

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 fordelene 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 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.

Bakgrunn

Kjønn

Kvinne

Kvinner

Alder

40

48

Hvilke erfaringer har du med spill og VR og AR?

Veileder 1: Vi har testet ganske mye VR apper, mest opplevelser og yrkes applikasjoner. Bruker Steam som plattform stort sett, i tillegg at vi har fått lånt VR utstyr fra private bedrifter. Vi har mye erfaring, vi har det også hjemme. Også Beatsaber VR spiller, det er moro.

Veileder 2: Vi har også fått prøvd en del AR fra et firma i Sandefjord som heter 3D-Learning. Pluss så har vi den vanlige gamingen, og pokemon go som er jo et AR spill på mobil. Noe Fortnite og andre spill på Playstation.

Har du brukt NAV VR applikasjon før?

Veileder 1: Vi er kjent med en del av de, men har litt blanda erfaring med noen av dem. Sånn at Fiskeoppdrett har vi bare prøvd litt, samme med bygg og anlegg. Vindmølle har vi brukt mye og er godt kjent med. Jeg tror at vindmølle appen er mer brukt enn fiskeoppdrett fordi den blir litt for vanskelig for ungdommer her i Sandefjord. De hadde ikke noe å relatere det til. Det fenga ikke. Byggeplass appen var teknisk ikke så bra. Der hadde vi problemer sånn at den er ikke blitt brukt så mye.

Samarbeid og valgkompetanse (RQ)

Føler du applikasjonen har nytteverdi som introduksjon til en arbeidsplass?

Veileder 1: Ja det synes jeg, synes den har mye potensial. Tror det at man kommunisere der inne i VR med briller, at man kan samarbeide på den måten, og ikke minst at man kan ha arbeidsgivere til å vise arbeidstakere. Hadde dratt inn arbeidsgivere der også.

Veldig kult at dere har lagt til sånn at man kan samarbeid, ikke bare bare at man gjennomfører alene, men samarbeide sammen med andre.

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

Veileder 1: Det gjør det jo mer reelt. Tror det er mye samarbeid på en arbeidsplass. Uten å ha erfaring fra bilverksted så ser jeg der for meg, sånn at det blir at det speiler arbeidsplassen godt.
Det å gi en smakebit, bruke sånne verktøy når folk er litt usikker på om de vil bli bilmekaniker så kan de bruke en slik app for å finne ut om det.

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

Veileder 1: Ja, det tror jeg. Denne applikasjonen her ville nok også vært nyttig for studieveiledere på skolene å bruke også.
Vi har testet noen av disse appene på skoleelever i fjor, 600 stykker og det var positive tilbakemeldinger. En av dem synes det var såpass kult å være vindmølle elektriker sånn at han vurderte å bli elektro.

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

Veileder 1: Jeg tror at VR skaper skaper engasjement og interesse i seg selv, men det er klart kanskje et hakk mer seriøst hvis man er sammen med andre.
Ungdommer er jo vant til å samarbeide med når de spiller.

Veileder 2: Jeg tenker at det skaper engasjement, for jeg ser jo dette med gaming hvordan de samarbeider og diskuterer for å løse problemstillinger. Du får den realitet biten at man ikke knoter med ting alene, men er sammen om problemet.

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?

Veileder 1: Det er kanskje litt vanskelig å si ja eller nei på det. Men jeg tror hvertfall at hvis du har en type veileder eller enda bedre en bedriftsleder så tror jeg det påvirker mer enn hvis det er jo ungdommer som jobber sammen. Litt situasjonsbetinget.
Dersom det er en ungdom og en veileder eller bedriftsleder tror jeg det er bra. Blir tryggere i valget sitt.
Diskusjon etterpå er lurt.

Veileder 2: Det er jo gjerne sånn at når man velger studieretninger så velger man gjerne det andre ungdommer velger også. Også når man deler en opplevelse i VR.
Får testet yrket virtuelt uten at man forplikter seg, også kan man kjenne på om det var noe for seg eller ikke. Da kan man diskutere med de som jobber med det og stille spørsmål som forsterker meningen. Dermed kan man unngå at man dropper ut fordi man rett og

slett valgte feil yrke.

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 1: Ja det tror jeg, for det har vært noen rapporter på VR og psykiske problemer. Da kan kanskje de med sosiale problemer oppleve litt positivt å teste i VR, det er litt mer ufarlig.

Veileder 2: I VR kan man møte frykten uten at der er noe farlig, også får man prøvd. Vi har jo sett det med høyde i VR hvordan folk reagerer til ting som ikke er behagelig i virkeligheten.

Veiledning / Veileder

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

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

Kan ikke besvares da de ikke brukte VR

Hvordan kan dette sammenlignes med en tradisjonell veiledningssituasjon?

- Ulemper / fordeler?

Veileder 1: Jeg tror at ved å bruke en sånn samarbeidsløsning, så har brutt litt is da, så det er lettere å snakke om faget etterpå, og det kan være bra for veiledere å bruke disse applikasjonene for å få de gode samtalene etterpå, for da har du på en måte gjort noe sammen, du har vært i VR og reparert noen biler sammen, så kan du snakke om det etterpå.

Veileder 2: Så er det litt likere forståelse av situasjonen i stedet for at en sitter og snakker om noe som den andre aldri har sett for seg, så kan du få kommunikasjonsstøyt på linja. Men når de har vært sammen i en opplevelse, snakket om det samme, sett det samme og opplevd det samme, så er det kanskje lettere å få dybde i kommunikasjonen.

Noen ulemper?

Veileder 1: Det er jo noe med kompetansen, det å sette seg ned å bruke utstyret, denne tekniske forståelsen da av det, og frykten for teknologi. Men hvis du ikke har god nok dekning eller kraftig nok utstyr slik at det lagges og ting ikke funker.

Veileder 2: Det eneste jeg tenker er at ungdommer har veldig høye krav, så det er viktig å senke kravene til ungdommene. "Nå skal vi ikke spille avanserte spill" for de har høye krav til applikasjonene de skal prøve, å hvis de ikke fenger nok, så gidder de ikke. Og det er en utfordring.

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

Kan ikke besvares da de ikke brukte VR

Fjernveiledning (RQ2)

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

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

Veileder 1: Nei, bare at jeg ikke skjønnte alt med desktop mode. Kanskje skriv hvordan desktop mode fungerer.

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

- Hvorfor/hvorfor ikke? (utdyp)

Veileder 1: Det kan være det fungerer i situasjoner, men jeg tror ikke det kan være det eneste. Vi er nok ikke helt der enda. Men du når nok kanskje flere ungdommer ved å tilby sånn veiledning.

Veileder 2: ... (det kan suppleres(?)) med noe webinar i etterkant eller sånt som samtale, digital undervisning, etter at man har testa.

Veileder 1: Veldig kul måte å nå mange på, ser for meg at lærere kunne brukt det for å nå hele klassen sin.

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

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

Veileder 2: Lyd er jo viktig uansett. Når man lager voiceover på film er det jo viktig at det er riktig stemme og tonefall og måte å snakke på. Det er jo viktig uansett.

Veileder 1: Less is more, ikke lag det for komplisert. Snakke tydelig, ikke for mye.

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?

Veileder 1: Det hadde vært innmari morsomt, og nyttig for brukeren. Så tror jeg mange arbeidsgivere hadde syntes det var gøy å vise fram hvordan de gjør det og hvordan de jobber.

Veileder 2: Lav terskel intervju, fange interessen.

Trygge på situasjonen?

Veileder 1: Jeg tror de hadde vært trygge, de er så vant til den spillverdenen at de hadde tatt det raskere enn de mer skeptiske eldre, så der tror jeg de hadde vært trygge. Det ser man med effekten til VR, at ungdommene fort glemmer verden utenfor når de har på seg VR. (Senket terskelen under livredningstrening). Veiledning kunne frigjort de enda mer.

Samarbeidsmekanismer (RQ3)

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

Veileder 1: Det hadde nok fungert bedre hvis vi hadde sett litt mer på hva de skiltene var eller når dere viste "nå skal vi bytte den og den". Så hvis vi hadde gjort det litt mer så hadde det fungert kjempebra.

Hvordan fungerte snakking i applikasjonen?

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

Ja, det var kjempebra. Tydelig å skjønne hvem som sa hva.

Hvis det var med 16?

Veileder 1: Nei.

Veileder 2: Var det noe sånn merke over den som snakket?

Nei, ikke akkurat nå.

Følte du at de andre brukerne var tilstede?

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

Veileder 1: Det tror jeg jo, i og med at avataren ligner på en person. Og forsåvidt med de diamantene og, vi stusset jo på at det var en diamant der som vi ikke visste hva var før dere sa det, så man er jo bevisst på det.

Forståelse/planlegging?

Ikke før dere sa hva dere skulle gjøre, men det var litt fordi vi ikke så det ordentlig. Vi så ikke hva formålet var, men det var kanskje fordi vi ikke flyttet.

Intervju Karriereveiledning VR

Bakgrunn

Kjønn

Mann

Alder

31

Hvilke erfaringer har du med spill og VR og AR?

Jeg kan vel si over middels, godt over middels. Godt erfaring ville jeg sagt.

Har du brukt NAV VR applikasjon før?

Ja det har jeg brukt. Elektriker vindmølle, fiskeoppdrett og ja, egentlig de fire stykkene som vi har fått tilgang til tidligere.

Samarbeid og valgkompetanse (RQ)

Føler du applikasjonen har nytteverdi som introduksjon til en arbeidsplass?

Ja, det føler jeg. Det er jo for de eventuelt som ikke kjenner til hva man gjør som f.eks bilmekaniker for de som eventuelt ikke kjenner til det. Vise littegrann fram hvordan man gjør det, hva man skal kikke etter. Viser problemløsninger egentlig.

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

Skaper litt mere lagfølelse, eller med andre om samhold. Hadde jeg prøvd dette alene så hadde jeg bare tullet gjennom det og bare kult. Det blir litt mere seriøst når man skal samarbeide med noen.

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

Ja, det hadde jo kunne snevret littegrann inn. Det er vanskelig å gjøre uten å ha en komplett simulator, men er en god introduksjon hvertfall.

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

Engasjementet øker definitivt, det vil jeg si. Er litt med bakgrunn på det jeg sa i sted om samarbeid på arbeidsplass, mer seriøst.

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?

Det er i utgangspunktet er vanskelig spørsmål. Men ja, samhandling med andre kan nok påvirke et valg om det blir det riktig valget for den som ønsker å gjøre det er et annet poeng man kan diskutere.

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?

Ja, det tror jeg definitivt. Det har mest med det jeg har opplevd tidligere. De tingene som vi har opplevd med NAV. blant annet har vi testet hjerte lunge redning med mange hundre elever i løpet av en uke og testet forskjellige yrker. Samtidig ville prøvde dette og flere sang stayin alive sangene sammen. Folk engasjerte hverandre og man turte å gjøre mer ut av seg selv, fordi man ser ikke at en ekte person står og ser på deg.

Veiledning / Veileder

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

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

Veldig enkelt og greit egentlig. Hvis man lurer på hvor knappen har så har man den laserpeker som han ene som var med i VR brukte. Når det gjelder forskjellen på desktop og VR modus så mangler desktop peker eller andre ting, så da vil jeg vi at hvis skulle man bare hatt en observatør så hadde det vært vanskeligere for nybegynner å vise hva man skal trykke på eller andre ting. Mens den avatar har flere muligheter og kan vise bedre. De har to forskjellige roller, dene ene er observatør også er den andre en lærer eller veileder.

Hvordan kan dette sammenlignes med en tradisjonell veiledningssituasjon?

- Ulemper / fordeler?

Nå er det en stund siden jeg satt inne på et NAV kontor og fikk veiledning, men dette er er litt mere engasjerende enn å sitte på et fellesmøte lokale og høre på en veileder prate. Det er en litt mere personlig greie og man får litt bedre innsikt enn vanlig veiledningssituasjon. Selv om det på en måte hadde vært en guide eller veileder og mange arbeidere, om det hadde vært samme oppgave eller vanskeligere så tror jeg man hadde fått mere engasjement fra søkere/brukere.

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

Dette spørsmålet kan ikke besvarer da det ikke var NAV veileder med

Fjernveiledning (RQ2)

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

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

Ja, altså, utenom mikrofon/høytaler problemer, men det har mer med hver maskin og hvilke lydinstillinger man har der.

Når man startet kunne man kanskje hatt en plakat med hvilke knapper som gjorde hva. Måtte nesten gjette litt. Men står jo teleport, og trigger lyser når man kan ta i noe.

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

- Hvorfor/hvorfor ikke? (utdyp)

Ja, det er jo det vi har gjort, så jeg synes det fungerer 100%.

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

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

Plug-and-Play. Det må være enkelt. Det trenger ikke være et veldig avansert system, bare den lille bagatellen om at man kan dra ut bolten med fingrene, det er ikke et problem. Folk driter i det, de skjønner man må bruke en drill eller annet verktøy. Som sagt, så enkelt at enhver person kan prøve det.

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?

Jeg tror det hadde vært greit. Tror ikke det vært så skummelt. Fordelen er jo at man kan gjøre det i de omgivelsene som man er mest komfortabel i, så i stedet for å pakke med seg masse masse klær, reise i tre-fire timer for å snakke i en halvtime for så å reise i tre-fire timer tilbake igjen. Så jeg tror det å møte en potensiell arbeidsgiver i VR er mer avslappende enn å måtte reise for å møte.

Trygg?

Ja.

Samarbeidsmekanismer (RQ3)

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

Jo, når du har den laserpekeren så fungerer det jo veldig greit. Så kan man jo vise tommel opp, så da har man vel tommel opp når det er feil. Arbeidshanskene så jo reelle ut.

Hvordan fungerte snakking i applikasjonen?

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

Ikke noe negativt å si om den.

Tydelig hvem som snakket?

Nå hadde jo jeg hørt stemmene deres før. Jeg la ikke merke til om det var en indikasjon på hvem som snakket.

Følte du at de andre brukerne var tilstede?

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

Ja det var det.

Forstå hva de gjorde?

Ja, veldig lett forståelig.

Andre kommentarer?

Nei, tror ikke det. Hadde en god opplevelse, for å si det sånn.