

Intervju Karriereveiledning VR

Bakgrunn

Kjønn

Mann

Alder

25

Hvilke erfaringer har du med spill og VR og AR?

Bruker: "Spilt det meste av det beste. Hatt Vive i 3-4 år.

Har du brukt NAV VR applikasjon før?

Bruker: Ja, er godt kjent med de. Testet alle nåværende NAV applikasjoner.

Samarbeid og valgkompetanse (RQ)

Føler du applikasjonen har nytteverdi som introduksjon til en arbeidsplass?

Bruker: Ser absolutt fordelene med å være en veileder og en bruker. Så klart man kan ha utfordringer med mange brukere og sånn, da spørres det på media eller om det skal være framvisninger og sånn, men jeg ser fordeler med det mot å være alene.

Veileder: uten tvil om det. Nok en arena hvor man kan prate om det. I stedet for å fysisk møtes så hvis folk har utstyr så er det jo en gevinst i det og. Enklere for folk å møte opp digitalt enn fysisk.

Hvordan opplever du at å samarbeide med andre brukere påvirker representasjonen av en arbeidsplass?

Bruker: Jeg vil si at det hvertfall er veldig positivt i forhold til å lære opp eller å vise

Hvordan ting fungerer. Du kan faktisk fysisk vise, i stedet for å prøve å forklare fra utenfor appen. Da blir det bare snakking, og det kan skape forvirring. Kunne brukt bots, men det å ha ekte folk er bedre for å lære bort.

Kan et slikt verktøy bidra til at du finner ut hva du ønsker å gjøre?

Bruker: Ja, tror jo at det er et steg som vil få de videre, for du kan prøve vindmølle app, og tenke at det ikke er for meg. Da slipper du å dra på en lang tur for besøke arbeidsplass. Da har du spart pengene og turen. Så jeg ser stor verdi i det. For jeg tror det har en effekt i steget for å finne hva som passer deg. Enten for å utelukke eller åpne nye tanker.

Hvordan opplever du at det å være flere sammen i applikasjonen påvirker engasjementet?

Bruker: Spørs vel hvor godt man kjenner hverandre, de som er med. Med noen du kjenner blir det nok større engasjement. Kan bli vanskelig med ukjente, spørns hvor lenge man tenker å holde på.

Veileder: Det kan trygge(triggere?) hvis det en som er kjempegod og en som ikke er like god, så er det interessant å se samarbeidet. For de som jobber akkord får du lønn ut fra hvor fort du produserer ting, som kan skape irritasjon/frustrasjon hvis noen er trege. Så ved å jobbe sammen kan man se hvor man er. Denne evnen til å samarbeide når man ikke er på samme nivå, hvordan man håndterer det.

Hvordan opplever du at det å samhandle med andre i VR påvirker din valgkompetanse?

- Blir lettere å ta valg for deg for å komme inn i arbeidslivet?

Dette spørsmålet ble besvart i andre spørsmål

Tror du samarbeid i VR kan hjelpe personer som sliter i sosiale situasjoner med å finne jobb?

- Tror du samarbeid i VR kan brukes til sosial trening?

Veileder: I jobbintervju appen har vi har vi hatt folk med store utfordringer til angst, har jo syntet det er fryktelig skremmende å ha på seg brillene og snakke med den personen som er virtuelt til stedet i brillene, og får følelsen av å være i samme rom. Og det tror jeg jo for en del på jobbhuset som blir trygge der, så kan det uansett trigge frykt og angst å møte nye ukjente mennesker på en ny jobb. Så det å få på seg VR briller og kanskje få snakke med noen du ikke ser men skal løse oppgaver med, kan det si oss noen ting om

Hva vi må jobbe med for å håndtere det om det skaper frykt. Så kanskje er det en forberedelses fase på hvordan blir det når de skal avslutte hos oss og inn i en ny ukjent setting hvor det er ukjente mennesker. Kanskje får vi en reaksjon.

Bruker: Bare i dag, så føler man ikke samme presset som når man er i et rom fullt av andre mennesker. Det er jo en grunn til at det er så mye netthets, for man ser jo ikke ansiktet til den man hetser. Det gjør det enklere, men det folk har jo sine problemer, det vil jo alltid være vanskelig for folk, men det vil kanskje gjøre det lettere.

Veileder: Det er spennende hvertfall å teste ut hypoetesen om det senker terskelen i overgangsfasen når man går fra noe trygt til noe utrygt, og det å da bruke denne appen for å venne seg til å kommunisere med folk man ikke kjenner. Det hadde vært spennende å teste om folk kunne rett og slett øvd seg på å kommunisere med ukjente, på en måte, og spille sammen. Selv om du sitter hjemme må du snakke med noen andre og løse oppgaver sammen. Det er en interessant tanke å få testet hvertfall. For noen har det ikke betydning, men for en gruppe er det spennende tanke.

Veiledning / Veileder

Hvordan var opplevelsen å motta veiledning fra en NAV ansatt i VR?

- VR modus (avatar)
- Desktop modus (trekant)

Bruker: Tror det er positivt med bruker og veileder i appen samtidig. I motsetning til at det skal forklares (fra utsiden). Trenger jo dobbelt utstyr, så det er jo en kostnad, men er absolutt en fordel med det. Avataren fungerte greit nok. Eneste er vel hvordan verktøy brukes som er litt pirk. Veileder i desktop burde hatt en peker, det hadde utgjort en del.

Hvordan kan dette sammenlignes med en tradisjonell veiledningssituasjon?

- Ulemper / fordeler?

Veileder: Nei, det er jo litt sånn hvis jeg skal veilede en dreven VR-bruker, så tror jeg samtalen om dette yrket og bransjen ville vært en annen samtale om han var uerfaren, for da ville fokuset vært på å få de til å skjønne hvordan de opererer og løser oppgaver, og beveger seg i VR-rommet, før man egentlig kunne gått på det som handler mye mer om den jobbelaterte tingen, om bransjen og yrket, hvorfor det her er eller ikke er en Interessant jobb, hva er det som trekker deg, så det er litt to ulike prosesser. For normalt

For en dreven VR-bruker så vil jo de bli veilederen min i hvordan bruke utstyret. Så det blir litt sånn at ting tar lengre tid hvor man må lære opp og bli trygg på appen, og det er jo min erfaring med de som ikke har spilt mye før, så trenger man tilvenning og spille det litt før før man egentlig kan snakke om det man skal snakke om. Det er erfaringen min hvertfall. Så kanskje trenger å gjøre det to ganger rett og slett for å egentlig kom i posisjon for å diskutere om yrket er interessant.

Bruker: Det kan vel kanskje bli en litt mer sosial samtalemåte, at man kommer enklere opp med naturlige måter å prate med hverandre i stedet for at det er en veileder og en VR-bruker og at det blir litt sånn stivt. Enklere å gå over til en mer menneskelig samtalemåte.

Veileder: Stor fordel hvis veilederen har VR og, for da tror jeg bruker og veileder kommer i en likeverd situasjon, der vi kunne løst en oppgave sammen, eller kunne trått inn når det trengs. Mer verdi enn å bare sitte på desktop.

Hvordan var opplevelsen av å veilede andre brukere i VR, i motsetning til tidligere hvor det har foregått i samme fysiske rom?

Dette spørsmålet ble besvart i andre spørsmål

Fjernveiledning (RQ2)

Hadde du noen problemer med å komme i gang med programmet?

- Var det intuitivt? Lett å bli med i et rom?

Bruker: Det var enkelt å laste ned og komme i gang. Jeg synes det var fint oversiktlig og ganske selvforklarende.

Veileder: Det var greit, så lenge man kom seg forbi brannmurer på jobb pc osv. For folk som er dreven og holder på med data og sånn så er det kurant. For dem som ikke er så datakyndig hos NAV så kan det være greit å en telefon ved siden av for å hjelpe folk, alternativ kanal som support. NAV veilederen må være trygg på programmet og kjøring slik at det ikke stopper opp der.

Føler du at samarbeid i VR kan være nyttig for fjernveiledning?

- Hvorfor/hvorfor ikke? (utdyp)

Bruker: I en drømmeverden der alle har VR utstyr tilgjengelig så er det helt supert. Da har man flere muligheter.

Veileder: Det må være kjempepositivt.

Hva mener du er viktigst for at fjernveiledning skal fungere godt?

- Hvor nyttig oppfatter du at den er?
- Kvaliteter som snakking / avatarer / bevegelser osv.

Bruker: Jeg tok med jo med meg VR utstyret nedover på besøk til svigerforeldre. Da måtte jeg bare ta med sensorer og sette de i vinduskarmer og få det til å fungere her. Det er litt mer arbeid enn nyeste utstyr som Quest. Da ville jo kanskje gjort ting litt enklere og bedre for fjernveiledning.

Vil si at det er viktig å ha avatarer, man føler at man får mer kontakt med en person som beveger seg i den virtuelle verden enn det man gjør med en trekant eller bare i samme fysiske rom.

Veileder: Det er den utfordringen med utstyr, kostnad og tilgjengelighet. Å få dette til å fungere på en Oculus Quest må være en kvantesprang i forhold til å bruke en spill-pc og mixed reality hodesett. Vil øke tilgjengeligheten stort vil jeg tro.

Når det gjelder avatar og snakking så får man helt klart større samvær når man er i samme virtuelle verden. Øker opplevelsen. Sånn at det er viktig det med avatar og stemme, samt bevegelser. Helt enig det "Bruker sier".

Hvordan tror du opplevelsen ville vært om du hadde møtt en ansatt fra en arbeidsplass som er et stykke unna i VR?

- Ville du benyttet det?
- Tror du at du hadde følt deg trygg på situasjonen?

Bruker: Det kunne vært interessant, men om det ikke er så langt unna så kunne man like godt bare tatt en tur på verksted. I en situasjon hvor arbeidsplassene er så langt unna så er det sikkert lurt. Kunne sikkert fungert godt.

Jeg tror også at jeg vill vært trygg i en slik situasjon hvor en ekspert er med i VR, fordi man ville fått mer innsikt. Man kan få mer informasjon og detaljer, ettersom en slik VR app som nå er jo litt forenklet slik at det ville vært interessant.

Veileder: I en situasjon hvor man geografiske avstander er utfordrende er det nok gull verdt. I et bilverksted kunne en ekspert blitt med i VR og vist hvordan man skulle fikse noe på en best mulig måte.

Samarbeidsmekanismer (RQ3)

Hvordan er din opplevelse av gestikulering (håndbevegelser/peking) som kommunikasjonsmetode?

Bruker: Sånn når det gjelder håndbevegelser så savnet jeg pekefinger. Men jeg synes det er veldig viktig med hender fordi det er en stor del av kommunikasjonsdelen i VR. Laserpeker er veldig praktisk mot veileder, og hvis bruker skal si at man lurte på noe så kan man peke så problemet spesifikt. Når det gjelder å ta på ting på en skjerm så er enten pekefinger eller laserpeker bra.

Veileder: Det er kjempeviktig å kunne bruke hender, holde opp objekter og peke på ting.

Hvordan fungerte snakking i applikasjonen?

- Var det tydelig hvem som snakket?
- Fikk du med deg hva de andre sa?

Bruker: Jeg slet litt i starten med å få mikrofonen til headsettet å fungere, så jeg brukte mikrofonen på pc. Det blir litt dårligere med det, men tror det mer har med teknisk utstyr på gjøre. Nå la jeg ikke merke til om det lyste opp noe når folk prata, eller en liten snakkeboble, så tror jeg det ville vært bedre, spesielt om man er flere en to stykker sammen.

Dersom det står en person i andre siden av rommet så kan det være vanskelig uten noe indikasjon å se hvem som snakker og hva du lurte på. Kan fort tro det er nærmeste person.

Veileder: En forutsetning er jo at man benytter mikrofon fra headsett slik at lyden blir bedre, for mikrofon fra pc er mer begrenset. Enig med bruker at man kan se hvem som prater når man er flere med i applikasjonen.

Følte du at de andre brukerne var tilstede?

- Nærvær?
- Hvordan var din bevissthet på andre spillere / forståelse av hva de gjør eller planlegger?

Bruker: Jeg har ikke brukt så mye multipler VR før, det har mest vært singleplayer eller turn based multiplayer. Sånn jeg ikke veldig erfaring med det, men at opplevelsen av nærvær var mer tilstede når man var med en annen VR bruker som avatar slik som i testingen, da følte jeg nærværet til den andre personen med avatar. Det gjorde jeg. Bevegelser, og hva han planla å gjøre hva forståelig. Kan se for meg at det er litt kaotisk om det er 6-67 stykker som teleporterer seg fram og tilbake. Da ville det nok blitt vanskeligere å få oversikt.

Veileder: Multiplayer konsept er veldig interessant. Som desktop bruker fikk vi litt oversikt over de andre VR brukerne sånn at man kunne følge med. Vil jo si at dette er et kjempesteg i riktig retning i forhold til hva vi har hatt tidligere.

Enda mer realistisk vil det bli om man er med inn i applikasjon med VR headsett, det gjelder alle NAV VR apper. Da tror jeg også følelsen av nærvær blir forsterket.