



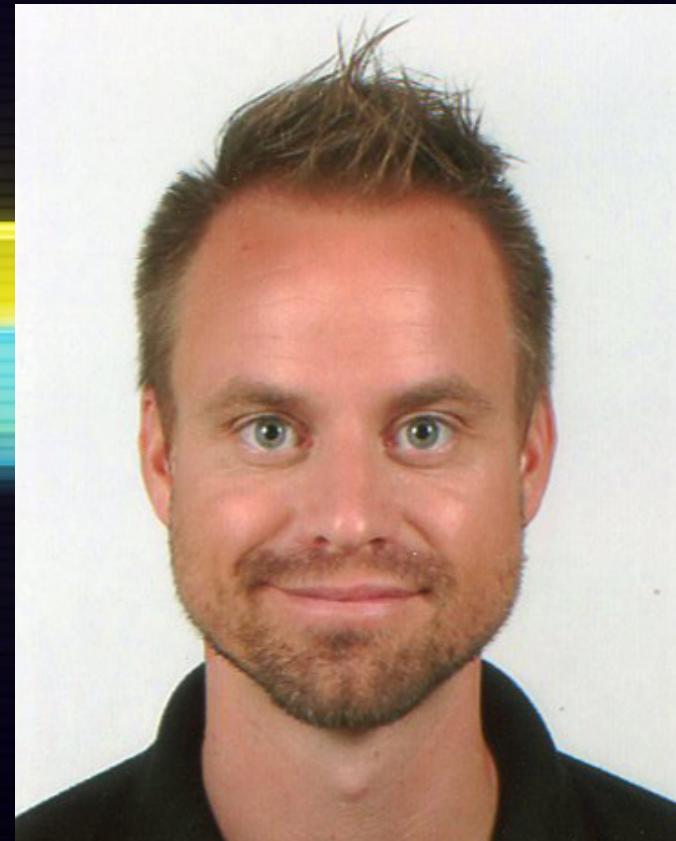
New realities & Gaming

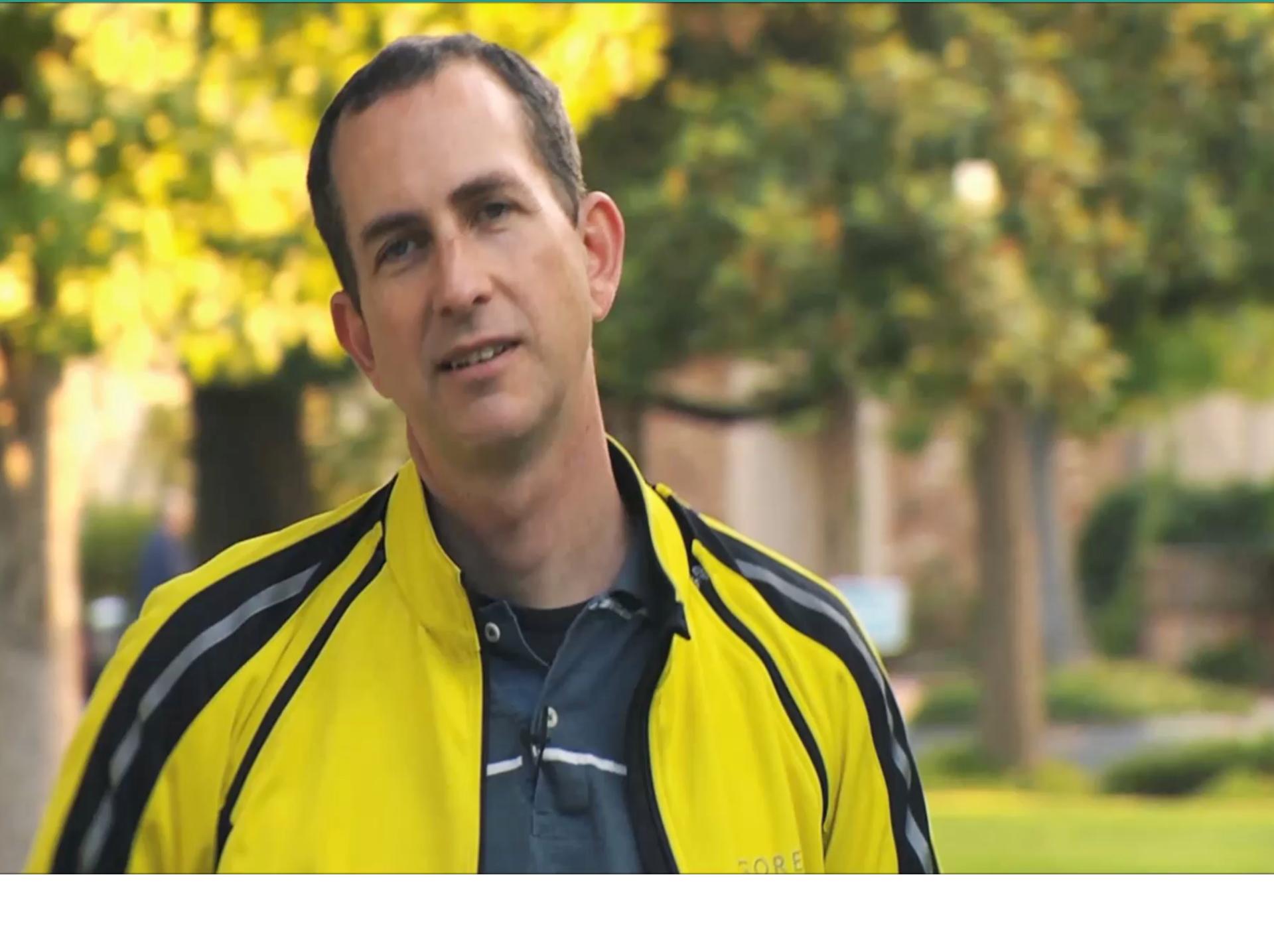
Erik Kuiper

New Realities & Gaming

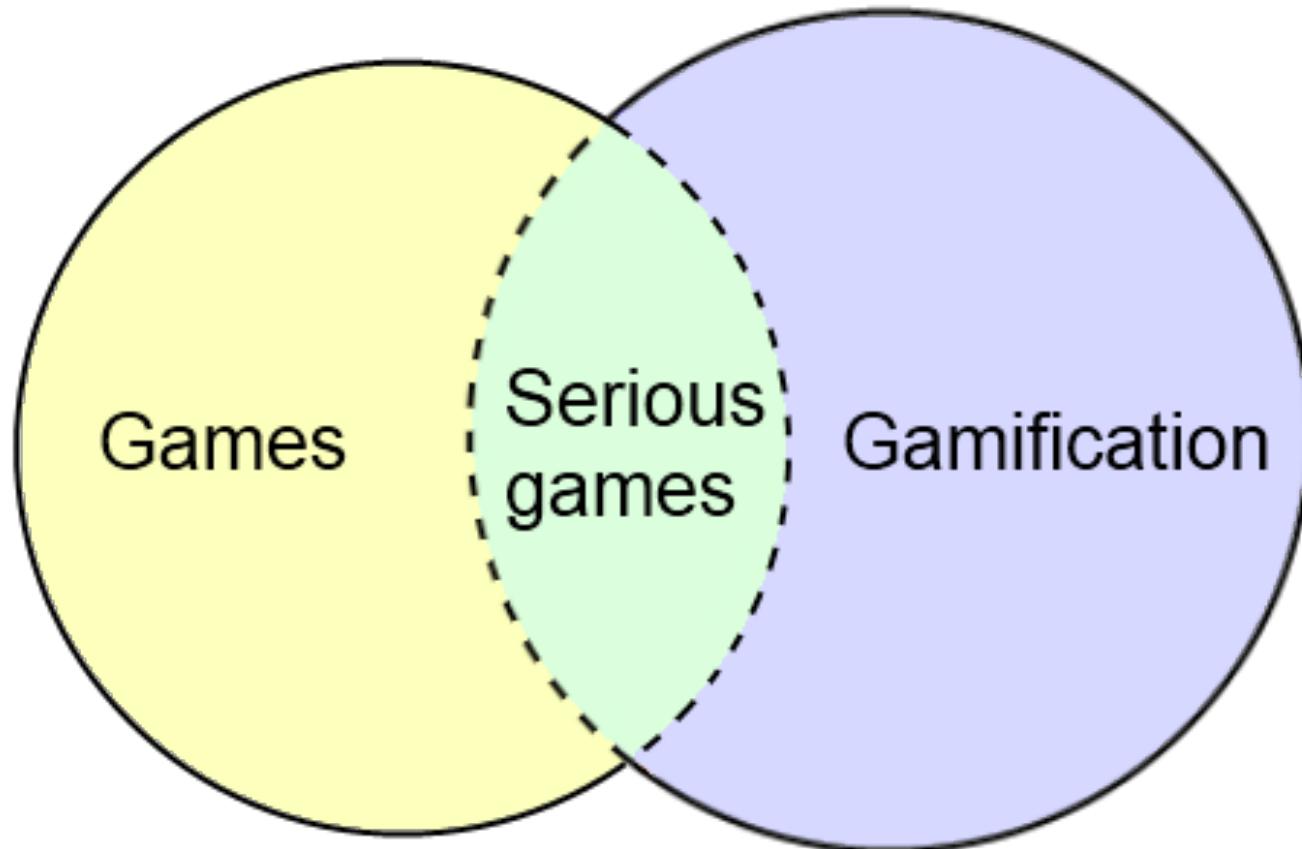


VR Concept Designer
Game designer
Docent





Serious games vs. Gamification



GAMIFICATION



**“HET GEBRUIK VAN GAME
ELEMENTEN IN EEN NIET GAME
CONTEXT, MET ALS DOEL:
GEDRAGSVERANDERING”**

**BETER WORDEN GEMOTIVEERD & BETER WORDEN
GEFACILITEERD IN JE DAGELIJKS WERK**



Gaming is hot!

maandag 23 maart 2015 | Het laatste nieuws het eerst op NU.nl

NU.nl > Tech > Games



Game-industrie helpt gemeente Groningen problemen oplossen

Gepubliceerd: 21 maart 2015 10:58

Laatste update: 21 maart 2015 11:05

j i f

lange game-ontwikkelaars gaan komende week de gemeente Groningen helpen met het oplossen van problemen waar ze tegenaan lopen.

Het Nederlandse softwarehuis [The Imagineers](#) ontvangt een investering van € 1 miljoen van diverse partijen voor de ontwikkeling van software die overheden en projectontwikkelaars moet helpen met het inzichtelijk maken van ingrepen in het landschap en de leefomgeving.

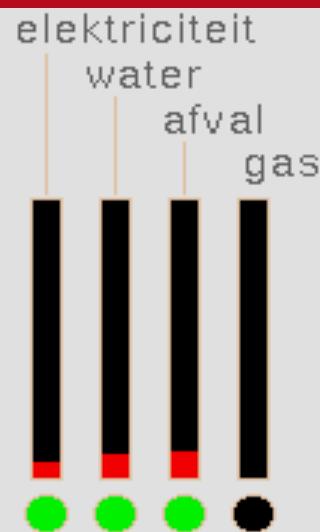
Een combinatie van vr, animatie, foto-realisme, serious gaming en fotogrammetrie (het meten aan foto's) biedt de mogelijkheid om online en eventueel real-time de impact van bijvoorbeeld windturbines en snelwegen in het landschap te bekijken. [Eerdere projecten](#) van het bedrijf waren de Uithoflijn in Utrecht en de windmolenparken in Noord-Holland.



Gamification voorbeeld



Serious Game in jaren 90



Welke soort toiletpapier kun je best gebruiken?

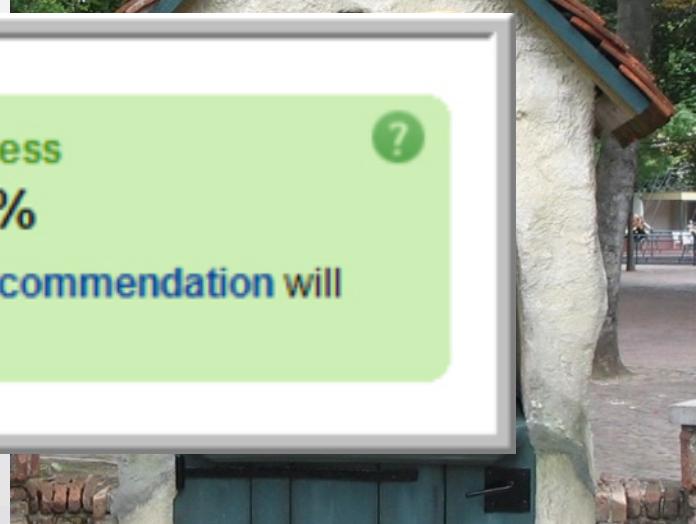
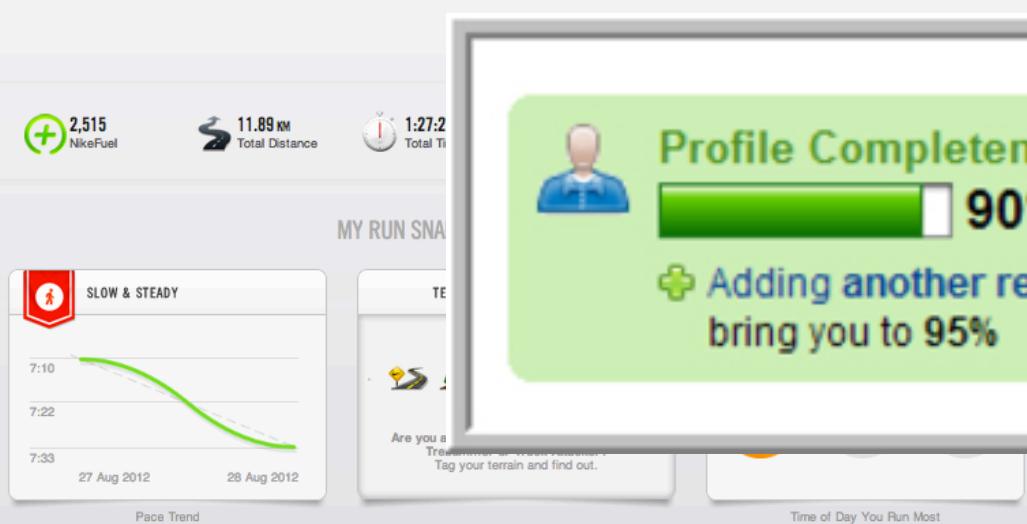
1. Grijs papier.
2. Wit papier.
3. Wit papier met roze bloemetjes.

In dit vertrek ligt...

Dit heb je bij je...



Iemand bekend met deze?

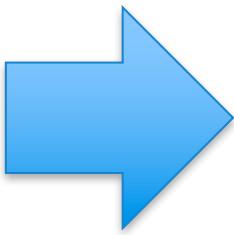




**HOEVEEL UUR DENKEN
JULLIE DAT DE
GEMIDDELDE 21 JARIGE
HEEFT GEGAMED IN HUN
HELE LEVEN?**

We gamen veel!

100000



Bron: Carnegie Mellon University (2010) & "Reality is Broken" – J. McGonigal (2010)

Daarnaast goed in samenwerking

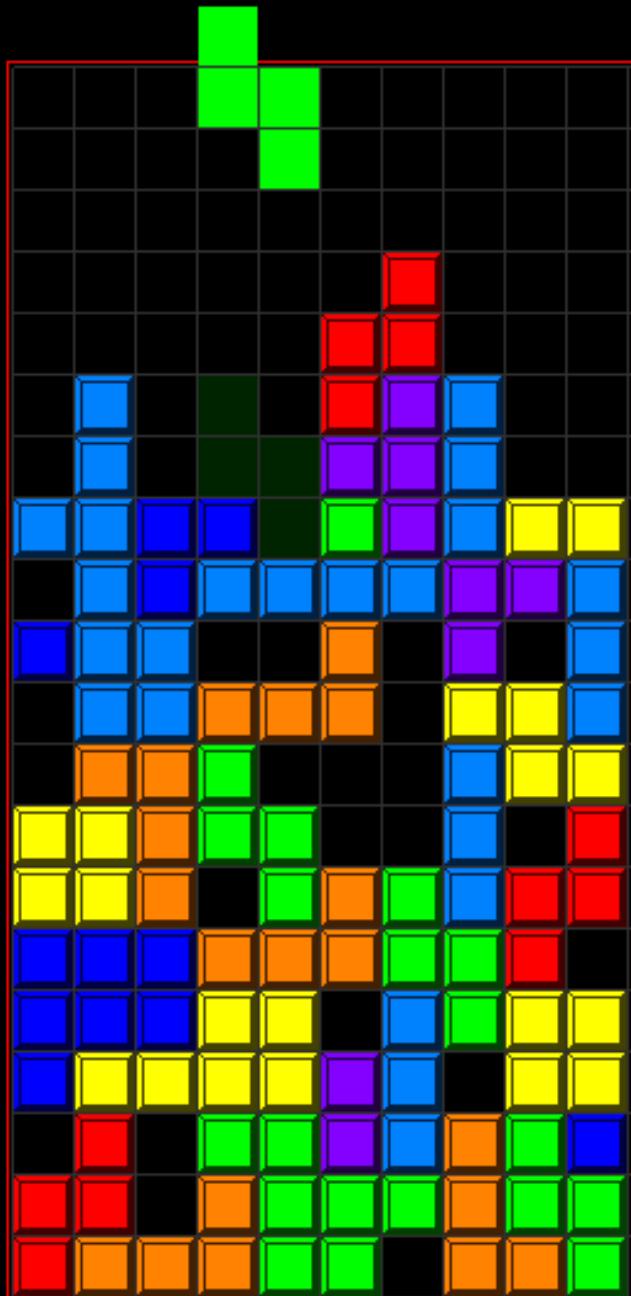


en goed in het door willen gaan

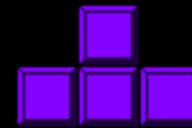




**WELKE GAME KUN JE
ONEINDIG DOORSPELEN,
MAAR KUN JE NOOIT
WINNEN?**



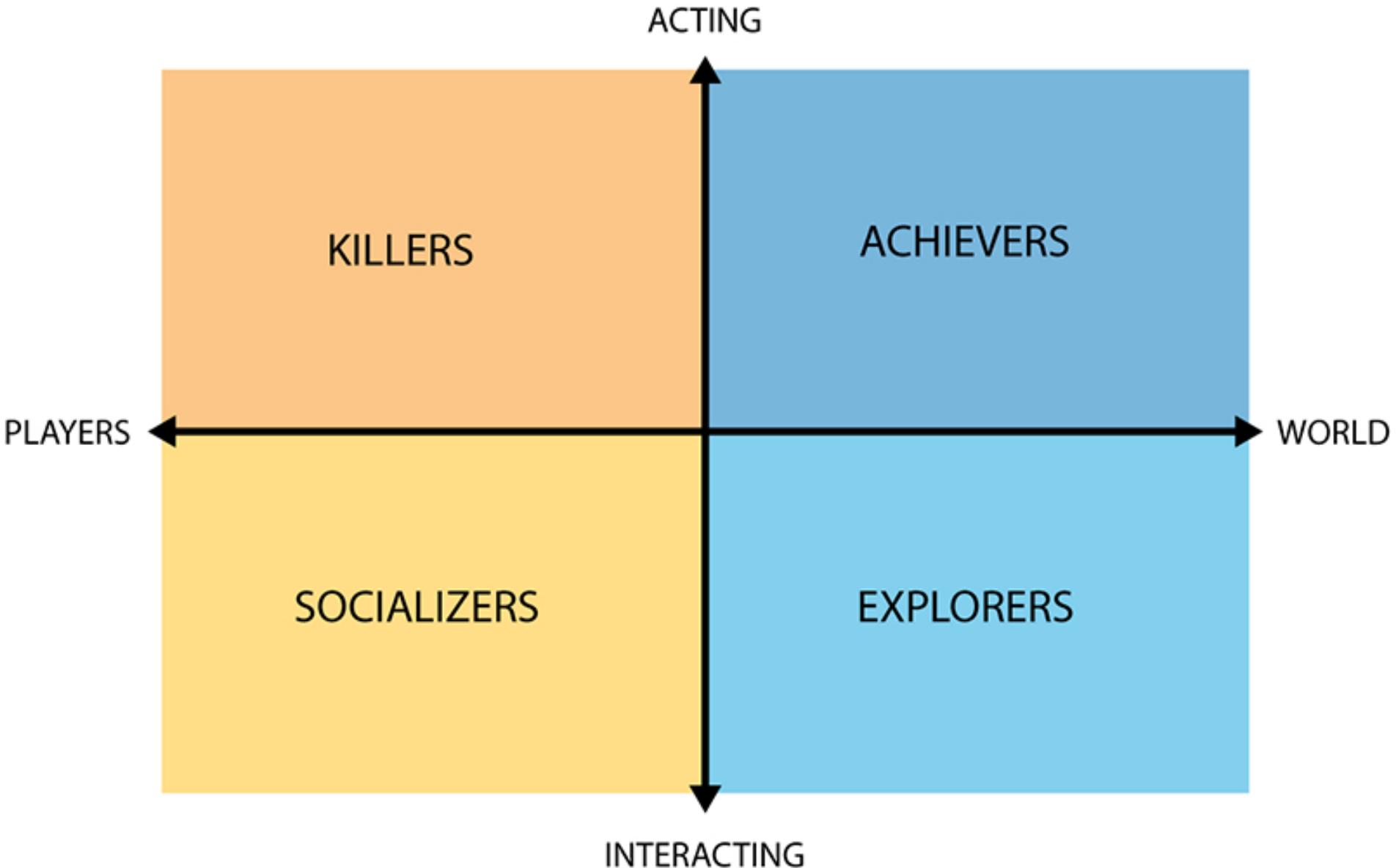
Next:



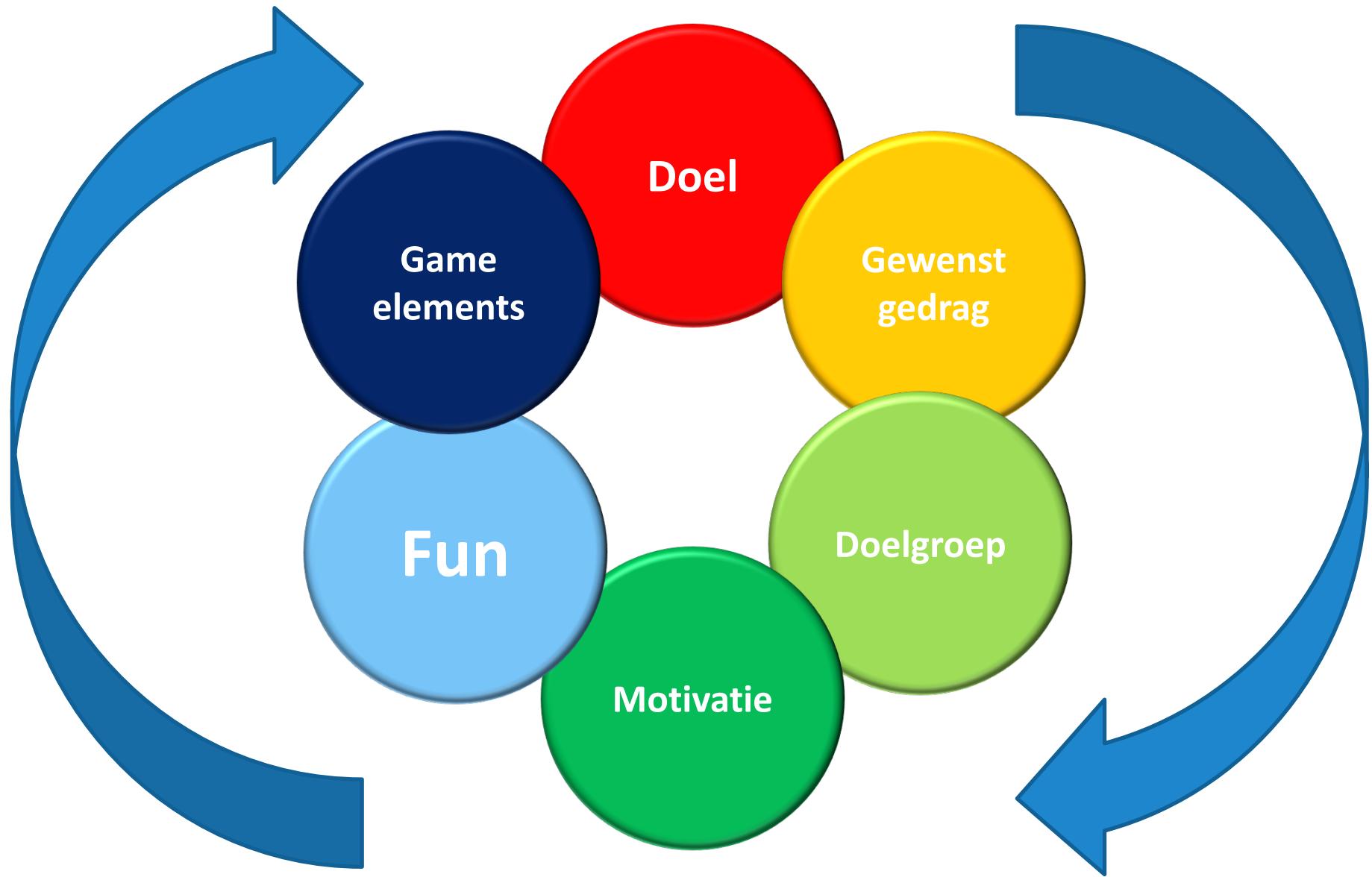
Level: 4

Lines: 11

Player Types



Gamification Framework



New realities

2016

A Microsoft Hololens headset is shown at the top left. Below it, a man wearing the headset is interacting with a virtual interface overlaid on a kitchen scene, showing a soccer game, weather information for Maui, and a weather forecast for the next few days.

Microsoft Hololens

- Projecteert virtuele beelden op echte objecten
- Wijkt af van andere VR-brillen
- Draait op Windows 10
- Geschikt voor games en bedrijfsmatige toepassingen

www.microsoft.com/microsoft-hololens/en-us

An HTC/Valve Vive VR headset is shown at the top right. Below it, a first-person view of a VR game showing a bridge over a chasm with a large stone structure in the background.

HTC/Valve Vive

- Ontwikkeld door HTC en softwarebedrijf Valve
- Draait op het Valve-platform SteamOS
- Levert volgens kenners spectaculaire beelden van zeer hoge kwaliteit

www.htcvr.com

A Samsung Gear VR headset is shown at the top left. Below it, a shark is being examined by a diver underwater, with a VR camera mounted on the diver's helmet.

Samsung Gear VR

- Combinatie van Galaxy Note 4 smartphone en uitgeklede Oculus Rift
- De telefoon wordt op de headset van de Oculus Rift geklikt
- De headset registreert hoofdbewegingen
- De telefoon fungereert als computer en beeldscherm

www.samsung.com/global/microsite/gearvr

An Oculus Rift VR headset is shown at the top right. Below it, a first-person view of a VR game set in a desert landscape with mountains in the background.

Facebook Oculus Rift

- De Oculus Rift was in 2012 de eerste VR-bril
- Daardoor heeft het merk een voorsprong op de concurrentie
- Voor de Oculus zijn de meeste games beschikbaar
- De nieuwste versie heet Crescent Bay

www.oculus.com

Virtual Reality is geen hype

DAGBLAD VAN
HET
NOORDEN

02 januari 2016 , pag. 2

Maak van het Noorden een ‘Virtual Valley’

MAARTEN PENNEWAARD

ASSEN/GRONINGEN Virtual reality biedt kansen voor Noord-Nederland. Bedrijven en zorginstellingen, die samen werken aan toepassingen voor de zorg, zien de vraag razendsnel toenemen.

Daniel Brinckmann van internetbureau Coolminds is ervan overtuigd dat het aantal toepassingen de komend jaren explosief zal stijgen. Hij werkt aan ‘Vrendle’: een verzameling van filmpjes en programma’s in virtual reality (VR), die toegankelijk worden gemaakt voor instellingen die een abonnement nemen. „Een variant op de digitale krantenkiosk Blendle, maar dan voor virtual reality.” Brinckmann noemt het Noorden – met een knipoog naar Silicon Valley – zelfs als mogelijke ‘Virtual Valley’: een broedplaats van onderzoek, techniek en zorg.

kennisinstituten als de Rijksuniversiteit Groningen, de Erasmus Universiteit en het Trimbos Instituut. Daarnaast zoeken zorginstellingen steeds vaker contact, nadat Coolminds in 2013 begon te experimenteren met toepassingen voor mensen met stoornissen als stoornissen als pleinvrees. Zorginstelling REIK werkt aan therapieën waarbij virtual reality wordt gebruikt. Met een VR-bril als de Oculus Rift op krijgen cliënten beelden te zien van een plein, waar ze stapje voor stapje verder op lopen en om zich heen kunnen kijken, terwijl ze in werkelijkheid in een veilige omgeving zijn.

Dergelijke toepassingen blijken goed te werken, zegt Brinckmann. Samen met het Groninger videobedrijf Viemr maakt Coolminds de beelden. Onlangs werden video’s gemaakt van zwemmen met dolfijnen, om te onderzoeken of die beelden moet con-

Virtual reality in opmars bij de publieke omroep

21-03-2016 (10:55) - media

Bij programma's op de publieke omroep wordt meer gebruik gemaakt van virtual reality (VR).

Voor het programma Missie Aarde heeft VPRO een film gemaakt in VR en ook op Lowlands 2015 heeft deze omroep een experiment gedaan met het mixen van virtual reality en de werkelijkheid.

The Passion 2016 (EO/KRO) is het eerste grote live programma in Nederland dat deze VR-technologie gaat gebruiken.

Olympische Spelen te zien door virtual reality-bril

WOENSDAG 9 MAART 2016



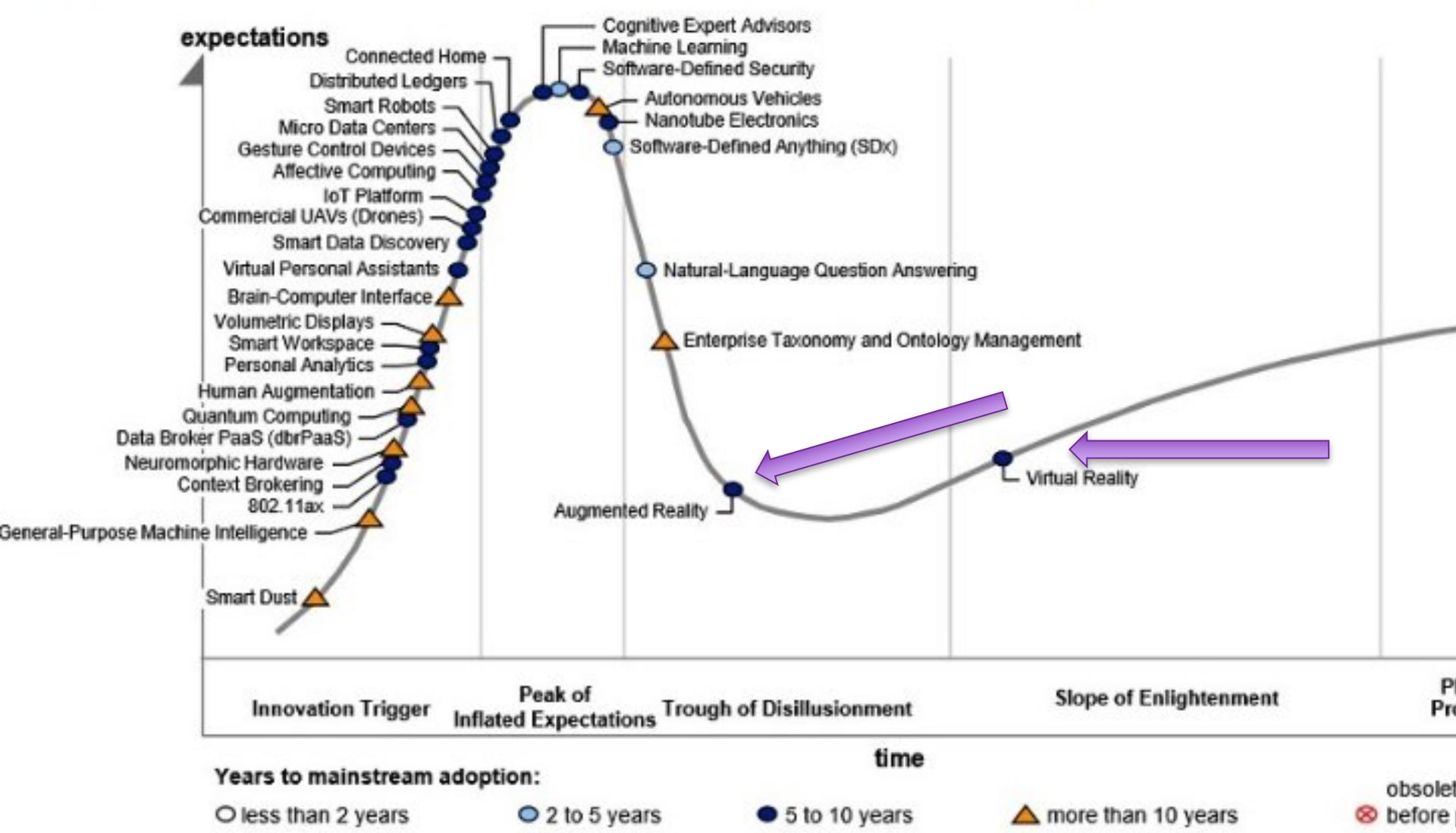
De Olympic Broadcasting Service (OBS) gaat tijdens de Olympische Spelen van dit jaar uitzendingen maken die bekijken kunnen worden met een virtual reality-bril, meldt Metro.

Met een compatibele headset kunnen de speciale vr-uitzendingen live bekijken worden. De live-uitzendingen moeten beschikbaar komen via vr-platforms

zoals de Oculus Store. Het is nog niet bekend welke vr-headsets toegang tot de beelden krijgen.

Tijdens de Jeugd Olympische Spelen, die in februari in het Noorse Lillehammer plaatsvonden, werd voor het eerst geëxperimenteerd met uitzendingen voor virtual reality en 360 graden-videos. ANP

Het perfecte moment





**“VIRTUAL REALITY IS EEN COMPUTER
GESIMULEERDE OMGEVING WAAR
GEBRUIKERS WORDEN
ONDERGEDOMPPELD IN LEVENSECHTE
ERVARING.**

**DE ZINTUIGEN ZICHT EN GEHOOR
WORDEN GEPRIKKELD OP EEN WIJZE
WAARDOOR DE GEBRUIKER DENKT
DAT HIJ WERKELIJK ONDERDEEL IS
VAN DE OMGEVING.”**

Gartner

Virtual Reality

VARIETY Editions: U.S. SIGN IN Google Custom Search Subscribe

FILM + TV + DIGITAL + CONTENDERS + VIDEO + DIRT + JOBS +

HOME SECTIONS SEARCH

NEW YORK POST

HOME | TV | NEWS

NAB Show: Peter Guber Calls on Broadcasters To Embrace Virtual Reality

EMAIL + 0 29 27
PRINT TALK g+1 Tweet f Share



NavyTimes
A GANNETT COMPANY

HOME YOUR NAVY WASHINGTON BEST FOR VETS BENEFITS CENTER OFFDUTY

DCInno Communities Newsletters Events

“GEICO’s MILITARY SUPPORT is ex - Ni

CNO: Virtual reality training should be fo

By David Larter, Staff writer 2:58 p.m. EDT April 13, 2015



The Navy's top officer said it's time to bring simulators and virtual reality training to the whole fleet by bringing it to the waterfront.

f CONNECT | t TWEET | in LINKIN | c COMMENT | e EMAIL | m MORE



Brightline Interactive Teams With Toyota for Virtual Reality Driving

Chris Bing - Staff Reporter 04/13/15 @ 3:37pm in Tech

321 321 f streetcred 15 twitter 14 facebook send via email share



READER SU

We're Making Moves and Lookin

Most Popular

Watch John Oliver and Michael Biersack on Last Week Tonight [Video]

Goedkoop kennis maken



Once upon a time...

1995



An old friend



“The Cinema of the Future”

Introducing . . .

sensorama

The Revolutionary Motion Picture System
that takes you into another world
with

- 3-D
- WIDE VISION
- MOTION
- COLOR
- STEREO-SOUND
- AROMAS
- WIND
- VIBRATIONS



SENSORAMA, INC., 855 GALLOWAY ST., PACIFIC PALISADES, CALIF. 90272

TEL. (213) 459-2162

Aug. 28, 1962

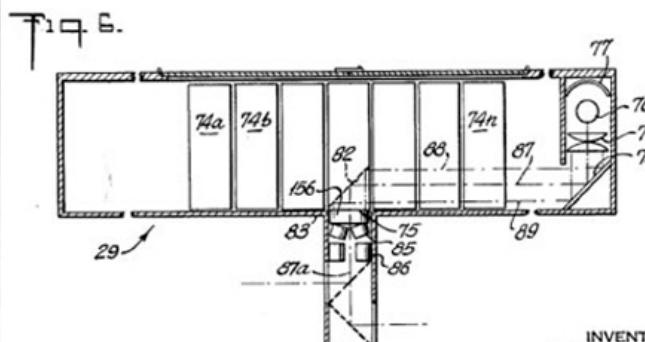
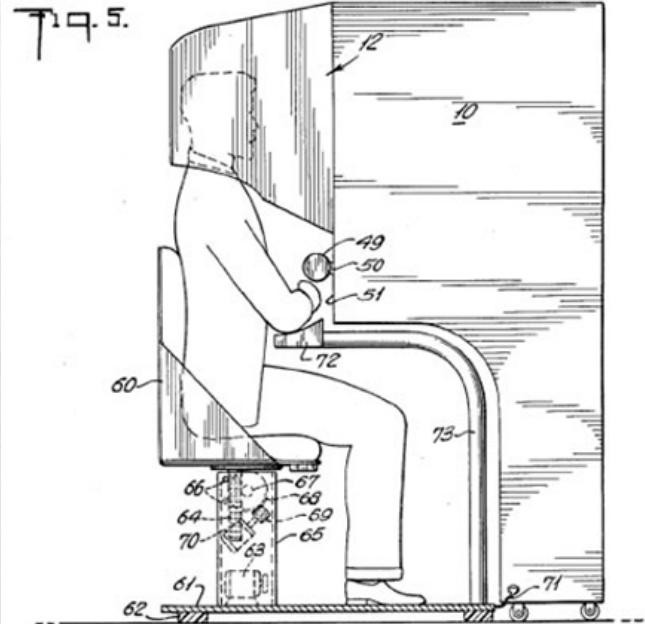
M. L. HEILIG

3,050,870

SENSORAMA SIMULATOR

Filed Jan. 10, 1961

8 Sheets-Sheet 3



INVENTOR
MORTON L. HEILIG

BY
Douglas M. Clarkson
ATTORNEY

What about Augmented Reality?



“

**“AUGMENTED REALITY IS EEN
TECHNOLOGIE DIE DE REALITEIT EN
DE VIRTUELE WERELD MET ELKAAR
VERBINDT.”**

“

Augmented Reality



Hololens

holoportation

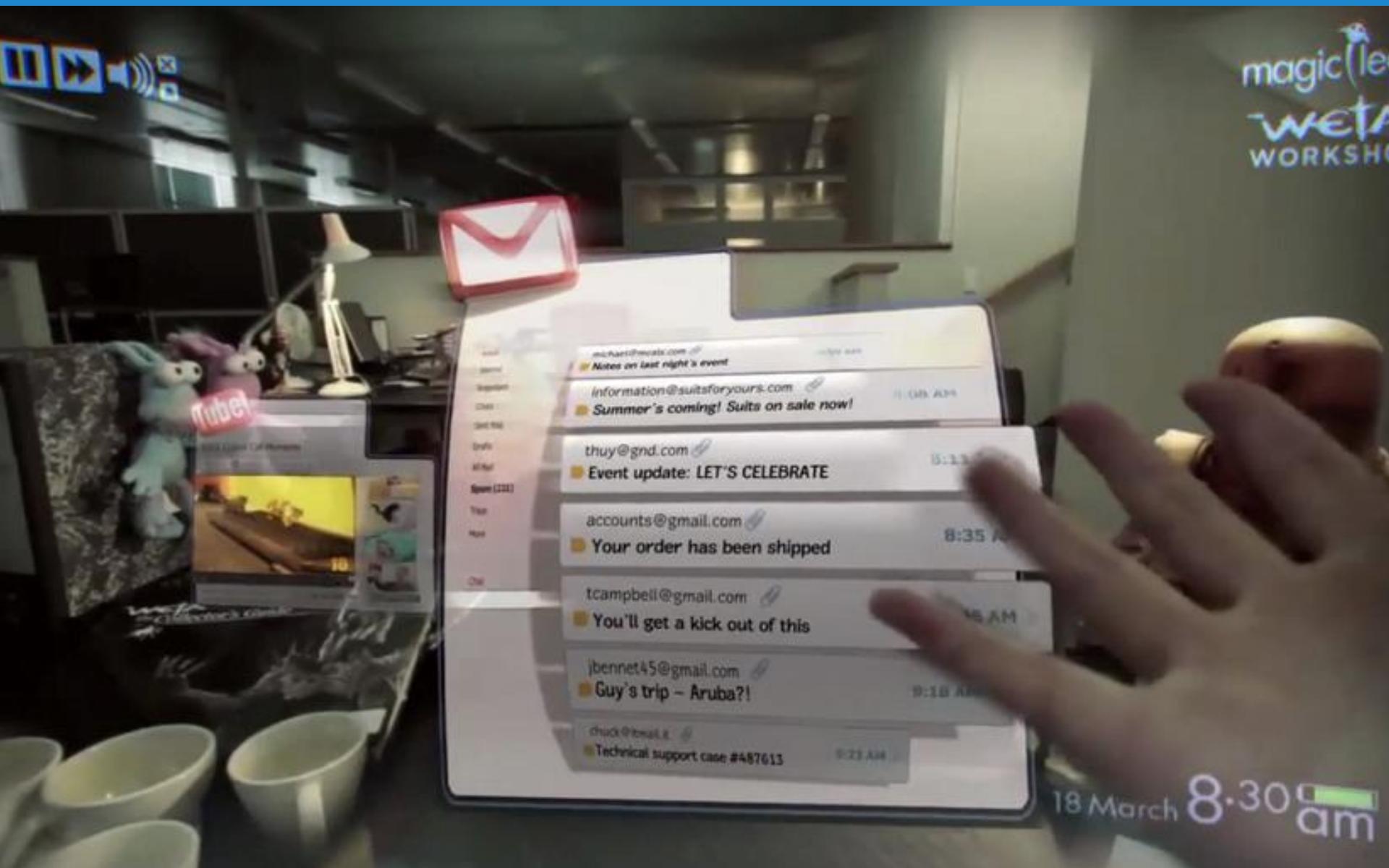
<http://research.microsoft.com/holoportation>

Interactive 3D Technologies

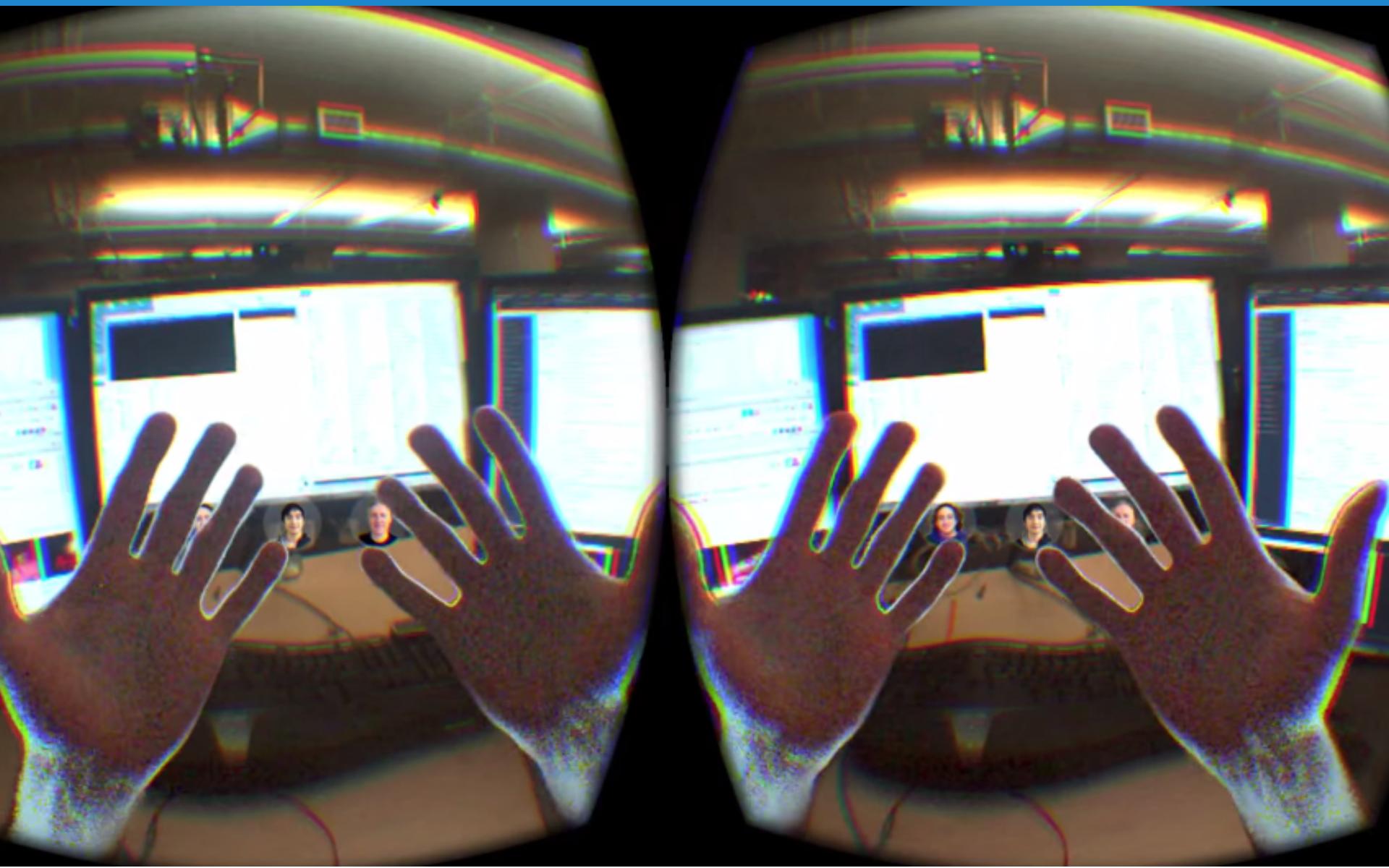
<http://research.microsoft.com/groups/i3d>

Microsoft Research

Magic Leap



Leap Motion + Oculus



Interessante VR/AR Markets

- Telepresence
- Training / Education
- Experiences
- Healthcare

Critical Notes



Mobiliteit vs kracht



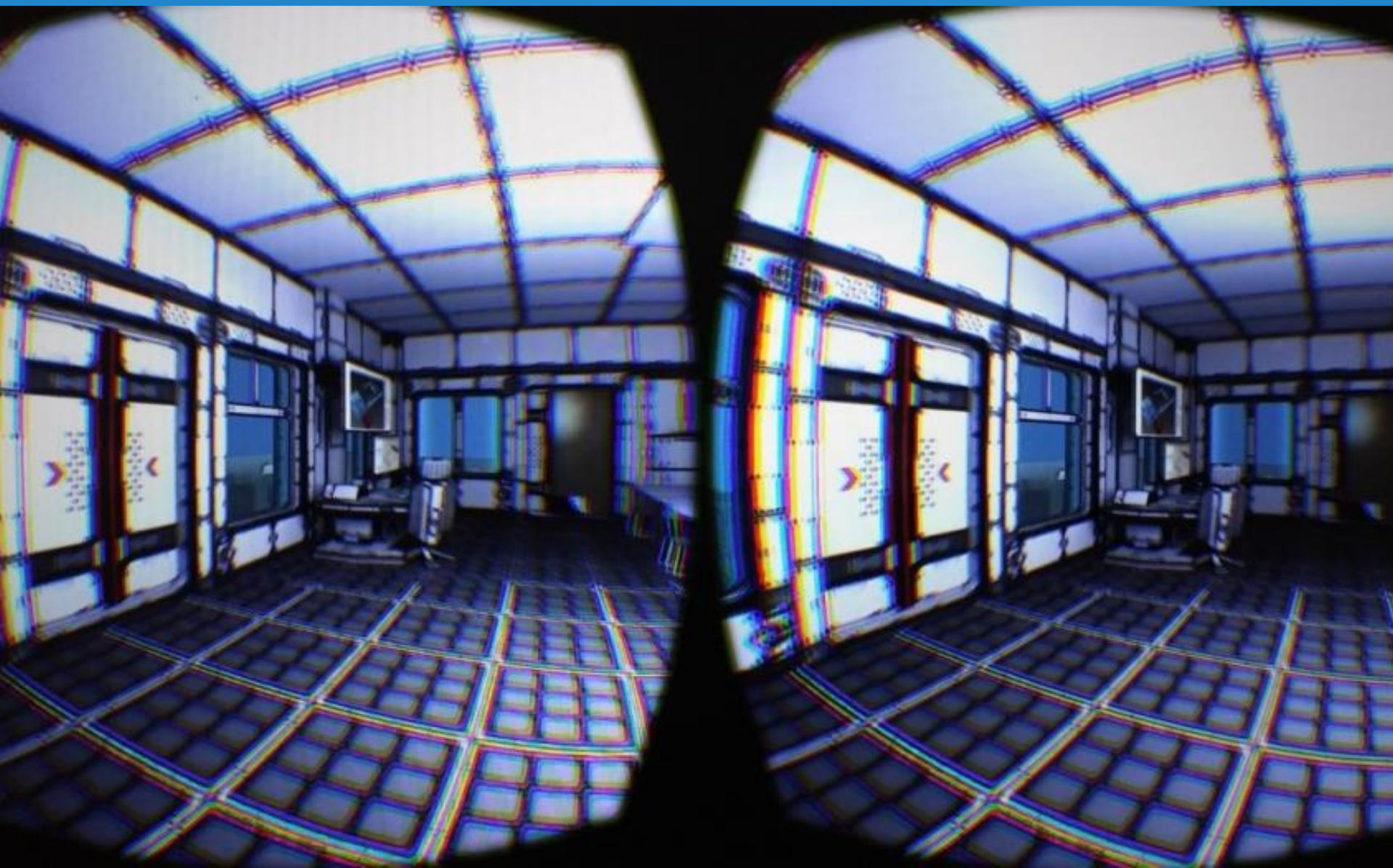


BOUWMANAGEMENT-ONTWERP-ENGINEERING



Rabobank

Training / Education Datacenter



Telepresence







BEDANKT!

www.linkedin.com/in/erikkuiper1983

