Gesprek 4 juni 2018

Begin examen.

Opdracht: De opdrachtgever wil een VR serious game voor mensen die nek klachten hebben en hiervan moeten revalideren. Hij wil dat de bestaande oefeningen voor nekklachten in het proces gamification komen, zodat de oefeningen leuk zijn, maar ook meetbaar. In de game moet ook duidelijk je progressie zien, zodat je ziet dat je je nek steeds verder kan draaien.

Vragen:

Vraag: Wij hebben geen VR in onze werk ruimte.

Antwoord: De opdrachtgever heeft een Oculus met een laptop die we kunnen gebruiken.

Vraag: Voor wat moeten we de VR game maken?

Antwoord: omdat je met een VR pointer werkt, werkt het zowel met de mobiels als Oculus hetzelfde.

Concept presentatie 7 juni 2018

Concepten presenteren aan opdrachtgever

Generale opmerkingen: zorg voor een goed meetbare kalibratie(omhoog, omlaag, links & rechts) en zorg ervoor dat de speler kan zien dat hij voortgang maakt.

~~Opmerkingen concept 1~~: leuk idee, zouden ze ooit wel uitgewerkt willen zien. Groot probleem met motion sickness.

Opmerkingen concept 2: Gekozen concept, leuk concept, kan leuk worden door omgeving en andere omstandigheden. Zorg ervoor dat er iets gebeurt als je een kogel door laat gaan.

~~Opmerkingen concept 3~~: ook heel leuk concept, maar dit is veel te veel werk om in een korte tijd te maken. Is ook veel art voor nodig.

Plan van aanpak presentatie 11 juni 2018

Plan van aanpak gepresenteerd aan de opdrachtgever.

Generale opmerkingen: Maak duidelijk bij de inleiding dat de voornaamste focus is op de revalidatie van de nekklachten en niet de funfactor. Maak het ook meer uitgebreid met taken die gedaan moeten worden. Geef ook aan hoe de kalitbratie meting gedaan wordt. Voeg meer taken toe bij de werkzaamheden. Qua layout doe de prijzen rechts van het scherm zodat het goed onder elkaar staat.

Optimalisatie voorstel presenteren 18 juni 2018

Optimalisatie voorstel aan opdrachtgever gepresenteerd.

Generale opmerkingen: Contrast van kogels en de omgeving is niet duidelijk, je merkt hierdoor niet dat de kogels op je afkomen omdat je ze slecht ziet. Laat de kogels ook van verschillende kanten komen zodat je je nek ook moet bewegen. Voor het begin van het spel ook een kleine uitleg zodat je weet wat je moet doen voordat het spel begint.

Andere opmerkingen: Als je ooit erin door zou gaan moet de hoofdmeting beter, nu is het alleen een horizontale meting.

Eindpresentatie prototype 21 juni 2018

Prototype aan de opdrachtgever gepresenteerd

De opdrachtgever was heel positief over het prototype, omdat de kogels waar je naar moet kijken steeds langzamer kijkt hoe meer je je nek draait wordt je aangemoedigd je nek te rekken. Ook werkte de kalibratie goed voor het prototype, als er aan doorgewerkt zou worden zou dit wel verbeterd moeten worden. Ook is het heel divers in wat je ermee kan doen, zo kan je de kogels veranderen door bijen en dan is het meer geschikt voor oudere doelgroepen.