VR nek revalidatie

**Datum:** 8 juni 2018

**Team leden:** Sebastiaan Commandeur

**Inleiding:**

Met dit project wordt er een VR product ontwikkelt waarbij de gebruiker zich meer vermaakt met de oefeningen die hij doet bij het herstellen van klachten aan zijn nek. De oefeningen wordt vervangen door een spel waarin de gebruiker kogels moet vangen in slow motion door naar de kogel te kijken. Bij deze VR app ligt de voornaamste focus op het herstellen van de klachten van de nek, de funfactor is een plus. De developer zorgt ervoor dat er een hoofdmeting komt en een spel om te spelen, de artist maakt hiervoor props en andere modelen. De hoofdmeting wordt gedaan door blokjes is het midden van het scherm op te pakken en die zo ver mogelijk links zetten als je kan kijken, hierna doe je hetzelfde aan de rechterkant.

**Milestones:**

Planning voor elke milestone:

* Week 1: Basis prototype af en begin met testen op de doelgroep en verzamel resultaten
* Week 2: Evalueren van resultaten, hierna een optimalisatie voorstel maken, deze presenteren aan de opdrachtgever en na goedkeuring implementeren. Dit prototype moet ook weer worden gepresenteerd.

Belangrijke features voor elke milestone:

* Week 1: Prototype met kalibratie en de basis van de slow motion kogels vangen.
* Week 2: Test met resultaten, optimalisatie voorstel en een verbeterde prototype

Rollen nodig voor elke milestone:

* Week 1: Developer en Artist
* Week 2: Developer en Artist

**Taken:**

* 1 Developer: Sebastiaan Commandeur
* 1 Artist: nog te bepalen

Extern:

* \*1 Sound designer: nog te bepalen

\* = optioneel

**Werkzaamheden per taak:**

* Developer

De developer zorgt voor de kalibratie van de VR game en zorgt er ook voor dat de game makkelijk te gebruiken is zonder externe controllers. De developer moet een meting maken waarbij de gebruiker kan meten hoeveel hij zijn hoofd kan bewegen en kunnen zien of het is verbeterd ter opzichte van de vorige keer. Ook moet hij ervoor zorgen dat de projectielen duidelijk zijn en goed te raken.

* Artist

De artist maakt karakters die schieten, met mogelijk nog een paar kleine props om de omgeving mee op te vullen.

**Benodigdheden:**

* Hardware:
  + Laptop
* Software:
  + Unity 3D
  + Microsoft Visual Studio
  + Autodesk Maya
  + Photoshop/Substance painter

**Opdracht grenzen:** Start is op 3 juni 2018, de deadline is op 22 juni 2018, deze datum kan nog verschoven worden in overleg. De grootte van het budget is €10.000. De teamgrootte is 2-3 man, dit kan mogelijk nog veranderen.

**Kosten:** Kosten van het project

**Taak kosten:** Kosten per taak, uur en totaal

Developer €60 per uur \* 10 werkdagen = € 4.800

Artist €50 per uur \* 10 werkdagen = € 4.000 +

€ 8.800

**Externe kosten:** Kosten van externe werkzaamheden

Sound Designer €200 per minuut aan audio

Ong 1 minuut aan audio = € 200

**Andere kosten:** Voor hardware en software

Unity 3D € 0

Microsoft visual studio € 0

Autodesk Maya €248.05 p/m

Substance painter € 17 p/m

**Totaal kosten:** Kosten van alles samen

Totaal uurloon = €8.800

Totaal extern = € 200

Totaal soft & hardware= € 265.05 +

€9.265.05