



Dienst Justitiële Inrichtingen
Ministerie van Veiligheid en Justitie

Bijlage 14 Checklist tbv Proof of Concept

Europese aanbesteding

Virtual Reality Generator t.b.v. Dienst
Justitiële Inrichtingen

In eis 65 Programma van Eisen is het volgende opgenomen:

"De door Inschrijver aangeboden Virtual Reality Generator (zoals opgenomen in het Prijzenblad) zal na Inschrijving worden gecontroleerd door (een afvaardiging) van de beoordelingscommissie.

Gedurende de opschortende termijn wordt van de winnende Inschrijver verlangd DJI te voorzien van de Virtual Reality Generator, zodat deze getest en gecontroleerd kan worden door de beoordelingscommissie. Deze test/controle is gebaseerd op het gestelde in dit Programma van Eisen en op basis van de ingediende wensuitwerkingen, zie bijlage 14 Checklist t.b.v. proof of concept.

Indien blijkt dat er niet voldaan wordt aan één of meerdere punten zoals opgenomen in het Programma van Eisen en/of in de ingediende wensuitwerkingen wordt de Inschrijving alsnog terzijde gelegd en wordt de gunningsbeslissing herzien."

Hieronder volgt de checklist die zal worden gehanteerd bij het controleren en testen van de door de (voorlopig) winnende Inschrijver opgestelde proof of concept. Nu ten tijde van de publicatie van onderhavige Europese aanbesteding nog niet bekend is wat de winnende Inschrijver als wensuitwerking heeft ingediend, kan deze checklist nog worden aangevuld op basis van de door de Inschrijver ingediende wensuitwerking.

Onderdeel - Programma van Eisen	JA	NEE
Eis 28: Opdrachtnemer dient voor continuïteit te zorgen in therapie en training aan justitiabelen die reeds gebruik maken van het huidige aanbod van VR CGT binnen DJI. Hierbij moet gedacht worden aan het kunnen aansluiten van de software op de huidige hardware van ClevR B.V., danwel het naadloos kunnen overzetten van het huidige aanbod aan trainingen en therapieën op de hardware en software. De huidige hardware van CleVR B.V. ziet er als volgt uit: • BTO X-BOOK 17X1190 17,3" 144HZ/N7/FHD, Intel CPU, GPU RTX 3070/3080, 16GB DDR4 (3200MHz), 250GB Samsung 980 pro NVME • Surface Pro 7, Intel CPU + Type Cover • Logitech Zone Wired • Oculus (Rift S) of HP Reverb G2 • 3M Peltor Worktunes Pro • APC Overspanningsbeveiliger 2300W • Rolkoffer Samsonite • Cooler Master NotePal ErgoStand III • Diverse accessoires, kabels en adapters		
Eis 30: Er dienen minimaal 5 bestaande omgevingen te zijn waarbij menselijke interactie zich afspeelt.		
Eis 32: De virtuele omgeving moet real-time te besturen zijn met betrekking tot hand- en armbewegingen, stemgeluiden en stressverhogende interventies.		
Eis 33: De virtuele omgeving kan `real-time` gebruik maken van een stemvormer.		
Eis 34: Er dienen minimaal 5 stemgeluiden aanwezig zijn, waarbij in ieder geval een vrouwenstem, mannenstem en een stem van een jongere.		
Eis 35: Er dienen minimaal 20 realistische avatars in de bestaande omgevingen gebruikt te kunnen worden met daarin een diversiteit aan huidskleuren, sekse, etnische achtergrond, kleding/uniformen en leeftijd.		
Eis 36: De avatars moeten 6 basisemoties kunnen uitdrukken met gezicht en		

lichaamshouding, te weten: verdriet, blijdschap, walging, boosheid, verrassing en angst.		
Eis 37: De interactie met de avatars dient zowel in een staande en zittende houding plaats te kunnen vinden.		
Eis 38: Vanwege de realiteit van de werelden en de mogelijkheid om stressinterventies te kunnen plegen, moet het mogelijk zijn om vooraf de inzet van de omgevingsavatars te kunnen bepalen, zoals bijvoorbeeld alleen in de supermarkt tot in een drukke supermarkt. Daarnaast moet het mogelijk zijn om vooraf de stemming van de omgevingsavatars te kunnen bepalen. Hierbij valt te denken aan neutraal, chagrijnig en blij voorbeelden.		
Eis 39: Naast normale niet-stressverhogende lichaamstaal, zoals lichte handbewegingen, moet het mogelijk zijn om minimaal 3 stressverhogende lichaamstaal toe te passen op de avatar, zoals bijvoorbeeld wijzen, naar de speler toe buigen, wegwuiven of een middelvinger geven.		
Eis 40: De Virtual Reality bril dient ook gebruikt te kunnen worden met de eigen bril van de patiënt en/of medewerker.		
Eis 41: Binnen de beschikbare virtuele werelden moet de avatar in rust geen statische houding aannemen.		
Eis 42: De bewegingen van de deelnemer dienen grofmatig te worden geregistreerd door middel van sensoren zodat de virtuele omgeving hiermee rekening kan houden bij dichterbij komen van de avatar en het aanpassen van de omgeving n.a.v. de kijkrichting van de deelnemer.		
Eis 43: Naast dat trainers de beschikking moeten hebben over de parameters om de avatars en de emoties te besturen is het ook noodzakelijk dat de trainer kan meekijken met hetgeen de deelnemer ervaart zodat een juiste besturing kan plaats vinden.		
Eis 44: De bediening van de avatars dient door de trainers / behandelaren op 1 scherm te kunnen worden bediend.		
Eis 45: Het systeem dient te functioneren zonder gebruik van internet en/of wifi.		