

# NU WEET JE HET

▶▶ UHASSELT

Even jong als  
de unief:  
Vicky Vanhille

4

**Blind Date:**  
**Joanna Beeckmans &**  
**Charlotte Beckers**

16

Natasha Steffanie  
figureert  
in tv-series

12





# INHOUDSOPGAVE



**EVEN JONG ALS DE UNIEF** 4 **#UHASSELT** 28

Vicky Vanhille

**Nu eet je het!** 8 **Kilometervreter** 29

Karen Desair: tartelettes met  
koffie-caramel-pecannoot

Brecht Nijssen

**Research Unit in de kijker** 30

Intelligible Interactive Systems (EDM)

**Family Affairs** 10

Gerda Oosterbosch &  
Arne Biesmans

**In Beeld** 36

UHasselt Cycling Team

**De hobby van...** 14

Natascha Steffanie:  
figureert in tv-series

**Show and tell** 38

Hanne Jeurissen over  
haar onderzoek en ambities

**Love Works** 18

Ine Nieste & Wouter Franssen

**Personeelsweetjes** 41



**VLUP** 21 **Column** 42

Lady Hasselton

**Weet je dit nog?** 22

Nieuwjaarsrecepties

**Prijsvraag** 43

**Blind Date** 24 **Gespot** 44

Charlotte Beckers &  
Joanna Beeckmans



## COLOFON

**Concept** Koen Santermans, Thomas Vandenreyt, Sanne Op'teynde, Katelijne Ulenaers

**Redactie & eindredactie** Katelijne Ulenaers, Thomas Vandenreyt, Sanne Op'teynde

**Vormgeving** Dave Bosmans, Mayte Gomez Sanchez

**Fotografie** Kobe Vanderzande & Boumediene Belbachir

**Druk** Chapo

**Verantwoordelijke uitgever** Koen Santermans

Universiteit Hasselt, campus Hasselt (Martelarenlaan 42 BE-3500 Hasselt)



### Research Unit in de kijker:

Research Unit in de kijker: Intelligible Interactive Systems (EDM)

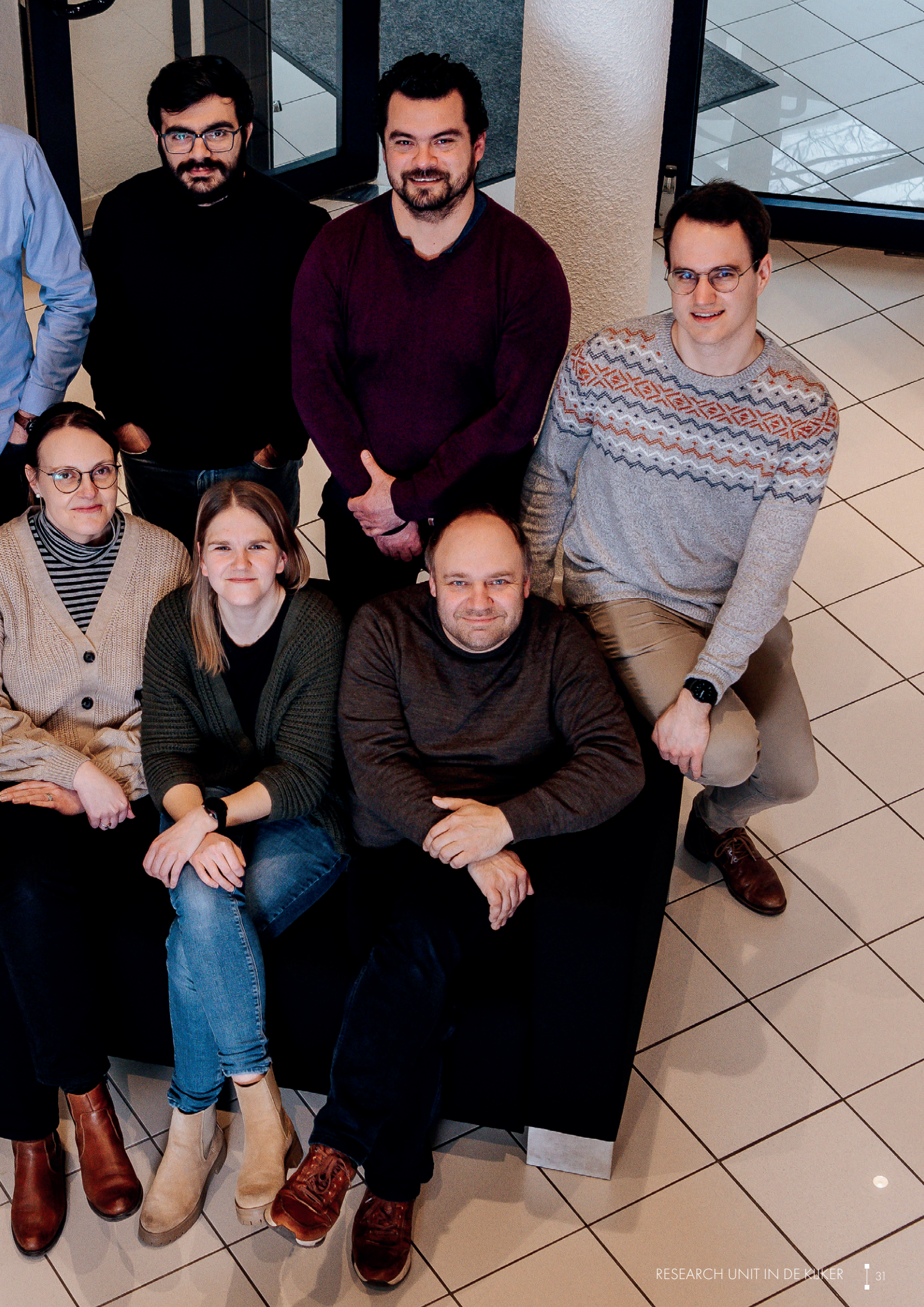
# “Maatschappelijke impact is onze grootste drijfveer”

Software moet geen mensen vervangen, maar mensen versterken. Dat is het mantra van de EDM research unit: Intelligible Interactive Systems. Op hun bureaus liggen boektitels als *Software engineering*, *Computational interaction*, maar ook *The design of everyday things* en *Soft Skills: The software developer's life manual*. “Wij onderzoeken de interactie tussen software en gebruikers. Dat gaat dus veel verder dan louter technologie. Ook psychologie, communicatie en zelfs ergonomie komen aan bod. Ontzettend fascinerend”, zegt prof. dr. Kris Luyten.

*foto onder naar boven: Arno Verstraete, Mieke Haesen, Eva Geurts, Kris Luyten, Jeroen Ceyssens, Valentino Artizzu, Gustavo Rovelo & Bram van Deurzen  
Niet aanwezig: Raf Menten, Jan Van den Bergh, Davy Vanacken*











“Welkom in onze grote speeltuin”, Kris Luyten lacht wanneer hij één van de kasten in een onderzoekslokaal van het Expertisecentrum Digitale Media opent. En hij overdrijft niet. In de kast liggen Virtual Reality headsets, Augmented Reality brillen, drones tot zelfs een pak met trackingsensoren. “Dat gebruiken ze ook in films en series om de bewegingen van acteurs voor een groen scherm te kunnen registreren. Ja, we hebben hier heel wat leuke en interessante toestellen liggen, maar dat is ook noodzakelijk”, zegt Kris Luyten. “Als je in je onderzoek de nieuwste technologieën wil bestuderen en wil kijken hoe mensen en bedrijven die technologie gebruiken of nog beter zouden kunnen gebruiken, moet je mee zijn met de nieuwste ontwikkelingen op de markt.”

---

Als je de nieuwste technologieën wil bestuderen en kijken hoe bedrijven deze gebruiken, moet je mee zijn met de nieuwste ontwikkelingen op de markt.

- KRIS LUYTEN -

---

**Vanwaar die focus op de interactie tussen gebruiker en software?**

**Kris Luyten:** Twee woorden staan centraal in onze research unit: interactief en intelligible. Interactief, want we werken met software waar mensen mee interageren. Intelligible omdat de technologie meer moet zijn

dan louter bruikbare interactieve software. Ze moet de gebruiker informeren en transparant zijn over wat er 'onder de motorkap' gebeurt en waarom. Goede software 'augment the human intellect', zoals Douglas Engelbart, de uitvinder van onder meer de computermuis - een inspiratiebron voor

ons - het ooit benoemde. Software moet namelijk mensen helpen, de technologie moet een meerwaarde zijn, een versterking. Denk bijvoorbeeld aan een VR-bril waarmee je kan leren lassen, zoals Jeroen ontwikkelt. En Bram onderzocht software die fysieke bewegingen van arbeiders tijdens een assemblageproces analyseert en hen feedback geeft om hun houding te verbeteren. Bij dat laatste werkte hij samen met ergonomen en met ontwerpers van werkplaatsen.

**Bram van Deurzen:** Die samenwerking met mensen met totaal andere expertises is heel fijn en maakt het werk boeiend. Je krijgt heel wat nieuwe input en dan kan je daar je eigen expertise aan toevoegen en een meerwaarde proberen te betekenen.

**Jeroen Ceyskens:** Dat geeft je onderzoek inderdaad veel meer nut. Je hoort eerst van bedrijven



wat hun problemen zijn, en dan kijk je waar jouw technologie een oplossing kan bieden. Met je onderzoek kan je zo letterlijk het werk of de werksituatie van mensen verbeteren. Die impact vind ik heel belangrijk.

#### ***Dat motiveert iedereen hier aan tafel, neem ik aan?***

**Eva Geurts:** Ja, vaak wordt gedacht dat wij bij EDM alleen maar een technische job hebben. Maar door te onderzoeken hoe mensen software gebruiken of hoe software een rol kan spelen binnen een bedrijf, ga je als onderzoeker veel verder kijken dan louter het technische luik van de software. Ook het psychologische aspect speelt vaak een belangrijke rol.

**Gustavo Rovelo Ruiz:** Hoe kan je mensen motiveren om

iets te doen of om bepaalde doelen te bereiken? Hoe geeft een bepaalde software het best feedback aan de gebruiker, is dat bijvoorbeeld door een auditief of een tactiel signaal of net niet? Dat soort vragen proberen wij te beantwoorden in ons onderzoek.

**Kris:** En we doen dat tot in de kleinste details. Bijvoorbeeld met die VR-bril om iemand te leren lassen. Dat is niet alleen software die de lastoorts kan tracken. Je moet ook zorgen voor goede visualisatie en goed geluid. En nu zijn we aan het kijken hoe je iemand het best bijkomende instructies kan geven tijdens het lassen. Wat gaat er allemaal om in het hoofd van de lasser en via welke extra visualisaties of andere kanalen kan je die persoon optimaal

feedback geven. Dat vergt veel verschillende aspecten die je moet bestuderen om te komen tot het beste resultaat.

#### ***Julie richten zich dus vooral op bedrijven?***

**Mieke Haesen:** Ja, we hebben veel samenwerkingen met bedrijven. EDM is ook een core-labo van Flanders Make. Onze onderzoekers trekken veel naar bedrijven om er te kijken welke technologieën een meerwaarde zouden kunnen betekenen of naar hoe bepaalde software gebruikt wordt. Zo kan het onderzoek dat ze hier uitvoeren, snel in de praktijk gebracht worden.

**Eva:** En zo krijg je ook echt voeling met wat er binnen bedrijven speelt. Je kan veel literatuur doornemen of je steeds

bezig houden met state of the art infrastructuur in het lab om te zien wat er nog mist, maar zo krijg je niet die praktische voeling mee. Ik werk bijvoorbeeld samen met maatwerkbedrijf Bewel, zij werken in hun bedrijf veel met tablets om de maatwerkers digitale instructies te geven die ze dan stap voor stap kunnen uitvoeren. En dan is het interessant om mee te kijken naar wat er goed loopt en wat beter aangepakt kan worden.

**Bram:** En zo blijf je ook beseffen dat de meeste bedrijven vaak nog drie stappen achter zitten ten opzichte van de allernieuwste technologieën. Ook daar spelen wij een rol, laten zien wat er allemaal mogelijk is.

**Kris:** Voor ons is die maatschappelijke impact heel belangrijk. We durven gerust





eerlijk zeggen dat we geen publicatiekanonnen zijn. Maar dat is voor ons ook maar een deel van het verhaal. Wij willen onderzoek doen met impact, onderzoek dat niet op de plank blijft liggen maar waar de maatschappij baat bij kan hebben.

**Werken bij techreuzen als Google of Meta, lijkt jullie dat wat? Of toch liever de academische wereld.**

**Kris:** Mijn vorige doctoraatsstudent werkt nu bij Meta (lacht).

**Gustavo:** En een andere collega van ons bij Google (lacht).

**Kris:** Ik vind dat een verouderd beeld van de academische wereld. Toegepast onderzoek en fundamenteel basisonderzoek hoeft helemaal niet ver uit elkaar

te liggen. In tegendeel, je moet net proberen om die twee zo dicht mogelijk bij elkaar te houden. De problemen waar bedrijven tegenaan botsen zijn vaak niet eenvoudig, en vaak is er opnieuw basisonderzoek nodig om te komen tot

oplossingen.

**Mieke:** Bij valorisatie is het vaak zo dat je je resultaten eerst moet bekendmaken en dan bekijken of bedrijven interesse hebben om er iets mee te doen. Maar mede dankzij onze rol als een Flanders Make geaffilieerd

---

Bedrijven komen vaak al in een vroeg stadium naar ons met de uitdagingen waar ze voor staan.

Zo krijgen onze uiteindelijke resultaten ook meer impact

---

- MIEKE HAESSEN -

---

core-labo, en projecten zoals het XR-Huis, komen bedrijven in een vroeger stadium al tot bij ons met de uitdagingen waar ze voor staan. Dat maakt dat onze uiteindelijke resultaten ook meer impact kunnen hebben en dat die grenzen tussen fundamenteel en toegepast onderzoek kleiner worden.

**Wie van jullie heeft thuis eigenlijk de meeste nieuwe technologieën liggen?**

**Bram:** Thuis weet ik niet, maar Jeroen heeft hier op kantoor wel de grootste verzameling gadgets liggen.

**Jeroen:** Ja, het domein waar ik vooral bezig ben, Virtual en Augmented Reality, is op dit moment het meeste revolutionair. Daar komen continu nieuwe







producten van uit, en dan moet je mee zijn met wat er allemaal bestaat. Maar thuis heb ik niet zoveel gadgets. Ik heb wel een home control met slimme sturing, maar dat was nog van de vorige eigenaar.

**Eva:** Ja, maar jij hebt het wel helemaal afgesteld en geherprogrammeerd (lacht). Ik denk dat iedereen hier wel interesse heeft in gadgets, maar voor privé-gebruik zijn ze vaak te duur.

**Gustavo:** Voor onderzoek is de allernieuwste smartphone ook niet zo interessant, maar wel bijvoorbeeld de nieuwste soorten trackers of camera's die erin verwerkt zijn. Die openen nieuwe deuren voor interactie tussen de software en de gebruikers. Dat maakt het weer interessant om er verder onderzoek op te voeren.

### **Tot slot, wat beschouwen jullie als jullie grootste successen?**

**Kris:** Moeilijke vraag. Er zijn er velen, maar dat klinkt misschien cliché of 'meta' (lacht). Het meest trots ben ik op mijn doctorandi en om te zien waar ze later allemaal terechtkomen. Daar haal ik veel plezier uit. Een doctoraat is niet alleen publiceren, je kan ook echt een meerwaarde betekenen als je daarna doorstroomt naar de industrie. Dit is geen onderzoek in de ivoren toren.

**Gustavo:** Hier binnen EDM en ook via het onderwijs binnen de opleiding informatica helpen we de volgende generatie computerspecialisten opleiden en zorgen we er mee voor dat ze een brede kijk hebben op hun vakgebied. Dat is belangrijk. En natuurlijk is het leuk als je ziet dat technologie die je hier maakt, ook echt werkt. Voor de Nederlandse zorggroep

Adelante werkte ik mee aan de ontwikkeling van games voor een robotarm om mensen na een beroerte te helpen met hun revalidatie. Omdat de oefeningen gepresenteerd werden als computergames, vonden de patiënten het veel leuker en minder zwaar. Eén van de patiënten was een vrouw die al maanden haar man niet meer had kunnen omhelzen, maar na twee weken revalideren met het toestel kon zij haar echtgenoot opnieuw vastnemen. Dat was voor mij ontzettend motiverend om daaraan te kunnen bijdragen. ■

## **SCAN HIER VOOR CHATGPT**

*Omdat technologie ook leuk mag zijn haalde Kris Luyten en zijn team dit interview door de AI van de populaire chatbot ChatGPT.*

*Lees hier hoe dit artikel er zou uitzien, geschreven door Snoop Dogg, dronken piraten, smurfen of als een scenario voor een horrorfilm!*



**SCAN ME**