

Onderzoek Video Analyse

Inleiding:

In de opdracht wordt gevraagd naar een video analyzer. Hierbij ontstond de vraag vooral: wat is er zoal gedaan m.b.t. video analyse? Dus ga ik opzoek naar concrete praktijkvoorbeelden waar video analyse al wordt toegepast.

Onderzoek:

Video analyse wordt op het moment veel ingezet bij sport. Vroeger was het nog een beetje gek om naar jezelf te kijken maar dit wordt steeds normaler. Zo wordt video analyse steeds vaker ingezet bij hockey, voetbal maar denk ook aan bijvoorbeeld golf. Video analyse inzetten bij sport is nog iets nieuws maar wordt steeds vaker ingezet bij jongeren voor het verbeteren van zichzelf als sporter.

Bron: <https://www.knhb.nl/kenniscentrum/hockey-visie/zelfregulatie-en-videoanalyse>

Naast het verbeteren als sporten kan video analyse je bij een revalidatie helpen. Zo wordt er in verschillende revalidatiecentrums video analyse ingezet om bijvoorbeeld je looppatroon te verbeteren. Hier worden opnames gemaakt van je huidige looppatroon en deze worden dan vervolgens vergeleken met normale of vorige looppatronen. Hierdoor kan de arts precies aan de hand van de beelden de patiënt uitleggen waar hij of zij op moet letten.

Bron: <https://www.procarebv.nl/categorie/revalidatie/gangbeeldanalyse-revalidatie/>

Een hele andere vorm van video analyse is dat het wordt ingezet ter ondersteuning van een alarmkamer. Middels object herkenning kunnen (bewegende) objecten van elkaar onderscheiden worden. Zo kan de computer personen, dieren of auto's herkennen. Maar kun je middels het vaststellen van hekken of andere aanknopingspunten gevaar worden gedetecteerd. Zo kan bijvoorbeeld het object [mens] over aanknopingspunt [hek] klimmen. Wanneer dit gebeurt kan dit worden doorgeven aan de meldkamer.

Bron: <https://www.rcr.nl/77-videoanalyse> en <https://www.xserious.nl/support/kennisbank/vca/>

Een hele andere vorm van video analyse wordt er gebruik gemaakt van gebruikers. Wat hier het grote verschil is ten opzichte van de andere drie methodes is dat dit wel wordt ingezet voor de verbeteren van de performance van een video (marketing). Alleen wordt hier de computer buiten beschouwing gelaten. Deze videotoets stuur een video naar verschillende gebruikers die op elk moment feedback kunnen achterlaten. Zo kunnen scenes beoordeel worden met een duim omhoog of juist een duim omlaag met bijgeleverde feedback waarom. Dit is meer een vorm van usertesting dan het daadwerkelijk analyseren.

Bron: <https://www.mwm2.nl/cases-en-nieuws/mwm2-videotoets/>

Conclusie:

Video analyse is vooral een bekend begrip in de sport. Hierbij wordt er middels de beelden bepaalde acties van spelers geanalyseerd om zo zijn of haar spel te verbeteren. Dit is een vorm van een offline methode van video analyse waar achteraf de beelden worden bekeken. Maar daarnaast is er ook een real-time (online) methode. Hierbij kan de computer video(beelden) real time bekijken en objecten herkennen. Zodoende kan er gevaar gedetecteerd worden wanneer er bepaalde acties plaats vinden. Beide methoden hebben niet het doel om de performance te verbeteren op het gebied van marketing. Dit had de videotoets wel, alleen dit was middels gebruikers en niet machine learning. Dus kort gezegd wordt er op het moment nog niet zo iets gedaan zoals een video analyzer hoe Greenhouse deze voor zich ziet.