

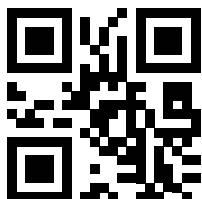


ilionx-medewerkers ontwikkelen in hun vrije tijd aangepaste gameconsole voor Job

Beter en sneller gamen

Job Claessens (18) kan, door een cerebrale parese, zijn spieren niet zo precies controleren als anderen. "Hierdoor kan ik sommige knoppen op mijn Xbox controller niet gebruiken." Dat maakt hem bij voorbaat kansloos als hij het FIFA game online speelt tegen 'echte' tegenstanders. Een groep ilionx-medewerkers ontwikkelt voor hem een oplossing. Daarbij zetten ze Artificiële Intelligentie (AI) in om het spel een therapeutische meerwaarde te geven.

ILIONX MAASTRICHT
WWW.ILIONX.COM



ilionx
Your partner in digital business

Twee jaar geleden werkte Job mee aan het internationale LUDI-congres bij Zuyd Hogeschool. Een congres gewijd aan spelen door kinderen met een beperking. "Gamen hoort tegenwoordig ook bij spelen", zegt Job. Hij daagde de internationale therapeuten en technici uit een oplossing te bedenken zodat hij ondanks zijn beperking het FIFA game online kan spelen. "Als ik tegen de computer speel, kan ik het niveau aanpassen. Maar ik wil graag van online spelers winnen." Het LUDI-

congres duurde te kort om een oplossing te ontwikkelen. Via Zuyd Hogeschool is Job wel in contact gekomen met ilionx, een IT-dienstverlener.

Q-LABS: innovatielab

"Wij zijn sterk in het maken van end-to-end oplossingen, waarmee we klanten helpen hun business te verbeteren. Weinig IT-bedrijven hebben daarvoor alle disciplines in huis, zoals wij", zegt Jorik Uiterwijk, Managing Consultant bij ilionx



In Q-LABS worden medewerkers helemaal niet geremd in hun ambities

Maastricht. Het bureau groeit snel: alleen al in Limburg van 20 naar 200 medewerkers in tien jaar tijd. Landelijk werken er rond de 1000 medewerkers. Om medewerkers in zo'n snelgroeiende organisatie de ruimte te geven kennis te maken met andere disciplines en samen te werken met collega's buiten klantprojecten om, heeft ilionx twee jaar geleden Q-LABS opgericht. Dit is het innovatielab. Zo'n 35 ilionx-medewerkers werken in hun vrije tijd aan projecten zoals de gameconsole voor Job. "In Q-LABS krijgen ze de kans om kennis te delen en aan technische innovaties te werken waar ze bij de klant niet zo snel aan toe komen." Q-LABS heeft uitstraling naar de markt. "We zijn bekend als grote IT-consultancy partij, maar willen ook de innovatie opzoeken bij kleine partijen (startups). Op die manier is Q-LABS niet alleen een lab voor collega's en studenten om samen te werken, maar helpen we ook (mogelijke) klanten met innovatie. Het leuke is dat je dan ook een product owner hebt, een klantcase zorgt voor extra motivatie."

Maatschappelijke betrokkenheid

Het eerste Q-LABS project had meteen een praktische insteek voor de medewerkers zelf. Jorik: "'s Ochtends moet je nog wel eens een rondje rijden om een vrije parkeerplek te vinden. In een half jaar hebben we een prototype gebouwd van een systeem dat middels een camera registreert welke parkeerplaatsen vrij zijn. Met behulp van geofencing sturen we op het juiste moment een bericht waar je het beste kan parkeren." De ideeën voor

projecten komen meestal van de medewerkers zelf. Die pitchten hun idee; de groep beslist. ilionx werkt veel samen met Zuyd Hogeschool. Hieruit is het project rond de gameconsole voor Job voortgekomen.

Patroonherkenning

Cerebrale parese is een aandoening waardoor de hersenen niet het juiste signaal aan de spieren geven, zodat die op het goede moment de beweging maken die je wilt. Bijvoorbeeld een knop op de gameconsole indrukken. Job staat hierdoor eigenlijk al met 1-0 achter als hij het online opneemt tegen een andere speler. De ilionx-medewerkers ontwikkelen daarom een nieuw apparaat dat hij aansluit op zijn Xbox Adaptive Controller. Jorik: "Zo kan Job bijvoorbeeld door zijn hoofd te bewegen op doel schieten." De medewerkers in Q-LABS willen nog meer. "We willen met AI en patroonherkenning de spasmen bij Job zien aankomen. Dan kan het systeem voor hem al de knop indrukken." Maar dat is de toekomst. Als eerste willen ze de bewegingen registreren met behulp van een camera en deze bewegingsdata analyseren en beschikbaar maken via een dashboard voor Jobs ergo- en fysiotherapeut. Zij kunnen daaruit afleiden welke bewegingen goed voor hem zijn. "Die kunnen wij weer in het spel verwerken. Het spel spelen wordt dan een incentive; het motiveert omdat het goed is voor zijn gezondheid."

Voldoening

Alain van Deursen, overdag Business Intelligence Consultant, is één van de medewerkers die aan de gameconsole

meewerkt. "Het is een mooie kans om andere mensen uit de organisatie te leren kennen. Het levert bovendien kennis op. Normaal zit ik niet zo sterk in de Microsoftproducten. In Q-LABS heb ik ervaring opgedaan met de Azure cloud." Ook het gameproject vindt hij boeiend. "Vroeger heb ik zelf veel games gespeeld. Het is interessant er nu weer mee bezig te zijn." Alain haalt veel voldoening uit het feit dat hij iets voor een ander kan doen. "Ik hou er een goed gevoel aan over als ik die jongen vooruit kan helpen, het gamen gemakkelijker voor hem maak." Het bouwen van een oplossing voor Job is niet gemakkelijk. "We zitten nog midden in het proces", zegt Job, die al twee aanpassingen heeft getest. "Ik vind het leuk dat er over mijn vraag wordt nagedacht. Ik probeer wat ze ontwikkelen, geef aan wat wel en niet werkt. Zo reageert de knop nu al op een lichte aanraking, dat is handig. De aanpassing zit echter nog niet vast op mijn blad, daar moet nog naar gekeken worden."

Ambities niet geremd

De dozen pizza's die op elke Q-LABS avond worden bezorgd, zijn een goede motivator, lacht Jorik. "De meerwaarde is echter vooral dat je hier kennis en ervaring opdoet. Bij klanten ben je gebonden aan de projectkaders, bij Q-LABS heb je alle vrijheid. Je ambitie wordt hier niet afgeremd." Job realiseert zich goed dat de ilionx-medewerkers alles in hun vrije tijd doen. "Er kan dus niet binnen een week resultaat zijn. Maar natuurlijk hoop ik dat ik uiteindelijk beter en sneller kan gamen."