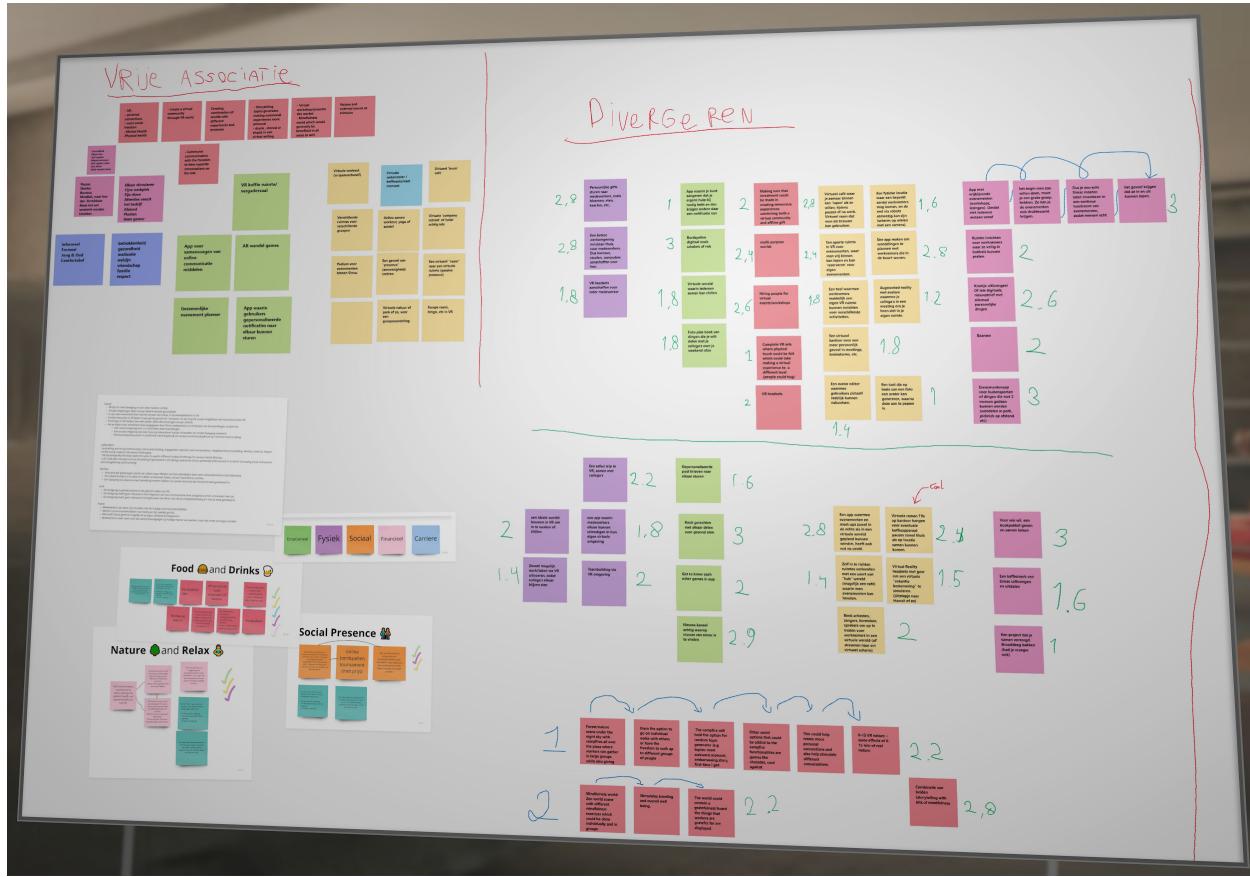


Simac Concept Proces



Stap 1: open braindump

De eerste stap was het opschrijven van alle eerste associaties bij de hoofdvraag, deze zijn in de afbeeldingen hierboven linksboven te vinden. De groene post it notes bevatten de eerste associaties van mij.

Stap 2: Divergeren van ideeën

Als volgende stap herhalen we stap 1, alleen voeren we deze stap nu uit zonder beperkingen. Beperkingen als geld, techniek, tijd etc. spelen in deze ronde dus geen rol. De uitkomsten van stap 2 zijn hierboven rechts te vinden. Ook hier zijn de groene post it notes mijn ideeën.

Stap 3: Clusteren

Nu er een hoop post it notes op het whiteboard staan is de volgende stap het clusteren en afstrekken van ideeën. Hierbij was onze eerste stap het punten geven aan elke post it note om zo de beste ideeën eruit te filteren. Hierbij gaf elk projectlid een cijfer en berekende we het gemiddelde uit. Alle post it notes met een cijfer onder de 2.5 werden weggestreept.

The screenshot shows a Trello board titled "Brainstorm". The board has several lists:

- Wit (niet haalbaar / gewoon)**: Contains one card: "+ Een kaart toevoegen".
- Geel (niet haalbaar / origineel)**: Contains one card: "+ Een kaart toevoegen".
- Blauw (haalbaar / gewoon)**: Contains three cards:
 - "Persoonlijke gifts sturen naar medewerkers, zoals bloemen, eten, kaarten, etc..." with 0/1 points.
 - "Bordspellen digitaal zoals schaken of risk" with 0/1 points.
 - "App met vrijblijvende evenementen (workshops, lezingen). Omdat niet iedereen meteen vanaf" with 0/1 points.
- Rood (haalbaar / origineel)**: Contains four cards:
 - "Een betere werkomgeving inrichten thuis, voor medewerkers. Dus bureaus, stoelen, computers aanschaffen voor hen." with 0/1 points.
 - "multi-purpose worlds" with 0/1 points.
 - "Hiring people for virtual events/workshops" with 0/1 points.
 - "Virtueel café waar je zomaar binnen kan 'lopen' als ze willen, tijdens pauzes of na werk. Virtueel raam dat men als browser kan gebruiken." with 0/1 points.
- Geel (haalbaar / origineel)**: Contains one card: "+ Voeg een andere lijst toe".

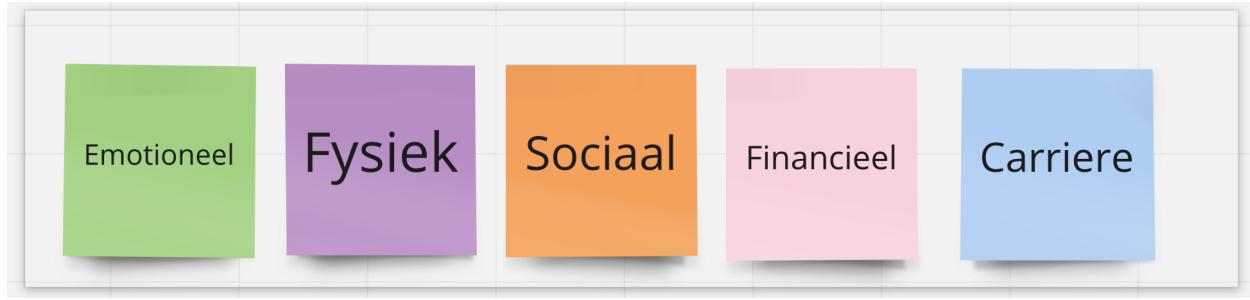
De overgebleven post it notes zijn onderverdeeld in 4 categoriën in een trello board, niet haalbaar / gewoon, niet haalbaar / orgineel, haalbaar / gewoon, haalbaar / orgineel.

Stap 4: Concepten op basis van onderzoek

In stap 4 willen we richting een concept gaan en betrekken we de resultaten die uit de analysefase zijn gekomen. Hieronder zijn per groepslid de belangrijkste bevindingen te zien waar we rekening mee moeten houden.

Casper
<ul style="list-style-type: none">• VR lijdt tot meer beweging en een beter fysieke conditie.• Virtuele omgevingen lijden tot een betere mentale gezondheid.• Er zijn veel overeenkomsten met het ervaren van natuur in de werkelijkheid en in VR.• Sociale Interacties in VR lijden tot een groter gevoel van "presence" en zijn in grote mate vergelijkbaar met interacties buiten VR.• Ervaringen in VR hebben een veel sterker effect dan ervaringen via een scherm.• Als we kijken naar activiteiten zoals aangegeven door Simac medewerkers in combinatie met de bevindingen rondom VR:<ul style="list-style-type: none">• Een natuuromgeving voor o.a. activiteiten zoals wandelingen.• Een sociale omgeving voor een focus op interactie en sociale activiteiten, en minder beweging vereisend.• De bovenstaande punten in combinatie met het gebruik van avatars en minimaal gebruik van hoofd en hand tracking.
Jadey Marin
<ul style="list-style-type: none">• storytelling and virtual communities: community building, engagement, attention and connectedness. Neighbourhood storytelling: identity construct. Impact on the human need for the sense of belonging• VR physiologically the body reacts the same. Is used in different studies for therapy for various mental illnesses.• a VC built with concepts such as storytelling implemented in VR setting could prove to be a potentially effective tool in stride for increasing social interactions and strengthening social bonding
Michèle
<ul style="list-style-type: none">• Interactie dat 'gedwongen' wordt, kan alleen maar afleiden van het uiteindelijke doel: meer verbondenheid en betrokkenheid.• De holistische kijk is in te delen in 5 delen: emotioneel, fysiek, sociaal, financieel en carrière.• Een oplossing zou daarom meer betrekking moeten hebben op sociale interactie dat niet direct werk gerelateerd is.
Luuk
<ul style="list-style-type: none">• De doelgroep is geïnteresseerd in het gebruik maken van VR.• De doelgroep heeft geen interesse in het integreren van hun communicatie tools aangezien ze hier al tevreden mee zijn.• De doelgroep heeft geen interesse in het gebruiken van AR en zien dit als vrijetijdsbesteding en niet als werk gerelateerd.
Yassin
<ul style="list-style-type: none">• Medewerkers van simac zijn tevreden met de huidige communicatiemiddelen• Meeste communicatiemiddelen voor bedrijven zijn zakelijk gericht.• Microsoft Teams geeft de mogelijk om je eigen software te integreren.• Medewerkers staan open voor een aantal toevoegingen op huidige manier van werken, maar niks moet vervangen worden.
Frame 4

Hieruit komen de belangrijke pijlers waarmee we onze concepten kunnen beoordelen. (zie afbeelding hieronder) Deze 5 pijlers zijn belangrijk voor het welzijn van de werknemer, zodra al deze 5 pijlers in orde zijn zal het welzijn van de werknemer dat ook zijn. Per concept hebben we met gekleurde vinkjes aangegeven of het concept de pijlers raakt.



Food 🍔 & Drinks 🍺

Food & Drinks is een concept waar de focus ligt op eten en drinken. Het idee is om een platform te bouwen waarop de gebruikers recepten kunnen maken en vinden en deze delen en beoordelen. Hierbij kan een jaarlijks Simac kookboek uitgegeven worden en kunnen er verschillende kookworkshops worden georganiseerd in VR ruimtes. Het food & drinks concept raakt alle 5 de pijlers en VR wordt ervin betrokken en uit de survey onderzoeken is gebleken dat de doelgroep hier open voor staat.



Nature & Relax

Nature & Relax is een concept waar de focus ligt op natuur en ontspanning. Het idee is om een platform te bouwen waarop de gebruikers verschillende mindfulness en yoga oefeningen kunnen vinden en deze uitvoeren in VR natuur ruimtes waarin ze dit samen met collega's kunnen doen. 3 van de 5 pijlers worden met dit concept geraakt.



Social Presence

Social Presence is een concept waarbij de focus ligt op VR en de mogelijkheden die hierbij komen kijken. Virtuele bordspellen en toernooien die plaatsvinden in 3D omgevingen door middel van VR. Dit concept raakt 3 van de 5 pijlers en maakt gebruik van VR, een techniek waar de doelgroep volgens de uitkomsten van de survey open voor staan.



Stap 5: Het Concept

Wij hebben ervoor gekozen om de concepten Food & Drinks samen te voegen met Nature & Relax. Social Presence is afgevallen aangezien de elementen van dit concept in de

andere 2 concepten terug te vinden was. Kiezen tussen Food & Drinks en Nature & Relax was lastig aangezien uit de survey bleek dat meer werknemers geïnteresseerd zijn in wandelen en natuur dan in koken, maar Simac in het verleden veel succes heeft gehad met kook evenementen. We hebben hierom gekozen om een platform te bouwen waarin beide concepten zijn geïntegreerd om tot een platform te komen waar werknemers vrijwillig aan kunnen deelnemen. Op deze manier hebben we meer raakvlakken met de doelgroep omdat de hoeveelheid activiteiten is vergroot.

Customer Journey Simac App

