

# Verslag Gastspreekers

Olivier Cardoen

### Inleiding

Op 15 januari kregen we een gastles van Pieter van Leugenahe. Hij werkt bij Yondr, een bedrijf dat zich bezighoudt met XR (Extended Reality). Deze sessie gaf ons een kijkje in de wereld van Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) en Mixed Reality (MR). Het was vooral interessant omdat ik tijdens mijn stage een VR-game ga maken in Unity. Dit was dus een goeie kans om inspiratie op te doen.

### Verslag

Pieter begon met de geschiedenis van VR. Hij vertelde over de Oculus Quest, gemaakt door Palmer Luckey. Dit product werd later door Meta gekocht voor 200.000 dollar en zorgde voor een grote stap in de VR-wereld. Hij vertelde ook hoe het vroeger veel gedoe was om een VR-headset aan de praat te krijgen, met HDMI-kabels en een sterke computer.

Daarna legde hij uit wat XR precies is:

- **Virtual Reality (VR):** Een volledig digitale wereld waar je helemaal in zit.
- **Augmented Reality (AR):** Digitale elementen toevoegen aan de echte wereld. (Zoals Pokemon Go)
- **Mixed Reality (MR):** Een mix van VR en AR, waar digitale en echte objecten samen kunnen werken.
- **Extended Reality (XR):** De overkoepelende naam voor al deze technologieën.

Hij vertelde ook over de evolutie van technologie. Vroeger hadden we vooral desktops en laptops, maar nu gaan we richting "spatial computing" met VR-headsets en AR-brillen. Deze worden niet alleen meer gebruikt voor gamen, maar ook voor werken, communiceren en ook winkelen.

Een ander onderwerp was de Gartner Hype Cycle. Pieter legde uit hoe de nieuwe technologie eerst gehypet wordt, dan vaak ook weer tegenvalt, maar uiteindelijk een stabiele plaats krijgt. Hij gaf als voorbeeld Blackberry, dat ooit groot was maar de innovatie miste en dus verdween.

Tot slot noemde hij verschillende toepassingen van XR:

- **Werk:** Virtuele werkplekken en 3D-dashboarding.
- **Winkelen:** Bijvoorbeeld huizen bekijken met 3D-video's.
- **Entertainment:** Van sport tot games.
- **Communicatie:** Gesprekken uitvoeren.

### Besluit en reflectie

De presentatie van Pieter gaf me een beter idee van wat er allemaal mogelijk is met XR. Ik vond het vooral interessant hoe breed XR toegepast kan worden, niet alleen voor entertainment maar ook voor werk en communicatie. Dit helpt me om na te denken over hoe ik mijn VR-game niet alleen leuk, maar ook nuttig kan maken.

Wat ik vooral meeneem is dat je altijd moet denken aan de mensen die je product gebruiken. Het moet simpel en makkelijk te begrijpen zijn. Ook heeft deze sessie me laten zien hoe belangrijk het is om mee te gaan met nieuwe technologie, anders loop je het risico om achter te blijven, net zoals Blackberry.

### Inleiding

Tijdens een gastles kregen we Cedric en Kristof van LebonIT over de vloer. Hun bedrijf richt zich op het helpen van klanten om digitaal efficiënter en veiliger te werken. Ze benadrukten dat technologie en een goede digitale werkplek steeds belangrijker worden. Hun expertise ligt bij cloudoplossingen, security en moderne werkplekken. Wat ik vooral interessant vond, was hoe ze de rol van **Infrastructure as Code (IaC)** en **Azure Container Apps** aanpakten.

### Verslag

Cedric en Kristof legden uit hoe LebonIT werkt volgens drie kernwaarden: betrokkenheid, betrouwbaarheid en bekwaamheid. Dit betekent dat ze niet zomaar IT-diensten leveren, maar echt inzetten op het ondersteunen van klanten op een lange termijn. Zo zorgen ze ervoor dat bedrijven één aanspreekpunt hebben. Van technologie-experts tot accountmanagers, iedereen werkt samen om klanten de beste oplossingen te bieden. Transparantie en innovatie staan daarbij centraal.

Het grootste deel van de sessie ging over **Infrastructure as Code (IaC)**. Dit houdt in dat je infrastructuur kunt beheren met code, in plaats van alles handmatig op te zetten. Ze gingen specifiek in op **Bicep**, een declaratieve programmeertaal van Microsoft voor Azure. Hiermee kun je sneller en eenvoudiger templates schrijven om resources te beheren. We hebben voorbeelden gezien van hoe je parameters kunt instellen, modules kunt gebruiken en zelfs loops kunnen toepassen. Daarnaast werd er uitgelegd hoe je bestaande resources kunt koppelen aan nieuwe configuraties.

Een ander belangrijk onderwerp was **Azure Container Apps**. Dit is een eenvoudiger alternatief voor Kubernetes. Container Apps zijn handig voor serverless toepassingen en kunnen automatisch schalen met tools zoals **KEDA** (Kubernetes Event-Driven Autoscaling). Wat ik goed vond, is dat je geen gedoe hebt met het handmatig beheren van nodes. Ze bieden functies zoals geheime management, automatische certificaten en ondersteuning voor event-driven architecturen. Dit maakt het een flexibele oplossing voor verschillende soorten workloads.

### Besluit en reflectie

De gastles was erg leerzaam en gaf me een goed beeld van hoe bedrijven als LebonIT technologie inzetten om efficiënter te werken. Vooral het gebruik van IaC met tools zoals Bicep vond ik heel interessant. Ook de mogelijkheden van Azure Container Apps spraken me aan, vooral omdat het minder complex lijkt dan Kubernetes en toch veel opties biedt.

**howest**  
hogeschool