

EXAMENSARBETE Public Speaking in Virtual Reality**STUDENTER** David Blomberg, Alexander Sölvestrand**HANDLEDARE** Joakim Eriksson (LTH)**EXAMINATOR** Günter Alce (LTH)

Presentera i Virtual Reality

POPULÄRVETENSKAPLIG SAMMANFATTNING David Blomberg, Alexander Sölvestrand

I dagsläget finns det diverse sätt att läsa på och lära sig om hur man blir en bra talare. Men när man lärt sig dessa tillvägagångssätt och vill praktisera dessa, hur får man då konstruktiv feedback på sin prestation så man kan förbättras? Ett potentiellt svar på denna frågan är Virtual Reality...

Konsten att tala inför folk är för många svår att bemästra. För den som vill förbättra sin presentationsteknik så finns det i dagsläget många sätt att läsa på och lära sig om hur man ska gå tillväga. Det som kan vara svårt är att få värdefull konstruktiv feedback utan att anlita en expert. En potentiell lösning är Virtual Reality (VR) som blivit allt mer populärt på sistone. Vad som är speciellt med VR och som gör att det är en potentiell lösning till problemet som presenterats, är att man har möjligheten att gå in i en virtuell värld som ibland kan kännas lika verklig som den vi är van vid. Man använder också hela kroppen vilket möjliggör för lösningar som annars inte hade varit möjliga i vanliga datorprogram.

Detta är varför vi har utvecklat en applikation som använder sig av VR för att ge feedback på användarens presentation. Utvecklingsprocessen har följt en användarcentrerad designprocess med fem iterationer där varje iteration har testats på potentiella slutanvändare. Efter dessa iterationer hade vi till slut utvecklat en sista version som innehöll ett startrum, tre olika presentationsrum nämligen ett konferansrum, en teater och ett klassrum. När användaren har presenterat färdigt så får de feedback på hur mycket de har rört på sig, handrörelser, tal och även blick. Feedbacken innehöll även tips på hur de kunde förbättra sig tills nästa presentation.



Den sista versionen testades på totalt 13 personer och dessa tester visade att applikationen var spännande och kul att använda men även att den hjälpte till att förbättra deltagarnas prestation i applikationen. Alla deltagare trodde att applikationen hade hjälpt dem i att förbättra deras presentationsteknik.

Viktiga slutsatser vi kommit fram till i arbetet är att det är svårt att ge subjektiv feedback och att människan förmodligen är bättre på det. Dock har VR fördelar med objektiv feedback, då man exempelvis kan mäta hur långt man rört sig i meter/minut och spåra var användaren kollar under presentationen.