

CIRCLE 4XR



CIRCLE4XR - WHO?

Wir verstehen uns als nicht ganz klassische Beratung. Seit unserer Gründung 2019 haben wir uns selbst stets weiter entwickelt.

Gestartet im Experience Management des physischen Handels, haben wir uns über die ersten Versuche in VR hin zur etablierten XR Beratung großer, namhafter Firmen etabliert. Dank dieser Erfahrungen beraten wir nicht nur, sondern setzen auch entsprechend diese Projekte um.

Unser Boutique-Ansatz bedeutet, dass wir engen und persönlichen Kontakt pflegen, um maßgeschneiderte Lösungen zu entwickeln und sie erfolgreich in die Zukunft der XR-Technologie zu begleiten.

Fragen wir ChatGPT wie wir uns definieren sollen, dann sind wir kreative Early Adopters. Wir ergänzen das um Lösungsorientiert.

- 2019
Gründung Circle4x
- 2020
Erstes VR-Office
- 2021
Erste VR-Projekte
- 2022
Aufbau VR-Hardware
- 2023
Erster Digital Twin
- 2024
Erste VR-Akademie

WHAT WE DO

Circle4XR unterstützt Unternehmen bei dem Einstieg und Ausbau von XR. Unser Leistungsspektrum umfasst:

Individuelle Beratung und Workshops

XR-Lösungen: Strategie, Design, Implementierung und Enablement verschiedener Anwendungsbereiche.

Change-Management: Projektmanagement und Unterstützung bei der Transformation durch XR-Technologien.

Wir erkennen Probleme, Bedürfnisse sowie Lücken und kreieren daraus Chancen. Dabei ist unser Ziel nicht so lange wie möglich an Ihrer Seite zu sein, sondern nur so lange wie nötig.

Wir bieten das gesamte XR-Spektrum an, fokussieren jedoch VR.



WHY VR?

4 x Schnelleres Training als im Seminarraum

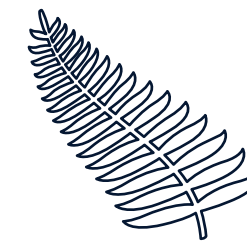
275 % Mehr Selbstvertrauen bei der Anwendung der erlernten Fähigkeiten

3,75 x Stärkere emotionale Bindung an den Inhalt als im Seminarraum

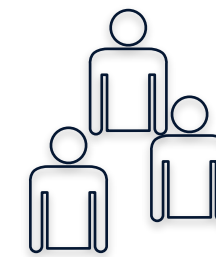
4 x Fokussierter als im E-Learning



Senkung der Reisekosten



Reduktion des CO2-Fußabdrucks



Motivations- und Engagementerhöhung

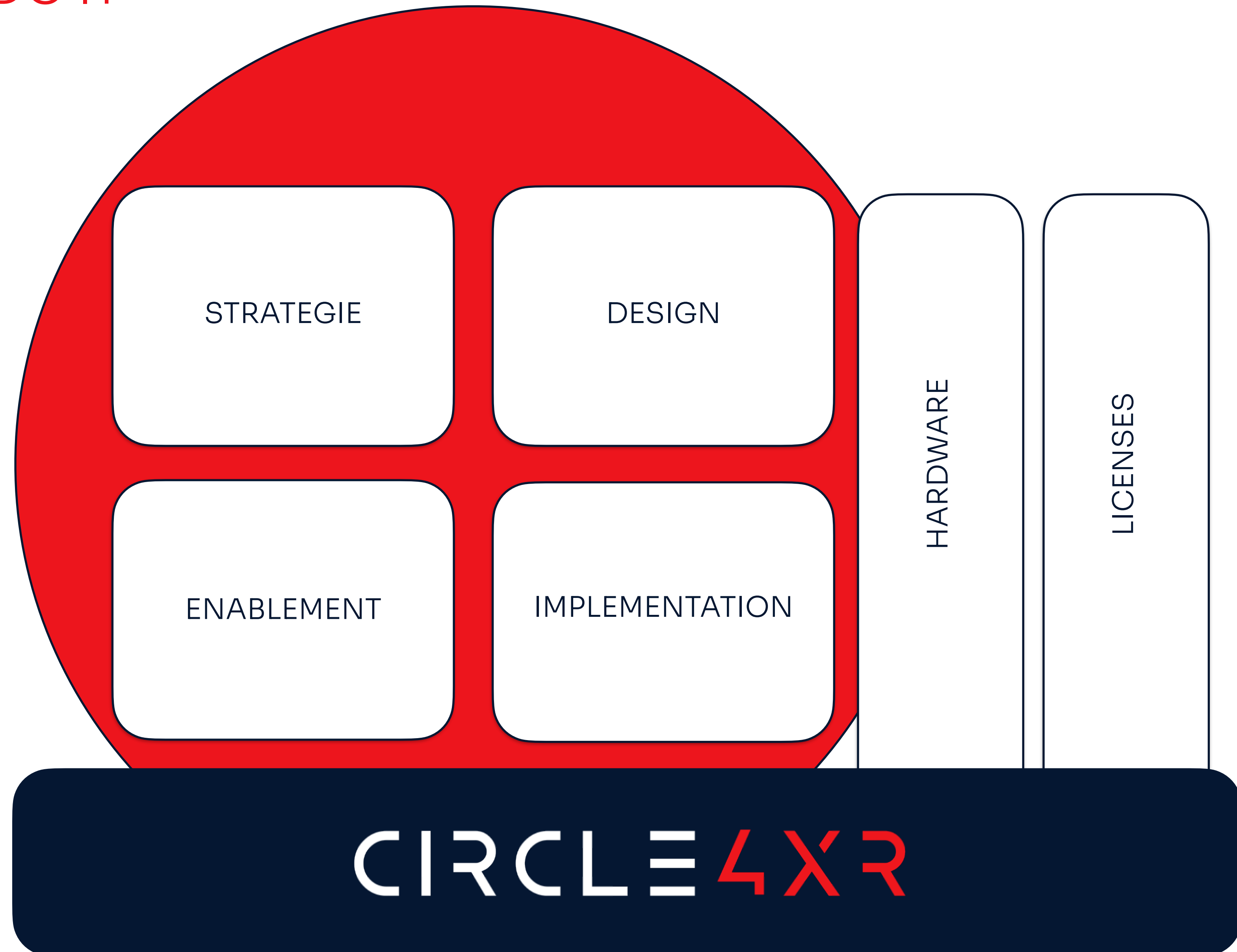


Steigerung der Effizienz



Unbegrenzte digitale Bürofläche

THIS IS HOW WE DO IT



STRATEGIE

Wir entwickeln für Sie Geschäftsstrategien, die Ihre Transformation hin zu einem XR-fähigen Unternehmen unterstützen. Dabei kreieren wir entsprechende Use Cases, die maßgeschneidert auf Sie angepasst sind.

- Zukunft der Arbeit
- Lernen der Zukunft
- Verwendete Cases
- Beratung

DESIGN

Wir gestalten Ihr Erlebnis für und in XR. Dabei werden die Use Cases in eine Umgebung eingeplant. Entweder gibt es bestehende Umgebungen, oder wir gestalten eine neue.

- Kunden- und Nutzer-Journey
- 2D, 3D Konzepte
- VR, AR, WebGL Konzepte
- Entwicklung & Programmierung

ENABLEMENT

Wir unterstützen Sie bei der digitalen Transformation Ihrer Organisation durch Training, Coaching und Planung des Change-Managements

- Onboarding
- Coaching
- Train-the-Trainer
- Moderation

IMPLEMENTIERUNG

Wir leiten die Transformationsprojekte, um sicherzustellen, dass Ihre Geschäftsziele stets pünktlich und innerhalb des Budgets erreicht werden.

- Einrichtung
- Hardware
- Software
- Lizenzen
- Projektleitung
- Helpdesk

HOW TO STRATEGIE UND DESIGN

ANALYSE DES STATUS QUO

1

- Analyse der bestehenden Onboarding- und Schulungsmaßnahmen
- Identifizierung von Metriken, qualitative Bewertung der UX
- Qualitative-quantitative Bewertung der vorhandenen Inhalte
- Qualitative-quantitative Analyse von Zugang/Nutzung/Web-Analysen/...

SAMMELN DER ANFORDERUNGEN

2

- Fragebögen und Interviews
- Workshops (digital/physisch)
- Erstellung einer Stakeholder-Karte
- Identifizierung von Benutzer-Personas
- Identifizierung der Nutzerbedürfnisse
- Identifizierung der technischen/ Hardware-Anforderungen
- Identifizierung der funktionalen Anforderungen

BENCHMARK & ROADMAP DEFINITION

3

- Identifizierung von Wettbewerbern und/ oder bestehenden Fallstudien
- Erstellung des Bewertungsrasters
- Vergleichende Bewertung von ausgewählten Themen
- Workshops zur Definition des Fahrplans
- Definition eines detaillierten Projektskripts

USER EXPERIENCE DESIGN

4

- Konzept-Definition
- User Journey Definition und Erstellung von User Flow Diagrammen
- Definition von User Stories
- Co-Design-Workshop mit dem Kunden

USER-INTERFACE DESIGN

5

- Beschreibung und Formalisierung der Softwarearchitektur und der Datenbanken
- Detaillierte Beschreibung und Formalisierung aller Funktionalitäten
- Wireframes/Mock-up-Realisierung Ausführliche grafische Gestaltung

SOFTWARE DEVELOPMENT

6

- Aktivierung und Konfiguration der Plattform
- Backend-Entwicklung und -Anpassung
- Front-End-Entwicklung und -Anpassung

TEST

7

- Automatisierte Einrichtung und Durchführung von Tests
- Funktionale Tests
- Visualisierungstests auf verschiedenen Geräten, Browsern und Betriebssystemen
- Stresstest

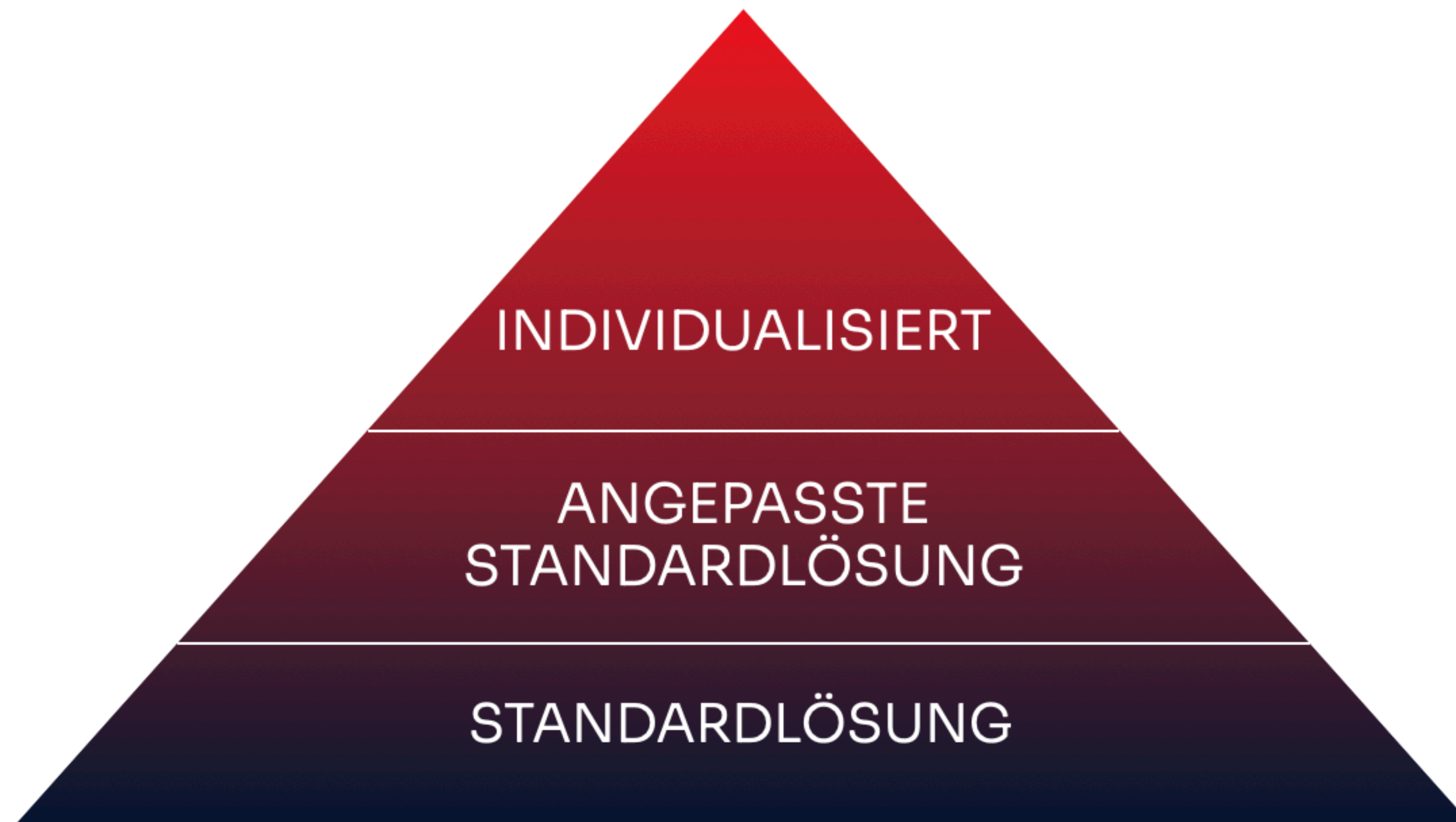
DEPLOY

8

- Bereitstellung in der Staging-Umgebung
- Bereitstellung in der Produktionsumgebung
- Einweisung der Benutzer
- Schulung der Ausbilder
- Sicherstellung und Unterstützung des Implementierungsprozesses beim Kunden

UNSERE PRODUKTE

NEW WORK

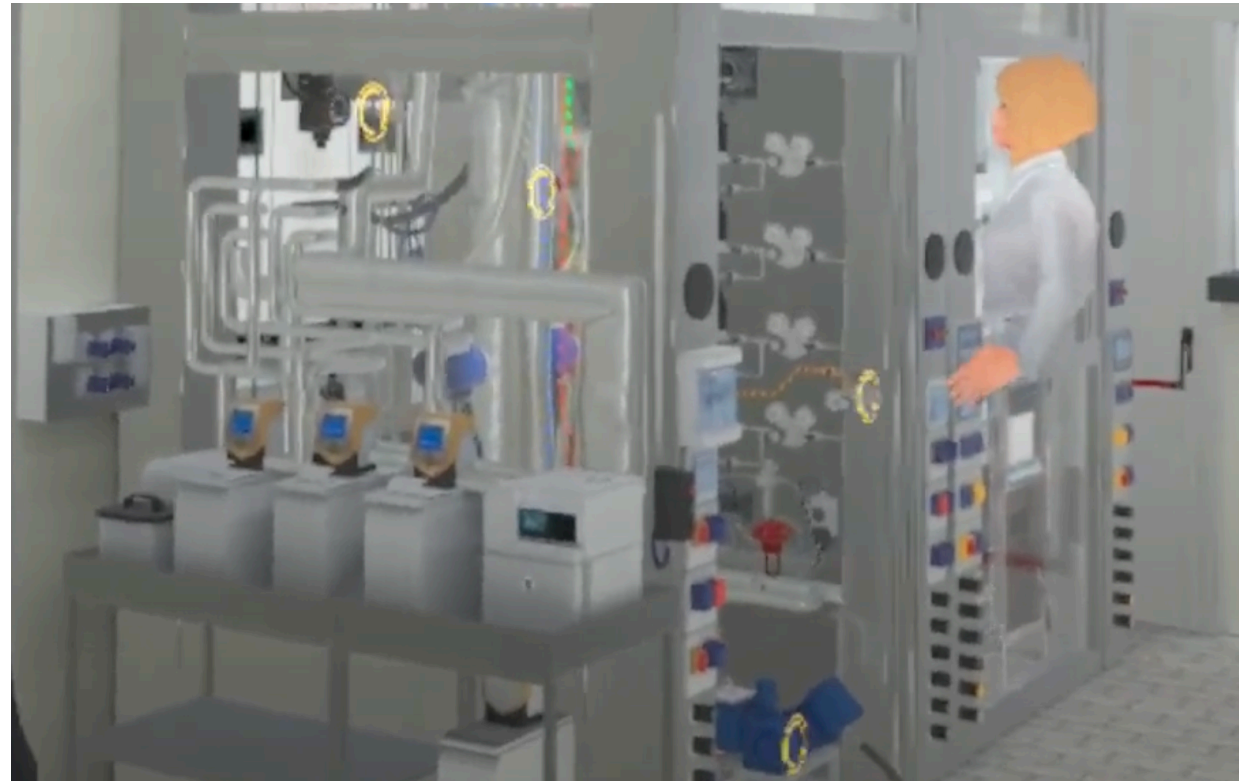


NEW LEARNING

C4X.IQ

AUTOMATISIERTE
VR LERNPLATTFORM

UNSERE PRODUKTE – NEW WORK

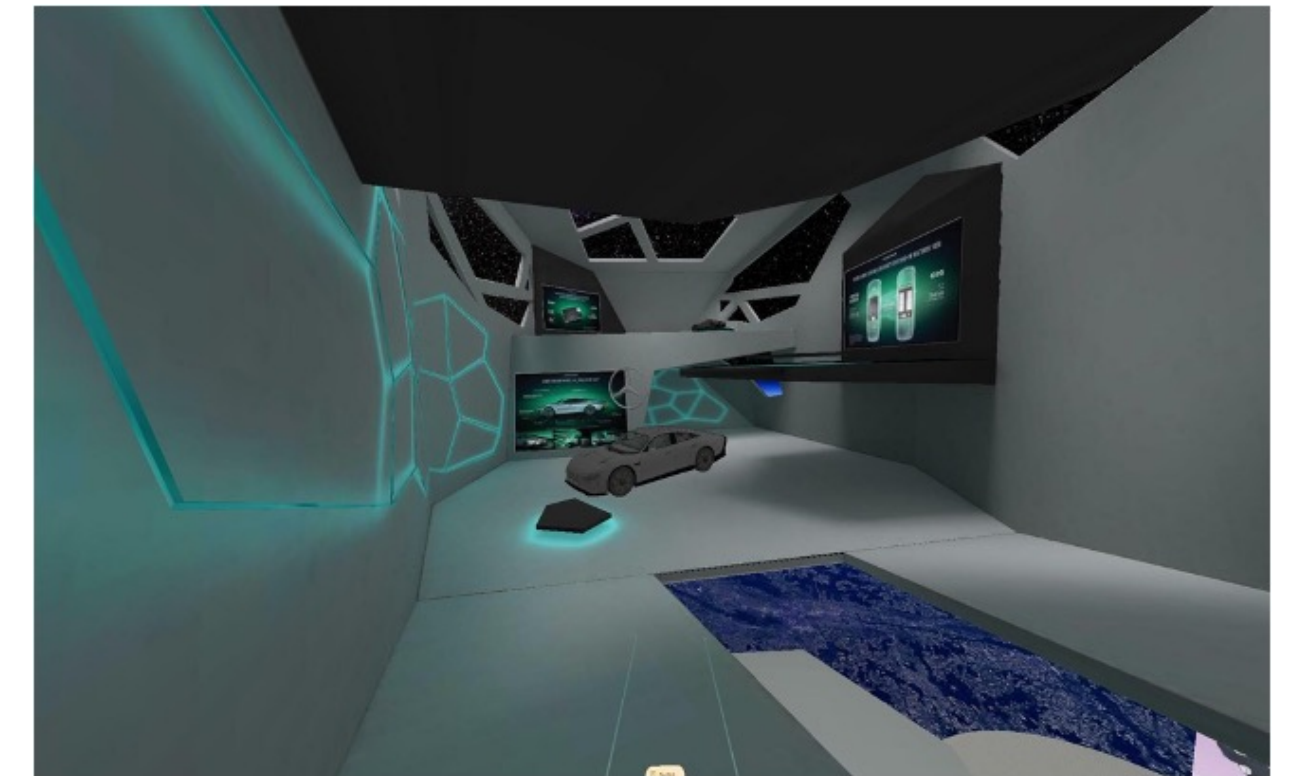


INDIVIDUALISIERT

Hierbei sind keine Grenzen gesetzt, da wir eine neue virtuelle Welt für Ihre Bedürfnisse anfertigen. Alle Anwendungsbereiche können hiermit sowohl optisch, als auch funktionell abgedeckt werden.

ANGEPASSTE STANDARDLÖSUNG

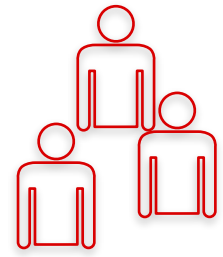
Die Funktionen der Plattform bleiben im Grunde gleich, jedoch wird die Umgebung verändert. So können 3D Objekte eingefügt und die Optik der virtuellen Welt verändert werden. Dies wird unter anderem bei Produktschulungen und Recruiting-Prozessen angewendet.



STANDARDLÖSUNG

Es gibt bereits einige Plattformen, die für ihre Bedürfnisse passen. In der Standardlösung werden Inhalte für die jeweilige angepasst und integriert. Dies ist zumeist der Einstieg in VR und betrifft vor allem Workshops, Trainings und kollaboratives Arbeiten.

KUNDENZIEL: DIGITAL TWIN REALER LABORE



100-500 TEILNEHMER



WELTWEIT



WAS WAR DAS ZIEL?

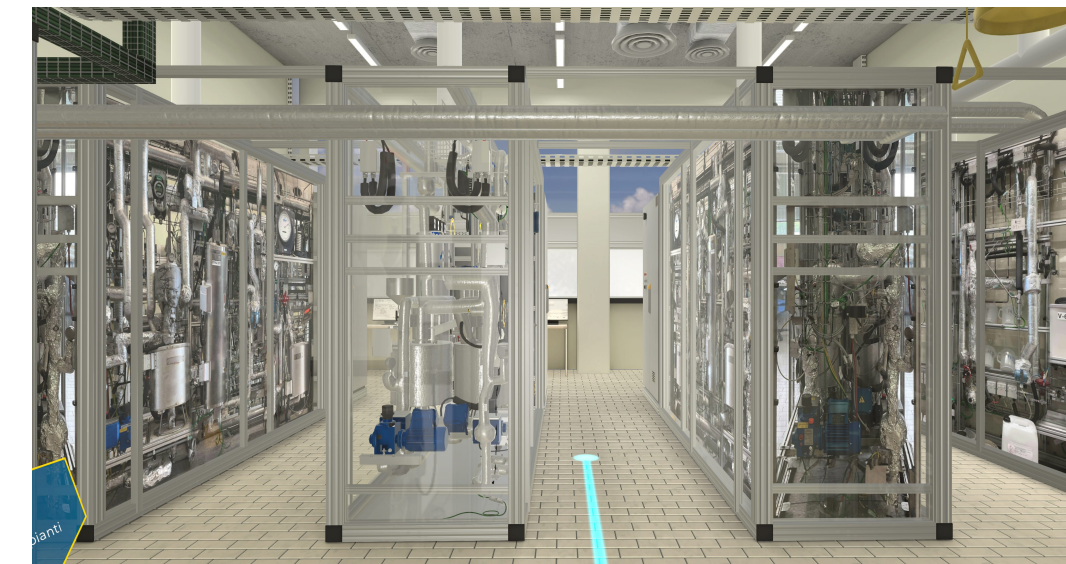
Demonstration und Einweisung der Mitarbeiter in die Funktionsweise von fünf Laboren für erneuerbare Energien und Erstellung von Digital Twins.

WIE DER KUNDE NORMALERWEISE ARBEITET

Einsatz von Videos und PowerPoint-Präsentationen; teilweise Videokonferenzen und physische Besuche von Labors

WELCHE HERAUSFORDERUNGEN GAB ES?

Videokonferenzen sind aufgrund des komplexen Themas nicht effektiv; der physische Besuch ist für Teilnehmer von Kollegen im Ausland kompliziert; der Raum in den Labors ist für Gruppen von mehr als 5 Personen recht klein



UNSERE LEISTUNG

STRATEGIE

- New Work und New Learning Konzept für die Erstellung von Digital Twins
- Bedarfsanalyse der Labore
- Konzept der Trainingsinhalte

DESIGN

- Planung eines 6-stöckigen, virtuellen Gebäudes mit unterschiedlichen Laboren und Funktionen
- Erstellung Digital Twins

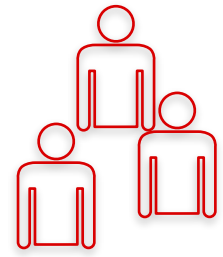
IMPLEMENTATION

- Vermessung realer Labore
- Erstellung + Testen der eigenen APK und Umsetzung der Designs
- Logistik der VR-Headsets

ENABLEMENT

- Train-the-Trainer
- Co-Moderation
- Coaching

KUNDENZIEL: MAGNETISCHE FUSION ZEIGEN



50-100 TEILNEHMER



EUROPA



WAS WAR DAS ZIEL?

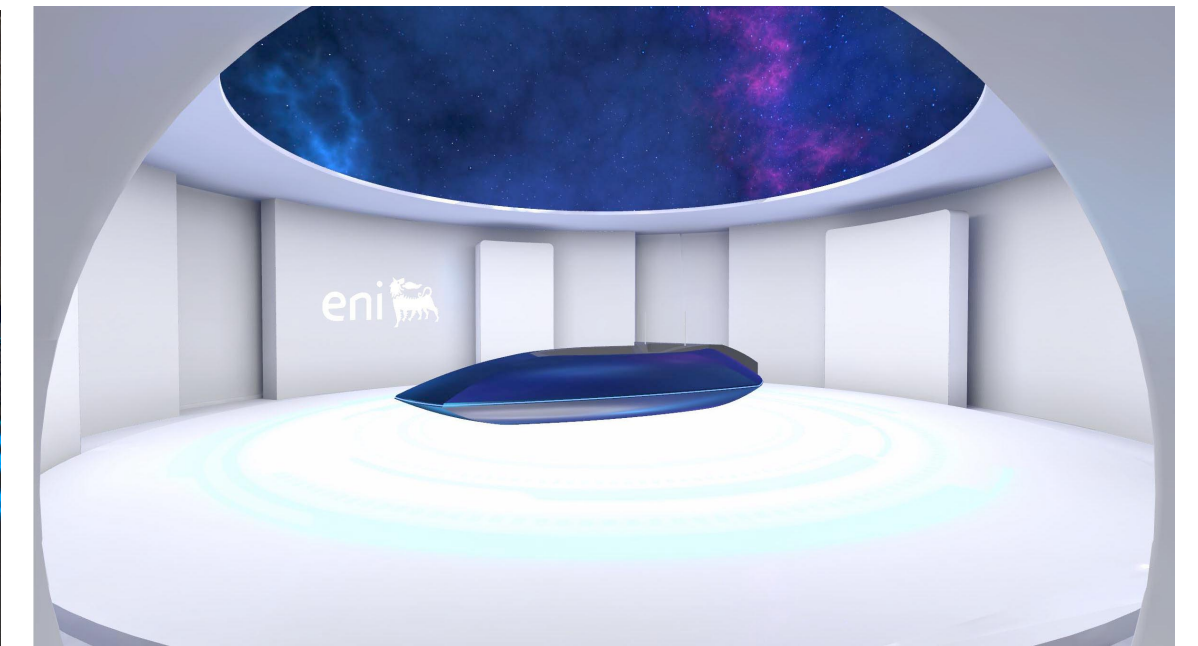
Am Rande der Bilanzpressekonferenz den Investoren, Journalisten und Partnern auf eindringliche und beeindruckende Weise erläutern, was die Magnetische Fusion ist und wie ENI sie erforscht.

WIE DER KUNDE NORMALERWEISE ARBEITET

Über eine einfache PowerPoint- Präsentation

WELCHE HERAUSFORDERUNGEN GAB ES?

Das Thema spannend und doch einfach zu vermitteln



UNSERE LEISTUNG

STRATEGIE

- Erlebniskonzept, wie im Reaktor magnetische Fusion gezeigt werden kann
- Storyboard der Lernreise

DESIGN

- 3-D Design der Lernreise
- Entwicklung der Umgebung entsprechend des Konzepts
- User Journey für Minigame

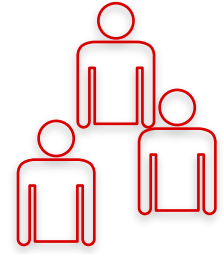
IMPLEMENTATION

- Erstellung + Testen der eigenen APK und Umsetzung der Designs
- Zur Verfügung stellen und Logistik der VR-Headsets

ENABLEMENT

- Train-the-Trainer
- Co-Moderation
- Veranstaltung vor Ort

KUNDENZIEL: VIRTUELLES BERATUNGSTRAINING



50-100 TEILNEHMER



EUROPA



WAS WAR DAS ZIEL?

Training von BMW Gebietsleitern zur Kundenberatung im Autohaus

WIE DER KUNDE NORMALERWEISE ARBEITET

Persönliche Schulung

WELCHE HERAUSFORDERUNGEN GAB ES?

Teilnehmer in verschiedenen Städten in Europa; Reisekosten und -zeit; Logistik des Managements; VC nicht effektiv wegen fehlendem Engagement und persönlicher Nähe



UNSERE LEISTUNG

STRATEGIE

- Bedarfsanalyse
- Entwicklung der Trainings und Rollenspiele

DESIGN

- Plattformauswahl: Adaption einer bestehenden Plattform
- Entwicklung des Interieurs

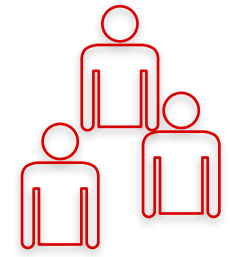
IMPLEMENTATION

- Zur Verfügung stellen und Logistik der VR-Headsets
- Lizenzvergabe
- Helpdesk

ENABLEMENT

- Train-the-Trainer
- Coaching
- Co-Moderation

KUNDENZIEL: VIRTUELLE PRODUKTSCHULUNG



8-10 TSD. TEILNEHMER



USA



Mercedes-Benz



WAS WAR DAS ZIEL?

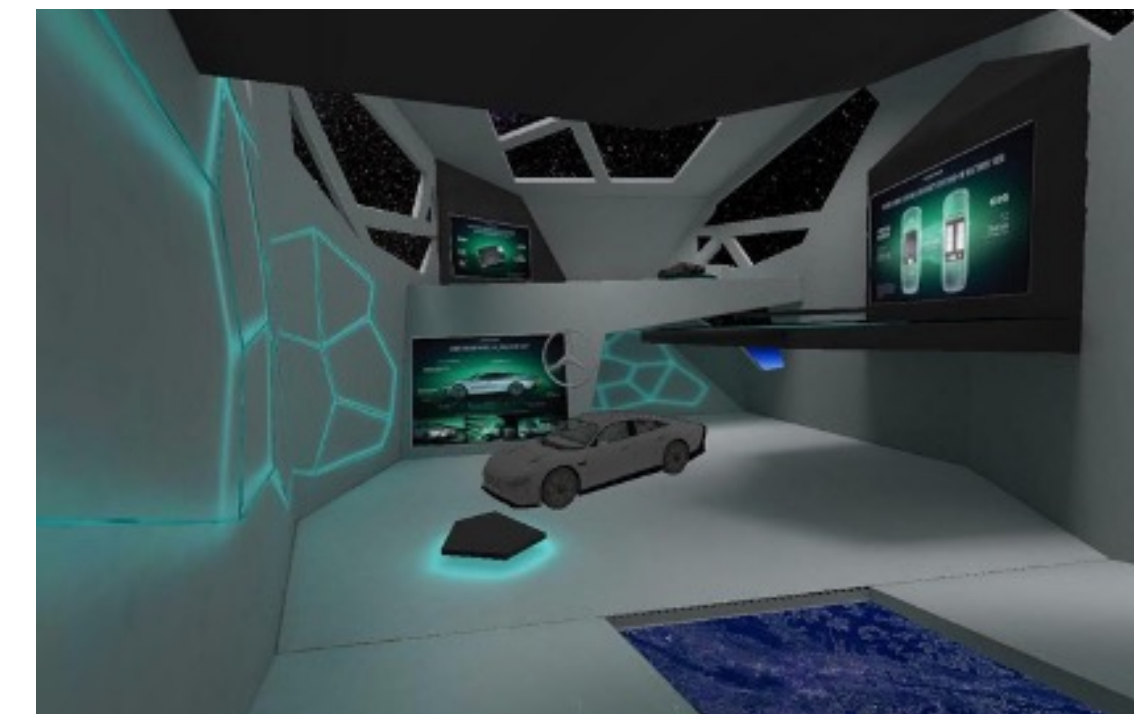
Schulung aller Händler aus den USA für die neue EQ-Reihe von Elektrofahrzeugen.

WIE DER KUNDE NORMALERWEISE ARBEITET

Persönliche Schulung

WELCHE HERAUSFORDERUNGEN GAB ES?

Die Entwicklung virtueller Showroom-Möbel und Innenräume in VR



UNSERE LEISTUNG

STRATEGIE

- Konzeptionierung der Produktionsschulung
- Erlebnisberatung
- Skalierungsdesign

DESIGN

- Plattformauswahl: Adaption einer bestehenden Plattform
- User Journey der Schulung
- Design und Entwicklung des Interieurs

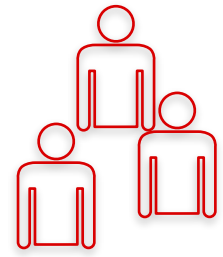
IMPLEMENTATION

- Zur Verfügung stellen und Logistik der VR-Headsets
- Lizenzvergabe
- Projektmanagement

ENABLEMENT

- Train-the-Trainer
- Coaching
- Co-Moderation

KUNDENZIEL: VIRTUELLE KONFERENZ



30-50 TEILNEHMER



12 LÄNDER

WAS WAR DAS ZIEL?

Die jährliche CEO-Konferenz sollte in einer Mischung aus VR und Teams abhalten. Beabsichtigt war eine immersivere und fesselnde Erfahrung für die Teilnehmer zu schaffen.

WIE DER KUNDE NORMALERWEISE ARBEITET

Präsentation mittels Videokonferenz

WELCHE HERAUSFORDERUNGEN GAB ES?

Schaffung eines Erlebnisses und eines Programms, das in die Konferenz integriert werden kann.

ALPHABET



UNSERE LEISTUNG

STRATEGIE

- Konzept für ein Immersives Erlebnis
- Neue Technologie erfahren
- Kommunikationsstrategie

DESIGN

- Plattformauswahl
- Raumgestaltung
- UX

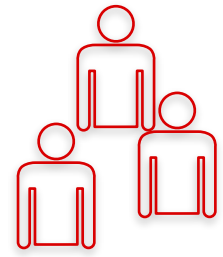
IMPLEMENTATION

- Zur Verfügung stellen und Logistik der VR-Headsets
- Lizenzvergabe

ENABLEMENT

- Onboardings für Teilnehmer
- Co-Moderation

KUNDENZIEL: VIRTUELLE TRAININGS



50-100 TEILNEHMER



14 LÄNDER



WAS WAR DAS ZIEL?

POC für VR als Trainingszentrum für Scrum training, Leadership training, Mentoring und Assessment Training

WIE DER KUNDE NORMALERWEISE ARBEITET

Schulung persönlich in der ENI-Zentrale in Italien oder per Videokonferenz

WELCHE HERAUSFORDERUNGEN GAB ES?

Teilnehmer in verschiedenen Städten der Welt; Reisekosten und -zeit; Logistik des Managements; VC nicht effektiv wegen fehlendem Engagement



UNSERE LEISTUNG

STRATEGIE

- Bedarfsanalyse
- „Übersetzung“ der Trainings in die virtuelle Realität
- Konzept der Trainingsinhalte

DESIGN

- Plattformauswahl
- Raumgestaltung gemäß der Inhalte der Lernreise
- Schaffung von Atmosphäre

IMPLEMENTATION

- Zur Verfügung stellen und Logistik der VR-Headsets
- Lizenzvergabe
- Helpdesk

ENABLEMENT

- Train-the-Trainer für ein unabhängiges Verwenden und Onboardings

UNSERE PRODUKTE - NEW LEARNING

Willkommen bei C4X.IQ, der Revolution in der Schulung! Unsere automatisierte VR-Akademie verändert konventionelle Lernmethoden.

Mit Vorteilen wie globaler Erreichbarkeit, interaktiven Lernerfahrungen, Kosteneffizienz, Zeiteffizienz und messbaren Fortschritten wird Bildung noch effektiver gestaltet.

Auf der Learntec in Karlsruhe im Juni 2024 werden wir C4X.IQ erstmals präsentieren. Über einen Besuch an unserem Stand würden wir uns natürlich sehr freuen!



[Auf das Bild klicken um Video zu öffnen](#)

EINIGE UNSERER KUNDEN

ALPHABET



Jungfrau Region 





WHERE BUSINESS MEETS EXTENDED REALITY

Wir unterstützen Sie bei der Nutzung von Virtual-Reality-Technologien zur Steigerung von Unternehmensleistung, Produktivität und Mitarbeiter-Engagement.

Circle4x GmbH
Rosenheimerstrasse 1
83043 Bad Aibling

+49 8061 2803324
www.circle4xr.com
info@circle4x.com