

TABLE OF CONTENTS

1. CoVince ontwikkelt VR-multidimensionaal techdutainmentplatform gericht op corporates en onderwijs

ARTICLES

CoVince ontwikkelt VR-multidimensionaal techdutainmentplatform gericht op corporates en onderwijs

Netherlands | 28-Feb-2018 | Background



CoVince is ontwikkelaar van een 'techdutainment platform' waarin de ontwikkeling van de gebruikers centraal staat. Het platform is vooral gericht op educatieve doeleinden in VR, maar het is ook toegankelijk via de "platte" weg (2D-scherm). Voor deze aanpak maken zij geen gebruik van een alledaags CMS-systeem, maar proberen zij meer de psychologie te raken waardoor men niet alleen beter kan leren, maar het ook leuker wordt. "Adventurous learning" zoals CoVince het noemt. Telecompaper sprak met Melanie van Halteren en Richard van Tilborg, oprichters van CoVince over VR, maar ook over machine learning en IoT.

Emotie, visualisatie en associatie

Als voorbeeld stelt CoVince de vraag: kun je nog de vijfde autorijles herinneren? De meeste mensen zullen alleen de eerste les en het afrijden kunnen herinneren en eventueel een paar schrikmomenten. Dit komt volgens Van Halteren doordat de lessen die we herinneren een hogere emotionele waarde bevatten waardoor deze beter worden onthouden.



"Er komt heel veel technologische innovatie op ons af, waarmee we het leven/maatschappij kunnen verbeteren. Maar om hier de juiste voordelen uit te halen dienen we als mens ook te innoveren: social innovation. CoVince innoveert juist sociaal met technologie, door het combineren van psychologie, technologie en beleving in één platform. Zodat we samen (Co) overwinnen (Vince). CoVince maakt leren tot een avontuur. "

Hoewel het bedrijf zelf geen leerstof of cursussen ontwikkelt, ondersteunt het wel bedrijven die gebruik maken van het platform om zo hun leerweg optimaal in te delen. Daarvoor past CoVince basisprincipes rondom de zogeheten breinwetten toe: emoties, visualisaties en associaties leiden tot beter leren. Volgens het bedrijf worden zo leermogelijkheden geopend op thema's die voorheen uit boeken, praktijkopdrachten of e-learning niet mogelijk waren. Er vinden metingen plaats van pilots en er wordt data geanalyseerd om niet alleen de leerstof goed te presenteren, maar ook om de optimale omgeving en opbouw te creëren voor het onthouden van de stof. Ook kan bijvoorbeeld met wearables de gemoedstoestand van de gebruiker worden gemeten. Hierdoor kan passende content worden aangeboden via verschillende devices.

Multidimensionaal leren

Door gebruik van nieuwe technologieën, VR/AR, AI, gamification, 360 video's en Smart Sensing, te combineren tot één platform wil het bedrijf een ruim toegankelijke en seamless ervaring bieden zodat iedereen met een mobiel VR, of een luxe VR device of eventueel gewoon vanaf de PC, effectief kan leren, op zijn eigen tempo en volgorde.

Corporates en onderwijs als doelgroep

Het platform is inmiddels in bèta en er loopt een aantal pilots en verkenningstrajecten bij scholen, een verzekeraar en een bank. Het platform van CoVince geeft de mogelijkheid om bijvoorbeeld een leerling zelf zijn studieweg te laten kiezen en hierbij kan de leerling zelf de basis leren waarbij de docent een meer ondersteunde rol zal spelen. CoVince en de Hogeschool Utrecht, waar Telecompaper eerder mee sprak, werken dan ook samen op dit gebied om dit te visualiseren. Waar de Hogeschool Utrecht vooral bezig is met het creëren van VR- presentatie-leer-software voor docenten in opleiding, is CoVince ook bezig met bijvoorbeeld aardrijkskunde- en wiskunde leraren om te kijken hoe leerstof goed en effectief in VR kan worden gepresenteerd.

CoVince heeft grote verwachtingen van het gebruik van het platform op scholen. Het platform zit weliswaar nog in de ontwikkelfase, maar de verwachtingen na een rustige low profile opstartfase zijn hoog. Scholen zouden zich zo ook meer kunnen toeleggen op content (leerstof) productie (school wordt uitgever). Het voordeel hiervan is dat scholen zelf een gespecialiseerde leerweg kunnen aanbieden en deze makkelijk kunnen delen met andere scholen. Dit kan dan weer ten goede komen aan de kwaliteit en beschikbaarheid van de leerstof.

Maar niet alleen onderwijs, ook trainingen voor corporates worden ontwikkeld met educatiepartijen. Met het platform wordt iedere saaie training effectief, persoonlijk en leuk. Deze nieuwe manier van leren, communiceren en samenwerken draagt niet alleen bij aan de ontwikkeling van medewerkers, maar ook aan de digitale transformatie van o.a. bedrijfsprocessen.

CoVince maakt de leercyclus van leerdoelen, theorie, social, (gesimuleerde en echte) praktijk, objectief meten en herijken, en creëert dit tot één life long adventurous geheel. Hierdoor wordt het mogelijk om belangrijke vaardigheden voor de toekomst te ontwikkelen. Denk bijvoorbeeld aan :

- 1 Social skills: Presentaties geven, advies- en sollicitatiegesprekken voeren, Engels leren, Agile coaching etc.
- 1 Theorie skills: GDPR, compliancy, Prince2, ITIL etc.
- 1 Praktische skills: Monteren van installatie, auto's repareren, gebarentaal etc.



VR vergadering met 3D gescande avatars

Vergaderen, solliciteren en voorbereiden

Ook biedt het platform bijvoorbeeld de mogelijkheid om een afspraak te boeken met een docent in VR. Het bedrijf werkt ook aan uitgebreide VR-vergadersoftware waarbij optioneel een laser gescand 3D-model van de gebruiker kan worden ingeladen met animaties en lip sync waarmee zo digitaal realistisch kan worden vergaderd. Het concept is niet helemaal nieuw, maar de integratie hiervan in het platform maakt het multifunctioneel en makkelijk te gebruiken doordat het platform het standaard ondersteunt.

Daarnaast loopt er ook een verkenning bij een verzekeraar voor "pre-employment". Een medewerker zou zich dan in VR kunnen voorbereiden op zijn nieuwe baan. Daarnaast is volgens het bedrijf innovatie in deze sector erg belangrijk. Hiervoor moeten dan ook aparte VR-trainingen of experiences beschikbaar komen om personeel te motiveren en ze out of the box te laten denken.

Ook is het mogelijk om mensen die bij een werknemersverzekering lopen in VR een sollicitatiegesprek te laten oefenen. Dit kan dan zowel door een VR-meeting, of een AI bot die de spreekvaardigheden beoordeeld. Maar ook een makelaar kan het platform gebruiken voor een digitale (VR en non VR) rondleiding van aangeboden objecten.

Netflix constructie als verdienmodel

Als verdienmodel ziet CoVince een Netflix-achtige constructie voor zich waarbij alle content op het platform voor iedereen toegankelijk zou moeten zijn. Maar de klant/gebruiker kan uiteraard kiezen om zijn content af te schermen. Met deze constructie kunnen educatieve instituten stof delen, testen en beoordelen, maar ook kan de industrie op deze manier opleidingen en informatie delen.

VR lange termijn, AR korte termijn

Het bedrijf gelooft dat VR allang uit zijn kinderschoenen is, de techniek van de VR headsets is al goed genoeg om te gebruiken. Het contentgedeelte is waar nu hard aan gewerkt moet worden. Om die reden voert CoVince veel gesprekken met geïnteresseerde partijen waarbij het haar expertise gebruikt om niet alleen te zorgen dat er content wordt geproduceerd, maar dat deze content ook effectief wordt gepresenteerd zodat leerstof niet alleen effectiever kan worden geleerd maar het studeren hierdoor ook leuker gemaakt kan worden, al is het maar om VR te gebruiken als afwisseling tegen "saai" leerboeken.

CoVince is ervan overtuigd dat VR op lange termijn zeer belangrijk gaat worden en multifunctioneel ingezet kan worden waar AR vooral op korte termijn succesvol zal zijn en beperkt toepasbaar is. AR is beperkt toepasbaar omdat de gebruiker gebonden is aan zijn huidige locatie waarbij het "niet meer dan" extra informatie kan tonen op de huidige locatie, iets wat uiteraard voor bepaalde werkzaamheden en handelingen wel een zeer functionele rol kan vervullen.

5G belangrijke voorwaarde voor functioneren van het platform

Voor toekomstig gebruik van een aantal diensten waar CoVince aan werkt, is het huidige 4G-netwerk niet toereikend. Diensten die het bedrijf nu ontwikkelt zoals "Realistische sociaal VR Leren" waarbij bijvoorbeeld een hele klas/groep samen kan komen, ieder met zijn eigen avatar. In de ruimte kan iedereen met elkaar praten, kunnen er 360 graden video's worden bekeken, maar ook kan op een bord iets getekend worden, wat alle ingelogde gebruikers realtime zien.

Het bedrijf wil echter nog verder gaan dan dat door ook gezichtsuitdrukkingen en non-verbale communicatie te streamen, en ook de mogelijk te bieden om realtime 3D-objecten te scannen en toe te voegen. Ook gebruik van AR waarbij iemand op kantoor kan meekijken met iemand op locatie, en hem van instructies kan voorzien werkt niet voldoende stabiel op 4G. Daarnaast wil het bedrijf ook niet alleen 2D-beelden streamen maar ook 3D-beelden, zodat een toezichthouder in hoge resolutie in 360 graden kan meekijken. Deze toepassingen vereisen allen 5G-netwerken.

Duidelijk is dat AR/VR een belangrijke driver kan zijn voor het 5G-netwerk. Volgens CoVince zal dit naast extra mogelijkheden bieden tot het consumeren van leerstof ook een positief effect hebben op de duurzaamheid door het verminderen van reistijd, wat direct de druk op autowegen kan verminderen.

[↑ back to top](#)