

Innovatielab Aan de slag met VR: van idee naar toepassing

Drs. Ir. Leon Chevalking

22 mei 2019



Voorstellen

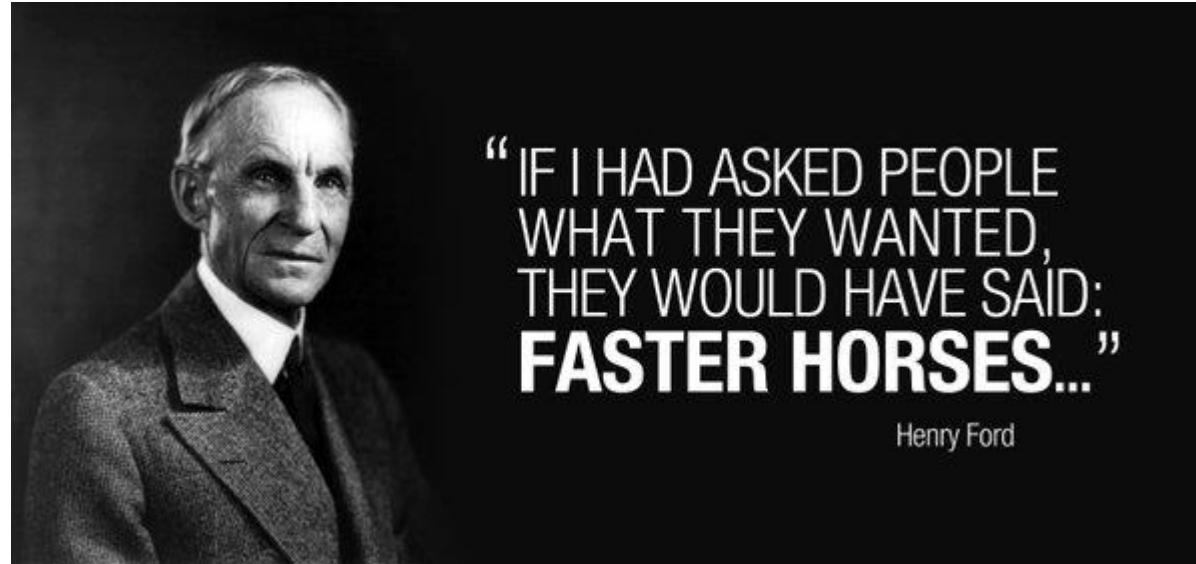
- Voorzitter Stichting Vraagstelling
 - Onderzoek naar (technologische) innovaties (speciaal onderwijs)
- Manager ICT Stichting Jeugdteams ZHZ en gebiedsmanager Hendrik-Ido-Ambacht
- Opleidingen
 - Computer Science (Universiteit Twente)
 - Organizational Psychology (Universiteit Twente)
- Twee grote projecten op het gebied van user-centered-design
 - Virtual Reality en arbeidstoeleiding voor het speciaal onderwijs
 - Stoppen met roken app (Stopmaatje) voor (ex-)rokers in de verslavingszorg



Komend half uur

- Introductie User-centered-design: CeHRes Roadmap
- Praktische do's en dont's aan de hand van praktijkvoorbeeld VR
- Discussie/vragen

Het begint met...

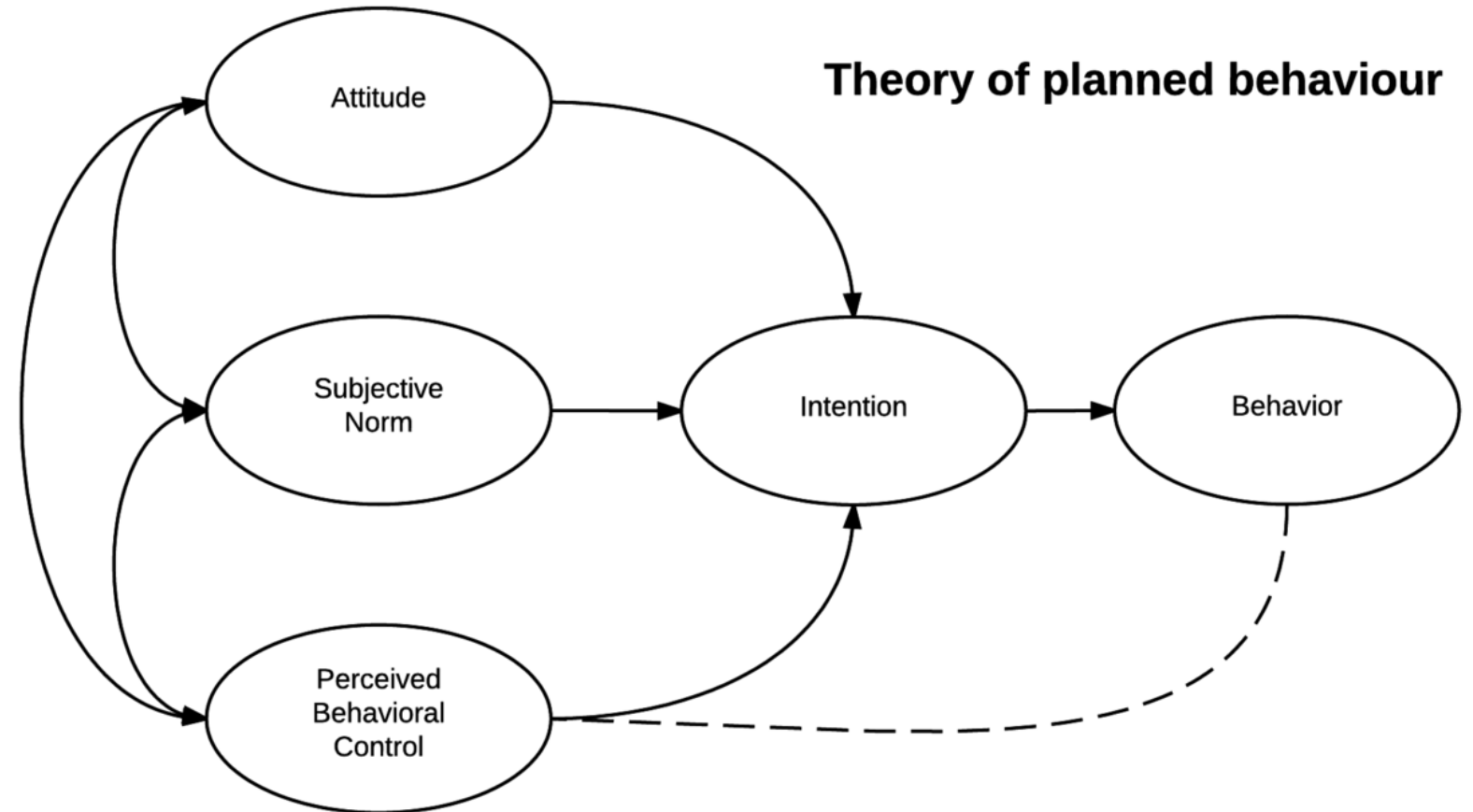


"It's really hard to design products by focus groups. A lot of times, people don't know what they want until you show it to them."

- Steve Jobs



...frustratie

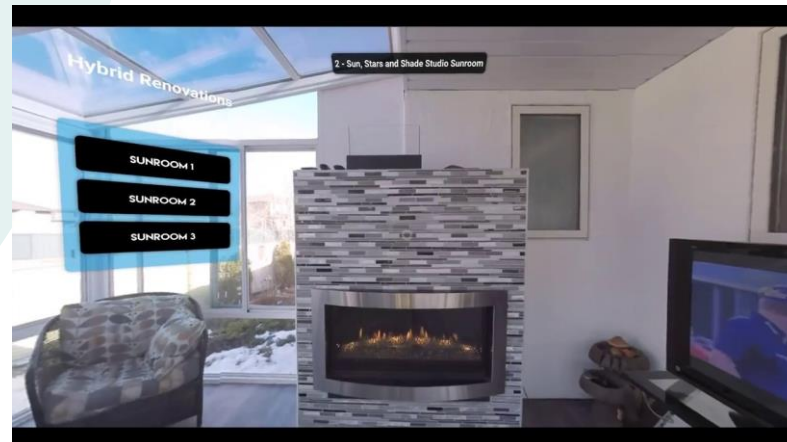
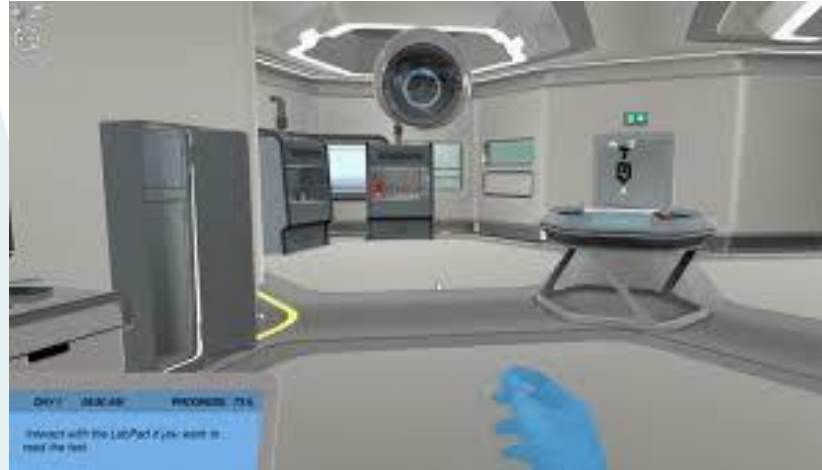


Wat is VR?

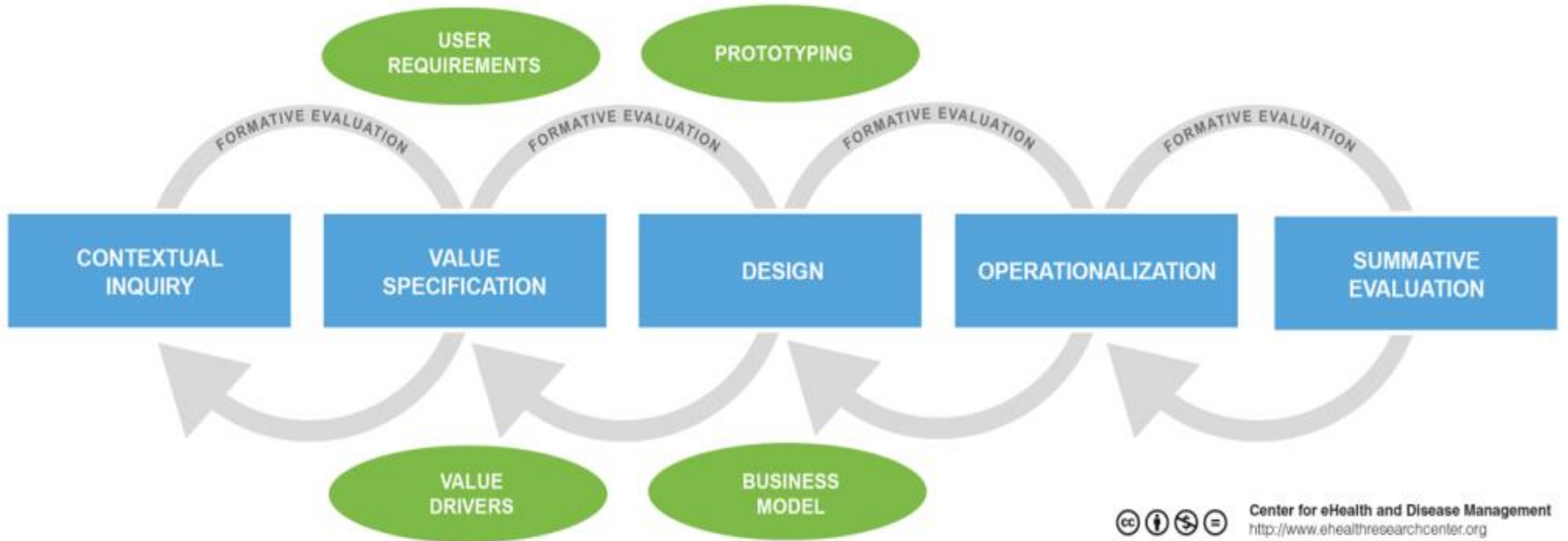
Virtual Reality maakt het mogelijk om de gebruiker een virtuele (niet tastbare) wereld te presenteren die anderzijds moeilijk bereikbaar is. Dit kan middels:

- Reality te presenteren door middel van 360-graden camera's;
- Virtuele wereld te presenteren middels geanimeerde/gemodelleerde omgeving;
- Een hybride vorm van bovenstaande: virtuele animaties/modellen in een realistische setting

Wat is VR?



CeHRes roadmap



Stap 1: contextueel onderzoek

- Begrijp het probleem (en de context) van de key-stakeholders
- Stakeholder-analyse
- Interviews
- Praktijkvoorbeeld: stagecoördinatoren (niet stagiaires!)

Stap 2: waardebepaling

- Bepaal waar de oplossing aan moet voldoen
- Opleveren: geprioriteerde user requirements
- Praktijkvoorbeeld: sessies met stagecoördinatoren en stagiaires

Stap 3: design

- Maak verschillende (voorstellen) voor het ontwerp
- Testen, testen, testen
- Opleveren: concept en definitief design
- Praktijkvoorbeeld:
 - Bepaal welke VR-bril je in gaat zetten
 - Bepaal of je 360-graden, animatie of hybride VR-omgeving maakt
 - Maak scenario's of journey's
 - Test je eerste (ruwe) concept en vertaal feedback terug naar design requirements

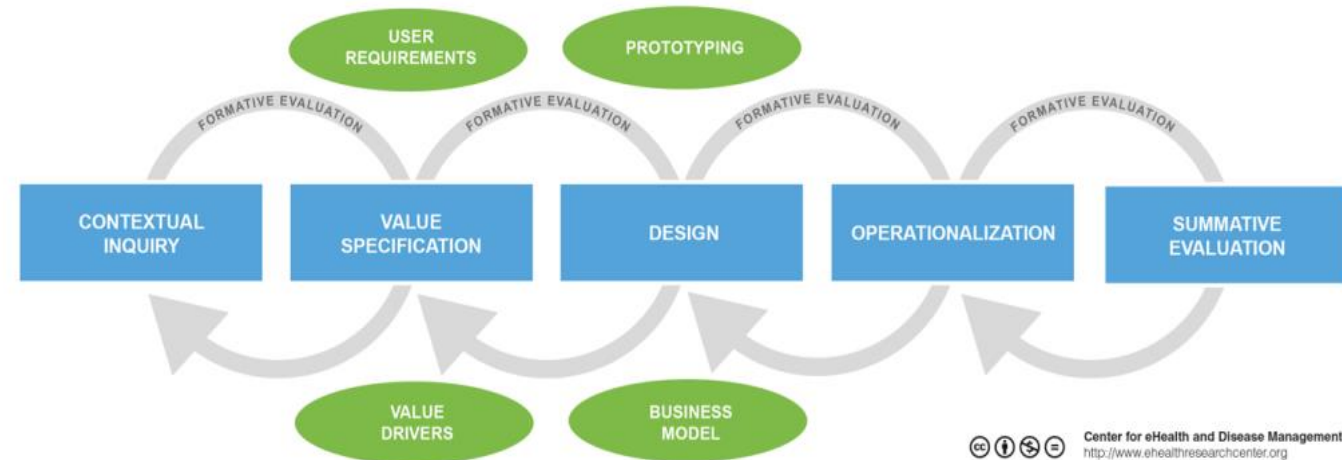
Stap 4: realiseren

- Iteratief realiseren van de oplossing:
 - Pure visie: Per toegevoegde feature testen
 - Praktijk: features bundelen en gezamenlijk testen
- Opleveren: tussen- en eindproduct(en)
- Praktijkvoorbeeld: 3 filmpjes gerealiseerd, per filmpje getest en feedback in het volgende filmpje verwerkt.

Stap 5: evalueren

- Evalueer de samenhang tussen de verschillende stappen
- Is wat gespecificeerd is ook ontworpen en gerealiseerd;
- Is het duidelijk waarom discrepanties tussen verschillende fases zijn ontstaan en doorgevoerd?
- Opleveren: evaluatiedocument
- Praktijkvoorbeeld: integrale gebruikerstest waarbij requirements, ontwerp en doelmatigheid aan bod kwamen

Conclusie:



- Identificeer in welke fase jouw idee/initiatief zit
- Bedenk hoe, wanneer en met wie je gaat evalueren (ook tussentijds!)
- Borg de samenhang tussen de verschillende fasen



Vragen/discussie



Heel veel succes!