VR Nek revalidatie

**Datum:** 21 juni 2018

**Team leden:** Sebastiaan Commandeur

**Situatie:**

* Grootte van het project:

De grootte van dit project was ongeveer 3 weken, om de benodigde documentatie en ook het uiteindelijke prototype te maken, playtesten en optimaliseren.

* Was er een probleem:

Oefeningen die je moet doen als je een nek blessure heb zijn saai, hierom moeten wij een VR app maken die de gebruiker stimuleert vaker zijn nek te bewegen waardoor hij sneller geneest.

* Voor wie is het gemaakt:

Het product is gemaakt voor mensen met een nekblessure of mensen die last hebben van hun nek en deze meer moeten bewegen

* Wanneer is het gemaakt:

Het project is in juni 2018 gemaakt.

**Taak:**

* Wat waren de uitdagingen:

Er moest een kalibratie komen voor het hoofd en oefeningen om uit te voeren

* Wat waren de verwachtingen:

Een werkend prototype waarbij de gebruiker zijn nek kan meten en vervolgens oefeningen kan doe om zijn nek te genezen

* Waarom:

De oefeningen die de gebruiker moet doen zonder deze app zijn saai en repetitie en mensen worden hierdoor niet gestimuleerd ze te doen.

**Actie:**

* Wat heb ik gedaan:

Ik heb ervoor gezorgd dat de speler door middel van de pointer in het midden van het scherm de kogels langzamer kan laten gaan en een bepaald patroon kan laten volgen.

De bijbehorende documentatie was ook mijn werk.

* Hoe heb ik gehandeld:

Ik pleegde elke dag de onderdelen raad met wat er nog moest gebeuren, hierdoor kreeg ik een inzicht met wanneer alles klaar zou kunnen zijn.

Ik werkte vlot en schreef mijn code zo efficiënt mogelijk, hierdoor kon ik de code goed teruglezen.

* Hoelang duurde het:

Dit duurde rond de 3 weken

* Hoeveel heeft het gekost:

€9.265.05

* Wat heb ik hiervoor gebruikt:

Laptop

Unity 3D

GoogleVR

+ externe models

**Resultaat:**

* Planning:

De planning in vergelijking met wat er gebeurde liep gelijk. Milestones die zijn gezet zijn ook gehaald.

* Dingen die goed gingen
  + GoogleVR die zorgde ervoor dat de basis van VR goed werkte
  + Communicatie met de opdrachtgever
  + Planning
  + Programmeren
* Dingen die niet goed gingen
  + Builden van de app naar mobiel
  + Art moest online opgezocht worden

**Conclusie:**

* Wat nu:

Zorgen dat ik het kan hergebruiken voor volgende applicaties en code optimaliseren, met meer comments en algemene verbeteringen.

* Zou ik het weer doen:

GoogleVR is een geweldig programma voor VR apps en deze zal ik zeker weer gebruiken voor mobiele apps, maar al zou ik een VR game moeten maken voor op de computer zou ik SteamVR gebruiken.

* Wat werkte niet en hoe maak ik het beter:

Alles wat in dit project zit werkt, dus hier heb ik niks op te verbeteren, maar wat ik wel zou verbeteren is de interface, zodat er duidelijker is wat er gedaan moet worden.

Ook volgende keer een artist.

* Wat zou ik de andere keer anders doen:

De volgende keer playtesten op meer en verschillende doelgroepen.

Ook zou ik een artist eraan toevoegen zodat het er beter uit ziet en dus ook aantrekkelijker is

* Wat vind ik van mijn handelen:

Ik vindt dat ik goed en efficiënt heb gehandeld, ik had mijn bezigheden op tijd af en zorgde ervoor dat alles goed overzichtelijk is.