**VIVENTRIS – Slimme productieoplossingen voor de industrie van morgen**

Viventris ontwikkelt slimme en flexibele productieoplossingen die bedrijven helpen hun processen te verbeteren en toekomstbestendig te maken. We zijn gespecialiseerd in visuele inspectie en assemblage, met toepassingen in onder andere consumer products, hightechsystemen en healthcare.

Onze kracht ligt in het combineren van generieke bouwblokken met klantspecifiek maatwerk. Zo realiseren we efficiënte en betrouwbare oplossingen voor de productie van compacte en vaak complexe producten. We werken pragmatisch en nauw samen met onze klanten om snel tot resultaat te komen en echte impact te maken op de werkvloer.

Binnen ons focusgebied assemblage automatiseren we handmatige processen en complexe handelingen, waardoor de productkwaliteit stijgt en de efficiëntie verbetert. Binnen onze inspectie-expertise ontwikkelen we geavanceerde visionsystemen die gebruikmaken van zowel regelgebaseerde algoritmen als AI. Hiermee kunnen producten nauwkeurig worden gecontroleerd en defecten betrouwbaar worden gedetecteerd.

Met onze oplossingen dragen we bij aan slimmere productieprocessen en consistente productkwaliteit.

**Gebruiksvriendelijker maken van industriele HMIs**

De Human Machine Interface (HMI) is de belangrijkste schakel tussen gebruiker en machine. In de praktijk zijn HMI’s vaak technisch ingericht, terwijl operators behoefte hebben aan overzicht en intuïtieve bediening.

In deze stage onderzoek en ontwerp je een HMI voor inspectie- en assemblagemachines op basis van principes uit Human-Computer Interaction en User Experience (UX) Design.

**Doel**
Ontwikkelen van concrete en toepasbare verbeteringen voor een intuïtieve HMI die beter aansluit bij operators en engineers.

**Wat ga je doen?**

- Analyseren welke informatie en bedieningen relevant zijn voor operators en hoe deze nu worden aangeboden;

- Identificeren van knelpunten in gebruiksgemak van bestaande HMI’s;
- Toepassen van UX/UI-principes en standaarden, zoals:
    - ISO 9241 (usability en ergonomie);
    - 10 usability heuristics van Jakob Nielsen;
- Vertalen van inzichten naar een nieuw HMI-concept (bijv. wireframes, user flows, visuele structuur);
- Valideren van het ontwerp met gebruikers (bijv. via eenvoudige usability tests).

De focus ligt op structuur, interactie en visuele hiërarchie: hoe informatie wordt gepresenteerd en hoe de gebruiker door de interface navigeert.

**Resultaat**
Een onderbouwd HMI-ontwerp dat aantoonbaar gebruiksvriendelijker is, inclusief ontwerpkeuzes gebaseerd op theorie en gebruikersinzichten. Waar mogelijk werk je dit uit in een prototype.

**Benodigde skills**

- Basiskennis van UX/UI en interesse in gebruikersonderzoek;
- Analytisch vermogen en gestructureerd kunnen werken;
- Vaardigheid in visualiseren (bijv. wireframes of prototypes);
- Affiniteit met techniek of industriële systemen;
- Pré: Ervaring met prototyping tools (bijv. Figma of Sketch) en/of ontwikkeling in C# met Avalonia UI