

GAMIFIATION

Een leven lang leren is een uitspraak die ook opgaat voor de veterinaire industrie. Training en onderwijs op het gebied van praktijkmanagement verzorgt Oculus al geruime tijd. De positie van de werknemer heeft daarin altijd een centrale rol gehad. Oculus voegt nu een extra laag toe aan het verder laten ontplooiën van dierenartsen, para-veterinaren en ondersteunend personeel. Een spellaag over de werkelijkheid.

Door de slimme inzet van spel stimuleren we leren en presteren in uw veterinaire organisatie.

Wat is GAMIFIATION?

GAMIFICATION is het doelgericht inzetten van spel in de dagelijkse praktijk om gedragsverandering te stimuleren.

Een 'werknemer ontwikkelings- en veranderingsprogramma' moet:

- Gaan over begrijpen, maar nog meer over 'DOEN'
- Als een TEAM worden uitgevoerd: leren & anderen helpen te leren
- Praktische inzichten verschaffen in fundamentele hersen- en gedragsmechanismen
- Leiden tot meetbare doelstellingen en impact op de werkvloer
- Eerder luchtig zijn als hard
- Persoonlijke inzichten en praktische tools bieden
- Vitaliteit en veerkracht versterken

GAMIFIATION kan een onderdeel zijn bij:

- Verandermanagement
- Teamontwikkeling en ondersteuning
- Onboarding

GAMIFICATION

★
GAME

GAMIFICATION

★
SERIOUS GAME

De GAMIFIATION trajecten van Oculus draaien om het verbeteren van prestaties en het realiseren van concrete gedragsveranderingen. GAMIFIATION is niet zomaar een spelletje of een simulatie van de werkelijkheid.

Voorbeelden van GAMIFIATION bij Oculus

- LeadOut Leadership Game, een business simulatie waar aspecten van goed teamwerk en goed leiderschap aan de orde komen
- Globetrotters, een online game waarbij je met je team een reis rond de wereld maakt.
- Leadership challenge, een training om leidinggevende vaardigheden te ontwikkelen in een uitdagende omgeving

Iedereen heeft ervaring met GAMIFIATION.

In het dagelijkse leven worden op veel plaatsen spelelementen toegepast om mensen tot een gewenst gedrag aan te zetten. Denk hierbij aan loyaliteitsprogramma's zoals TripAdvisor. Hierbij ontvang punten en trophy's voor het schrijven van recensies. Of hardloop apps waarbij de app en je vrienden je belonen bij een nieuwe prestatie.

Concreet gezegd, GAMIFIATION op de werkvloer, is het aanbrengen van een spellaag over de werkzaamheden. Dit wordt gecombineerd met beloningsmechanismen ter bevordering van het spelen van de game. Aan de hand van diverse spelmechanismen doen spelers of deelnemers de benodigde kennis en vaardigheden op om werk gerelateerde taken in goede orde te volbrengen. Het spel is uitdagend, resultaat is direct zichtbaar en samenwerking met collega's is noodzakelijk voor het beste resultaat.

Oculus online games

Onze online games bevatten verschillende spelelementen die indien



gewenst kunnen worden aangepast aan uw persoonlijke wensen.

De belangrijkste elementen zijn:

- Spelomgeving
 - Er zijn verschillende thema's en verhaallijnen inzetbaar
- Avatar
 - Iedere deelnemer speelt met zijn eigen aanpasbare avatar
- Opdrachten
 - Teambijeenkomsten
 - Video, audio of tekstopdrachten
 - Praktische opdrachten in de werkomgeving
- Quizes
 - Kennisquiz, kennisoverdracht en toetsing
 - Battle, test je kennis in competitie met een ander team
 - Travel mate, verdien zoveel mogelijk punten samen met een teammaatje
- Beloning
 - Deelnemers worden in de game beloond bij het behalen van de gestelde doelen
 - Deelnemers kunnen berichtjes en foto's met elkaar delen en hierop reageren

Onderwerpen in onze online games

Het uiteindelijke doel van onze games is het beïnvloeden van gedrag op de werkvloer. Om gewenst gedrag te laten zien moeten medewerkers beschikken over de juiste kennis, goede feedback, reflectie op eigen handelen en oefening van het gedrag. Onderwerpen die hierbij aanbod kunnen komen zijn:

- Communicatietechnieken
- Werken met waarden
- Omgaan met lastige situaties
- Kernkwaliteiten
- Feedback geven en ontvangen
- Teamverantwoordelijkheid
- Duidelijke afspraken maken

In veel gevallen worden onze online games ingezet in combinatie met fysieke bijeenkomsten. Deze bijeenkomsten kunnen bijvoorbeeld bestaan uit een teamtraining over een specifiek onderwerp of coaching voor de deelnemers.

Voordelen van het inzetten van GAMIFIATION in de veterinaire praktijk:

- **Tijd.** Het is druk op de praktijk en het valt niet altijd mee om tijd vrij te maken. Online GAMIFIATION geeft deelnemers de mogelijkheid om zelf het moment te kiezen dat ze aan de slag gaan met hun opdrachten. De tijdinvestering voor een deelnemer is ongeveer 100 minuten per week.
- **Samen.** Onze games stimuleren de samenwerking terwijl mensen niet altijd fysiek bij elkaar moeten zijn. Deelnemers kunnen opdrachten uitvoeren en punten scoren voor hun team op een zelfgekozen moment. Afhankelijkheid van teamgenoten maakt samenwerking noodzakelijk.
- **Gericht op gedrag.** Voor een gedragsverandering is kennis, kunde en motivatie nodig. Tijdens de GAMIFIATION periode worden onderwerpen herhaald en van verschillende kanten belicht om de kennis van de deelnemers te vergroten. Met praktische opdrachten wordt de kennis ingezet op de werkvloer en vertaald naar gedrag. Door dit gedurende een periode van 3-6 weken te doen worden deelnemers kundig. Fun en beloning zorgen voor de motivatie.



'Vets Team Up!'

Persoonlijk leiderschap & teamwork programma

Wat?

Een leer- en veranderprogramma voor dierenartspraktijken, gericht op het verbeteren van onderlinge samenwerking, persoonlijke weerbaarheid en communicatievaardigheden.

Waarom?

Dierenartsen en para-veterinair zijn over het algemeen zeer betrokken, deskundig en gemotiveerde medewerkers. Toch wijst onderzoek uit dat het verloop van personeel in veel praktijken relatief hoog is. Alarmerender nog: 1 op 7 dierenartsen krijgt te maken met een burn-out in de eerste 10 jaar na afstuderen. Bij vrouwelijke dierenartsen is dit zelfs 1 op 5 dierenartsen in de eerste 5 jaar na afstuderen.*

Er zijn duidelijke aanwijzingen dat dit aantal omlaag kan worden gebracht door:

- Beter reguleren van de hoeveelheid werk en de werksnelheid
- Sturen op heldere taken en verantwoordelijkheden
- Erkennen van de professionele autonomie

'Vets Team Up!' is een maatwerkprogramma, gericht op:

- Het optimaal ondersteunen van dierenartspraktijken bij persoonlijk leiderschap en teamwork
- Het bieden van nieuwe handvatten en inzichten
- Het verbeteren van professionele vaardigheden

Hoe?

Een 'blended' programma, met groepstrainingen, coaching en een overkoepelende online 'game'.

GAMIFICATION:

- Verbindt alle componenten van het programma
- Borgt een goede voorbereiding op trainingssessies
- Versterkt relevante kennis(bronnen) en vaardigheden
- Versterkt sociaal leren door het delen van inzichten en doelen
- Versterkt het geven van en vragen naar feedback
- Geeft nieuwe inzichten, die vertaald worden naar duidelijke en meetbare (gedrags-) doelstellingen
- Geeft plezier en motivatie, door het bieden van uitdaging, verassing en het steeds weer tonen en belonen van progressie

**Bron: The art of staying engaged, Nicole Mastenbroek*



Randvoorwaarden

Wat?

- In overleg met het management van de betrokken praktijk(en) wordt een geschikte periode gekozen, waarin de deelnemers gedurende 6-8 weken het programma volgen, inclusief voorbereiding en afsluiting.
- Voorafgaand aan het programma wordt er door het management een kick-off gegeven met uitleg over het 'wat, hoe en waarom' van het programma.
- Ter voorbereiding op de eerste training wordt door de deelnemers een engagement-enquête ingevuld. Enkele maanden na afloop van het programma zal deze enquête nogmaals worden ingevuld, om te meten wat het verschil is in beleving van werkdruk, onderlinge samenwerking, communicatie en werkplezier.

Waarom?

- Gedurende een periode van 6 tot 8 weken kan een boost worden gegeven op een blijvende ontwikkeling in kennis, vaardigheden en gedrag.
- Het creëren van een gezamenlijk hoger doel, uitgedragen door het MT, motiveert het leren en ontwikkelen.
- Het uitvragen van een 0-meting en 1-meting geeft meetbare resultaten van de effectiviteit.

Hoe & Wie?

- MT betrokken bij planning & kick-off.
- Trainingen worden gegeven door Oculus Insights.

Trainingen, Coaching & Online leren

Wat?

- In totaal worden er minimaal twee trainingssessies gegeven.
- Elke training wordt benut om nieuwe inzichten en praktisch bruikbare modellen mee te geven.
- Tijdens en na de training wordt de groep uitgedaagd om de vertaalslag te maken naar de eigen praktijk.

- Aan het einde van elke training concretiseert de deelnemer eigen, individuele gedragsdoelen, die worden vastgelegd in de game.
- Trainingssessies worden versterkt door persoonlijke coaching gesprekken en online leren.

Waarom?

- Het trainen van dierenartsen, para-veterinair en overige medewerkers op soft skills.
- Het bieden van ruimte voor feedback & reflectie.
- Het versterken van onderlinge samenwerking.
- Het geven van een duidelijke start en afsluiting van de leersprint.

Hoe?

- De duur van de trainingssessies zijn van 2 uur tot een dag (in overleg).
- Trainingssessies worden idealiter gehouden op locatie, op een centrale plek in Nederland.
- Na 2/3 van het programma volgt een persoonlijk coaching gesprek.
- In de overige weken wordt er gemiddeld zo'n een á twee uur per week actief gewerkt met de stof middels de online game.



De Game

Wat?

Een online game als centrale plek waar alle data en content van het programma eenvoudig terug te vinden is en gepersonifieerd wordt aangeboden. De Game is toegankelijk via browser (desktop of mobiel) en voldoet aan de belangrijkste security standaarden.

Waarom?

Om de vertaling van 'inzicht naar doen' te versterken. De opdrachten en Kennis Challenges versterken nieuwe inzichten en vaardigheden, door een mix van online video en audio fragmenten, quizzes en kennisbattles. Zo wordt leren niet alleen relevant, maar beklijft de kennis beter en vergroten we onderling plezier en verbinding.

Hoe?

De Game wordt gedurende zes weken gespeeld. De deelnemer krijgt een score voor:

- Het delen van concrete gedragsdoelen
- Het invullen van reflecties op deze eigen doelen en bijbehorende acties
- Het 'waarderen' van de acties van andere deelnemers
- Het spelen van Kennis Challenges

