

Aangemaakt: 25-09-2023

# Edumersive

---



Boudewijn Baan  
Veerhaven 10  
3016 CJ

b.baan@top-advies.nl  
<https://top-advies.nl/>  
+31 (0)10 820 98 68

---

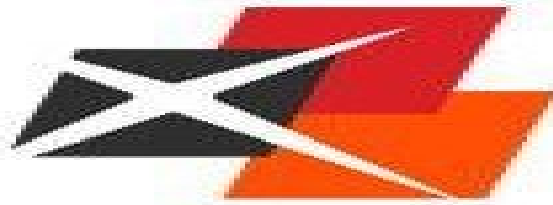
## De Challenge

Edumersive is dé 360° video VR app geschikt voor al uw trainingsbehoeften. Breng risicovolle werk scenario's in beeld en train op een gebruiksvriendelijke manier, op je pc, Ipad, telefoon of met een VR-bril.

Kijkend naar passieve leermogelijkheden als het volgen van een lezing, zelfstudie of het volgen van een demonstratie, liggen de percentages op kennis behoud lager dan actieve leermogelijkheden. Denk bij actieve leermogelijkheden aan praktisch gerelateerde en interactieve trainingen die ervoor zorgen dat deelnemers actief betrokken zijn en waardoor interesses worden gewekt. Virtual reality is hiervoor een goede uitkomst.

## De Solution

Voor veel sectoren is Edumersive een mooie oplossing, denk aan maritime, on/off-shore, oil/gas, wind en bouw. In deze sectoren zijn de risico's vaak erg hoog en dienen er voorafgaand aan de werkzaamheden de juiste voorbereidingen en maatregelen genomen te worden, het volgen van trainingen is daar een groot onderdeel van. Voorbeeld: door werkinstructies van een nooddeur om te zetten in praktische 360° video's en door de deelnemers virtuele handelingen te laten verrichten en vragen te laten beantwoorden creëer je een leuke en interactieve leeromgeving. Deze krachtige verbinding tussen theorie en praktijk is voor ons de sleutel tot succes.



# EDUMERSIVE

## De Businesscase

Mede door het gebruik van Edumersive kunnen trainingen efficiënt en snel afgerond worden. Een deelnemer hoeft de training niet meer op locatie of klassikaal te volgen maar kan deze vanuit huis of kantoor afronden, wat financiële voordelen oplevert maar ook tijdbesparend is.

Daarbij worden herkenbare 360° werk scenario's en/of procedures in beeld gebracht welke een training persoonlijker en aantrekkelijker maakt om te volgen. De tijd van saaie E-learnings en PowerPoint trainingen zijn we voorbij, volg nu een training welke aansluit op de toekomst van VR.