VR nek revalidatie

**Datum:** 7 juni 2018

**Team leden:** Sebastiaan Commandeur

**Overzicht:**

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.

**(On)mogelijkheden:**

* Is alles mogelijk?
  + Om in 3 weken een prototype te maken is goed mogelijk
* Zo niet, hoe kun je iets gelijks maken?
  + N.V.T.
* Opties die het project beter/goedkoper maken
  + GoogleVR, dit is een VR plugin voor Unity, hierdoor is het prototype sneller te maken omdat dit de basis voor een VR app al bevat.

**Geschatte kosten:** Voor hardware en software

Unity 3D € 0

Microsoft visual studio € 0

Autodesk Maya €248.05 voor 1 maand

Substance painter € 17 voor 1 maand

**Geschatte tijd:** De geschatte tijd om dit project te ontwikkelen is 10 dagen

**Taken:** 1 Developer, 1 Artist

**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

**Problemen:** mogelijke problemen die we tegen kunnen komen

* Oude telefoons, we weten niet hoe zwaar de app wordt
* VR bril te zwaar als last voor nek
* Mensen kunnen hun lichaam draaien I.P.V. nek

**Oplossingen:** van de hierboven genoemde problemen

* Testen op oudere apparaten en mogelijk models minder zwaar maken
* Door gebruik te maken van cardboard, dit scheelt veel gewicht

**Conclusie:**

* Is het project een goed idee of te riskant?

Het project is een goed idee, want het is makkelijk uit te werken. Ook wordt door het gebruik van GoogleVR het maken van een VR app versnelt.

* Als het te riskant is wat kan er anders?

Het project is niet te riskant, dus is antwoord hierop niet nodig.

* Wat adviseer je de opdrachtgever?

Het project is goed te doen, voor een demo zijn niet veel mensen nodig (1 artist & developer), en met een standalone is door het gebruik van GoogleVR makkelijk een VR app te maken. Ook zitten er weinig kosten aan vast omdat Unity, Visual studio en GoogleVR gratis zijn.