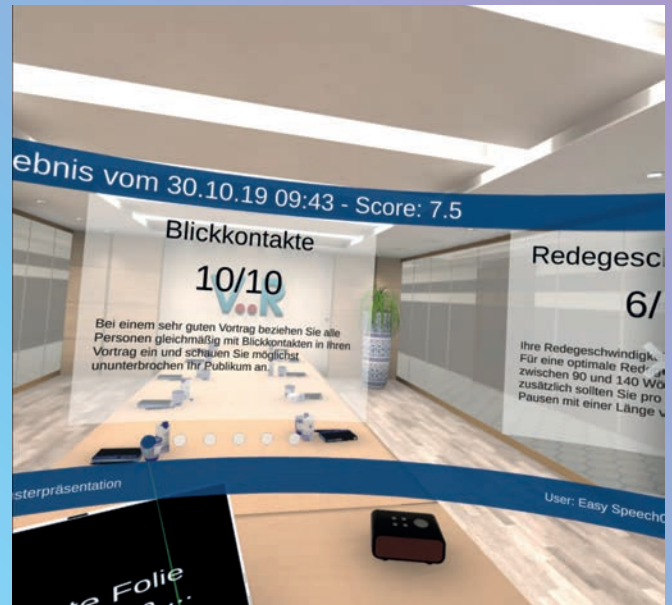
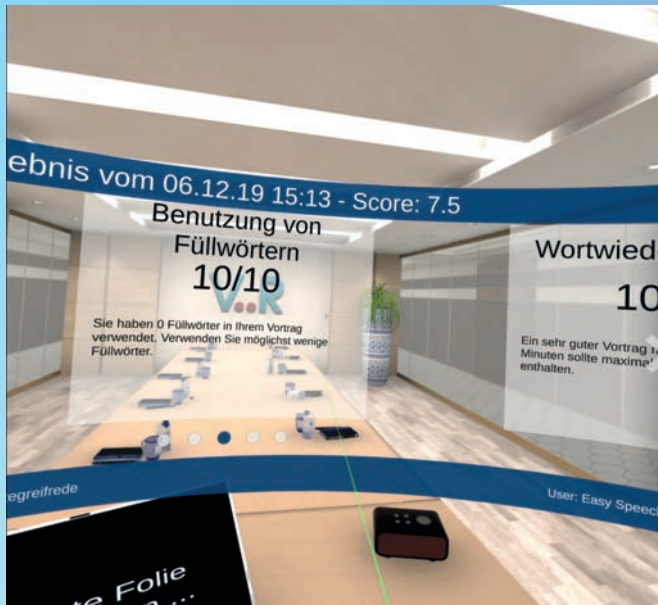
NEU

Sentiment
Welche Emotionen löst Ihr
Vortrag beim Publikum aus?

Relativierer
Wie stark sind Ihre Aussagen?

Ihre Auswertungen in VR

Erster Überblick über Ihre Vortragsleistung



Auf der Webseite

Detailliertes Feedback, grafisch aufbereitet und mit individuellen Tipps zur Verbesserung



Der e-Learning Bereich auf www.easy-speech.de



Über 3h Video-Content, Aufgabenvideos und hilfreiche Dokumente zum Download finden Sie in unserem e-Learning-Bereich. Wir geben Ihnen Hilfestellungen, wie Sie VR EasySpeech in Ihr Training integrieren können und begleiten Sie im e-Learning-Bereich von Anfang an.

Neue Features bei VR EasySpeech

Ständig entwickeln wir VR EasySpeech weiter. Deshalb können wir Ihnen regelmäßig neue Features und Verbesserungen bieten.

THAT'S NEW:

Relativierer

What's new? Wir tracken die Stärke ihrer Aussagen!

Es gibt einen großen Unterschied zwischen folgenden Aussagen:

„Es regnet morgen!“ und „Es regnet vielleicht morgen!“

Worte wie „vielleicht“, „womöglich“ und „wahrscheinlich“ weichen eine Aussage auf. Treffen Sie aber starke und klare Aussagen!

Vermeiden Sie deshalb sogenannte Relativierer. **VR EasySpeech** hilft ihnen dabei. Unsere Künstliche Intelligenz analysiert die von Ihnen verwendeten relativierenden Aussagen und gibt Ihnen einen Score aus.

Text-2-Speech

What's new? Definieren Sie eigene Störungen und Fragen aus dem virtuellen Publikum

Individualisieren Sie Ihre Trainingserfahrung durch die neue Funktion Text-2-Speech. In jedem Trainingsszenario finden realistische Störungen, wie Handyklingeln, Hustenanfälle und Rufe aus dem Publikum statt. Sie können diese Störungen branchen- und unternehmensüblich selbst definieren. Legen Sie Usergruppen an, um Abteilungen individuell zu trainieren und auf stressige Vortragssituationen vorzubereiten. Definieren Sie eigene (verbale) Störungen und hinterlegen Sie diese in eigenen Listen, die Sie wiederum Nutzergruppen zuweisen können. Machen Sie **VR EasySpeech** zu Ihrem Trainingstool!

Erweiterter e-Learning- Bereich

What's new? Neue Videos, Checklisten, Quizzes und Aufgaben, um Sie mit VR EasySpeech noch besser zu begleiten.

Ein erfolgreiches und nachhaltiges Training muss begleitet werden – und das wissen wir! Deshalb haben wir den e-Learning-Bereich von **VR EasySpeech** stark erweitert. Neben einem kompletten Online-Rhetorik-Kurs mit Inga Paulsen und Michael Ehlers erwartet Sie nun eine Vielzahl an herunterladbaren Checklisten, Artikeln, Buchkapiteln und Praxistipps zu unterschiedlichen Themen. Darüber hinaus haben wir Übungsvideos entwickelt, die Ihnen dabei helfen, **VR EasySpeech** in Ihr Training zu integrieren. Das Beste: All das ist selbstverständlich in der Lizenz von **VR EasySpeech** mit enthalten. Schauen Sie doch mal vorbei auf www.easy-speech.de

Admin-Tool

What's new? Erhalten Sie eine Übersicht, wie VR EasySpeech in Ihrem Unternehmen genutzt wird.

Sie sind **VR EasySpeech** Admin in Ihrem Unternehmen? Sie sind der Coach, der mit **VR EasySpeech** Abteilungen und Menschen trainiert? Erhalten Sie mit dem Admin-Tool in **VR EasySpeech** einen Überblick, wo sich User in Ihrem Unternehmen entwickelt haben, ob sie eher deutsche oder englische Vorträge halten und ob sie den e-Learning-Bereich von **VR EasySpeech** nutzen. **VR EasySpeech** bleibt aber ein geschützter Raum!

Für wen ist VR EasySpeech?



Für Führungskräfte

Eine gute Vorbereitung als Keynote-Speaker zeugt von Respekt gegenüber dem Publikum. Eloquentes Auftreten auch gegenüber Mitarbeiter*innen ist heute wichtiger denn je. Trainieren und entwickeln Sie sich stetig weiter mit **VR EasySpeech**.



Trainer und Coaches

Heben Sie Blended Learning auf eine neue Stufe und profitieren Sie vom innovativen und positiven Image unserer Anwendung **VR EasySpeech**.



Hochschulen

Nutzen Sie die Kombination aus VR und KI für die Ausbildung Ihrer Studierenden auf dem Gebiet Rhetorik im Rahmen von transdisziplinären Modulen.



Projektmanagement

Machen Sie Ihr Team fit für Vorträge und Präsentationen. Überzeugen kann man lernen.



HR & Personalentwicklung

Stärken Sie Ihr Employer Branding durch unsere innovative VR-Technologie für die Weiterbildung aller Ihrer Mitarbeiter*innen.

Für Azubis

Sorgen Sie dafür, dass Ihre Azubis eine der wichtigsten Kompetenzen in der Arbeitswelt erlernen: Eloquenz.



Für Schulen

Ermöglichen Sie es Schülerinnen und Schülern ihre Fähigkeiten mit innovativen Technologien zu verbessern und sie auf die Berufswelt vorzubereiten.



Wissenschaftler*innen

In den Wissenschaften sind Vorträge und Präsentationen vor großem Publikum häufig karriereentscheidend. Sorgen Sie dafür, dass Ihr Fachbereich optimal vorbereitet ist!



Für Krankenhäuser

Machen Sie in der Wissenschafts-Community eine gute Figur und bereiten Sie Ihre Mitarbeiter*innen optimal auf die Präsentation ihrer Forschungsergebnisse vor.



Sie möchten VR EasySpeech gern ausprobieren?

Vereinbaren Sie gern einen kostenlosen Kennenlern-Termin!

VERLAG DASHÖFER · Barmbeker Straße 4a · 22303 Hamburg

Tobias Weilandt · 040/4133 21-80 · t.weilandt@dashoefer.de



vr_easyspeech



VR EasySpeech

Follow us on



Regelmäßiger Content zu Themen wie Virtual Reality, Künstliche Intelligenz, Rhetorik und Argumentationen

Folgen Sie uns auf LinkedIn und bleiben Sie auf dem neuesten Stand:

- Trends rund um Weiter- und Fortbildung
- Herausforderungen der Digitalisierung
- Einsatzmöglichkeiten und Chancen von Künstlicher Intelligenz
- Argumente finden, Argumente widerlegen
- Weiterbildungs-Events Rhetorik und Teamführung
- uvm.

zu wichtigen Trends und Herausforderungen rund um die Digitalisierung:

@VR_EasySpeech

Zudem erfahren Sie als erste, was es für neue Features bei VR EasySpeech gibt. Sie erhalten Insights, wie andere Unternehmen VR erfolgreich in ihr Corporate Learning integriert haben. Und welche Innovationen wir auf dem Gebiet VR entwickeln.



Kundenstimmen

„Das Teil ist der Hammer!“

JOCHEN SCHWEIZER, UNTERNEHMER UND EX-LÖWE

„Ich habe, als ich Speaking gelernt habe, am meisten mitgenommen, wenn ich in der Extremsituation auf der Bühne selbst war. Außerhalb der Bühne ist es schwierig Präsentieren zu lernen, weil es immer unrealistisch ist. VR EasySpeech ist da ein echter Gamechanger! Mit der VR Brille kann man sich jederzeit in diese Extremsituation – auf der Bühne mit Lampenfieber – versetzen.“

ALEXANDER MÜLLER, CEO GREATOR

„VR EasySpeech macht klassische Rhetoriktrainings skalierbar.“

MICHAEL EHLERS, RHETORIK-TRAINER

„Was mich sofort begeistert hat, ist die detailgetreue Darstellung. Und was mir besonders gefällt, ich habe sehr viele Möglichkeiten und es macht einfach Spaß!“

HEIKE ARNOLD, CHIRURGIN UND TEILNEHMERIN AN
VR RHETORIK KURS MIT MICHAEL EHLERS

Special



Gedanken[®]
tanken

Werden Sie Speaker bei einer virtuellen Gedankentanken-Rednernacht!

Zusammen mit Deutschlands bekanntester Coaching-Plattform, Gedankentanken, haben wir deren Bühne virtuell in **VR EasySpeech** nachgebaut und eigene Trainingsmodule entwickelt.

The stage is yours!!





„VR EasySpeech ist eine Weiterentwicklung des Rhetorik-Trainings, weil sie zum ersten Mal eine echte Bühnensituation so real simuliert, dass man den Eindruck hat, vor wirklichen Menschen zu sprechen.“

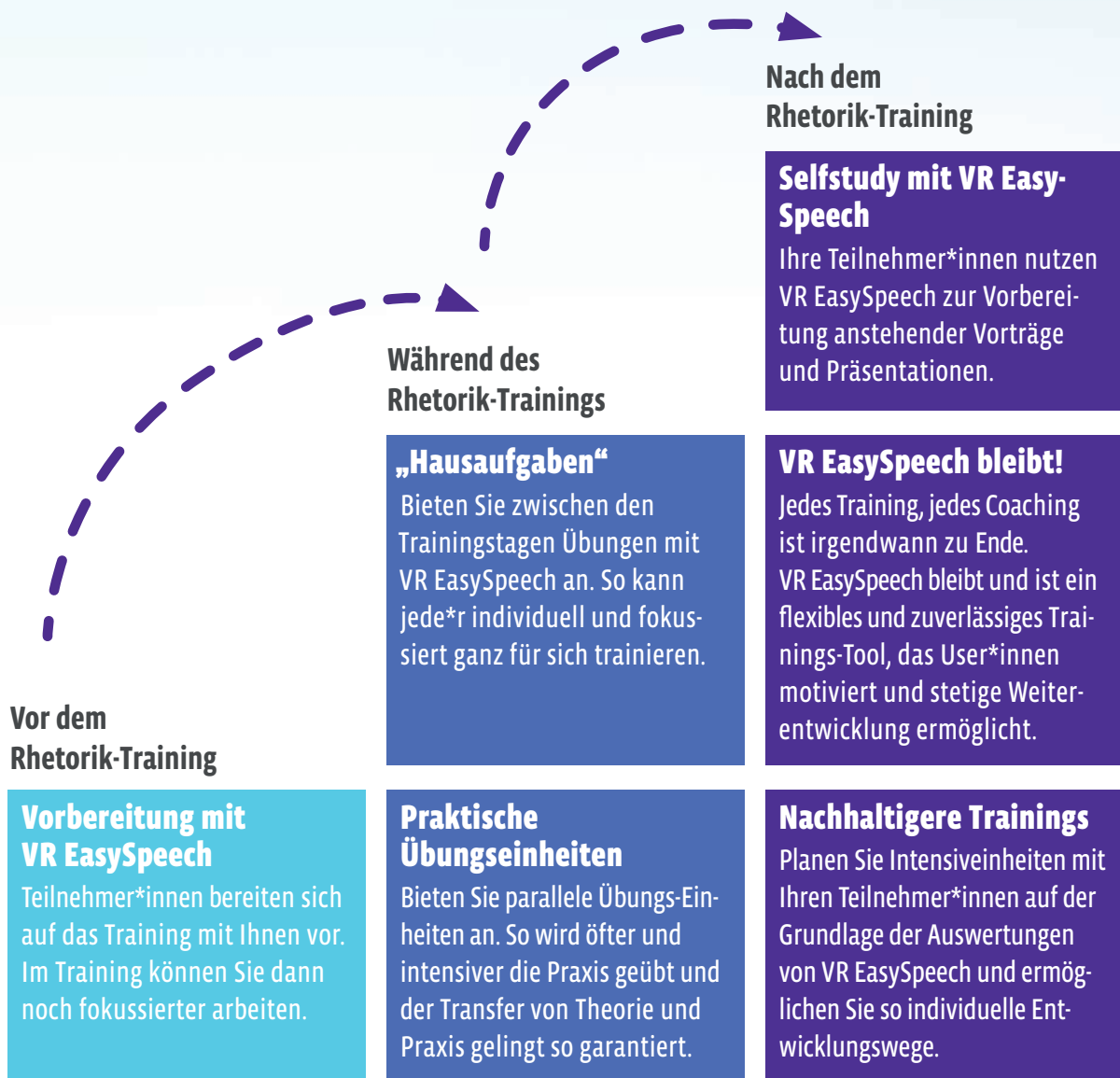
(Dr. Stefan Frädrich, Gründer Gedanken-tanken)

Haben Sie das Publikum überzeugt?

Trainieren Sie vor realistischem Publikum und erhalten Sie ein objektives Feedback von unserer KI: Haben Sie wichtige Punkte stimmlich betont (Tonalität)? Konnte man Sie auch in der letzten Reihe verstehen (Lautstärke)? Haben Sie alle Personen im Raum mit Ihrem Blick abgeholt (Blickkontakte)? Und konnten Sie durch hohe Eloquenz und einen umfangreichen Wortschatz überzeugen (Wortwiederholungen und Füllwörter)? Dies und vieles mehr, erfahren Sie nach jedem Vortrag auf der virtuellen Gedankentanken-Bühne.



Wie nutzen unsere Kunden VR EasySpeech für ihre Weiterbildungen?



Business Case VR Easy-Speech bei der Unternehmensberatung Strategy&

strategy&
Part of the PwC Network

Executive Summary

Kunde:

- Internationale Unternehmensberatung Strategy&
(Ansprechpartner: EMEA Head of Learning & Development)

Ziele und Nutzen durch VR EasySpeech

- Blended Trainingskonzepte (Präsenz/VR)
- Zeitreduktion von Präsenztrainings
- Verbesserung von Kundenpräsentationen durch Berater
- Innovative Art des Trainings (anytime anywhere)

Einsatz in Pilotprojekten

- New-Hire Programm (neue Mitarbeiter)
- Projektteams um Angebotspräsentationen zu gewinnen
- Präsentationstrainings

Nutzungsprozess

- New Hire Programm:
 - VR Brillen werden den neuen Mitarbeitern zur Übung zur Verfügung gestellt
 - Innerhalb von Projektteams müssen die neuen Mitarbeiter unter anderem eine Präsentation, die mit Hilfe von **VR EasySpeech** trainiert werden kann, halten
 - **VR EasySpeech** wird somit in das bestehende Trainingskonzept integriert, um zu sehen inwiefern langfristig Präsenzzeiten ggfs. reduziert werden können
- Einsatz in Projektteams und Präsentationstrainings
 - Mehrere Projektteams werden mit **VR EasySpeech** und den VR Brillen ausgestattet und können mit Hilfe der Brillen auch beim Kunden vor Ort anstehende Präsentationen und pitches vorab trainieren
 - Die Brillen werden festen Teams für einen bestimmten Zeitraum zugeordnet

Herausforderungen

- Der einfache Umgang und Einrichtung der Brillen in verschiedenen WLANs

Erste Rückmeldung von Nutzern/Trainern

- Einfacher Einsatz ohne viel Aufwand.
- Üben von Angebotspräsentationen führt zu höherer Chance, den Pitch zu gewinnen.

Persönliche Meinung der Trainingsabteilung zum Produktnutzen:

- „Innovativ, einfach zu handhaben und effektives Feedback, um Präsentationsfähigkeiten auf das nächste Level zu heben.“

DR. STEPHAN GROSS (Head of EMEA Learning & Development)

Business Case VR EasySpeech bei der Sparkassen- Versicherung Sachsen



Executive Summary

Kunde:

- Sparkassen-Versicherung Sachsen
(Ansprechpartner: Jürgen Hoffmann und Helmar Mielich, Personal)

Ziele und Nutzen durch VR EasySpeech

- Mittelfristig Zeitreduktion von Präsenztrainings
- Kombinierte Weiterbildung von Präsenz- und VR Trainings
- Unterstützung und Verbesserung des Innen- und Außendienstes
- Attraktivität als innovativer Arbeitgeber

Einsatz in Pilotprojekten

- Einsatz in der AZUBI Ausbildung und im Innendienst
- Einsatz bei Präsenztrainings „Rhetorik und Präsentation“

Nutzungsprozess

- Kurzfristig werden die Brillen zusätzlich in Präsenztrainings im Rahmen von Praxisübungen („halten von eigenen Präsentationen“) den Teilnehmern zur Verfügung gestellt. Der Trainer modifiziert das Präsenztraining dementsprechend und bindet die Brille als interaktive Übungseinheit ein.
- Die Brillen stehen mittelfristig im Rahmen der Präsenztrainings im Vorhinein den Nutzern zur Verfügung und werden von der Personalabteilung zugeteilt.

Voraussichtlich wird den Nutzern die Brille 1-2 Wochen vorher zur Verfügung gestellt. Die Vorbereitung der Nutzer soll via Micro Learning (Video) und Praxistraining durch **VR EasySpeech** schon vor dem Präsenztraining erfolgen. Im Präsenztraining wird dann ausschließlich auf die Kriterien geachtet, die im Rahmen des VR Trainings nicht objektiv ausgewertet werden können (Mimik, Gestik, ...)

Herausforderungen

- Nutzer und Teilnehmer zur Vorbereitung via VR Training zu motivieren

Erste Rückmeldung von Nutzern/Trainern

- Gute Möglichkeit zur Vorbereitung auf ein Präsenzseminar und zur Sensibilisierung zu bzw. vor entsprechenden Vorträgen und Meetings

Persönliche Meinung der Trainingsabteilung zum Produktnutzen:

- „Weiterentwicklung in Wandelzeiten funktioniert, wenn Lernende ihre persönliche, optimale Lernmethode und Lernform und Lernzeit nutzen (können). **VR EasySpeech** ist in diesem Kontext ein vielversprechender Entwicklungsschritt“

HELMAR MIELICH (Fachreferent Personalmanagement)

Business Case VR EasySpeech bei der Rehavista GmbH

Executive Summary

Kunde:

- Rehavista GmbH
(Ansprechpartner: Jürgen Kohl, Geschäftsführer)

Ziele und Nutzen durch VR EasySpeech

- Unterstützung und Verbesserung von Kunden-/Vertriebspräsentationen im Außendienst

Einsatz in Pilotprojekten

- Einsatz im Außendienst

Nutzungsprozess

- Die Außendienstmitarbeiter werden jeweils mit einer eigenen VR Brille inklusive **VR EasySpeech** Software ausgestattet und können diese auch außerhalb der Büroräume nutzen
- Über die Importfunktion können die Mitarbeiter anstehende Vertriebs- und Kundenpräsentationen vorab trainieren und sich somit besser auf den Termin vorbereiten
- Heute werden Außendienstmitarbeiter an einigen Tagen im Jahr mit Hilfe von Präsenzs Schulungen trainiert. Dabei geht wertvolle Zeit verloren, die die Mitarbeiter auch beim Kunden vor Ort verwenden können
- Durch **VR EasySpeech** kann jeder Außendienstmitarbeiter je nach Bedarf und unabhängig von Zeit und Ort trainieren

Herausforderungen

- Jeder Außendienstler braucht im besten Fall eine VR Brille

Erste Rückmeldung von Nutzern/Trainern

- Einfach benutzbares Trainingsprodukt, bei dem Training sogar richtig Spaß macht. Die realitätsnahe Darstellung von Personen in VR Brillen habe ich bisher so noch nicht gesehen. Das Feedback in Form von Bewertungsscores regt zum Verbessern an und motiviert mich persönlich. Verbessern könnte man vielleicht noch die Rückkopplung auf Störer – aber ich bin mir sicher, dass der Anbieter das bald lösen kann.

Persönliche Meinung der Trainingsabteilung zum Produktnutzen:

- „Zeit- und ortsunabhängiges Training von Präsentationen ist gerade für unsere Vertriebler enorm wichtig. Präsenztrainings sind zeitintensiv und werden von unseren Außendienstlern nur bedingt angenommen. **VR EasySpeech** füllt die Lücke und zeigt was digitales Training im 21. Jahrhundert bedeutet.

Es ist beeindruckend, was der Verlag Dashöfer auf die Beine gestellt hat und mit welcher Dynamik und Kundenfokussierung weiterentwickelt und verbessert wird.“

JÜRGEN KOHL (Geschäftsführer Rehavista GmbH)

Pressespiegel



Mit Virtual Reality gegen das Lampenfieber | 03.11.2019

Eine Handvoll VR-Apps widmet sich dem Thema Sprechertraining und simuliert Bühnenauftritte und Workshop-Szenarien. Können die Simulationen dabei helfen, freier zu sprechen, besser zu fokussieren und das Timing genauer einzuhalten?

Der Hamburger Verlag Dashöfer präsentiert in diesen Tagen eine neue Software, die Menschen die Angst vor einem öffentlichen Auftritt nehmen soll. **VR EasySpeech** ist ein Training in Virtual Reality. Der Speaker konfiguriert sich eine virtuelle Umgebung und ein Publikum und hält dann seinen Vortrag. Das Publikum hört entweder aufmerksam zu oder ist abgelenkt. Gelegentlich gibt sogar störende Zwischenrufe oder ein Handy klingelt. Situationen also, die so manchen unsicheren Redner aus der Contenance bringen.

Glossophobie heißt das in der Medizin. Das U.S. National Institute of Mental Health hat berechnet, dass 74 Prozent aller Amerikaner nicht gerne vor Menschen sprechen. Und 3,2 Millionen, also etwa ein Prozent der Bevölkerung, hat generell Angst vor Menschenmengen und vollen Plätzen.

VR EasySpeech ist eines von einem knappen Dutzend solcher Werkzeuge, die es inzwischen gibt. Die einfacheren unter ihnen, wie zum Beispiel Beyond Public Speaking von den Beyond VR Studios, arbeiten mit statischen Szenarien und einem eher oberflächlichen Reporting. Die ausgereiften Tools, wie Ovation oder Virtual Speech, sind gar keine Tools, sondern Plattformen, die einem didaktisch aufgebauten Lehrkonzept folgen. Neben dem reinen Simulationsmodus zum unmittelbaren Training eines bestimmten Vortrags haben sie auch Onlinekurse im Programm, die Schritt für Schritt Aussprache, Bühnenpräsenz, Blickkontakt oder sogar den Umgang mit Zwischenrufern lehren.

Ein großer Vorteil der Onlineplattformen besteht außerdem darin, dass man die aufgezeichneten Simulationen auch Trainern, Kollegen oder Freunden zur Verfügung stellen kann, um deren Feedback einzuholen. Eine physische Präsenz beim Speaker ist dafür nicht mehr nötig.

In dieser Liga will auch Dashöfer mitspielen. Die Kurse wurden von einem Sprechtrainer aufbereitet, die KI im Hintergrund kann mit den spezifischen Eigenheiten der deutschen Sprache umgehen und man hat besonderen Wert auf eine gute Optik gelegt, damit das simulierte Szenario möglichst realistisch ist. „Wir haben in den virtuellen Seminarraum keine Avatare, sondern reale Personen projiziert, um eine lebensnahe Situation für die Teilnehmer zu schaffen. Dabei gibt es wie in einem echten Seminar unaufmerksame Zuhörer und Zwischenrufer“, erläutert FABIAN FRIEDRICH, Geschäftsführer von Dashöfer.

Exposure-Therapie

Das Speaker-Training per Virtual Reality ist keine Revolution, sondern der logische nächste Schritt in der Nutzung von VR als Business-Tool. Seit zwanzig Jahren nutzt die Medizin das Simulieren von Stressumgebungen per VR zur Bekämpfung von Symptomen. Wer Höhenangst hat, tastet sich Stufe für Stufe auf das Empire State Building hoch. Wer sich vorm Fliegen fürchtet, kann sogar gemeinsam mit Psychologen den Gang zum Flughafen, durch die Kontrolle und in die Boeing simulieren.

Das Prinzip der Exposure-Therapie, bei dem Patienten wiederholt Stresssituationen ausgesetzt werden und dadurch sukzessive die Angst davor verlieren, ist hinlänglich erforscht. Die Angst vor Spinnen lässt sich so reduzieren. Und Psychologen berichten, dass traumatisierte Soldaten aus dem Irak-Krieg sich erst dann für eine Therapie öffnen konnten, als man sie virtuell zurück in den Krieg versetzt hatte.

Auf der Grundlage dieser Erfahrungen präsentierte Albert „Skip“ Rizzo, Professor am Institute of Creative Technology an der University of Southern California, schon 2014 die erste Variante von Vita, dem Virtual Training Assistant. Der sollte zum Beispiel mit autistischen Jugendlichen Dialoge trainieren, etwa für ein Bewerbungsgespräch. Heute hilft Vita auch Strafgefangenen, sich auf das Leben da draußen vorzubereiten.

Josephine Lee, eine Sprechertrainerin, die unter anderem auf Ted-Konferenzen über die „Macht des gesprochenen Wortes“ erzählt, antwortet fast immer gleich, wenn sie gefragt wird, wie man ein guter Sprecher wird: üben, üben, üben. Lee sagt, dass es um weit mehr geht, als das Timing zwischen den Folien oder das Finden der richtigen Vortragslänge. „Wer vor Publikum übt, bekommt eine Art „Muskel-Gedächtnis für Stresssituationen“, so Lee. Der Körper gewöhnt sich an die überraschende Adrenalin-Ausschüttung und zeigt weniger Symptome. Außerdem lässt sich der Umgang mit spezifischen Störungen, wie etwa Zuschauern, die den Raum verlassen, oder Handys, die klingeln, konkret einüben.

Die individuelle Lernkurve

Es geht beim VR-Training also um deutlich mehr als um die Verringerung von Lampenfieber. Tools wie **VR EasySpeech** zeichnen den Vortrag auf und analysieren diesen. Benutzt man zu viel Füllworte? Verteilt man den Blick gleichmäßig über das Publikum? Spricht man zu schnell? All diese Parameter werden ausgewertet und in einem Report zusammengefasst. Der Trainierende kann sich dann daran machen, einzelne Disziplinen gezielt zu verbessern.

Und dabei findet jeder seinen eigenen Weg. Wer sich in das Szenario einfühlen möchte, dem sei dieser schöne Artikel von Lauren Mechling ans Herz gelegt. Die Buchautorin arbeitet am liebsten im stillen Kämmerlein, musste aber für eine Buchpräsentation

vor Publikum sprechen. Sie trainierte, indem sie im (virtuellen) Publikum eine sympathische Person ausmachte und vorrangig zu dieser sprach. Dadurch „übersah“ sie die negativen Reaktionen anderer Zuhörer und lies sich nicht aus dem Konzept bringen. Und tatsächlich konnte Lauren exakt diese Technik dann auch live anwenden.

Wer selbst seine Speakerfähigkeiten verbessern und seine Bühnenangst verlieren will, dem sei zumindest der Test mit einer der unterschiedlichen VR-Umgebungen anzu-raten. Voraussetzung ist der Besitz einer VR-Brille. Für Ovation braucht es die Oculus Rift, die HTC Vive oder Windows Mixed Reality. **VR EasySpeech** von Dashöfer läuft auf der günstigen Oculus Go, ebenso wie das Samsung-Angebot namens Be Fearless und Virtual Speech.

Die Auswahlkriterien für ein gutes Training sollten sein:

- Upload der eigenen Präsentation
- Zumindest rudimentäre Konfiguration der Auftritts-Umgebung
- Variables Akzeptanzniveau des Publikums
- Aufzeichnung des Vortrags
- Analyse und Reporting vor allem auch auf Grundlage der deutschen Sprache

Optionale Kriterien sind:

- Integration der Bewegung der Hände
- Präsentationstools wie Laserpointer, Mikrofon und Co.
- Ein konfigurierbares Setup an Publikumsfragen

Die optische Darstellung des Publikums und der Räumlichkeiten ist nicht das primäre Qualitätsmerkmal, auch wenn man dazu neigt, besonders darauf zu achten. Aber die letzten Jahre Erfahrung mit VR haben gezeigt, dass auch einfache grafische Umgebungen einen User in den Bann ziehen können, vor allem, wenn er sich emotional mit der Handlung verbindet. „Die wissen genau, dass sie eine Simulation sehen, aber der Stress, den sie erleben, ist so real, viele fangen zu weinen an“, sagt Skip Rizzo beispielsweise über die Zusammenarbeit mit traumatisierten Soldaten.

Pressespiegel



Digitale Geschäftsmodelle im Verlagswesen | 26.11.2019

Die nächste Evolutionsstufe wird eingeläutet. Sie heißt Virtual Reality.

Virtual Reality fiel bisher nur im Kontext ganz großer, interaktiver Storyformate zum Beispiel bei der New York Times auf. Der Hamburger Verlag Dashöfer hat ein Anwendungsszenario gefunden, das weniger auf das Image sondern mehr auf das Konto der Hanseaten einzahlen soll.

„Vor acht Jahren machten wir in der Dashöfer Gruppe noch 70 Prozent unserer Umsätze mit Print-Produkten, heute sind es noch knapp zehn Prozent“. FABIAN FRIEDRICHS, der Geschäftsführer des Verlags Dashöfer in Hamburg bringt zum Ausdruck, dass man in den letzten Jahren alles an digitaler Transformation und Disruption durchgemacht hat, was die Digitalisierung der Medienlandschaft zu bieten hat.

Das Verlagswesen ist neben der Buchbranche und dem Einzelhandel wohl eines der Marktsegmente, die am Heftigsten von der Digitalisierung betroffen ist. Das liegt vor allem daran, dass das Kernprodukt der Verlage fast vollständig digitalisierbar ist und somit der Online-Vertrieb den klassischen Distributionskanälen in vielen Belangen überlegen ist, ohne, dass die Qualität der vermittelten Information signifikant leidet.

Für einen Fachverlag wie Dashöfer gilt das noch mehr. Viele der Artikel und Beiträge sind nur in konkreten Anwendungsfällen relevant und werden nur dafür recherchiert. Das ist digital allemal leichter zu bewerkstelligen, als in einem eigens angelegten Ordnerarchiv. Gleichzeitig verändert sich die Sach- und Rechtslage des vor allem auf Finanzen und Steuerrecht spezialisierten Verlags permanent, so dass die digitale Distribution von Updates allemal besser funktioniert, als der Versand von Ergänzungen zur Loseblatt-Sammlung.

Endemische Innovation

Es gibt für Verlage im Grunde drei Strategien, um aus dem Wandel der Mediennutzung seitens der Kunden zu profitieren. Großverlage wie Burda und Springer setzen auf Beteiligungen an Verlags-fremden Unternehmenskonzepten wie Dating oder Gebrauchtwagenhandel. Diversifikation also.

Kleinere Verlage wie die Ebner Verlagsgruppe in Ulm, versuchen die Strukturen und Distribution der Inhalte so zu verbessern, dass digital so viele Werbeeinnahmen zu erzielen sind, dass die Ausfälle im Printsegment kompensiert werden können.

Und manch Verleger begibt sich auf die Suche, nach digitalen Lösungen, die sein Geschäftsmodell so attraktiv machen, dass die Kunden unmittelbar für die Leistung bezahlen, die

sie erhalten. Ein solcher Verlag ist Dashöfer. Schon in der Vergangenheit erweiterte man die redaktionell gepflegten digitalen Produkte um E-Learning und Onlinekurse. Und die nächste Evolutionsstufe wird soeben eingeläutet. Sie heißt Virtual Reality. „Wir sind volles Risiko gegangen, auch was das Budget angeht. Das war deutlich sechsstellig“, sagt FABIAN FRIEDRICHS.

Der Verlag erschließt sich dafür ein neues Themenfeld: Präsentationen, Vorträge und Reden. „Gerade wenn sich die digitale Welt schneller dreht, muss man viel mehr miteinander kommunizieren“, so FRIEDRICHS. Seiner Beobachtung nach müssen immer mehr Menschen immer mehr präsentieren, entweder gegenüber den Vorgesetzten, innerhalb ihrer Teams oder in Konferenzen. Es geht FRIEDRICHS dabei nicht um die Fachkompetenz, sondern um die Softskills. Eine klare Aussprache, wenig Unsicherheit, ein selbstsicheres Auftreten mit Blickkontakt zu den Zuhörern. „Wir sind ein Weiterbildungsverlag. Wir wollen den Unternehmen bei der digitalen Transformation helfen“.

Das VR-Meeting

Das erste Produkt in diesem Segment heißt **VR EasySpeech**. Der Trainierende setzt die VR-Brille auf, konfiguriert eine Handvoll Parameter und findet sich vor einem teils interessierten, teils gelangweilten Auditorium wieder. Die Uhr tickt: Der Vortrag kann beginnen. Der User kann seine eigenen Folien ins System laden und durchklicken. Am Ende der Präsentation bekommt er unmittelbar in der VR-Brille eine Kurzauswertung anhand einer Handvoll Parameter. Die lange Fassung des Reports steht im Nutzerkonto online zur Verfügung. Eine eigens dafür entwickelte KI dahinter, die mit dem erfahrenen Speakercoach und Sprachanalytiker Wladislaw Jachtchenko erarbeitet wurde, gibt detailliert Auskunft darüber, in welchen Bereichen der Speaker sein Talent verbessern kann.

VR EasySpeech ist das erste in Deutschland entwickelte Produkt. Und hier sieht FABIAN FRIEDRICHS auch den entscheidenden Vorteil gegenüber dem bestehenden Wettbewerb. In den USA gibt es bereits ähnliche Lösungen auf dem Markt. Virtual Speech und Ovation nutzen einen sehr ähnlichen Ansatz, wobei das Produkt der Hamburger in einem ersten Test eine deutlich einfachere Benutzerführung besitzt. Dafür haben die US-Anbieter bereits Module für das Training von 1:1-Situationen im Angebot. Das fehlt bei Dashöfer noch, ist allerdings in Arbeit.

Samsung hat unter dem Namen BeFearless ein eher rudimentäres Programm im Angebot und das Münchner Institut DIKT bietet sein VR-Training nicht als SelfService-Tool sondern im Rahmen einer individuellen Betreuung an. Retorio hat sein Produkt in eine etwas andere Richtung gelenkt. Hier wird Virtual Reality als HR-Tool beim Recruiting eingesetzt.



Im Grunde setzen alle Systeme auf der gleichen Idee auf: Exposure-Therapy. Der Teilnehmer wird einer Stresssituation ausgesetzt und je öfter er das macht, umso mehr gewöhnt er sich an die Situation und der Stress verringert sich. Im klinischen Alltag werden VR-Systeme seit Jahren dazu eingesetzt, um die Angst vor dem Fliegen, vor großen Höhen oder vor Spinnen abzubauen. Der kalifornische Forscher Rizzo präsentierte vor fünf Jahren ein System namens VITA, den Virtual Training Agent. Der war dafür bestimmt, Menschen mit Sozialstörungen, zum Beispiel Autisten, die Angst vor einem Zweiergespräch zu nehmen, etwa bei einer Bewerbung.

In Deutschland leiden rund Dreiviertel aller Menschen unter der so genannten Glossophobie, also der Angst vor dem öffentlichen Sprechen. Gestandene Geschäftsführer, die im Einzelgespräch entspannt und souverän wirken, zittern und schwitzen sich durch den Vortrag auf der Bühne, sobald sie vom Publikum angestarrt werden.

Für den Verlag Dashöfer ist das zunächst ein neuer Markt. Zwar werden auch die bisherigen Kunden wie Steuerberater oder Anwälte ihre Angst vor dem öffentlichen Auftritt mit **VR Easy-Speech** bekämpfen, aber der primäre Zielgruppenfokus liegt auf größeren Unternehmen, die strategisch in die Weiterbildung ihrer Mitarbeiter investieren. Da werden entweder junge Nachwuchskräfte auf die Karriereentwicklung vorbereitet oder das C-Level wird so ausgebildet, dass die Bühnenperformance der Manager dem entspricht, wie sich das Unternehmen gerne nach außen verkauft.

Und mitunter stößt FRIEDRICHS hier auf ganz neue, ihm bislang unbekannte Herausforderungen. „Einer unserer potentiellen Kunden äußerte sehr früh im Gespräch, dass er eine solche Lösung nur einsetzen kann, wenn alle Daten im eigenen Sicherheitssystem bleiben“, erzählt FRIEDRICHS. Klar: Wenn der Geschäftsführer eine interne Präsentation testet, sind da eventuell Inhalte drin, die keiner draußen sehen sollte.

Aber FRIEDRICHS sieht solche Herausforderungen sportlich. „Zurzeit macht es richtig Spaß, mit dem Tool zu möglichen Kunden zu gehen. Sobald sie die Brille aufsetzen sind eigentlich alle begeistert und entwickeln jede Menge Ideen, was man damit noch alles machen könnte“, freut sich der Hamburger. Und ihm ist auch klar, dass der Wettbewerb sehr schnell auf diesen Zug aufspringen wird. „Wir haben etwa ein Jahr Vorsprung, dann werden die anderen das auch haben“. Mit „das“ meint er eine VR-Trainingsumgebung. Das spannendste Asset ist für Dashöfer allerdings die Auswertungs-KI im Hintergrund. Und die muss man eben erstmal nachbauen – inklusive deutscher Spracherkennung. Dass KI die Zukunftssicherheit eines deutschen Verlags sichern könnte, hätte man vor drei Jahren wohl auch noch nicht gedacht.

Einige unserer Kunden



V..R

EasySpeech

SOFT.SKILL APPS



VERLAG DASHÖFER · Barmbeker Straße 4a · 22303 Hamburg
Tel.: +49 40 4133 21-69 · Fax: +49 40 4133 2111 · E-Mail: hello@easy-speech.de · www.training-vr.de



[vr_easyspeech](https://www.instagram.com/vr_easyspeech)



[VR EasySpeech](https://www.linkedin.com/company/vr-easy-speech)