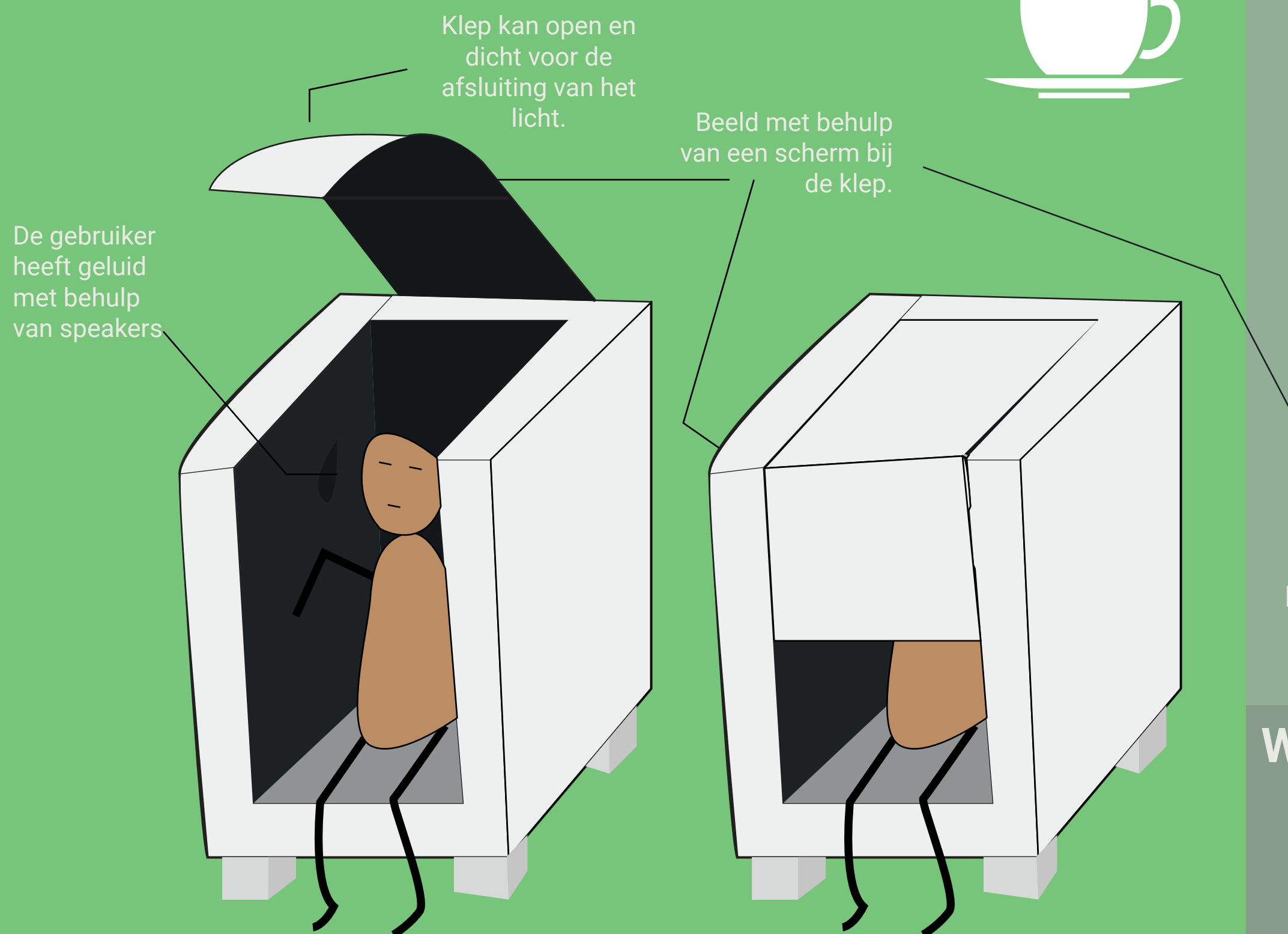


# THE VR CHAIR CONCEPT POSTER OPLAADMOMENTJE

Mike Hovenier 500803269  
Sam de Kanter 500810863  
Rowin Ruizendaal 500813624  
**Klas:** P18 Git **Docent:** J. Kok  
**Datum:** 28-05-2019 **Versie:** 1  
**Team:** Failure is an option

## Wat is The VR Chair?

Een lekkere stoel die de realiteit verandert naar jouw ideale rust omgeving.

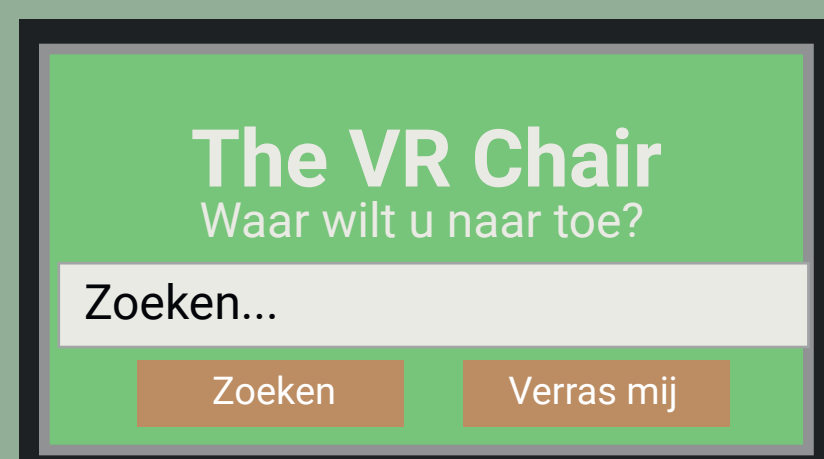


## Hoe werkt het?

De gebruiker gaat zitten in de stoel en zet de koptelefoon op zijn hoofd.

De gebruiker pakt klikt op het knopje waardoor de stoel zich vanzelf sluit en de klep dicht gaat.

Vanaf hier kan de gebruiker door op het scherm te drukken kiezen wat hij/zij wilt gaan beleven.



De gebruiker kunt met behulp van een timer de tijd bijhouden en na die timer stopt The VR Chair ermee.

## Waarom is dit de oplossing

Iemand een andere leef omgeving geven is een oplossing op het probleem.

### Wenselijk

Het product lijkt te werken en is zeker wenselijk voor de gebruiker want ze kunnen er gebruik van maken zolang zij maar iets te bestellen bij Boterham.

### Haalbaar

Het product is binnen 10 jaar te realiseren en de techniek bestaat al en wordt waarschijnlijk naar vele jaren alleen maar populairder en gebruikelijker.

### Levensvatbaar

Voor Boterham is dit een manier om een nieuwe doelgroep aan te spreken met een vet dat niet zomaar ergens te vinden is. Ook helpt het de huidige doelgroep.

## Het concept:

Veel studenten hebben last van stress en hebben het vaak druk, daarom zijn pauzes af en toe wel even lekker om vervolgens weer een beetje op te laden. Jammer genoeg lijkt niet elke student te genieten van zijn rust momentje en blijft maar denken aan werk en school. De student haalt daarom niet het uiterste uit het oplaadmomentje.

## The VR Chair

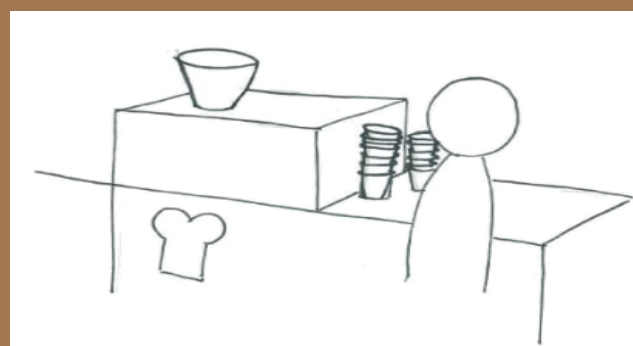
The VR Chair helpt bij het afsluiten van de realiteit in tijdens je oplaadmomentje. Met behulp van een afsluiten de stoel waarin de realiteit van de gebruiker wordt veranderd met behulp van beeld en geluid. In deze stoel kan de gebruiker zijn eigen gewenste leef omgeving bepalen om zich op de manier af te sluiten van de realiteit en zo op deze manier te laten genieten van zijn/haar oplaadmomentje.

*"Het doel is om de gebruiker echt het uiterste te laten halen uit zijn oplaadmomentje om er straks weer vol op met een goede mood er tegen aan te kunnen gaan".*

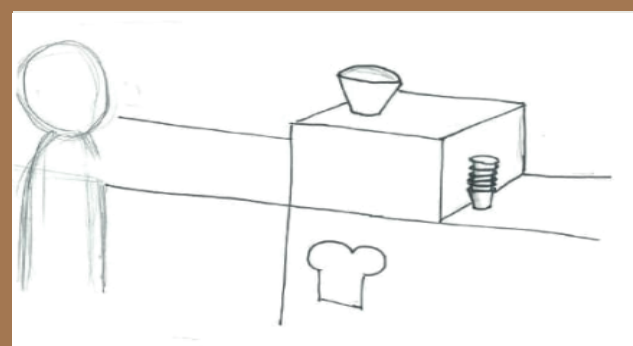
## De gewenste flow:



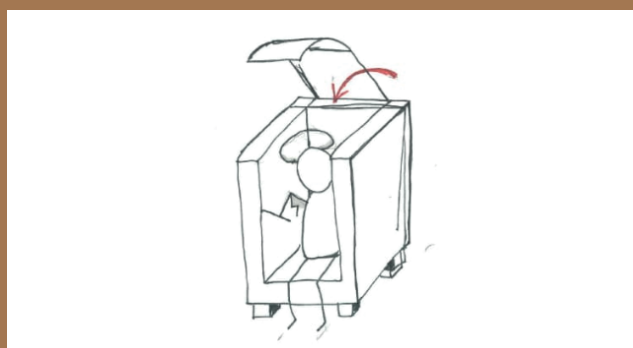
Jasmijn komt aan bij Boterham voor haar rust momentje.



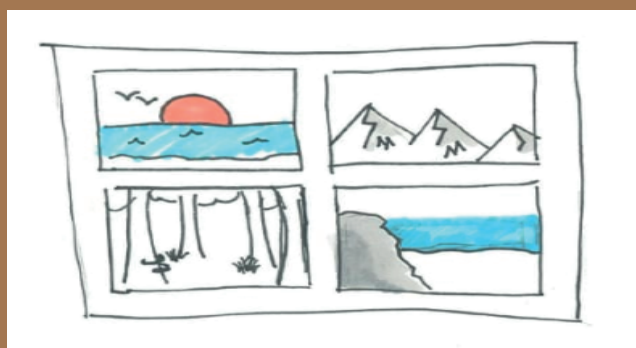
Jasmijn bestelt haar gewenste koffie bij de koffiebar.



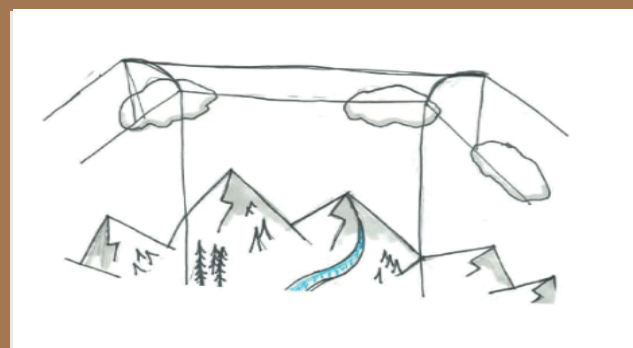
Jasmijn pakt haar koffie en loopt naar de VR Chair.



Jasmijn gaat zitten op de VR Chair en stelt deze in.



Jasmijn kiest beslist wat ze wil gaan kijken.



Jasmijn kan nu genieten van haar ideale rustmomentje.

## Jasmijn Boom:



**Leeftijd:** 21  
**Opleiding:** MIC  
**Locatie:** Amsterdam

Jasmijn is een student en heeft het vaak druk en neemt daarom af en toe een rustmomentje. Maar tijdens dit momentje kan ze niet goed tot haar rust komen met een kopje koffie, dit komt omdat ze te veel aan school en werkt denkt en niet goed wordt afgeleid.

## Bronnen:

Buiten onze eigen en de ideeën van J. Kok om.  
<https://www.theatlantic.com/health/archive/2015/02/the-good-and-the-bad-of-escaping-to-virtual-reality/385134/>