### **Elicitation techniques die we zullen gebruiken**

**Interviews** – Om meer informatie te krijgen over de opdracht, een beter beeld krijgen van wat er verwacht wordt en op welke manier dit kan worden bereikt. Een eerste contact leggen.

**Questionnaires** – Om dezelfde doelgerichte, eenduidige vragen te stellen aan meerdere personen. Bijvoorbeeld alle stakeholders.

**Brainstorming –** Vrij creatief denken, zoveel mogelijk ideeën genereren en dan kijken of deze pakken in de project scope. Indien dat het geval is kunnen we die ideeën omvormen naar requirements. Is ook een goede manier om te motiveren.

**Change of Perspective** – Proberen te denken in het perspectief van alle shareholders en hun belangen in het project identificeren. Zo kan ervoor gezorgd worden dat we rekenening houden met alle stakeholders hun belangen en visie voor het project.

**System archeaology –** We kunnen de planning van de infodagen en SID-Ins gebruiken om te kijken hoeveel mensen er naar deze evenementen komen. Om dan met deze informatie iets te kunnen doen.

**Perspective based reading –** Belangrijk. Zoveel mogelijk input van verschillende perspectieven is belangrijk zodat met zoveel mogelijk aspecten rekening kan worden gehouden

**Mind mapping –** Gebruiken om een groot beeld te krijgen en nieuwe ideeën te bekomen. Deze techniek zullen we tijdens het brainstormen gebruiken.

**Prototyping –** Om een beeld te krijgen van hoe het er zou uitzien. Hier kunnen we dan verder mee aan de slag na bespreking. Wat willen ze anders, wat houden ze er graag in.

**Use case modeling –** Zal gebruikt worden om weer te geven waar de gebruiken rechtstreekt interact met het systeem

**CRC Cards –** Om alle onderdelen mooi te onderscheiden van mekaar. En te zien welk deel met een ander deel samenwerkt/samenhangt/gebruik maakt.

**Kano Analyse –** Om eventueel een inzicht te krijgen in producteigenschappen die het verschil kunnen maken

### **Grote vragen**

* Wat probeer je te bereiken?
* Wat moet de software kunnen?
* Wie zijn de eindgebruikers?
* Wat zijn de features?

### **Hoe vragen**

* Hoe wil je die feature gebruiken?
* Is deze feature een proces? Als het een proces is, wat is het stappenplan? Of , welke vragen kan ik stellen om de volgorde vast te stellen?
* // Hoe kunnen we aan deze (zakelijke) behoefte voldoen?
* Hoe kunnen we anders denken over deze feature?
* Hoe zullen we weten dat de feature compleet is?

**Waar vragen**

* Waar begint het proces van deze feature?
* Waar zou deze feature zich bevinden in de app?
* Waar zou gebruiker zich fysiek bevinden als hij deze feature gebruikt? -> PXL
* ***Waar kan de gebruiker de resultaten zien?***

**Wanneer vragen**

* Wanneer wordt deze feature gebruikt?
* Wanneer moet je weten over … ?
* Wanneer zal de feature falen?
* Wanneer kunnen we starten met ontwikkelen?

**Wie vragen**

* Wie zal deze feature gebruiken? -> PXL nieuwe kandidaatstudenten
* Wie levert de input voor de feature of wie is verantwoordelijk?
* ***Wie ontvangt de output van de feature?***
* ***Welke output willen we zien?***
* Wie leert over de resultaten van iemand die deze feature gebruikt?
* Wie kan ik vragen om hier meer over te weten te komen? -> infopagina?

**Wat vragen**

* Wat weet ik allemaal over deze feature?
* Of, welke veronderstellingen maak ik over deze functie die ik moet bevestigen?
* Wat moet deze feature doen?
* Wat is het eindresultaat van dit te doen?
* Wat zijn de onderdelen van deze feature
* Wat moet er nu gebeuren?
* Wat moet er eerst gebeuren?
* Wat als.....? (Denk aan alle alternatieve scenarios en vraag wat er moet gebeuren als die scenarios uitkomen)
* Wat moet er opgevolgd worden?

### **Waarom vragen**

### (Goede vragen om te bevestigen dat de requirements terugslaan op een behoefte die geïdentificeerd is wanneer we het project hebben doorlopen)

* Is er een ander manier om dit te bereiken?
* Komt deze functie tegemoet aan de bedrijfsbehoeften?
* Verhelpen we het probleem dat we proberen op te lossen?
* Is er een probleem zoals te weinig inschrijvingen?
* Is er een probleem dat studenten de campus niet goed kennen?
* Moet de game na de introductie nog beschikbaar zijn? online? JA indien mogelijk

### **Questionnaire**

Vrij moeilijk om op te stellen als we nog helemaal niks weten. We kunnen ééntje opstellen met grote overkoepelende vragen van ‘wat is de opdracht?’, ‘Wie zijn de eindgebruikers?’, ‘Welk doel moet er bereikt worden?’. Maar dat kunnen we ook tijdens het eerste contact/interview doen.

Indien we er ééntje zouden maken zouden we dit doen met Google Forms

### Nieuwe vragen

Wat wil je bereiken met de app? -> meer inschrijvingen! wij maken coole dingen, gij kunt ook coole dingen maken.  
Wat moet de software kunnen of welke features moet het zeker hebben?  
Wie zijn de eindgebruikers? -> nieuwe studenten (ouders en lectoren mogen maar NIET de doelgroep)

Welke campussen moeten gefilmd worden?  
Welke locaties of elementen moeten er zeker inzitten? overzicht studierichting? live les?

Moet er enige interactie van de gebruiker mogelijk zijn?

Welke technologieën, talen en/of frameworks denkt u te gebruiken? -> in haalbaarheid van hardware

Maximum 15-20 min- VR ervaring bij een SID-IN 2-5 min (aimen voor 5 minuten)

NOTES TIJDENS DE LES

* 3 main stakeholders @PXL
* VR applicatie die de hogeschool PXL promoot
* Dit moet een introductie zijn voor nieuwe studenten/bezoekers
* 3D wereld of 360 graden video
* Virtuele tour van de gebouwen -> PXL Catering, dienst studentenvoorzieningen
  + vb: rondleiding catering, gebouw A,...
* Vorige ding was een game
* les opgenomen in de lagere school (interactiepunten toegevoegd in de VR -> geeft tooltips met info in)
* VR IS GEEN AR!!
* Wat al gemaakt is in VR: games, films, creative apps, educatieve games
* Documentatie
* [https://developer.oculus.com/design/latest/concepts/book-bp](https://developer.oculus.com/design/latest/consepts/book-bp)
* simon.verbeke@psl.be

Oculus? HTC Vive? MS Mixed Reality?  
Welke engines kunnen we gebruiken? Unity/Unreal/etc

Vragen van andere

Is het enkel op de studenten of ook ouders? → Ouders mogen het zeker ook proberen, maar de voornamelijkste doelgroep zijn natuurlijk de studenten.

Links bekijken maximum 15 a 20 minuten maar op sid-in 2 a 5 minuten

Alles hangt af wa ge wilt maken (maar het moet haalbaar zijn denk ik mss een vraag wat haalbaar is?????)

Moet niet een overzicht van de gebouwen zijn, mag ook over een richting gaan. Je bent er vrij in.

Uiteindelijk doel → Meer inschrijvingen, wij maken hier coole dingen, jij kan dat hier ook komen doen

geen account systeem

Steam VR met unity. Maar je mag ook iets anders gaan gebruiken

nog geen 3D-scan van de elfde linie

Zeker nederlands maar engels mag ook of frans

VR maken zodat de mensen autonoom kunnen werken (ZONDER HULP)

Probeer zoveel mogelijk interactief de vragen te beantwoorden, maar je kan niet alles voorzien. Er moet iemand aanwezig zijn

Ofwel algemeen (is niet super gedetailleerd dan) ofwel specifiek (hier bespreek je dan 1 richting, maar wel met ‘alle’ details)

veel interactie namelijk VEEEL → omgeving, **geluid**, **muziek (geen requirement, wel absolute meerwaarde)**, temperatuur?

analytics handig maar geen requirement -> te veel werk, niet doen dus

Teleporteren of automatisch (via de klik op een bord idc) (bij teleporteren heb je wel het overzicht dat de gebruiker verliest, het gevoel: huh waar zit ik nu opeens)

project geslaagd → studenten die het gevoel krijgen, wow dat is cool, het moet mensen kunnen overtuigen dat PXL(OMG ZO COOL) een goede school is. Er moet een wow-gevoel ontstaan bij de gebruiker

Performance problemen, zijn de computers van de PXL goed genoeg? Is er budget?  
Bij gebruik van gsm requirements nodig -> bij computer ook

Zijn de gebruikers ‘slim’ genoeg om met de bril te werken? Mss kleine intro over hoe VR werkt?

Misselijkheid tijdens het spelen , zien dat er genoeg performance is (een frame in 10 ms berekenen -> 90 FPS / 45 aan elk oog)

=> makkelijke setup, plug and play, makkelijk te resetten om game/rondleinding opnieuw te starten

=> duidelijke interface, de leerlingen moeten weten wat ze moeten doen, geen getaffel

voorbeelden opzoeken

Moet niet gekalibreerd worden

Er moet voldoende PXL branching inzitten

Ik denk dat een extra scherm voor de omstaanders wel een meerwaarde is? ~ Joachim

Kleurenblindheid -> een volledige implementatie is geen requirement maar zeker wel kijken naar het minimum (rood /groen)

SLOGAN: Die nu de VR en // vindt de X-factor //ontdek of jij de X-Factor hebt! -> 4 pijlers van de X-Factor integreren?

