

samhoud|media

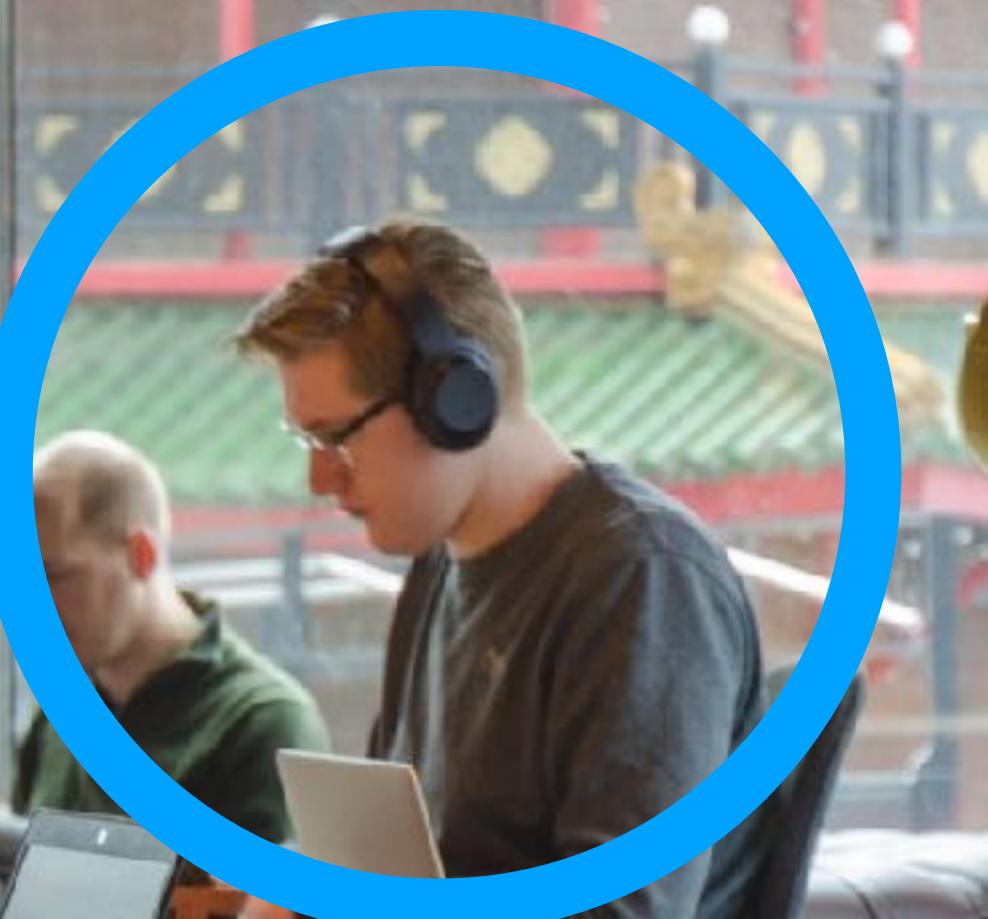
# Stakeholder

## AR & VR Agency

We strive to create innovative and meaningful concepts for market-leading clients. Our creative agency is specialized in augmented and virtual reality productions, which can be used for several purposes: from marketing and branding to simulation and training.

*— Read more*







## BRANDS

We are a world-class, vision-driven company active in different industries worldwide.

We differ in our expertises, but unite in our purpose: Together we build a brighter future. We offer our products and services both in our separate businesses as well as in integrated propositions.

### samhoud | consultancy

Our world-class management consultancy firm which creates sustainable and measurable value for employees, customers, shareholders and society.



Our Michelin awarded restaurant in Amsterdam where chef Moshik Roth creates gastronomical dishes and innovates food.

### samhoud | food

Our innovative food company which inspires people to eat more vegetables by creating delicious and surprising vegetable-based food products.

### samhoud | media

Our entrepreneurial young start-up which strives to inspire and connect people by creating breakthrough media concepts and content.



Our serious gaming company which helps individuals, teams, departments and organisations to achieve behavioral change through play.

# Huidige situatie



samhoud|media

# Recruitment Journey

1. Wervingscampagne
2. Filteren
3. Selectiedag



# Focus Group

- \* Junior Consultant
- \* 19 - 25
- \* Net afgestudeerd op HBO niveau
- \* Studierichting business & management



## Case operationele besturing

### Weekstartbord afdeling klantadministratie\*

#### Verbazingen

- Mw 1 is heel goed en is op vakantie geweest in week 3 en 4. Je ziet dat in die weken de mtv is gedaald. Hij lijkt een positieve uitwerking te hebben op zijn collega's. Het heeft overigens geen invloed op de ktv gehad.
- De AHT x kwaliteit per mdw is een 'omstreden' grafiek. Wanneer hang je die op? Moet veilig zijn in het team.
- De voorraad daalt, maar de ouderdom van de voorraad loopt op.
- De Service Level (bereikbaarheid) van het team is goed, boven de norm.
- De productie realisatie is 772, terwijl de instroom maar 528 is in week 5. Dus de voorraad zou snel kunnen worden weggewerkt.
- In het team is overcapaciteit. Bij een instroom van 528 en een gemiddelde AHT van 15 min, heb je 132 uur nodig om alle instroom weg te werken. De beschikbare uren zijn 193. Dus 61 uur overcapaciteit.
- Grafiek capaciteit in uren: contract uren = wat in je contract staat. Aanwezige uren = uren contract zonder vakantie en vrije dagen. Beschikbare uren = netto aantal uren (dus aanwezige uren zonder pauze uren, overleg etc.)
- Mw 5 presteert slechter als mw 1 met vakantie is.

#### Conclusies/ verbetervoorstellen:

- Mw 1 kan coach worden of bijvoorbeeld werkinstructies schrijven. Zo helpt hij de anderen om op zijn niveau te komen en geef je mw 1 zelf een 'beloning' voor zijn positieve inbreng in het team.
- Stuur op kwaliteit & leren van elkaar. Zo zal de First Time Right (FTR) omhoog gaan. Dit zal ook weer invloed hebben op de mtv en de ktv (die zullen dan ook stijgen).
- Neem wellicht afscheid van mw 2 of misschien kan hij in een ander team aan de slag. Er is namelijk overcapaciteit in het team.
- Werk eerst de oudste voorraad weg, waarom blijft deze liggen? De ruimte om deze op te pakken is er wel, want de service level is goed.
- Focus op Kwaliteit door standaardisatie (gaat met name om het woord)
- Haal de variabiliteit weg tussen de AHT van de medewerkers, dit bereik je door te focussen op kwaliteit
- Haal mensen uit de "telefoon" door het SL op norm te houden
- Tot slot, stal de doelen positief voor discussie. Laat de discussie gaan over wat er dan wel mogelijk is om de doelen te behalen.

# Design Challenge



samhoud|media

# Design Challenge

Hoe kan een VR toepassing het recruitment traject van &Samhoud interactiever maken?



samhoud|media

# Design Challenge

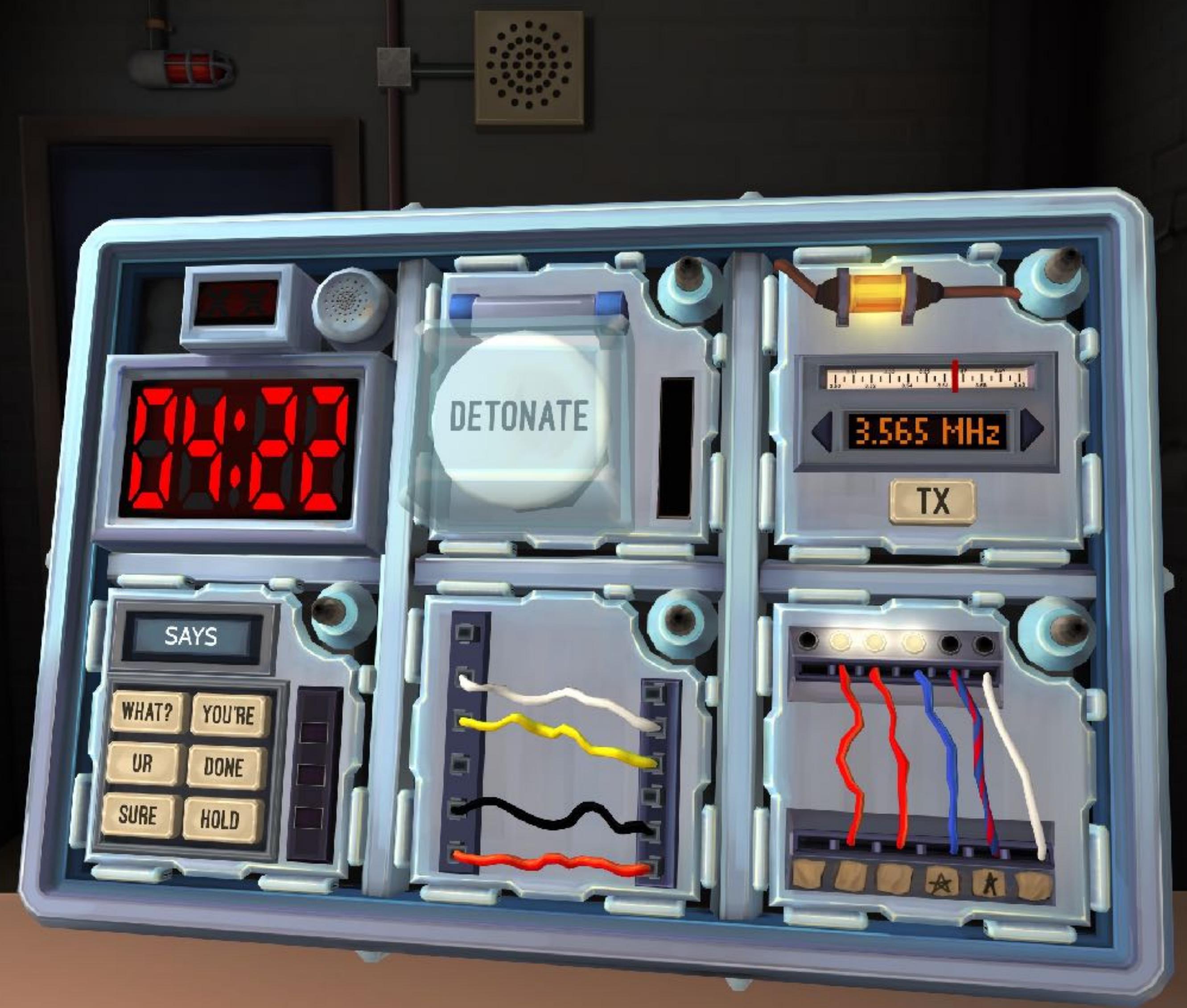
Hoe kan &Samhoud met een low-cost WebVR toepassing de competenties van een Junior Consultant op een interactieve manier meten?

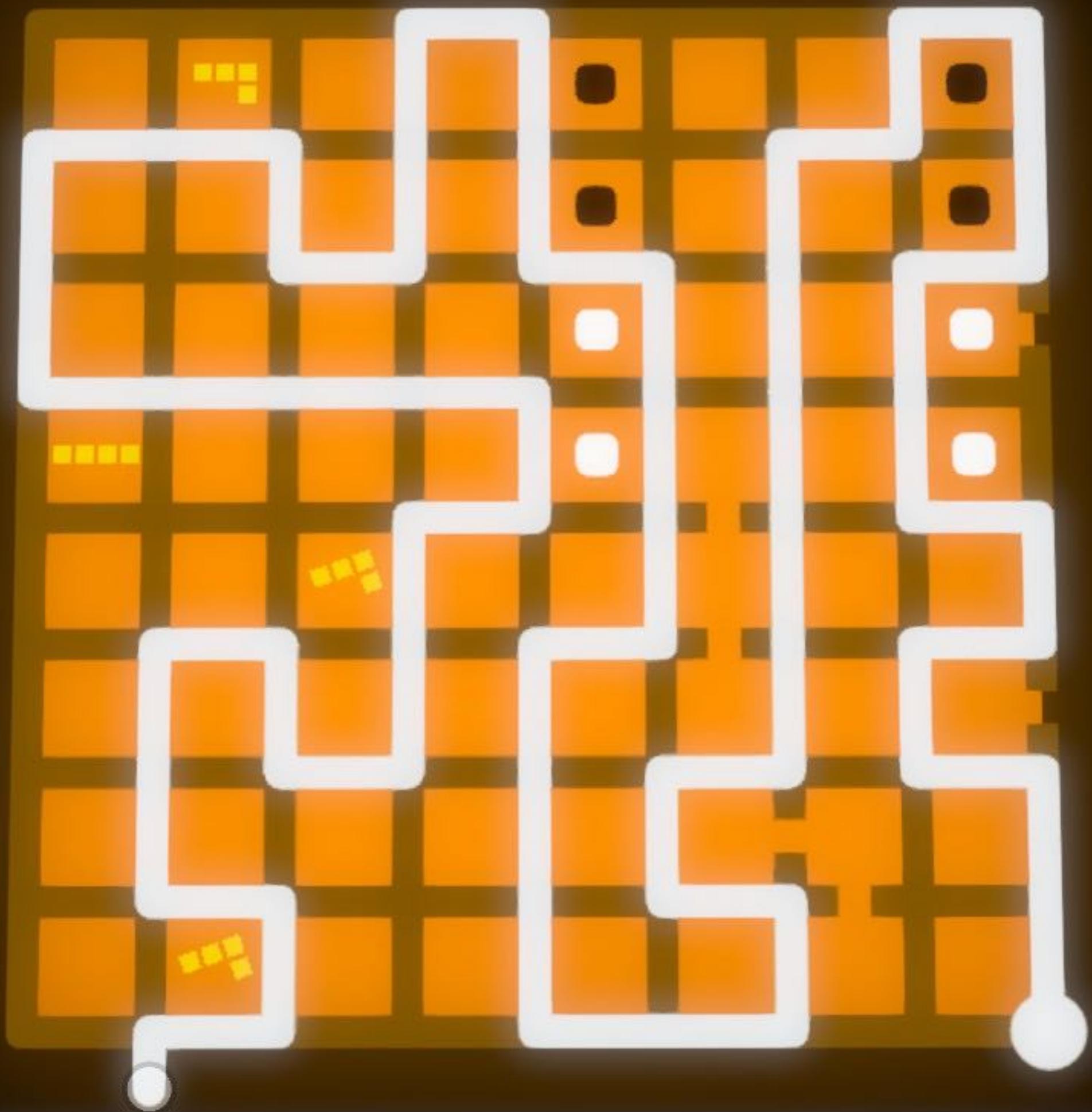
# Concepting

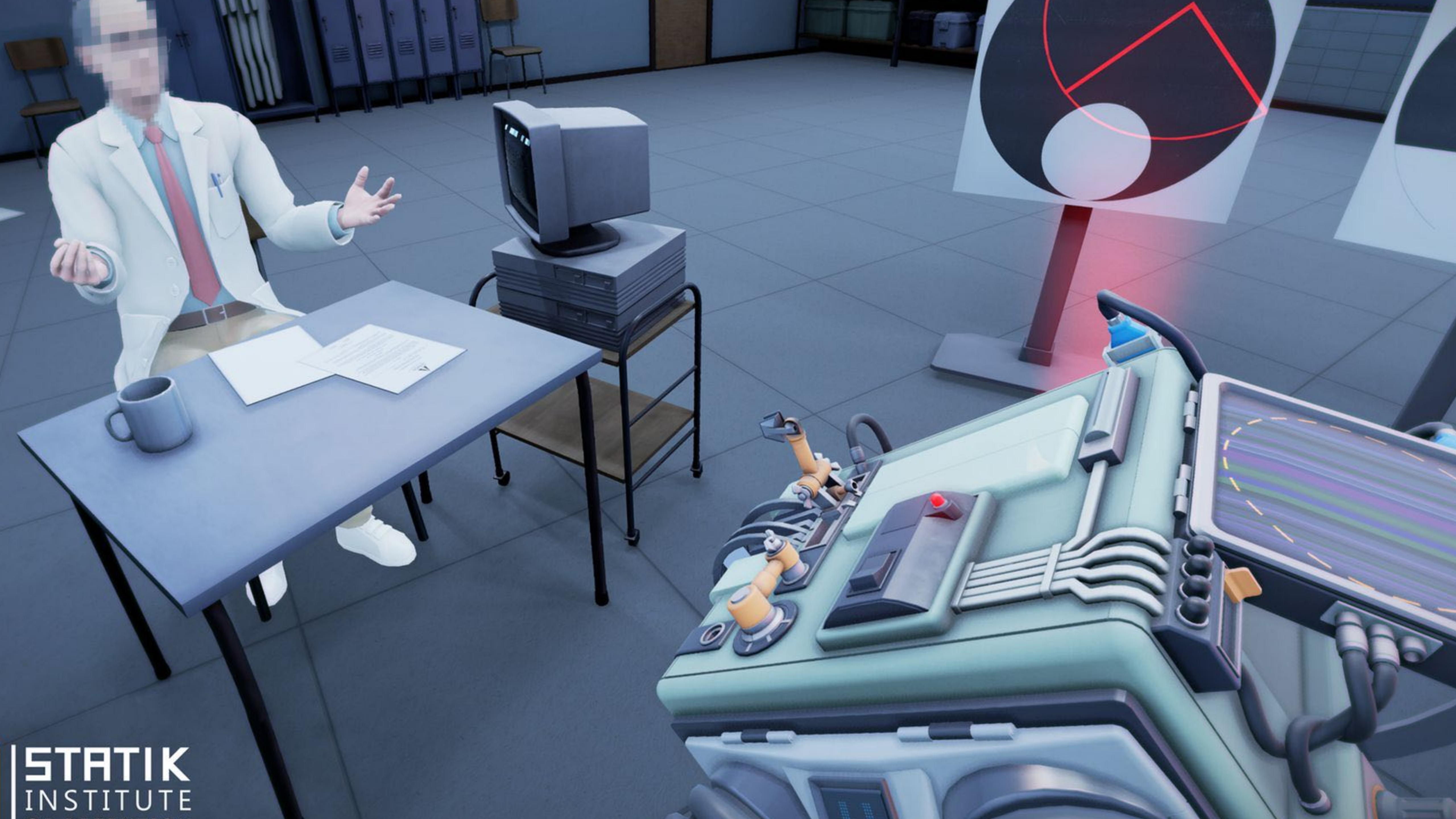


> Kunnen we de cases (zowel individueel als groep) interactiever maken?









**STATIK**  
INSTITUTE



samhoud|media

# Selectiedag



# Resultaat



# Hardware



## Low-cost components

- \* Toegankelijkheid ontwikkelaars
- \* Geen dure hardware
- \* Portabiliteit



samhoud|media

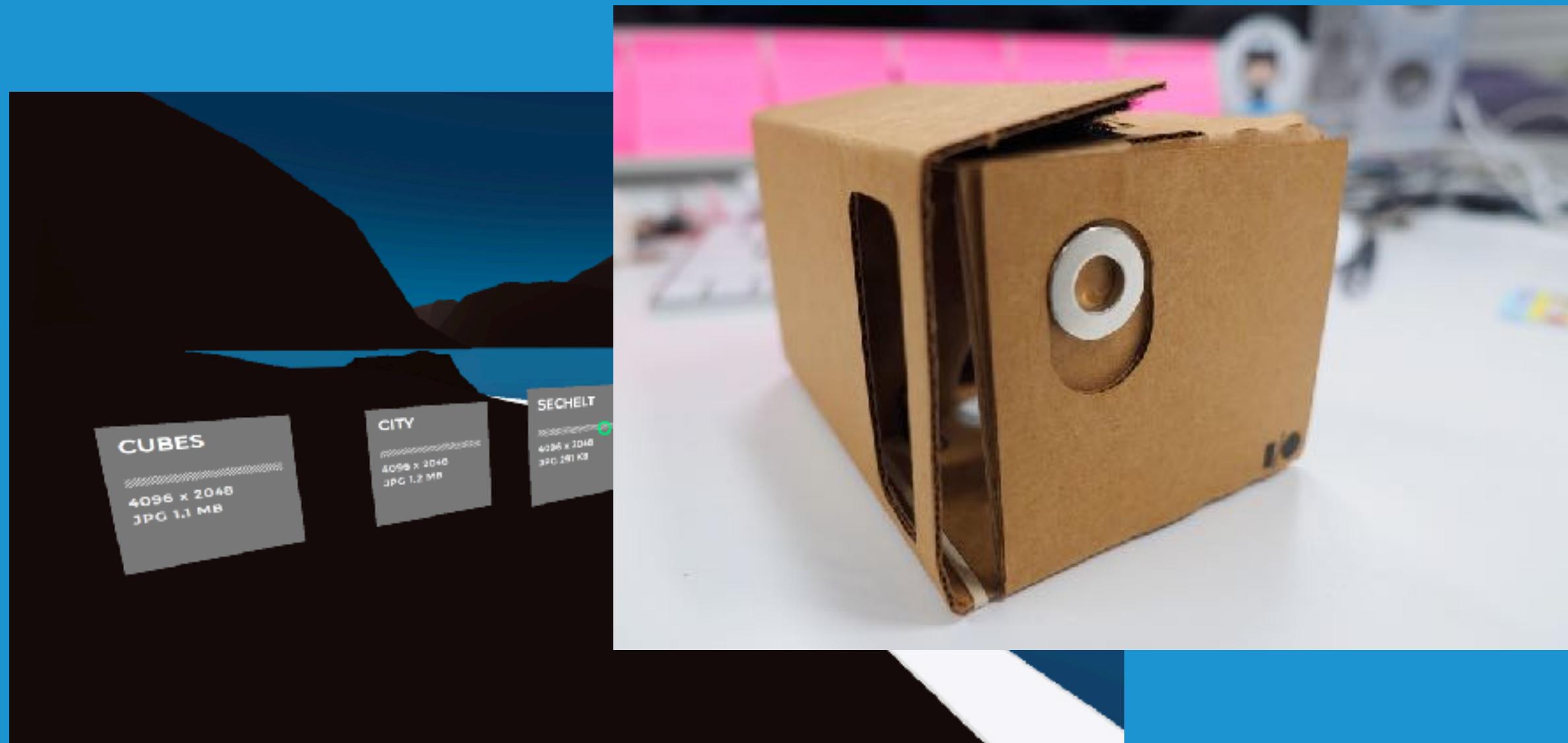
# Drop-in Viewers



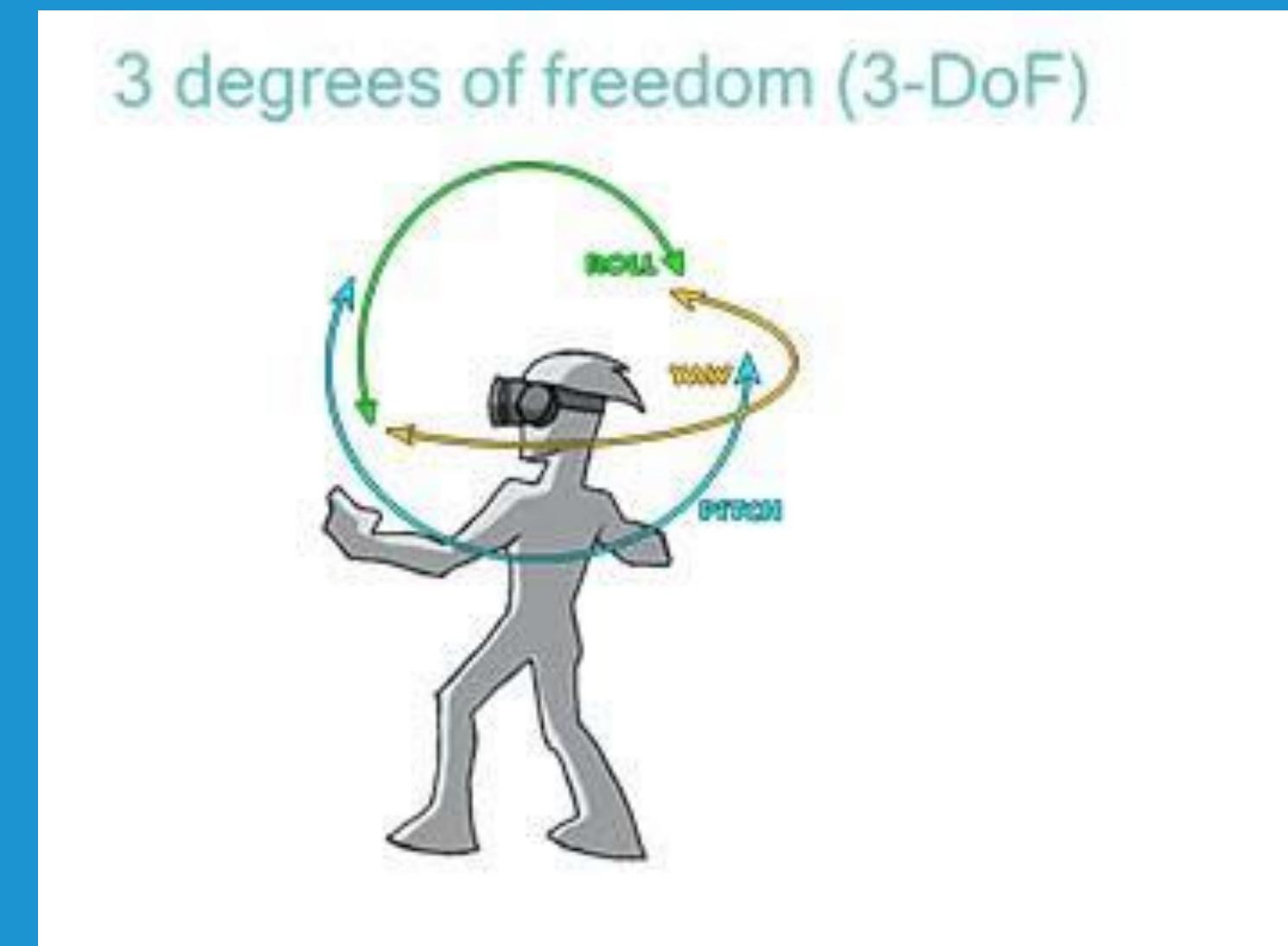


samhoud|media

# Limitaties qua interactie



Gaze Tracking



3DoF



samhoud|media

# Technische limitaties

Motion Sickness

Progressive Enhancement

Browser Support

# Prototyping



# samhoud|media

The screenshot shows the GitHub organization page for &Samhoudmedia. The header includes the GitHub logo, the organization name, and navigation links for This organization, Search, Pull requests, Issues, Marketplace, and Explore. A notification bell icon and a plus sign for creating new repositories are also present.

The main content area features the organization's logo (a blue square with a white ampersand and dots), the name &Samhoudmedia, a brief description ("We're front runners in the field of augmented reality (AR) and virtual reality (VR)."), and contact information (Amsterdam, The Netherlands, website https://samhoudmedia.com, email info@samhoudmedia.com).

Below this, there are tabs for Repositories (10), People (1), Teams (0), Projects (0), and Settings. A search bar, filters for Type (All) and Language (All), and a "Customize pinned repositories" button are also visible.

The repository list includes two entries:

- puzzle-room**: Prototypes for the Room puzzle. Tags: prototype, webvr, escape, escape-game. Languages: JavaScript (yellow dot), MIT. Updated 5 hours ago.
- puzzle-manual-prototypes**: Prototypes for the Manual Puzzle. Tags: game, puzzle, manual, group, web-vr. Languages: HTML (red dot), MIT. Updated 6 hours ago.

On the right side, there are three boxes: "Top languages" (JavaScript, HTML), "Most used topics" (a-frame, boilerplate, web, prototype, webpack), and "People".

One more thing...



samhoud|media

> Hoe kan een &Samhoudmedia de mogelijkheden binnen VR beter communiceren naar nieuwe klanten?



# samhoud|media

samhoudmedia/showcase · GitHub

GitHub, Inc. (US) | https://github.com/samhoudmedia/showcase

## &Samhoudmedia Showcase

Showcasing the possibilities of WebVR.



### Introduction

Both internally and externally people find it hard to grasp what the possibilities of WebVR (VR in the browser) are. This showcase was created to show some VR demo's using [A-Frame](#).

### Installation & Development

#### Tech Stack

- Node.js w/

# Roadmap / To Do's



## Prototyping

Week	Deliverables	Methods
Week 7/17	Prototyping	Participant Observation
	Feedback loops	Think Aloud
	User Testing	A/B Testing
		Co-creation
		Field Trail