

VR – et fremtidspuljeprojekt på EASV 2022/23

Status og perspektiv for afholdte aktiviteter i forbindelse med Fremtidspuljeprojektet, Erasmus+ projektet “WISE Offshore” og aktiviteter i forbindelse med start af datamatikeruddannelsen i Tønder.



Else Lauridsen (EL)

Erik Kristiansen (EK)

Juni 2023



**ERHVERVS
AKADEMI
SYDVEST**

Indholdsfortegnelse

Indledning: Virtual Reality på EASV	3
Anbefalinger.....	3
VR-workshops og præsentationer.....	3
<i>Hvorfor holder vi VR-workshops?</i>	<i>5</i>
<i>Hvordan laver man en god VR-workshop?.....</i>	<i>5</i>
<i>Hvad har vi lært af VR-workshops?</i>	<i>5</i>
VR i Tønder.....	6
<i>Indledende spørgeskemaundersøgelse</i>	<i>7</i>
<i>Studievejledningsmøde i VR</i>	<i>7</i>
<i>Trivselssamtaler i VR.....</i>	<i>8</i>
Interview med studievejlederne.....	8
Spørgeskemaundersøgelse af trivselssamtalerne	9
Konklusion på undersøgelse af trivselssamtaler.....	10
<i>Programmering i Unity v/Kim.....</i>	<i>10</i>
<i>EU Interreg-projekt "VR Business Bridge"</i>	<i>10</i>
<i>Andre VR-aktiviteter i Tønder</i>	<i>11</i>
Månedlige møder i VR	11
Deltagelse i VR-relaterede workshops og konferencer	11
Mulige nye projekter	12
Konklusion	12
Bilag 1: Indledende spørgeskemaundersøgelse	14
Bilag 2: Spørgeskemaundersøgelse af trivselssamtaler i VR.....	21

Indledning: Virtual Reality på EASV

EASV har i en årrække fulgt udviklingen indenfor Virtual Reality og beslægtede ”immersive” teknologier, herunder AR (augmented reality) og MR (mixed reality) samt Metaverset, der spås at blive den nye form for internet, hvor vi ikke længere er *på* nettet men *i* nettet.

Der er tidligere blevet undervist i VR og AR på it-uddannelserne, men teknologien er modnet og har derfor fået interesse fra en bredere erhvervs- og samfundsmæssig kant, hvorfor vi gennem det seneste år med en række tiltag har ændret fokus fra en primær undervisningsvinkel, til hvordan disse teknologier (især VR) kan anvendes i et bredere perspektiv i samfundet og på EASV. Samtidigt er det ikke længere kun relevant for vores IT-studerende at kende til VR-teknologier, men også for vores øvrige studerende.

Denne rapport beskriver VR-relaterede aktiviteter siden sommerferien 2022. Nogle aktiviteter vedrører Fremtidspuljeprojektet, andre vedrører Erasmus+ projektet WISE Offshore. Da begge projekter har givet os erfaringer med brugen af VR, bliver der ikke her skelnet mellem hvilket projekt, der har finansieret aktiviteterne.

Anbefalinger

På baggrund af denne rapport, anbefaler vi, at

- Vi fortsat eksperimenterer med brug af VR på EASV
- Vi fortsat tilbyder studievejledning i VR til studerende i Tønder
- Vi fortsat underviser studerende i at konstruere VR-software
- Studerende og undervisere på alle uddannelser på EASV får større kendskab til (vores arbejde med) VR
- Vi fortsætter og også gerne udvider samarbejdet med virksomheder om VR-projekter

VR-workshops og præsentationer

Siden sommeren 2022 har vi afholdt en række VR-relaterede arrangementer på EASV. Enten i fremtidspulje-regi eller i forbindelse med Erasmus-projektet WISE Offshore:

- 17.08.22: VR-workshop for Ledelsen på EASV
- 07.09.22: VR-workshop for 10 administrative medarbejdere på EASV
- 14.09.22: VR-præsentation i forbindelse med indvielsen af datamatikeruddannelsen i Tønder
- 05.10.22: VR-workshop for EASVs bestyrelse
- 06.10.22: Møde med to medarbejdere fra Vattenfall
- 26.10.22: VR-workshop med to medarbejdere fra Edwards

- 04.10.22: Præsentation af EASVs arbejde med VR, Dansk Offshore
- 07.11.22: VR-workshop hos Education Esbjerg
- 21.11.22: VR-workshop for Viden & Erhverv
- 16.01.23: VR-workshop for besøgende fra Forsknings- og Uddannelsesministeriet
- 09.02.23: WISE Offshore Webinar med fokus på VR i uddannelser og virksomheder
- 22.03.23: Presentation af VR-projekt på sektorkonferencen i Vingsted
- 29.03.23: Presentation af VR-projekt på LearningHub konference i London.
- 14.04.23: VR-workshop + foredrag om Metaverset for studerende på EASV (valgfag i digital marketing)
- 19.04.23: VR-workshop for virksomheden Global Wind Service på EASV
- 03.05.23: VR-workshop for undervisere på EASV
- 10.05.23: VR-workshop + foredrag om Metaverset for finansøkonomstuderende på EASV, Sønderborg

Desuden har deltagerne i projektet løbende afholdt koordinerende møder mv, hvor vi har anvendt VR som konferenceværktøj.



Billede 1: Uddannelses- og forskningsminister Jesper Petersen afprøver VR i forbindelse med åbningen af datamatikeruddannelsen i Tønder, september 2022

Hvorfor holder vi VR-workshops?

VR er en teknologi som har været undervejs gennem snart mange år, men som nu har nået et modenhedsniveau, hvor den ikke bare finder anvendelse indenfor særlige områder, men finder bredere anvendelse til løsning af samfundsmæssige opgaver. VR-workshops giver både ny viden til deltagerne og til os som arrangører, så vi både bliver orienterede om nye muligheder, men også arbejder på ideer, der kan inspirere til udvikling af nye værdier og nye arbejdsgange på EASV.

Det er vigtigt, at både ansatte og studerende på EASV kender til fremtidens teknologier og forstår, at VR ikke kun er et underholdningsdevice men også et redskab som i større og større grad bruges af virksomheder i forbindelse med blandt andet rekruttering, træning, møder og markedsføring. Samtidigt er det også relevant at dele vores viden om Metaverset og mulighederne heri.

Vi har også holdt VR-workshops og -præsentationer for virksomheder, da emnerne VR og Metaverset også er meget relevant for denne målgruppe. Samtidigt gør vi opmærksom på vores arbejde på EASV og får skabt nye spændende samarbejder, fx med Vattenfall.

Hvordan laver man en god VR-workshop?

- 1) Det er vigtigt med en god internetforbindelse (stabil og hurtig), som er testet inden det skal anvendes. Man skal være opmærksom på, at visse tjenester på VR kan kræve særlig adgang, som ikke alle servere tillader.
- 2) Følelsen af at være sammen i et virtual reality mødelokale forstærkes, når deltagerne ikke er i samme rum og kun kan høre hinanden gennem headsettet
- 3) Det er afgørende for oplevelsen af VR, at avatarerne ligner brugerne. Det giver en mere overbevisende oplevelse, når man kan genkende mødedeltageren ved at se på avataren. Det gør samtidig mødet mere seriøst
- 4) Når deltagerne prøver VR for første gang, kræver det støtte fra mere erfarne brugere
- 5) Det er nødvendigt at give deltagerne tid til at lege og teste det virtuelle mødelokale, første gang de prøver det
- 6) VR-headsettet er tungt, man bør derfor ikke lade en VR-workshop vare mere end en time
- 7) Vær opmærksom på, at nogle få vil opleve "køresyge"
- 8) Giv evt. mulighed for at man kan deltage via webcam

Hvad har vi lært af VR-workshops?

- De fleste af deltagerne er meget positive og har det sjovt under workshoppen
- De fleste deltagere er positivt overraskede over VR-oplevelsen og ser mange muligheder i at bruge VR-mødelokaler til undervisning og mødeformål
- VR er ikke kun for unge mænd, der spiller spil. VR-møder appellerer til mange uanset køn og alder
- De fleste deltagere er imponerede over, hvor ægte det føles
- Deltagerne giver udtryk for en større grad af "at være sammen" / "føle sig mere forbundet" i VR end i Teams og Zoom-møder
- I Zoom-møder kan deltagerne slå kameraet fra. Dette er ikke muligt i et VR-mødelokale
- Jo oftere man bruger VR, jo længere tid kan man være i VR
- Det ville øge dynamikken i mødelokalet, hvis headsettet kunne gengive ansigtsudtryk
- De fleste har nemt ved at navigere i mødelokalet

- Vi har anvendt Horizon Workrooms software til at afholde møder med. Det har generelt fungeret fint, men har nogle gange givet udfordring med at komme ind til møder, at forstå hvordan man bliver inviteret til et møde og i forhold til at benytte sit fysiske tastatur.
- Workrooms har til gengæld vist sig at give en meget fin oplevelse af at holde møde sammen. Det er nemt at dele sin skærm, og det giver en forbløffende høj kvalitet sammenlignelig med ens eget skærbillede. Det kan således fint anvendes til teksttug undervisning i fx programmering.

VR i Tønder

I forbindelse med åbningen af den nye datamatikeruddannelse i Tønder fik alle 13 studerende udleveret et Oculus Quest 2-headset. De studerende i Tønder er langt fra studievejledningen og SU-vejledningen i Esbjerg. Det var derfor nærliggende at afprøve om VR kunne bruges til gøre adgangen til staben mere personlig end ved anvendelse af fx telefon, zoom eller lign. Desuden ønskede vi at undersøge, om de studerende ser en fremtid i VR.



Billede 2: De studerende i Tønder afprøver VR, september 2022

Indledende spørgeskemaundersøgelse

De studerende fik udleveret VR-headsets den 14. september 2022. Den 27. september besvarede 11 studerende et spørgeskema, som afdækkede deres erfaring med og holdninger til VR. Alle svarene fra spørgeskemaundersøgelsen kan findes i bilag 1.

Spørgeskemaet viser følgende:

- 5 ud af 11 studerende havde aldrig prøvet VR før, 5 havde prøvet det få gange, og én havde prøvet det mange gange
- 2 uger efter at de havde fået udleveret VR-headsets, havde 8 ud af 11 prøvet det. Heraf havde de fleste (7) prøvet spil i VR
- 8 studerende kan rigtig godt lide VR, og en enkelt bryder sig ikke om det
- De studerende ser mange forskellige fordele ved VR. Fx at man kan leve sig meget mere ind i det, at man kan bruge det mange forskellige aktiviteter, og at man kan afprøve ting, uden at de er virkelige.
- Blandt ulemper nævner de fleste risikoen for at blive "søsyg", og at headsettet er ubehageligt at have på
- 9 studerende kan forestille sig at anvende VR til møder med Studievejledningen, lidt færre kan forestille sig at anvende det til gruppearbejde
- Alle studerende tror, at VR vil spille en større rolle indenfor underholdning om 5-10 år, mens flere af dem ikke tror det samme vil gøre sig gældende indenfor undervisning og på arbejdspladser
- De fleste studerende har erfaring med online møder i fx Zoom og Teams. De ser det som en fordel, at man sparer tid ved online møder, men samtidigt savner de den fysiske kontakt og oplever, at det er sværere at koncentrere sig

Studievejledningsmøde i VR

Fredag den 18. november afholdt studievejledningen et intromøde for de studerende i VR. Her gav studievejlederne en PowerPoint-præsentation for de studerende og orienterede dem om mulighederne i VR, og praktikvejlederen informerede kort om praktikophold.



Billede 3: Studievejledningen afholder intromøde for de studerende i VR. Her anvendes softwaren Horizon Workrooms. November 2022

Trivselssamtaler i VR

Den 23. og 24. april 2023 afholdt Studievejledningen individuelle trivselssamtaler med de studerende i Tønder. Samtalerne foregik i et VR-møderum i Horizon Workrooms, og hver samtale havde en varighed af ca. 15 min.

10 studerende modtog tilbuddet om samtale, herudover var en studerende syg begge dage. Studievejlederne delte de ti samtaler mellem sig og deltog i alle samtaler i VR. 2 studerende deltog med webcam, men uden billede. 3 studerende deltog med webcam med billede. 5 studerende deltog i VR (heraf 4 med egen avatar og en med lånt avatar).

Efter samtalerne interviewede EK de to studievejledere, Katrine og Karsten, og de studerende besvarede et spørgeskema.

Interview med studievejlederne

Interviewet med studievejlederne viste, at:

- De havde lavet en spørgeguide som de tog udgangspunkt i, og den adskilte sig ikke fra det, de normalt gør. Det var mest rammesætningen.
- Den ene studievejleder oplevede at de studerende på nær én var gode til at åbne op, og at der ikke umiddelbar var nogen forskel i forhold til i traditionelle trivselssamtaler.
- I nogle af samtalerne manglede den ene studievejleder lidt føling med den studerende.
- Længden af samtaler var ikke anderledes end normalt.
- De ser det som en fordel, at den studerende kan være anonym pga. avataren.
- Lyden er god, så man føler stadigvæk, at det er et menneske man taler med.

- VR er et fint tilbud for de studerende, som synes det er rarest med VR. Hvis de studerende gerne vil gemme sig bag en avatar, så er det en god mulighed.
- Studievejlederne foretrækker selv at afholde fysiske samtaler.
- De samtaler der blev holdt, kunne lige så godt være afholdt over zoom.
- VR kan være brugbart, hvis man tegner meget eller fysisk bevæger sig under mødet. Måske lægger VR op til en anden metode, hvor studievejlederen og den studerende tegner sammen eller hopper rundt sammen.
- Begge studievejledere oplevede søsyge.



Billede 4: Studievejledning i VR på EASV (Horizon Workrooms). Marts 2023

Spørgeskemaundersøgelse af trivselssamtalerne

Få dage efter trivselssamtalerne blev de studerende bedt om at besvare et spørgeskema. Alle 10 studerende, der deltog i en trivselssamtale, har besvaret spørgeskemaet. Alle svarene fra spørgeskemaundersøgelsen kan ses i Bilag 2.

Spørgeskemaet viser, at

- 4 studerende anvender deres VR-headset hver uge, 4 anvender det 1-3 gange om måneden og 2 anvender det sjældnere.
- 5 deltog ikke i trivselssamtalen i VR: Den ene havde glemt sit headset hjemme, de andre 4 havde tekniske problemer.
- 7 synes overvejende godt om, at trivselssamtalen blev holdt i VR. De 3 synes hverken godt eller dårligt om det.

- 6 svarer ja til at vælge VR til fremtidige møder med studievejledningen, 3 svarer måske, og 1 svarer nej.
- 5 vil vælge at have møder med studievejleder, SU-vejleder e.l.. i VR, 2 vil vælge Zoom, 2 svarer, at platformen er lige meget og 1 ved det ikke.
- 7 studerende ser det som en fordel, at møder i VR er mere personlige og skaber større nærhed, idet det i højere grad føles som om, de rent faktisk sidder overfor en person. Der er mulighed for at vise kropssprog, og det skaber bedre flow i samtalen, at man er til stede i det samme "rum". En studerende skriver, at det måske gør det mere behageligt for folk at kommunikere igennem en avatar, og 2 fremhæver fordelene ved at spare tid og penge og ved at kunne deltage uafhængigt af geografisk placering.
- Af ulemper påpeger 7 personer risikoen for tekniske problemer, og 2 nævner muligheden for at glemme headsettet hjemme. 3 studerende fremhæver, at et møde i VR kan virke upersonligt og reducerer den menneskelige del af kontakten.

Konklusion på undersøgelse af trivselssamtaler

- Flere studerende oplevede tekniske problemer i forbindelse med trivselssamtalerne i VR. Disse skyldtes blandt andet utilstrækkeligt internet, og at de studerende ikke havde sikret, at deres VR-headset var medbragt, opladet og opdateret.
- Studievejlederne savnede, at de kunne aflæse mimik og kropssprog i VR. Dog var lyden god, så de følte stadigvæk, at det var et menneske, de talte med.
- Studievejlederne synes, at VR er et fint tilbud for de studerende, som foretrækker VR.
- VR kan give mulighed for andre former for aktiviteter i forbindelse med studievejledning. Fx hvor man bevæger sig mere eller tegner sammen. Samtidigt kan det måske være trygt for nogle studerende at kunne "gemme sig" bag en avatar.
- Syv af de studerende oplever at møder i VR er mere personlige og skaber større nærhed. Omvendt oplever tre af de studerende, at møder i VR er mere upersonlige.
- Halvdelen af de studerende foretrækker studievejledning i VR fremfor i telefonen eller på Zoom. Kun 2 studerende er sikre på, at de ville foretrække Zoom frem for VR.

Vi bør altså fortsætte med at tilbyde studievejledning i VR til de studerende, som foretrækker denne platform.

Programmering i Unity v/Kim

De studerende fik mulighed for at deltage i et kursus, hvor de fik indsigt i udvikling af VR software. Der blev undervist i emnerne: erhvervsmæssig anvendelse af VR, fremtidige muligheder med VR og udvikling af VR med Unity. Kurset foregik over tre fredag eftermiddag med tilslutning fra ca. Halvdelen af holdet.

EU Interreg-projekt "VR Business Bridge"

Som følge af EASVs arbejde med VR i Tønder blev vi af Tønder Erhvervsråd inviteret med i et EU Interreg-projekt sammen med en tysk partner. Projektet har til formål at skabe en "VR business bridge", dvs. en slags VR Metaverse, der skal styrke innovation og erhvervsfremme for regionen. Den tyske partner er et VR softwarehus i Flensburg, som vi tænker at besøge i efteråret. I praksis er EASV netværkspartner, og vi regner med at deltage i møder omkring projektet i efteråret 2023.

Andre VR-aktiviteter i Tønder

I løbet af efteråret 2022 har der været afholdt et antal uformelle seminarer med de studerende i Tønder, hvor vi bl.a. har arbejdet med VR og diskuteret forskellige fremtidsscenarier for VR. De studerende har på egen hånd udforsket VR, og de falder generelt i tre grupper: dem som begejstret har taget det til sig, primært som gamere, dem som har arbejdet bredere med det, og dem som ikke er kommet videre end det, som vi har krævet af dem (anvendt det i forbindelse med EASV). Det har kun en enkelt gang været anvendt til undervisning (positivt), og hvis der bliver behov for fjernundervisning, vil det helt sikkert blive anvendt.

Generelt har de givet udtryk for, at det er spændende at arbejde med VR, samtidig med at de har de sædvanlige problemer som studerende med teknolog har: De har glemt VR-headsettet, de troede, at de havde ladet det op, de har glemt adapteren, de har glemt deres password, de har glemt deres brugernavn - udover de softwareproblemer som VR som ny teknologi jo også har.

Månedlige møder i VR

I forbindelse med koordinering og styring af de forskellige VR-projekter og VR-tiltag har vi afholdt møder med brug af VR - både for selv at anvende det, og fordi det har vist sig at være en god måde at afholde møder på, når vi geografisk er spredt. Ofte har Kim Thøisen og Søren Spangsberg deltaget i disse møder.

Deltagelse i VR-relaterede workshops og konferencer

I løbet af perioden har en eller flere af os deltaget i følgende VR-relaterede webinarer, workshops og konferencer

- 06.09.2022: Mandag Morgen webinar: The Metaverse
- 27.10.2022: CA webinar: Metaverset og digitale trends
- 20.01.2023: Mandag Morgen webinar: Introduction to the Metaverse
- 27.01.2023: Conference: Nordic Metaverse Summit. Arrangeret af Dansk Industri og Copenhagen Institute for Futures Studies
- 27.04.2023: Oplevelsesværksted "VR i undervisningen" Ved TakeawalkVR på LearningHubs Netværkskonference, KEA

Mulige nye projekter

Arbejdet med dette fremtidspuljeprojekt har vist mange måder, hvorpå vi kan arbejde videre med VR. For eksempel:

- Fortsættelse af VR-projekt i Tønder
- Erasmus+ projekt: Undervisning i tværnationalt valgfag foregår i VR-møderum
- Frascati-projekt med fokus på virtuelle møderum
- Interreg-projekt Danmark-Deutschland "VR Business Bridge"
- Nyt kursus i SmartAcademy: VR, AI og Metaverset
- Fremtidspuljeprojekt i Sønderborg: VR i designprocessen

Konklusion

Formålet med fremtidspuljeprojektet var at undersøge, hvorledes VR kan anvendes i en bredere sammenhæng på EASV og i erhvervslivet frem for egentlig undervisning i konstruktion af VR-software, som EASV har varetaget i en årrække. Vi har især set på muligheden at af anvende VR som møde- og conferenceplatform og har afholdt en række seminar, møder og samtaler i VR med erhvervspartnere, institutioner, medarbejdere og studerende.

Vi har således haft en bred kontakt til mennesker i forskellige aldre og funktioner og har haft mulighed for at observere, hvordan møder mv. i VR bliver modtaget, og hvilke udfordringer den praktiske afvikling giver. Overordnet kan vi konkludere:

- **INTERESSE:** VR bliver modtaget med positiv interesse.
- **SAMHØRIGHED:** VR skaber en større fornemmelse af at være til stede i et andet miljø end formater som 2D-film, videokonferencer mv. Tilstedeværelsen kan være realistisk (VR-film) eller simuleret 3D-grafik med avatarer og 3D-lyd. Møder med flere deltagende avatarer giver en reel fornemmelse af at være sammen, også selvom man ikke kender de øvrige deltagere.
- **MODNET TEKNOLOGI:** VR-teknologien er modnet de seneste år og er nu af en sådan kvalitet, at den med fordel kan anvendes til en række opgaver, herunder møder og simuleringer af arbejdsituationer.
- **UDFORDRINGER:** VR-teknologien stiller stadig visse krav til brugeren, og nye deltagere skal regne med at skulle forberede sig eller have hjælp til at komme i gang.
- **TILVÆNNING:** Mange oplever forbipasserende ubehag med VR i starten. Længerevarende brug (+1 time) kræver tilvænning.
- **NÆSTE GENERATION:** VR-teknologien er stadig for klodset og speciel til at blive rigtig mainstream, men det er realistisk at næste generation vil blive noget der i vægt og udseende ligner briller, hvorefter anvendelsesmulighederne vil blive helt anderledes, bl.a. med "naturlig" inddragelse af AR-teknologi.
- **UDDANNELSESPERSPEKTIVER:** Der er mange muligheder ved at anvende VR på EASV. Blandt andet ved fortsat at undervise de studerende i konstruktion af VR-software og ved at tilbyde studerende i Tønder studievejledning i VR-møderum. Herudover kan vi f.eks. give bygningskonstruktørstuderende adgang til 3D-simuleringer af bygninger, vi kan anvende VR som et værktøj til at fremme kreativitet og samarbejde mellem studerende, og vi kan

undervise markedsførings-, service- og finansøkonomstuderende i mulighederne i VR og Metaverset.

- **ERHVERVSPERSPEKTIVER:** Der er stigende interesse for at anvende VR til at simulere arbejds- og læringssituationer som ellers i praksis er umulige eller vanskelige at gennemføre. Det drejer sig fx om simulering af omkostningstunge eller farlige situationer, så som brand i et vindmølletårn på havet eller besøg på en boreplatform. Samtidigt er der virksomheder, der anvender VR til at samle deltagerne fysisk, fx til konferencer eller møder. Denne udvikling blev forstærket af Covid 19-pandemien. Regionalt findes der blandt andet i Flensborg et softwarehus, der har specialiseret sig i udvikling af VR. Kigger vi ikke kun på VR men på hele Metaversidéen, er der også et stigende antal virksomheder, der begynder at anvende dette "univers" til blandt andet markedsføring og som en platform for oplevelser.

VR må anses for en teknologi, der ikke længere er "up and coming", men nu har fået øget opmærksomhed gennem de oplagte muligheder, der er for at bruge den, ikke kun til underholdningsformål men også indenfor uddannelsessektoren og i erhvervslivet. Blandt andet til at løse simuleringsopgaver eller som en teknologi der kan understøtte fjernarbejde og vores måde at mødes på.

Bilag 1: Indledende spørgeskemaundersøgelse

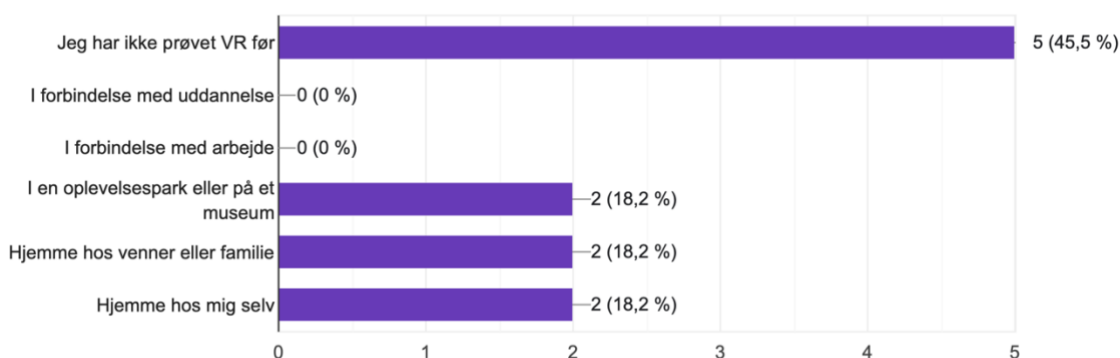
Har du prøvet VR, før du startede på EASV?

11 svar



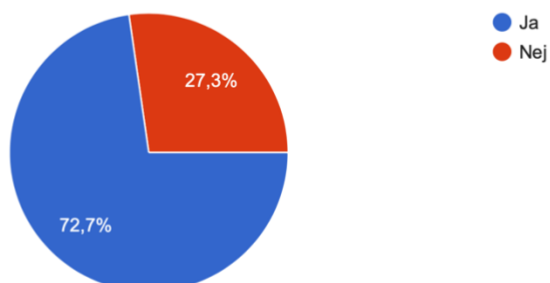
I hvilken sammenhæng har du tidligere prøvet VR? (Marker alle relevante svar)

11 svar



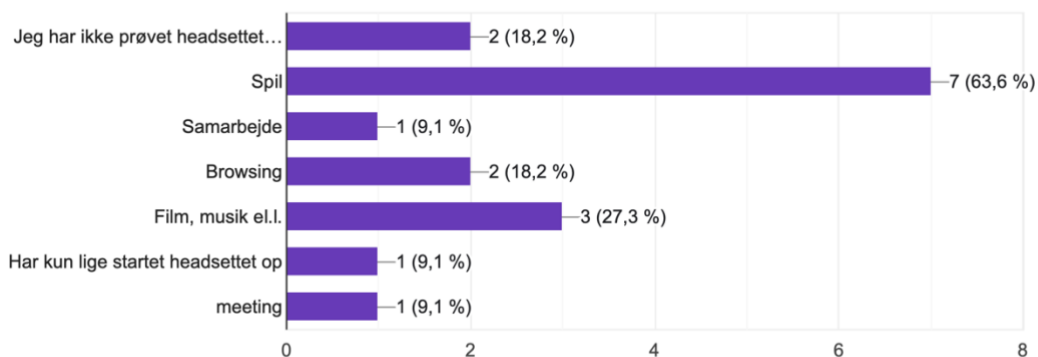
Har du prøvet det VR-headset, som du har fået udleveret på EASV?

11 svar



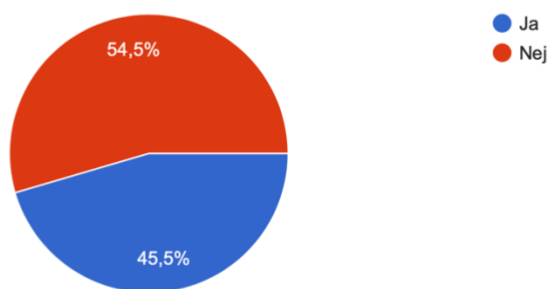
Hvilke VR-apps har du prøvet på det VR-headset, som du har fået udleveret på EASV? (Marker alle relevante svar)

11 svar



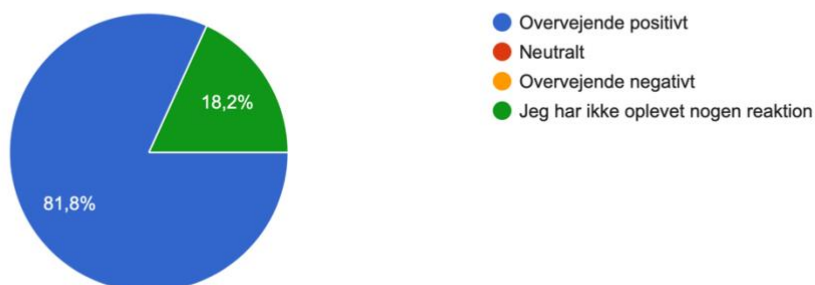
Har dine venner og familie prøvet det VR-headset, som du har fået udleveret på EASV?

11 svar



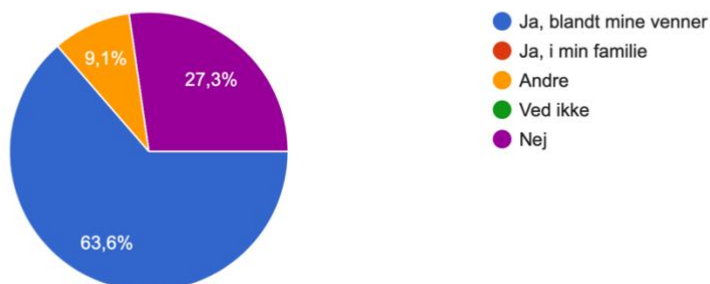
Hvordan har du oplevet dine omgivers reaktion på, at du har fået udleveret et VR-headset?

11 svar



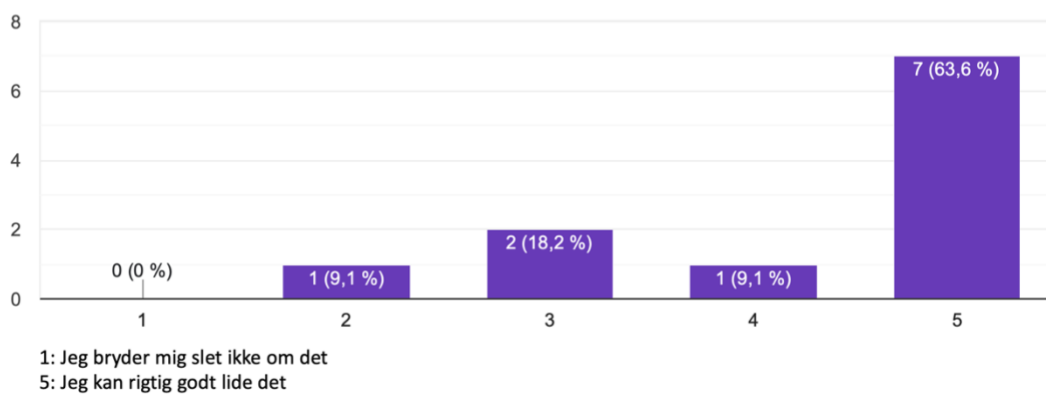
Kender du andre, som bruger VR?

11 svar



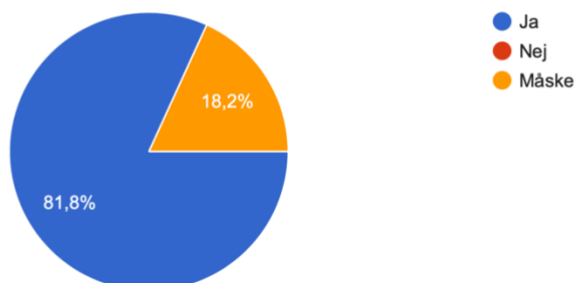
Uanset om du har prøvet VR, hvad er så dit indtryk af VR?

11 svar



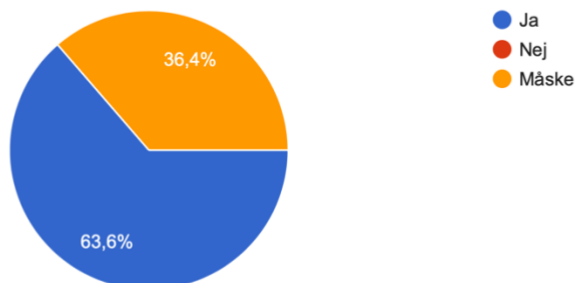
Kan du forestille dig, at VR kan anvendes til samtale med studievejleder, SU-vejledere og andre i EASV's stab i Esbjerg?

11 svar



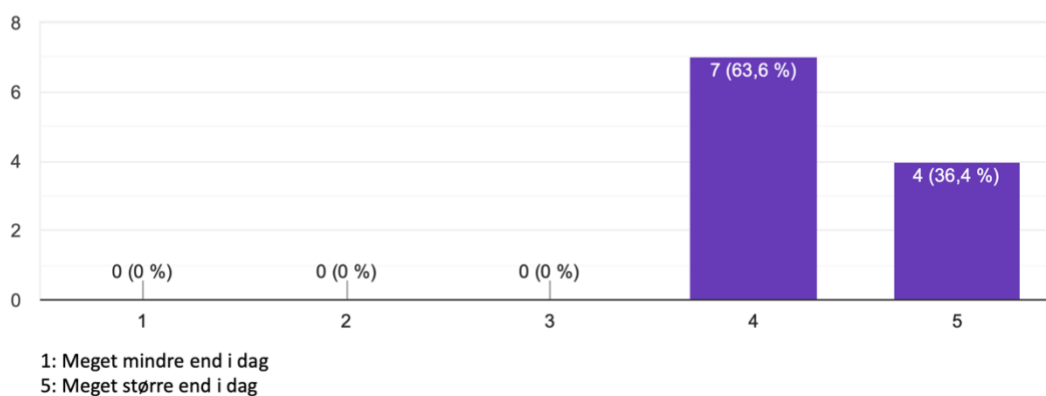
Kan du forestille dig at VR kan anvendes til samarbejde med dine medstuderende, fx ved projektarbejde?

11 svar



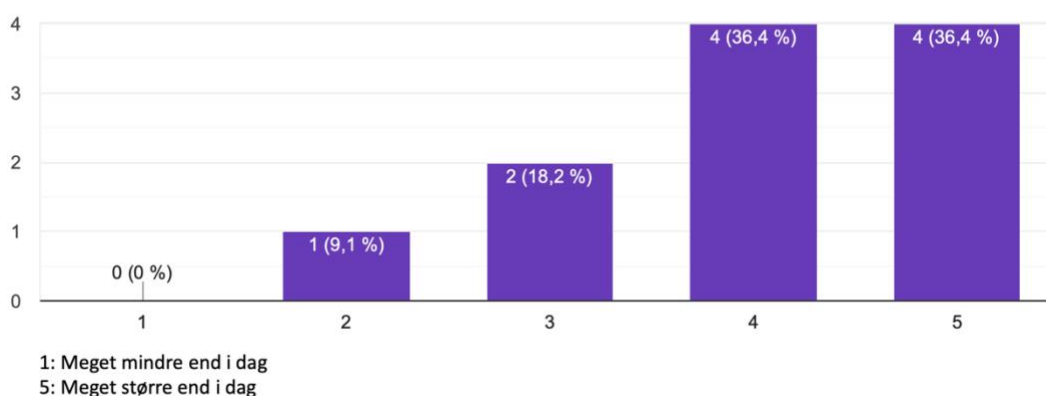
Hvordan ser du VRs rolle i underholdning om 5-10 år

11 svar



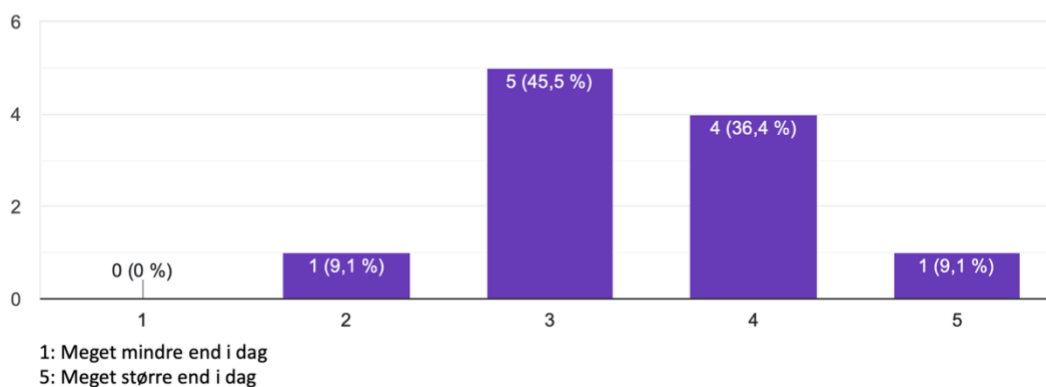
Hvordan ser du VRs rolle i undervisning om 5-10 år

11 svar



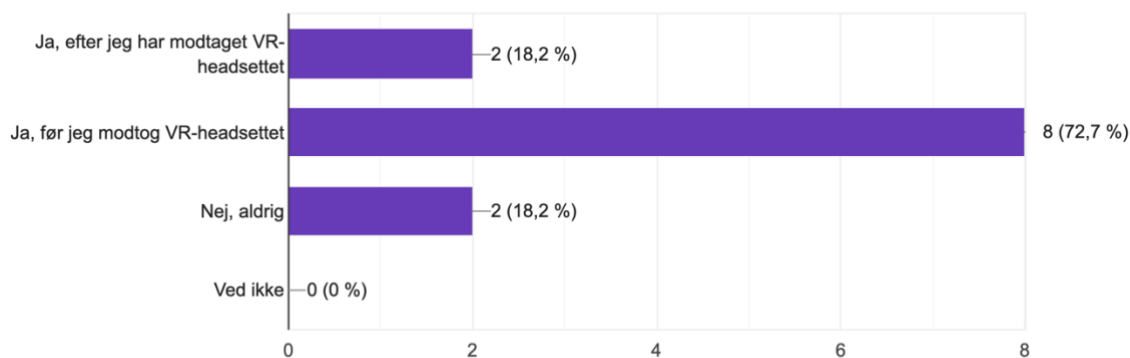
Hvordan ser du VRs rolle på arbejdspladser om 5-10 år

11 svar

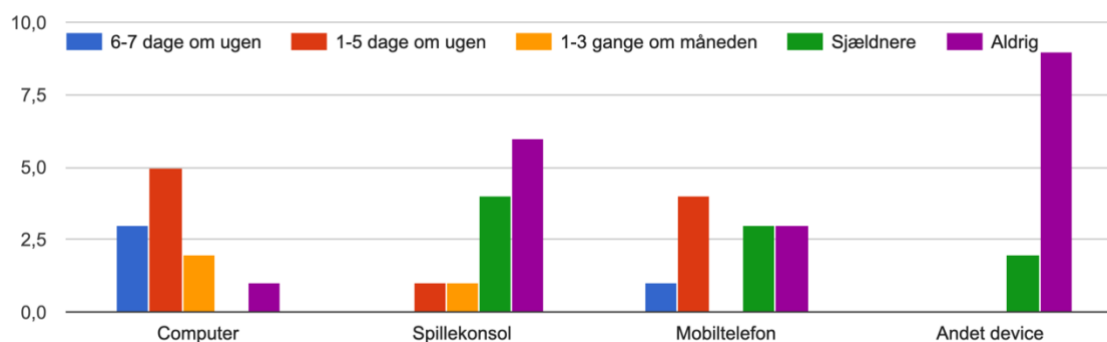


Har du læst om VR eller set videoer om VR?

11 svar

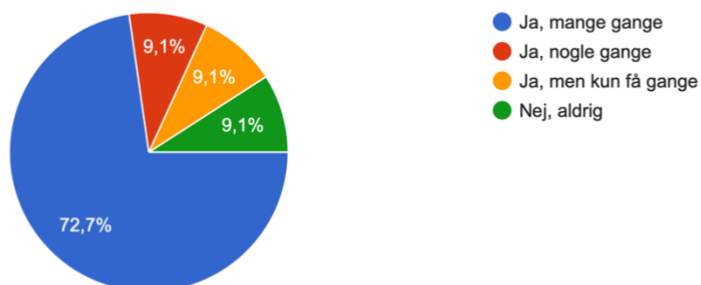


Hvor ofte spiller du spil på... (Angiv ét svar for hver række)



Har du tidligere deltaget i online møder eller undervisning via computeren, fx i Teams, Zoom eller Google Meet?

11 svar



Hvad ser du som det bedste ved VR?

- Virkeligheden i det
- At det er en anderledes måde at spille spil på
- At man kan bruge det til praktisk set alt. Spille, lære og andet
- De muligheder det giver
- Det er vildt at man har kunne udvikle den form for teknologi. Synes det er vildt at man kan styre med sine hænder udelukkende
- Man kan leve sig meget mere ind i VR
- Kan dyrke lidt motion ved at spille, bruger det meste af tiden i VR på BeatSaber. Så er det også et godt redskab til at komme tættere på folk fra den anden side af kloden
- Med at kommunikere med andre. Til træning/uddannelse muligheder
- resolution
- Det fedeste er nok at man føler at man er i en anden verden
- samarbejder med andre, fx. meeting og opleve noget projekt
- En mulighed for at afprøve situationer uden at være der i virkeligheden

Hvad ser du som det største problem ved VR?

- Bliver stadig lidt svimmel
- IDK
- Ved ikke helt, har hørt folk godt kan blive lidt søsyge af det
- At man hurtigt kan få det dårligt mens man bruger den
- Jeg bliver lidt svimmel hvis jeg flytter mig i et virtuelt rum, uden selv at bevæge benene
- Køresyge efter man bruger det i et stykke tid
- Det er svært at have på i lang tid. Da jeg har et lidt bredere ansigt, så strammer de fleste headset lidt mere end normalt
- Det ved jeg ikke endnu
- Det er svært til at tage den på i lang tid
- Kender ikke lige VR verden så meget, så jeg har ikke det største input

- Batteriet holder ikke lang tid
- At det er træls at have på for længe af gangen

Hvilke fordele ser du ved online møder og undervisning via Teams, Zoom, Google Meet o.l.?

- At man kan sidde hjemme
- At man ikke skal møde, og man kan få undervisning hjemme fra
- Altså hvis man er syg så kan man stadig være med til undervisningen (hvis man ikke er fuldstændig kopt i hovedet selvfølgelig). Udover det synes jeg bare at det også er lidt nemmere
- Hvis der er langt mellem dem der skal snakke, er det let bare at mødes over Teams
- Der er ro fra medstuderende
- Man skal ikke bruge tid på at mødes et specifikt sted
- Man sidder i sit eget hjem, det er mere behageligt. Man bruger heller ikke tid på transport, og kan derfor sove lidt længere
- Man er ikke begrænset med at være fysisk på det samme sted
- Sparer tid
- Man har et roligt arbejdsmiljø
- Spare tid , god forklaring
- Spare transporttid og mulighed for møder med kollegaer i andre lande

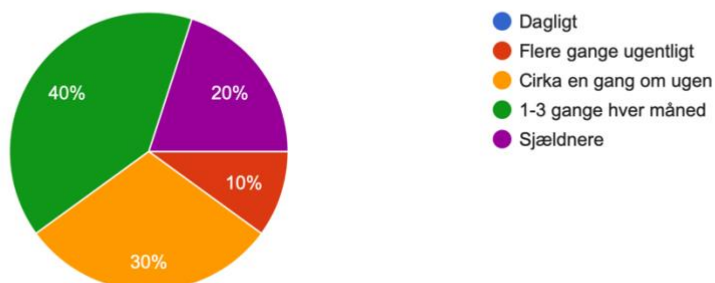
Hvilke ulemper ser du ved online møder og undervisning via Teams, Zoom, Google Meet o.l.?

- Man mangler den fysiske kontakt med mennesker
- Det kan være svære at fokusere på undervisningen
- At der mangler noget fysisk samvær
- Det giver ikke samme effekt, som hvis man havde mødes i virkeligheden
- Man kan hurtigt miste koncentrationen, når man ikke sidder med andre fysisk
- Det føltes ikke så personligt ved online møder
- Mindre fokus til tider, let at blive distraheret. Det er heller ikke lige så personligt
- Det mangle den fysiske kontakt, og mange gange sker der teknologiske problemer
- Misforståelse
- Når man er hjemme, kan man blive meget distraheret
- Jeg kan ikke se noget
- Mangel på fysisk fremmøde, der forringer vores evne til at aflæse kropssprog

Bilag 2: Spørgeskemaundersøgelse af trivselssamtaler i VR

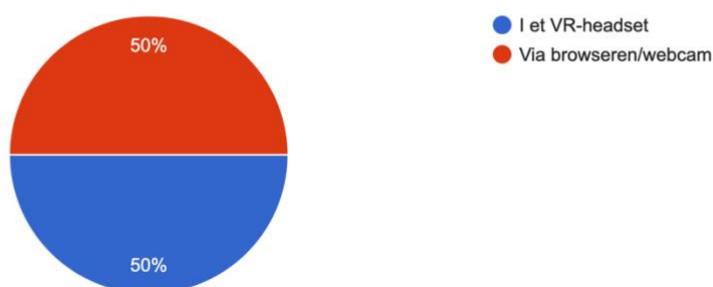
Hvor ofte anvender du VR-headset?

10 svar



Hvordan deltog du i trivselssamtalen?

10 svar

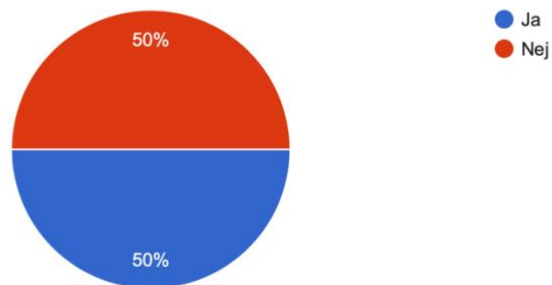


Hvis du ikke deltog i et VR-headset, hvad var da årsagen til det?

- Havde glemt mit eget, skulle låne min studiekammerats, men det var ikke opladet.
- Jeg kunne ikke få forbindelse til Workrooms
- Problemer med at opdatere Horizon Workrooms i mit VR headset
- Der var et problem med at sætte et skrivebord op. Det virkede ikke og rooms har brug for et skrivebord til at give dig adgang
- Kunne ikke få det til at virke, prøvede ellers længe.

Oplevede du tekniske problemer i forbindelse med trivselssamtalen?

10 svar

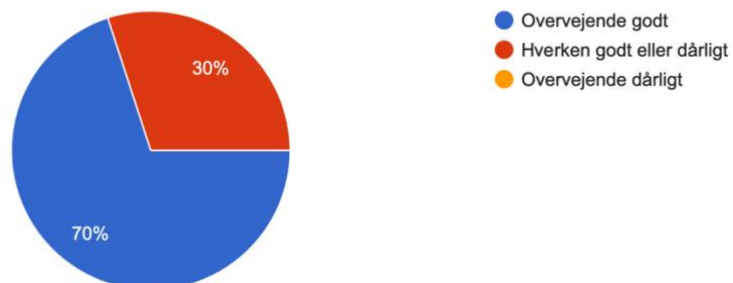


Hvis ja, hvilke tekniske problemer oplevede du, og hvordan påvirkede de mødet?

- Havde problemer med workrooms
- Min studievejleders avatar døde under samtalen
- Internettet var ikke fantastisk
- VR headset, men løst ved at bruge computer

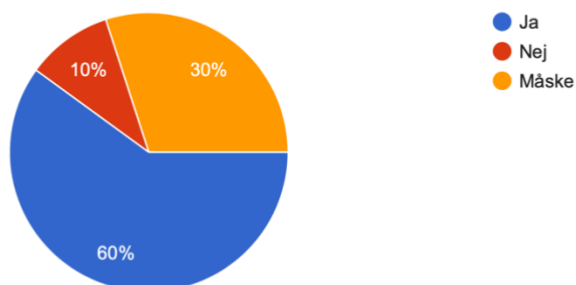
Hvordan synes du om, at trivselssamtalen blev holdt i VR?

10 svar



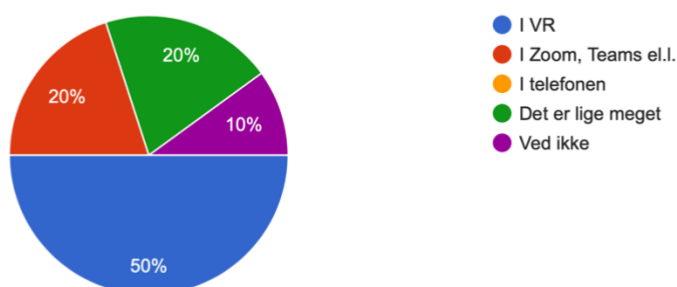
Tror du, at du vil vælge VR, hvis du igen skal have en samtale med studievejleder, SU-vejledere og andre i EASV's stab i Esbjerg?

10 svar



Hvordan vil du foretrække at have en samtale med studievejleder, SU-vejledere og andre i EASV's stab i Esbjerg?

10 svar



Hvad ser du som fordele ved at holde møder med studievejledningen i VR?

- Lidt mere virkelighedsnært
- Føles mere personlig i forhold til et telefonopkald.
- Jeg syntes at det føles mere personligt
- Nærhed og "immersion", det føles i højere grad som om du rent faktisk sidder overfor en person
- Man føler sig en anelse tættere på vejlederen i VR end hvis det var på zoom eller lign. Derudover er det rimelig nemt at sætte møder op.
- Spar tid, kræfter og penge.
- Der er mulighed for at vise bedre kropssprog end på et fast kamera
- Måske at kommunikere gennem en avatar gør folk mere behagelig?

- Man kan være hvor man har lyst til at være
- Det giver helt sikkert noget og være til stede i "samme rum" det gør noget for flow i samtalen

Har du flere kommentarer til trivselssamtalen?

- Jeg syntes at det var en rigtig god ide til hvordan vi bedst kunne holde studiesammentale her nede i Tønder
- Hvis omstændighederne var anderledes (internet, strøm, rum)
- Nej
- Det gik rigtig godt og var en behagelig oplevelse