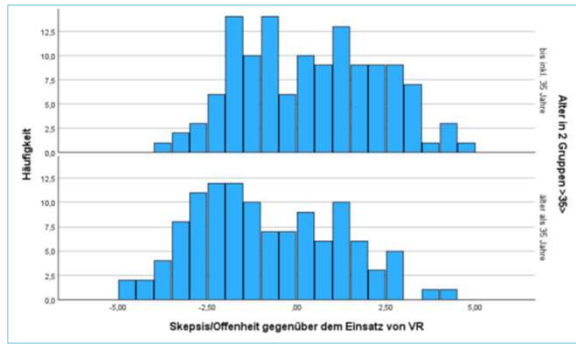


**Master in Business Engineering**

**Studie zur Akzeptanz und von VR-basierter Zusammenarbeit**  
Einflussfaktoren zur Implementierung von immersiven virtuellen Workspaces



Virtual meeting - glue.work



Ergebnishistogramm



VR Erfahrung

**Problemstellung**

Der digitale Wandel ist im unaufhaltbaren Lauf, da bleibt den Unternehmen nur die Möglichkeit sich möglichst früh mit den neuen Trends zu beschäftigen, um den Wandel der Zeit schon von Beginn an als Chance wahrzunehmen. Einer der, auch durch die COVID-19 Pandemie beschleunigten, Aspekte der Digitalisierung ist es, die neueste Technologie und die damit verbundenen neuen virtuellen Arbeitslösungen, die von der Gesellschaft gefordert werden in das Unternehmen zu implementieren.

Sowohl Arbeitnehmer als auch Arbeitgeber haben bei Home-Office ungünstige Auswirkungen auf die soziale Interaktion, das Gefühl der Zusammengehörigkeit innerhalb des Unternehmens, sowie Probleme bei der Einführung von neuen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern und im Teamwork feststellen konnten.

**Lösungskonzept**

Immersive virtuelle Welten sollen das Home-Office ablösen. Dabei wurde in einer Studie mit 243 Teilnehmerinnen und Teilnehmern die bestehende Offenheit für diese neue Technologie im Arbeitsalltag erfragt.

**Ergebnisse**

Es wurde festgestellt, dass jüngere Arbeitnehmer eine offenere Einstellung zu einem immersiven virtuellen Workspace und VR-Tools im Arbeitsalltag haben als ältere Mitarbeiter. Ebenso konnte eine höhere Affinität zu VR-Tools bei fachlichen und bei Personen mit Projektleitungsverantwortung im Vergleich zu Mitarbeitern ohne Führungsverantwortung beobachtet werden.

Erwartete Verbesserungen durch die Implementierung eines immersiven virtuellen Workspaces sowie eine branchenabhängige Affinität zu VT-Tools und Anwendungen konnten statistisch keine signifikanten Unterschiede aufzeigen.

**Michael Resch**

Hauptbetreuer:  
Prof Dr Clemente Minonne

Experte:  
Joachim Liebscher