VR nek revalidatie

**Datum:** 4 juni 2018

**Team leden:** Sebastiaan Commandeur

**Wat wil de opdrachtgever:** De opdrachtgever wil een VR product dat ervoor zorgt dat mensen die last hebben van hun nek en hiervoor oefeningen doen, de oefeningen leuk kunnen uitvoeren met een VR serious game.

**Wat wil de opdrachtgever bereiken:** De oefeningen die je moet doen als je moet revalideren van een nek blessure zijn repetitief en saai, hierom wil de opdracht gever een leuke manier hebben om de oefeningen te doen, een VR serious game.

**Grenzen:** Start is op 4 juni 2018, de deadline is op 21/22 juni 2018. Het beschikbare budget is 10.000 euro.

**Oplossingen:**

1. Bestuur een vliegend object door obstakels heen
2. Bullet time
3. Een idle game, patronen/Resources verzamelen

**Specifieke instructies:**

* Het voor mensen met nek klachten zijn
* Gebruik Virtual Reality.

**Geschatte uitgaven van elke oplossing:**

Oplossing 1: Vliegend object

Tijd: (Demo) 10 dagen

Software: Unity 3D, Maya/Blender, Visual Studio

Budget: ongeveer €6000

Oplossing 2: Bullet time

Tijd: (Demo) 10 dagen

Software: Unity 3D, Maya/Blender, Visual Studio

Budget: ongeveer €6000

Oplossing 3: Idle game

Tijd: (Demo) 10 dagen

Software: Unity 3D, Maya/Blender, Visual Studio

Budget: ongeveer € 6000

**Activiteiten voor elke oplossing:**

Oplossing 1: Vliegend object

Je bestuurd een drone en je moet daarmee door cirkels heen vliegen, door te kijken stuur je de drone

Oplossing 2: Bullet time

Je moet in slow motion kogels vangen die op je afgeschoten worden door ernaar te kijken.

Oplossing 3: Idle game

Hierbij is het doen om de speler rond te laten kijken om dingen te verzamelen, hierdoor verdien je punten en die kan je weer spenderen om upgrades te halen

**Voordelen en nadelen voor elke oplossing:**

Oplossing 1: Vliegend object

Voordelen:

* + Simpel
  + Kan veel verschillende thema’s hebben
  + Voortgang is meetbaar

Nadelen:

* + Grootte kans op motionsickness

Oplossing 2: Bullet time

Voordelen:

* + Leuk in gebruik
  + Kan veel doen met omgeving/interactie
  + Voortgang is meetbaar

Nadelen:

* + Is veel art voor nodig

Oplossing 3: Idle game

Voordelen:

* + Je bent niet snel uitgespeeld
  + Voortgang is meetbaar

Nadelen:

* + Is veel art voor nodig
  + Duurt lang om te ontwikkelen