

**Bedrijf / opdrachtgever :** Fenego

**Adres:** Kempische Steenweg 311  
3500 Hasselt

**Contactpersoon:** Jens van Hal  
+32 494 22 41 46  
jens@fenego.be

**Bedrijfspromotor:** Jens van Hal  
+32 494 22 41 46  
jens@fenego.be

**Aantal medewerkers:** 40

**Aantal IT medewerkers:** 40

**Aantal technische begeleiders:** 5

**Afstudeerrichting:** Applicatie-ontwikkeling - Full Stack Development, Software Management

## **Opdracht**

De stageopdracht houdt het uitbreiden van een bestaande webshop in, door verschillende vormen van immersive technologies te integreren. Enkele voorbeelden hiervan zijn het gebruik van gesture control om door de shop te navigeren, of augmented reality om een kledingstuk online uit te proberen. Een technisch uitdagende stage die inspeelt op de nieuwste technologieën binnen de sterk evoluerende e-commerce markt.

## **Extra Info**

Om te starten vindt er een sessie plaats tussen technische en functionele mensen van Fenego en de studenten. In deze sessie is het de bedoeling om alle ideeën en interesses van de studenten omtrent deze stage te bespreken, waarna de opdracht wordt gestructureerd in een analyse traject.

Tijdens dit analyse traject wordt onderzocht welke de bestaande functionaliteiten en mogelijkheden zijn van immersive technologies en hoe deze in het huidige e-commerce landschap kunnen worden geïntegreerd binnen de tijdsduur van de stage. Op basis hiervan wordt de scope van het project bepaald.

Immersive technology zal de huidige manier waarmee we omgaan met digitale content fundamenteel veranderen. Fenego wil hierop inspelen door een uitgebreide proof of concept op te stellen, om paraat te zijn wanneer de eerste grote speler de stap richting immersive technology wil zetten.

Immersive technology kan op meerdere plaatsen in het e-commerce proces worden geïntegreerd. Denk hierbij aan de dienst voorraadbeheer, die door te richten met de camera van een tablet/smartphone op een barcode, meteen bijkomende visualisaties te zien krijgt, waaronder bijvoorbeeld een knop om het product te laten aanvullen. Ook aan de voorkant zijn er mogelijkheden. Een klant kan door middel van gesture control makkelijk doorheen outfits navigeren in de kiosk van een kledingwinkel, terwijl deze door middel van augmented reality meteen kunnen worden getoond.

De mogelijkheden zijn eindeloos, daar e-commerce niet meer weg te denken is, in welke branche dan ook. De scope van het project wordt onderling tussen Fenego en de studenten afgestemd, naargelang hun interesses en de beschikbare tijd.

## **Omgeving**

Programmeren: Java, Software testing, ITIL, Projectmanagement, CRM, Information Management

## **Randvoorwaarden**

## Onderzoeksthema

Aangezien de technologie van de stage nog niet mainstream is binnen e-commerce, is het onderzoek en bijhorende analyse hiernaar uiterst belangrijk. Welke frameworks komen hiervoor in aanmerking? Welke functies kunnen nuttig zijn voor klanten? Welke impact hebben deze functies op de werkvloer? (Bv internet noodzakelijk in het magazijn?) etc.

## Inleidende Activiteiten:

**Aantal studenten:** 2 studenten

## Aanwezig op het Handshake Event:

## Stageopdracht voor:

**Andere bemerkingen:** Kan U mij meer informatie geven over het handshake event? Fenego zou hier graag op aanwezig zijn! Laat U me het ook even weten indien er iets bijgestuurd dient te worden aan de stageopdracht?

Handtekening Stagebedrijf  
Jens van Hal

Naam en handtekening stagiair