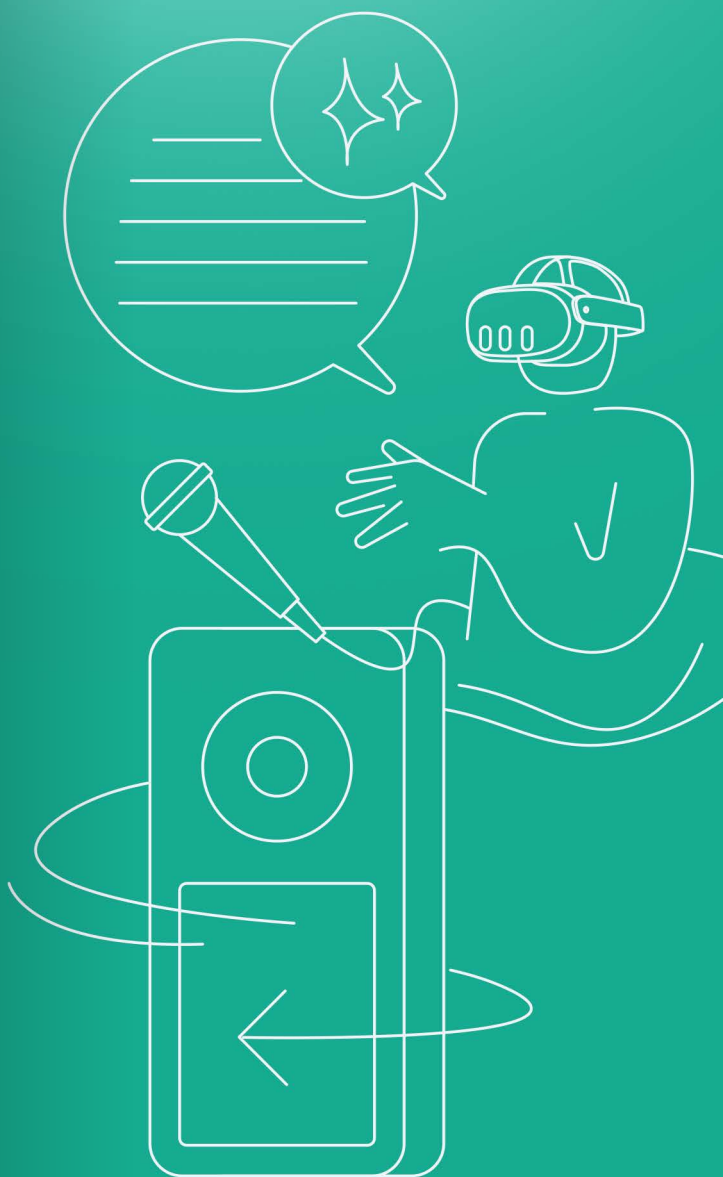


Checklist

360° Werving & Sollicitatie

Deel 1: Technische handleiding



Checklist

360° *Werving & Sollicitatie*

Deel 1: Technische handleiding

360° werving & sollicitatie

Inleiding

Wervings- en selectievideo's uitwerken met 360° technologie vergt specifieke hard- en software om beelden te maken, bewerken en weer te geven. De ontwerper gaat best stapsgewijs te werk bij het uitdenken en verder uitwerken van het 360° beeldmateriaal. Daarnaast zijn er ook een aantal specifieke aandachtspunten waar de ontwikkelaar rekening mee moet houden bij het ontwerpen van de 360° beleving. Deze checklist over 360° bij werving en selectie geeft bedrijven handvaten om praktisch aan te slag te gaan met deze technologie.

1

Vooraleer 360° beelden te maken, moet je op zoek naar het **juiste materiaal**, zowel voor hardware als software moeten er bewuste keuzes gemaakt worden. In het eerste gedeelte van deze checklist komen de 360° ontwerpbenodigdheden aan bod.

2

Vervolgens bespreken we welke hardware gebruikt kan worden om **360° beelden te bekijken**.

3

Finaal biedt dit document een aantal **sjablonen** om 360° beeldmateriaal uit te werken voor werving en selectie. We raden aan om eerst de volledige handleiding door te nemen om daarna aan de slag te gaan met de voorziene sjablonen.

Mogelijkheden 360° technologie

Met 360°-technologie heb je de mogelijkheid om een kandidaat onder te dompelen in een authentieke situatie door gebruik te maken van een digital twin van de werkplek. Hierdoor kan de aandacht gevestigd worden op een specifieke handeling, vaardigheid, machine... in de concrete werkomgeving waar de sollicitant terecht kan komen na aanwerving. Het NST (National Institute of Standards and Technology) definieert een digital twin als een digitale voorstelling van een echte entiteit, concept of begrip, fysiek of waargenomen.

Enerzijds kan je met 360° een wervingsvideo maken. Dit geeft de kandidaat een heel goed beeld van de werkplek en kan hij zelf inschatten of de job aansluit bij zijn interesses en competenties. Anderzijds kan je 360° video's van typische jobomgevingen gebruiken tijdens het selectiegesprek. Zo kan de recruiter achterhalen of de kandidaat voldoende kennis en vaardigheden bezig om de jobtaken te volbrengen. Er kunnen specifieke vragen gesteld worden over de jobomgeving, machines, vaardigheden, veiligheidsaspecten, noodprocedures, ... die getoond worden. Op deze manier kan de recruiter sneller en efficiënter achterhalen welke voorkennis en ervaring de kandidaat reeds bezit. Hoe je een 360° inhoudelijk vormgeeft, komt aan bod in "360° Werving & Selectie. Deel 2: Inhoudelijke handleiding".

360° ontwerpen

Bij het ontwikkelen van een 360° video ga je best stapsgewijs te werk om er zeker van te zijn dat het eindresultaat voldoet aan de vooropgestelde verwachtingen.



Zelf ontwikkelen van 360° ervaringen is geen rocket science, maar vereist wel enige ICT-basisvaardigheden. Via het Centrum Digitaal Leren van Hogeschool PXL kan je een doorgedreven hands-on opleiding aanvragen.



Multimediacprincipes van Mayer

Bij de ontwikkeling van digitaal materiaal toets je steeds de Multimediacprincipes van Mayer af. Deze basisprincipes zijn uitgewerkt voor digitaal leermateriaal, maar gelden ook bij het ontwerpen van 360° materiaal voor werving en selectie.

Scan de QR-code om de 15 principes te ontdekken



Stap 1

Keuze 360° camera en benodigdheden

Hardware: 360° camera

Om 360° beeldopnames (foto en video) te maken, gebruik je een specifieke 360° camera. Een 360° camera is een camera die foto's of video's vastlegt in een volledige cirkel rondom het apparaat, waardoor een 360° panoramisch beeld ontstaat. In plaats van alleen een beperkte hoek op te nemen, zoals bij traditionele camera's, registreert een 360° camera alles om zich heen, zowel horizontaal als verticaal. Dit wordt mogelijk gemaakt door de integratie van meerdere groothoeklenzen, meestal twee tegenover elkaar geplaatste lenzen, die samen één naadloze opname creëren.

De vastgelegde 360° beelden kan je bekijken op een plat scherm door te navigeren door het beeld, of met een VR-bril voor een volledig immersieve ervaring, waarbij de kijker vrij rond kan kijken alsof hij zich midden in de scène bevindt.

Om bruikbaar 360° foto- en videomateriaal te maken moet je rekening houden met onderstaande tabel met minimumvereisten:

ASPECT	360° FOTO	360° VIDEO
Resolutie	18MP (5888 x 2944 pixels)	4K (3840 x 2160 pixels)
Beeldstabilisatie	Gyroscoop sensor in hardware	
Lenskwaliteit	2 groothoeklenzen (180°) Automatische samenvoeging van beelden	
Audio	4 interne microfoons	
Batterij	1630mAh – USB C opladen	
Geheugen	250 GB MicroSD	
Bediening	iOS of Android app om camera vanop afstand te bedienen	
Video coding	H.264, H.265	
USB	Type-C USB 2.0	
Wifi	2.4GHz	
Bluetooth	BLE 4.2	

De Insta360 X4 scoort uitstekend op de minimumvereisten uit bovenstaande tabel waardoor het toestel voor zowel professioneel als recreatief gebruik zeer geschikt is.

[De mogelijkheden en features van deze camera kan je ontdekken via de QR code](#)



Stap 1

Keuze 360° camera en benodigdheden

Hardware: Microfoons

Een 360° camera bevat meestal, afhankelijk van merk en type, meerdere microfoons om het geluid rondom volledig te registreren. Kwaliteit van het geluid is afhankelijk van de ruimte, omgevingsgeluiden en afstand tot de camera. Neem altijd even tijd om het opgenomen geluid van de 360° camera te testen.

Indien de kwaliteit van de geluidsopname van de 360° camera onvoldoende blijkt, kan je opteren om het geluid afzonderlijk op te nemen met draadloze microfoons of met een speciale 360° microfoon. Om de afzonderlijke geluidsopnames te plaatsen onder de 360° video maak je gebruik van specifieke videobewerkingssoftware zoals Adobe Premiere Pro of DaVinci Resolve.

Draadloze microfoons

Met een voice recorder kan je de stem van de persoon opnemen op een Micro-SD kaart om deze achteraf via specifieke software zoals Adobe Premiere Pro of Da Vinci Resolve onder de video te monteren. Per acteur krijg je een stemopname waardoor de naverwerking voor een opname met meerdere acteurs best intens kan zijn.



Zoom F2-BT Field Recorder

Draadloos

Connectie: Geen

Dit is een voice recorder met een eigen Micro-SD geheugenkaart

360° microfoons

Indien afzonderlijke stemopnames per acteur niet nodig zijn, kan je opteren voor een extra 360° microfoon. Deze plaats je best onder het statief van de 360° camera. Dit type bevat 4 microfoons die samen een 360° totaalopname maken van de ruimte. Kijk op voorhand na of de bitsnelheid van deze microfoon gelijk staat met deze van de 360° camera. Hierdoor zullen beeld en geluid uiteindelijk mooi synchroon lopen. Raadpleeg de handleiding van beide toestellen om deze instelling na te kijken.



Zoom H3-VR

Draadloos

Connectie: Geen

Dit is een voice recorder met een eigen Micro-SD geheugenkaart

Werkwijze

Zorg dat je steeds een groot statief ter beschikking hebt zodat je de lenzen van de camera op ooghoogte (+/- 170 cm) kan plaatsen. Te hoog of te laag plaatsen van de camera zorgt voor een fout perspectief en kan leiden tot een onprettige ervaring tijdens de beleving met een VR-bril. Je beschikt best over een smartphone of tablet met de specifieke bewerkingsapp van de gekozen camera (bv. Insta360). Bij een aantal camera's kan je het live beeld meevolgen op het scherm van het mobiele toestel, afhankelijk van de soort opname die je maakt.

Stap 2

360° opname voorbereiden

Het is uiterst belangrijk om op voorhand goed na te denken over het doelpubliek en het doel. De opname voor een kantoorbediende zal niet overeenkomen met een opname voor technisch personeel. Denk goed na over welke beelden een meerwaarde hebben voor het doelpubliek. Er moet voldoende actie zijn om interessante beelden te creëren.

Een 360° video kan meerdere doelen hebben: virtuele rondleiding, demonstratie van een vaardigheid, testen van voorkennis, testen van vaardigheid, mate van probleemanalyse inschatten, testen van soft skills enz. De plaatsing van de camera en de duur van de opname kunnen wijzigen naargelang het doel.

360° scenario

Het is uiterst belangrijk om goed na te denken over het doelpubliek, het doel, het verhaal. Gebruik bij voorkeur het voorbereidingssjabloon om alle aspecten van de opname in kaart te brengen. Je gaat tewerk alsof je een filmscenario uitschrijft.

Het sjabloon bevat volgende kolommen



RUIMTE

Welke ruimte moet er getoond worden?

ATTRIBUTEN/ITEMS

Welke items moeten aanwezig zijn tijdens de opnames? Dit kunnen gereedschappen, machines, meubels enz. zijn.

ACTIE/ACTIVITEIT

Welke actie speelt zich af in de 360° scene?

GESPROKEN TEKST

Welke tekst moet er gezegd worden? Wie zegt deze tekst? Schrijf deze uit in dialoogvorm.

VERRIJKINGEN

Welke verrijkingpunten moeten ingebouwd worden? Wanneer moeten deze zichtbaar worden? Toegevoegde verrijkingen bepalen de kijkrichting van de gebruiker.

TYPE BEELDVULLING

360° video - video - 360° foto - foto

OPMERKINGEN/BEDENKINGEN

Welke opmerkingen heb je tijdens de opnames?

TIP

Let er steeds op dat je opnames hetzelfde perspectief hebben. Wisseling van perspectief kan zeer verwarrend overkomen bij het beleven van de 360° video's

Meer sturing in verband met de inhoud wordt gegeven in deel 2 van 360° Werving & Selectie.

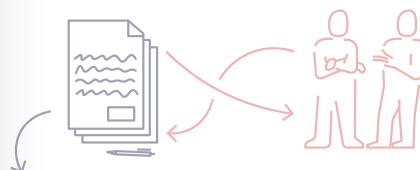
Stap 3

360° video opnemen

1

Privacy & GDPR

Tijdens het maken van opnames moet je steeds privacy & GDPR-regels in acht nemen. Laat figuranten een contract ondertekenen volgens de DPO (Data Protection Officer)-richtlijnen.

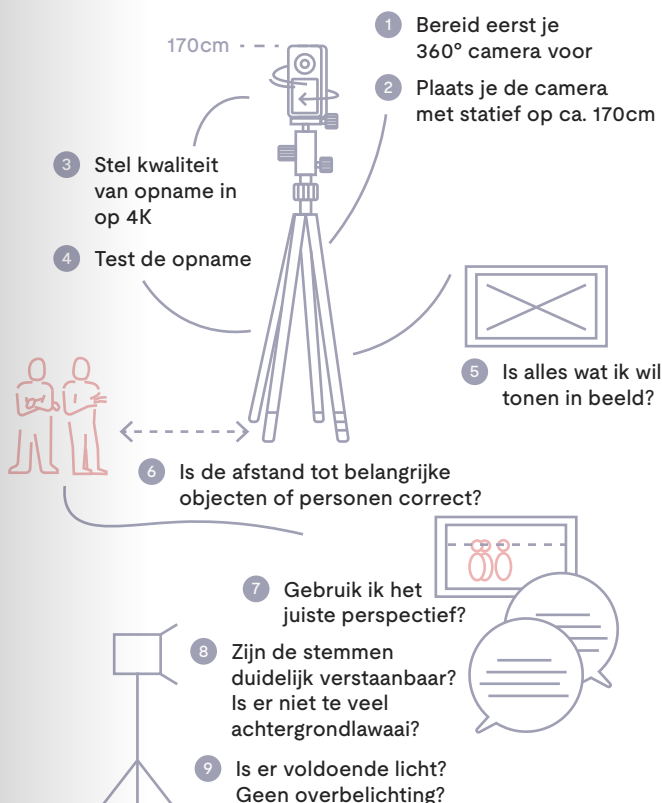


Als alternatief kunnen acteurs ingezet worden tijdens de opnames, maar dit kan de authenticiteit van de opnames wel beïnvloeden.

2

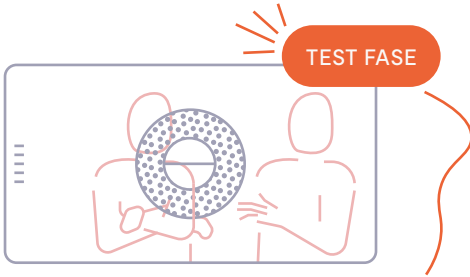
Voor je start met filmen

Bereid eerst je 360° camera voor om het filmen zo vlot mogelijk te laten verlopen. *De Quickstart Gids van de Insta 360 X4 legt stap voor stap uit hoe je de camera klaar maakt voor het eerste gebruik.* Je krijgt uitleg over de knoppen op de camera en je leer hoe je verbinding maakt via je smartphone.



Stap 3

360° video opnemen



Een testfase geeft mogelijkheid om bij te sturen. Indien nodig gebruik je bv. een extra microfoon.



Achteraf zijn deze aanpassingen niet of moeilijk door te voeren. Een 360° neemt de hele omgeving in beeld waardoor de **lichtintensiteit** moeilijk te manipuleren is.



Lampen die je extra gebruikt zullen altijd in beeld zijn. Controleer dus altijd of er voldoende bestaande belichting en/of natuurlijke lichtinval in de ruimte aanwezig is om duidelijke opnames te maken.

Aangezien de 360° camera 2 lenzen heeft, zorg je er best voor dat de belangrijkste actie zich afspeelt voor een lens. Je plaatst nooit belangrijke personen of objecten aan de zijkant van de camera.

Best geef je de kijker ook een **5-tal seconden wentijd** vooraleer de actie of dialoog start. Gedropt worden in een 360° video kan best overweldigend zijn. De wentijd kan hier de beleving bevorderen.



Stap 4

360° video bewerken

Software

Het bewerken van 360° beelden vergt specifieke software. Onderstaande lijst bevat gangbare 360° videobewerkingssoftware, geschikt voor het bewerken van 360° video's. Online tutorials zijn te raadplegen via de linken in de tabel.

PROGRAMMA	PRIJS	TUTORIAL	OS
Insta360	GRATIS		IOS ANDROID WINDOWS
Adobe Premiere Pro	LICENTIE		IOS WINDOWS
DaVinci Resolve	GRATIS / 1-MALIGE AANKOOP		IOS WINDOWS
Final Cut Pro	LICENTIE		MAC OS WINDOWS



De Insta360 Studio is een uitstekende gratis optie voor gebruikers van Insta360-camera's en daarmee kan je standaard bewerkingen uitvoeren. Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve en Final Cut Pro bieden uitgebreide mogelijkheden voor professionele videobewerking.

De combinatie Insta360 app/studio en Adobe Premiere Pro of DaVinci Resolve blijkt een zeer bevredigend resultaat te genereren. Bij de export van het beeldmateriaal is het belangrijk om te kiezen voor een 360° export. Indien je deze optie niet selecteert, behandelt de software het beeld als een 2D beeld en kan je in verrijgingssoftware en tijdens het kijken geen 360° ervaring beleven.

Werkwijze

Voor **eenvoudige bewerkingen** gebruik je best de app die bij de gekozen 360° camera hoort. Afhankelijk van de app bevat deze vaak volgende mogelijkheden:

- Inkorten van de video
- Dempden van achtergrondgeluid
- Toevoegen van tekst
- Toepassen van animaties
- Plaatsen van achtergrondmuziek
- Aanpassen van volume

Stap 4

360° video bewerken

Het gebruik van achtergrondmuziek in een 360° beleving raden we af aangezien dit soort beelden al voldoende prikkels bevatten. Indien je toch opteert om achtergrondmuziek te plaatsen, mag deze de gesproken tekst niet overheersen. Het gebruik van rechtenvrije muziekfragmenten is aan te raden. Zoek op platformen zoals Pixabay, Premiumbeat en Soundstripe.

Uitgebreide bewerkingen kan je doen met krachtigere software. Dit is echter niet altijd vereist aangezien de export uit de camerasoftware vaak een bruikbaar resultaat oplevert. Deze extra bewerkingssoftware gebruik je om het camerageluid te vervangen door een afzonderlijke geluidsopname en om meerdere 360° video's aan elkaar te plakken.

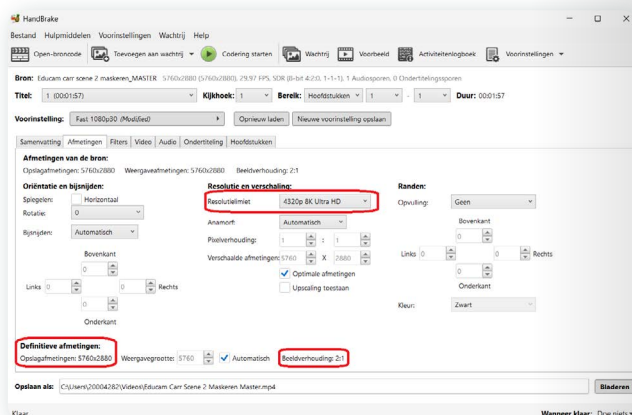
Meestal is een desktopinstallatie van deze krachtige videosoftware vereist. Zorg ook in deze software dat je de opname exporteert in 360° formaat. Het 360°-formaat is 3840x1920.

Aangezien 360° video's grote bestanden zijn, is het aan te raden om deze te comprimeren vooraleer je ze verrijkt met interactiepunten. Het gratis programma Handbrake biedt de mogelijkheid om de 360° video te verkleinen zonder kwaliteitsverlies. Dit zorgt voor een vlottere bewerking in online software zoals Thinglink. Je stelt de kwaliteit van de opname in de software best in op 4K en het formaat op 1:2.



Een uitgebreide uitleg over het gebruik van Handbrake vind je in deze tutorial.

In onderstaande afbeelding zie je de instellingen in het tabblad Afmetingen die belangrijk zijn voor je 360° video:

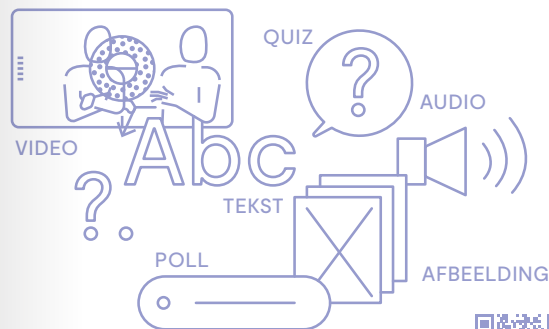


Stap 5

360° video verrijken

Software

Om 360° beelden te verrijken met interactiepunten, maak je gebruik van specifieke software. Interactiepunten, afhankelijk van de software, kunnen bestaan uit:



Voorbeelden van interactiepunten kan je zien in de video *What is Thinglink?*:



Door deze interacties in te bouwen kan je extra informatie over het bedrijf, de functie, de werkomgeving... toevoegen aan de 360° beleving. Houd bij het gebruik van interactiepunten de functionaliteit en meerwaarde voor de kandidaat in het oog.

Ondertussen bestaan er meerdere online platformen die je de mogelijkheid geven om 360° beelden te verrijken. Voordeel hiervan is dat de hosting door het platform voorzien wordt en je enkel de beelden opvraagt met een link of QR-code. Eventuele kostprijs voor de hosting van het beeldmateriaal is opgenomen in de licentiekost.

PROGRAMMA

KENMERKEN

Thinglink

TYPE: Interactieve multimedia software



KENMERKEN: Thinglink maakt het mogelijk om 360° afbeeldingen en video's te verrijken met interactieve hotspots. Je kunt tekst, audio, afbeeldingen en video's toevoegen aan de hotspots voor een meeslepende ervaring.

GEBRUIK: Geschikt voor educatieve doeleinden, marketing en interactieve storytelling.

Facilitate

TYPE: Online tool voor interactieve content



KENMERKEN: Facilitate is een platform dat het creëren van interactieve video-ervaringen vergemakkelijkt, inclusief het toevoegen van hotspots, quizen en andere interactieve elementen. Het is ontworpen voor educatieve en trainingstoepassingen.

GEBRUIK: Geschikt voor bedrijven, trainers en educatieve instellingen die interactieve leermiddelen en video-inhoud willen creëren.

Stap 5

360° video bekijken

PROGRAMMA

KENMERKEN

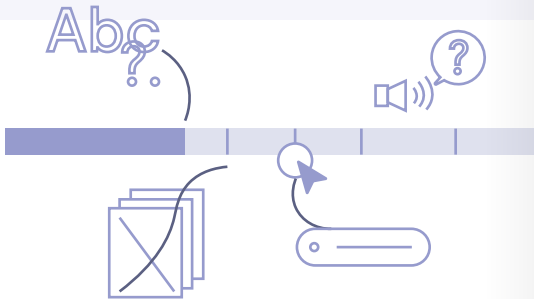
Pano2VR

TYPE: Software voor het maken van interactieve panoramische content



KENMERKEN: Pano2VR stelt gebruikers in staat om 360° afbeeldingen en video's om te zetten naar interactieve ervaringen met hotspots, geluid en navigatie. Het biedt ook de mogelijkheid om VR-inhoud te publiceren voor verschillende platforms.

GEBRUIK: Ideaal voor fotografen, vastgoed-bedrijven en iedereen die 360° content wil bekijken met interactieve elementen.



Werkwijze

Upload je gecomprimeerde video naar een 360° videoplat-form en voeg indien gewenst, afhankelijk van doelpubliek en doel, interactiepunten toe.

De meest gebruikte interactiepunten zijn tekst, afbeelding, audio, poll, video. Vaak bieden interactiepunten ook de mogelijkheid om te navigeren tussen verschillende scènes.

Verrijkingen die toegevoegd worden aan de 360° video moeten een meerwaarde hebben voor het doel en het doelpubliek. Ontwikkelaars gebruiken best het sjabloon om de verrijkingpunten op voorhand in kaart te brengen. Hou hierbij rekening dat lezen van langere teksten door de gebruiker als onaangenaam ervaren kan worden. Daarnaast verhoogt het ook de kans op een onprettig gevoel bij het gebruik van een VR-bril.

Het gekozen online 360° videoplat-form zorgt ook voor de hosting. De verschillende licenties van deze tools geven een beeld over de opslagcapaciteit.

Sommige platformen bieden de mogelijkheid om eenvoudig 360° rondleidingen te maken of om te werken met scenario's. Deze functionaliteiten staan beschreven bij de licentiemogelijkheden van de tool.

Stap 6

360° video bekijken

Hardware: beleving zonder immersie

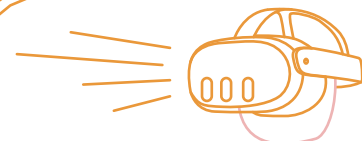
Het 360° beeldmateriaal kan je bekijken via een pc of laptop. Je gebruikt de muis om te navigeren in het 360° beeld. Daarnaast kan je vaak een standaard smartphone of tablet gebruiken, zolang deze een gyroscoop sensor heeft om bewegingen in de ruimte te detecteren. Dit maakt het mogelijk om het apparaat rond te bewegen en verschillende hoeken van de 360° beeld te bekijken.

Indien het 360° videomateriaal geen interactiepunten bevat, kan je deze ter beschikking stellen op een website, op het LMS-plat-form, via sociale media of op Youtube. 360° videomateriaal met interactiepunten kan enkel bekeken worden met specifieke software. Het plat-form van de verrijkingsoftware biedt de gebruiker de mogelijkheid om 360° video's te delen met een link, QR-code of VR-link. Hierbij is het belangrijk om oog te hebben voor de deelinstellingen van elke video. Je hebt de mogelijkheid om materiaal te delen binnen je organisatie of openbaar voor alle gebruikers.

Hardware: beleving met immersie

Om de immersieve ervaring optimaal te beleven, gebruik je best een VR-bril. Een standalone VR-bril lijkt de beste optie aangezien je de grootste bewegingsvrijheid ervaart. Er is namelijk geen fysieke kabelverbinding met een PC of laptop. Een handige website om VR-brillen te vergelijken is VR-compare.

*Een eenvoudige en goedkope manier om de metaverse te betreden is met een **Google Cardboard**. Je plaatst de smartphone in de Google Cardboard waardoor het beeld op een meer immersieve manier wordt beleefd.*



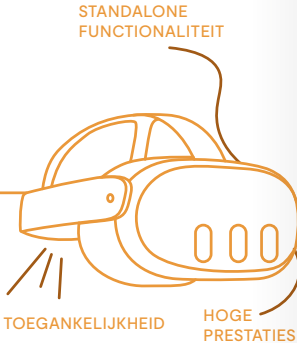
*Minimumvereisten voor een kwalitatieve VR bril kan je vinden in de tabel. **De Meta Quest 3S**, de goedkopere versie van de Meta Quest 3, is als standaard gebruikt om de minimumvereisten te bepalen.*

Stap 6

360° video bekijken

ASPECT	UITLEG	MIN. VEREISTEN
Type	Bekabeld of Standalone VR	Standalone VR
Oculariteit	Gebruik 1 of 2 ogen	2 ogen
Passthrough	Aantal camera's om de omgeving weer te geven	Dual RGB
Resolutie	Beeldscherpte (pixels)	1832x1920 per oog
Refresh Rate	Hernieuwen van het weergeven	120Hz
Hand Tracking	Gebruik van handen als controllers	Ja
Controllers	Aantal controllers	2
Luidsprekers	Gebruikte geluidsboxen	Geïntegreerd
Wifi	Type wifi	Wifi 6E
Bluetooth	Gebruik van bluetooth technologie	Ja
Geheugen	Intern werkgeheugen	8GB
Opslag	Opslagcapaciteit	128GB
Batterij	Capaciteit batterij	4324 mAh

Op dit moment is de **Meta Quest 3** de beste allround VR-headset.



Stap 6

360° video bekijken

Privacy-instellingen

Privacy-instellingen is een belangrijke factor om rekening mee te houden bij de keuze van de VR-bril.

Antwoord op onderstaande privacy vragen vind je terug op de website van de producent of de te gebruiken applicaties:

- ☐ In welke mate kan de gebruiker bepalen hoe gegevens gedeeld worden?
- ☐ Welke apps hebben toegang tot camera's en sensoren?
- ☐ Hoe wordt het VR-gebruik gemonitord?

Ontwerpsjabloon

Analyse

Vul vooraf deze lijst in

BEDRIJFSPROFIEL

Welke kenmerken/waarden van het bedrijf moeten getoond worden?

FUNCTIEBEPALING:

Welke functie wordt in beeld gebracht in de wervingsvideo?

COMPETENTIEPROFIEL:

Welke competenties moeten benadrukt worden in de videovacature?

TAKENPAKKET:

Welke zijn de 3 voornaamste taken binnen deze functie?

WERKLOCATIES:

Welke werklocaties moeten getoond worden?



AANDACHTSPUNTEN:

Wat vinden kandidaten belangrijk in een wervingsvideo?

- **TAKENPAKKET:** Geef een eerlijk beeld van de taken en uitdagingen.
- **WORK-LIFE BALANS:** Laat zien hoe de organisatie hierop inspeelt.
- **WERKPLEK EN COLLEGA'S:** Toon de werkomgeving en stel echte collega's voor.
- **VOORBEELDPROFIEL:** Breng een medewerker in beeld die de functie al uitvoert, zodat kandidaten zich kunnen identificeren.

Vorbereidingssjabloon

Scene	Ruimte	Attributen/ items	Actie/ activiteit	Gesproken tekst	Verrijkingen	Opmerkingen
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						

Vorbereitungssjabloon

Scene	Raum	Attributen/ items	Aktion/ aktivität	Gesprochene text	Veränderungen	Bemerkungen
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						

Checklist 360° video

Stap 1: Keuze 360° camera en benodigheden

- | | |
|------------------------|--|
| CAMERA | ☐ Insta360 X4
☐ Insta360 X3
☐ Insta360 X2
☐ GoPro Max
☐ ... |
| STATIEF | Hoogte camera ... |
| TABLET | ☐ Android
☐ iOS |
| SMARTPHONE | ☐ Android
☐ iOS |
| WIFI VERBINDING | ☐ In orde – getest
☐ In orde – niet getest
☐ Niet in orde |

Stap 2: 360° opname voorbereiden

- | | |
|-------------------------------|--|
| VOORBEREIDING | ☐ Ontwerpsjabloon ingevuld
☐ Brainstorm creatieve storytelling
☐ Voorbereidingssjabloon ingevuld
☐ Inhoud bepaald
☐ Doelgroep bepaald |
| PROFESSIONALITEIT | ☐ Opnames uitbesteden
☐ Opnames en verwerking zelf doen |
| TOTALE DUUR | ☐ <5 min: 1 video
☐ Opsplitsen in verschillende video's |
| INTERACTIEPUNTEN | ☐ Ja (uitgeschreven in scenario)
☐ Neen (stap 5 overslaan) |
| UITGESCHREVEN SCENARIO | ☐ In orde volgens sjabloon
☐ In orde volgens eigen methode
☐ To do |

Checklist 360° video

Stap 3: 360° video opnemen

- | | |
|-----------------------|---|
| PRIVACY / GDPR | ☐ Gebruik van acteurs
☐ Gebruik van personeel
☐ Contract volgens DPO-richtlijnen?
☐ In dienst? |
| POSITIE CAMERA | ☐ Camerahoogte (+/- 170cm)
☐ 4k opnamekwaliteit
☐ Afstand tot personen/ objecten > 1 meter
☐ Alles in beeld
☐ Juiste perspectief
☐ Verstaanbaar
☐ Controle achtergrondgeluid
☐ Controle lichtintensiteit |
| GELUID | ☐ Microfoon 360° camera
☐ Externe draadloze microfoon
☐ Externe 360° microfoon |

Stap 4: 360° video bewerken

- | | |
|----------------------------|--|
| APP CAMERA | ☐ Insta360 app / Studio
☐ GoPro app
☐ ... |
| BEWERKINGS-SOFTWARE | ☐ Adobe Premiere Pro
☐ Final Cut Pro
☐ DaVinci Resolve
☐ Insta 360 app/Studio
☐ ... |
| EXPORT ALS 360° | ☐ Ja
☐ Neen |
| VIDEOCOMPRESSIE | ☐ Ja
☐ Neen |

Checklist 360° video

Stap 5: 360° video verrijken

VERRIJKINGS- SOFTWARE

- ☐ Thinglink
- ☐ Facilitate
- ☐ Pano2VR
- ☐ ...

INTERACTIEPUNTEN

- ☐ Tekst
- ☐ Afbeelding
- ☐ Video
- ☐ Audio
- ☐ Poll
- ☐ Navigatie
- ☐ ...

SCENARIOTOOL

- ☐ Ja
- ☐ Neen

Stap 6: 360° video bekijken

HOSTING

- ☐ Platform verrijkingssoftware
- ☐ Bedrijfswebsite
- ☐ LMS
- ☐ Youtube
- ☐ ...

HARDWARE

- ☐ VR-bril
- ☐ Laptop / pc
- ☐ Tablet
- ☐ Smartphone
 - ☐ iOS
 - ☐ Android
- ☐ ...

CONNECTIE

- ☐ Deelbare link
- ☐ QR-code
- ☐ VR-link
- ☐ Embedded op website of LMS
- ☐ ...

