

Wie BYK mit immersiven HR-Anwendungen Auszubildende weltweit begeistert

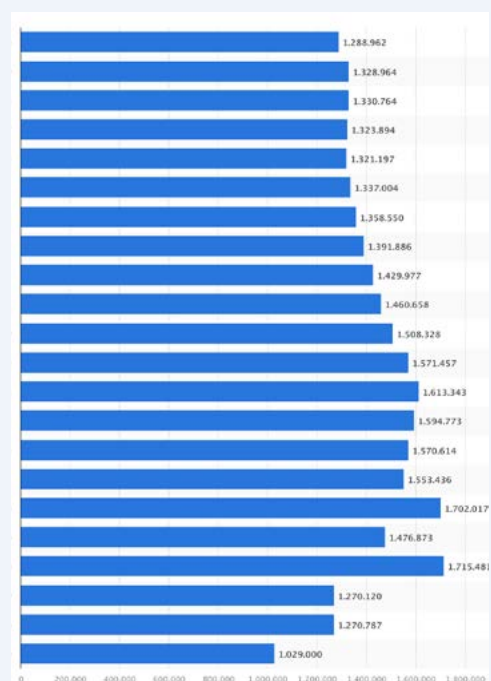
BYK ist ein internationaler Anbieter von Spezialchemie mit Hauptsitz in Wesel. Mit weltweit mehr als 2.400 Mitarbeitern produziert das 1873 gegründete Traditionsunternehmen Additive und Messinstrumente für Kunden der Lack-, Druckfarben-, Kunststoff- und der Öl-/Gas-Industrie. Produkte von BYK kommen darüber hinaus auch bei der Herstellung von Pflegemitteln, Klebstoffen und Dichtmassen sowie in der Bauchemie zum Einsatz. BYK ist einer der vier Geschäftsbereiche der ALTANA Gruppe, einem weltweit agierenden Chemiekonzern.

BYK setzt in Zeiten des Fachkräftemangels bei der Personalakquise auf innovative Lösungen

Unternehmen in ganz Deutschland stehen seit Jahren vor einer immer größeren Herausforderung: dem Fachkräftemangel. Dem sogenannten "War for Talent" ließe sich mit gezielter Nachwuchsförderung beikommen, jedoch nimmt die Anzahl von Auszubildenden in Deutschland kontinuierlich ab. Firmen konkurrieren daher um immer weniger Auszubildende und müssen diese für sich gewinnen. Um sich als attraktiver Arbeitgeber zu positionieren und potenziellen Bewerbern einen besonders eindrucksvollen und umfassenden Einblick in den Berufsalltag zu gewähren, sind viele Unternehmen auf der Suche nach innovativen Mitteln – so auch BYK.

Der Anbieter für Spezialchemie mit Hauptsitz in Wesel war dazu zunächst auf der Suche nach einer Lösung, mit der

Anzahl der Auszubildenden in Deutschland von 1950 bis 2020



Quelle: Statista.de

Interessenten den Beruf des Lacklaboranten aus nächster Nähe entdecken und kennenlernen können, um so das Interesse an einer Ausbildung bei BYK zu wecken. Wegen des hohen immersiven Potenzials der Technologie und ihrer wachsenden Bedeutung im sich herausbildenden Metaverse, entschied sich BYK für eine Virtual-Reality-Lösung. Für das Unternehmen stand zudem bereits zu Beginn fest, dass die Lösung zur Jobvorstellung nur der Startpunkt für eine ganze Reihe von Virtual-Reality-Anwendungen im Unternehmen sein sollte, welche die Technologie im Zuge der eigenen Digitalisierungskonzepte fest in den verschiedenen Abteilungen verankern sollte. BYK suchte also nach einer Lösung, welche einerseits kurzfristig ein Pilotprojekt erfolgreich ausrollen konnte, jedoch auch das Framework für eine langfristige Arbeit an und mit Virtual-Reality-Anwendungen ermöglichte.

Eine Plattform für das gesamte Virtual-Reality-Ökosystem

Auf der Suche nach einer geeigneten Lösung stieß BYK auf die VRdirect-Plattform. Die Software erfüllte gleich mehrere zentrale Anforderungen von BYK: So lassen sich damit innerhalb kürzester Zeit umfangreiche und immersive Virtual-Reality-Anwendungen umsetzen und unternehmensweit ausrollen. Über die Plattform können die eigenen Lösungen zudem auf allen gängigen Endgeräten verwendet werden, d.h. VR-Headsets, Smartphones oder auch Web-Browsern. Weiterhin stellt die VRdirect-Plattform die notwendige Infrastruktur, um komplexe Virtual-Reality-Ökosysteme unternehmensweit und rund um die Uhr verfügbar zu machen. Ein zentrales Argument für VRdirect war laut Axel Vogelbruch, Global Head of Digitalization zudem die Benutzerfreundlichkeit, welche es BYK in Zukunft erlaubt, eigenständig und ohne externes Know-How weitere Virtual-Reality-Lösungen zu entwickeln:



„VRdirect ermöglicht uns einen einfachen, unternehmensweiten Rollout einer VR-Plattform sowie die eigenständige Umsetzung von Virtual-Reality-Projekten innerhalb verschiedener Unternehmensbereiche.“

Axel Vogelbruch

Global Head of Digitalization (CDO)

Hauptanforderungen für die VR-Anwendung von BYK

- ✓ Schneller Rollout im gesamten Unternehmen
- ✓ Kompatibilität mit mehreren Endgeräten
- ✓ Benutzerfreundlichkeit, damit andere Abteilungen selbstständig zusätzliche Lösungen erstellen können
- ✓ 24/7-Verfügbarkeit unabhängig vom Standort



Durch VR wird Ausbildungs- und Arbeitsalltag greifbar

Gemeinsam mit BYK entwickelte VRdirect das Projekt „Lacklaborant@BYK“. Die Anwendung lässt die Nutzer in einer immersiven und interaktiven 360°-Umgebung die Aufgaben und den Alltag des Lacklaboranten aus nächster Nähe erleben und bringt ihnen so den häufig eher unbekannteren Beruf auf spannende Weise näher. Zudem entdecken die Nutzer in der Anwendung die Marke BYK und erfahren mehr über das Unternehmen und ihre Karrierechancen. Die Virtual-Reality-Anwendung kombiniert mit Texten, Bildern, Videos, 360°-Aufnahmen und interaktiven Elementen verschiedenste multimediale Inhalte und bietet den Usern so eine Vielzahl von Anknüpfungspunkten, um die Anwendung selbstständig und in eigenem Tempo erkunden zu können. Die Nutzer werden Schritt für Schritt durch die Laborräume geführt und erhalten von echten Auszubildenden und Mitarbeitern von BYK tiefgreifende Informationen über den Arbeitsalltag. Die Entwicklung von „Lacklaborant@BYK“ erfolgte stets in engem Austausch mit BYK, um die Lösung maximal an die Bedürfnisse der Abteilungen Marketing sowie Aus- & Weiterbildung anzupassen und gleichzeitig wichtiges Know-How für weitere interne Projekte weiterzugeben. Christine Thannheiser-Rumpf, Head of Training and Development, hebt die Effizienz und Professionalität der Zusammenarbeit hervor:



„Durch VRdirect können wir unsere Ausbildungsberufe auf ganz neue Art und Weise präsentieren und den Ausbildungs- und Arbeitsalltag für Schülerinnen und Schüler noch greifbarer machen. Die Zusammenarbeit mit VRdirect war zu jederzeit zielführend und professionell, sodass wir uns hier in sehr guten Händen fühlen.“

Christine Thannheiser-Rumpf

Head of Training and Development

Sowohl extern als auch intern ein Projekt mit Impact

Mit dem ersten Virtual-Reality-Projekt zur Jobvorstellung des Lacklaboranten hält BYK nun ein innovatives Werkzeug zur Personalgewinnung in den Händen, welches über die VRdirect-Plattform auf vielen verschiedenen Wegen eingesetzt werden kann. So plant BYK unter anderem den Einsatz auf Messen, in Schulen aber auch auf der unternehmenseigenen Website. Die virtuelle Jobpräsentation lässt sich über eine Vielzahl von Geräten ausspielen und ist so auch für künftige Einsatzszenarien flexibel einsetzbar. BYK erhofft sich durch den Einsatz erhöhte Aufmerksamkeit für den Beruf des Lacklaboranten und somit mehr Bewerbungen.

Doch auch intern hat das Projekt bereits seine Wirkung entfalten können: die Pilotlösung hat als Proof-of-Concept gezeigt, wie Virtual-Reality-Lösungen innerhalb des Unternehmens konkrete Geschäftsprozesse gezielt und auf innovative Weise unterstützen können. Dies hat auch die Aufmerksamkeit in den verschiedenen Abteilungen für die Technologie erhöht und eröffnet somit neue Einsatzmöglichkeiten in anderen



Geschäftsbereichen. Durch den Einsatz der VRdirect- Plattform, welche großen Fokus auf einfache Bedienbarkeit legt, lassen sich weitere Projekte nun auch eigenständig direkt in den Fachabteilungen entwickeln. Die Bestrebungen von BYK, Virtual Reality im ganzen Unternehmen zu verankern und einzusetzen, sind durch die erfolgreiche Umsetzung von "Lacklaborant@BYK" sehr viel konkreter geworden.

Grundstein für flächendeckenden Einsatz im Unternehmen

Für BYK ist klar: das erste Virtual-Reality-Projekt ist nur der Anfang. Das Unternehmen plant einen großflächigen unternehmensweiten Einsatz von Virtual Reality, um die digitale Weiterentwicklung kontinuierlich voranzutreiben. So sollen weitere Fachabteilungen an die Thematik herangeführt werden, um zukünftig auch selbstständig weitere VR-Projekte, beispielsweise im Bereich Logistik, Produktion oder auch EHS-Unterweisungen (Environment, Health & Safety), erstellen zu können. Ebenso prüft BYK die Möglichkeit, den Einsatz von Virtual-Reality-Jobvorstellungen auch auf andere Tätigkeitsfelder auszuweiten und die Technologie so auch in Zukunft für die Personalakquise zu nutzen. Aktuell sind bereits zwei weitere Ausbildungsberufe in der Planungsphase. Mit der VRdirect-Plattform rechnet das Unternehmen auch weiterhin, betont Christian Schüring, Projektleiter VR/AR/MR:



„Besonders im Hinblick auf die zunehmende Bedeutung des Metaverse wird es auch für BYK immer wichtiger, innovative Technologien wie Virtual Reality für sich zu nutzen. Mit VRdirect konnten wir nicht nur den Virtual-Reality-Einstieg erfolgreich meistern, sondern haben die Möglichkeit, auch zukünftig das immersive Potential von VR im gesamten Unternehmen auszuschöpfen.“

Christian Schüring

Project Manager VR/AR/MR

Die wichtigsten Erkenntnisse

- ✓ Je höher die Immersion, desto größer ist der Impact bei Recruiting-Maßnahmen
- ✓ Anwendungsfälle, die echte Geschäftsprozesse unterstützen, veranschaulichen die Vorteile der neuen Technologie auch für andere Abteilungen
- ✓ Einfach zu bedienende Lösungen bieten einen perfekten Einstieg in das Metaverse



Lesen Sie die Success Story auf unserer Webseite:

<https://www.vrdirect.com/de/success-stories/wie-byk-mit-immersiven-hr-anwendungen-auszubildende-weltweit-begeistert/>

Über VRdirect

Das Münchner Softwareunternehmen VRdirect ermöglicht Unternehmen mit seiner Plattform "VRdirect Studio", völlig ohne Programmieraufwand eigene Virtual-Reality Inhalte zu gestalten und zu veröffentlichen. Typische Anwendungsfälle dieser VR Apps reichen von betrieblichen Schulungs- und Weiterbildungsprozessen über das Recruiting und Onboarding von Personal bis hin zu Einsatzszenarien im Vertrieb, bei der Kundenbetreuung oder im Rahmen von Messen. Einmal erstellt, können die Inhalte auf allen gängigen Endgeräten abgerufen werden. Die Nutzer werden dadurch besonders nah an das Geschehen herangeholt und haben das Gefühl, sich wirklich mit der simulierten Umgebung auseinanderzusetzen.

Weitere Informationen unter www.vrdirect.com