**Interactief model AR**

**Overzicht**

Er word een VR app gemaakt waarbij je door een leuke manier kan revalideren van nek klachten, het moet meetbaar en leuk zijn.

**(On)Mogelijkheden**

**Is alles mogelijk?**

Alles moet mogelijk kunnen zijn.

**Oplossingen om beter of goedkoper te maken**

In plaats van dat alles tijdens de gameplay moeilijker word verschillende moeilijkheidsgraden maken.

**Kosten**

developer uren: 80 uren x €60 per uur = €4.800,-

Artist uren: 80 uren x €50 per uur = €4.000,-

Totaal: €8.800,-

Programma licenties

* Unity: Gratis
* Microsoft visual studio: Gratis
* Photoshop: €36,29 p.m
* Autodesk Maya: € 248,05 p.m
* Substance painter: € 17,00 p.m

**Risico’s**

**Risico**

Het Vergroten van het speelveld naarmate je beter speelt kan lastig zijn dus dat is wel een risico.

**Oplossing**

Van te voren de moeilijkheid instellen.

**Conclusies**

* Is het een goed project of een risico?

Het zou een goed project kunnen zijn er is wel een risico, maar daar zou wel om heen kunnen gewerkt worden.

* Als het te riskant is wat word moet er anders?

Dan word het gewoon een baan die gewoon van boven naar benden gaat.

* Het advies die ik de klant geef.

Het zou allemaal goed mogelijk kunnen zijn en dus weinig advies, misschien verschillende moeilijkheidsgraden in plaats van dat het in een keer moeilijker word.