

Naam service team:

Virtual Reality

Teamleden:

Julien Lalmand, Wouter Roozeleer, Aiko Dedoncker, Antony Roelands

1. Prototype

1.1 Standpunt gebruiker

De gebruiker krijgt een Oculus Rift aangeboden en komt zo in onze virtuele kamer terecht. In deze kamer vindt hij objecten terug die typisch Brussels zijn, zoals stripboeken, bier en een schilderij van Magritte. Hij kan hierin dus rondkijken en rondstappen. Na een bepaalde tijd stopt de applicatie en geeft het mee welke plekken de gebruiker kan bezoeken in Brussel.

Zo kan de applicatie bijvoorbeeld aanraden om naar x-verschillende musea te gaan als de gebruiker het langst naar kunst heeft gekeken in deze kamer.

1.2 Standpunt technologie

Om deze kamer te maken hebben we Blender, Unity en de Oculus Rift gebruikt. In Blender hebben we onderwerpen gemaakt (zoals een glas bier) om die dan later te kunnen gebruiken in Unity. Unity is een game engine waarin we dus het spel wel degelijk maken. Aan de hand van de SDK voor Unity 5 die terug te vinden is op de site van Oculus Rift, kunnen we de gebruiker laten bewegen en interageren met de Oculus Rift.

2. Toepassingsmogelijkheden voor Visit.Brussels

2.1 Potentiële gebruikers

- Reisagentschappen (internationaal) : Een interactieve teaser in virtual reality voor mensen in het buitenland die niet zeker zijn waar ze naar toe willen.
- Toeristen die al in Brussel zijn : een steward kan aan de luchthaven of aan populaire toeristische plekken wachten, en mensen voorstellen om de virtuele omgeving te proberen.
- (Moeilijk te realiseren, maar wel interessant) In vliegtuigen die naar of langs Brussel gaan : dit hoeft dan niet met een Virtuele Headset te zijn, maar kan ook aangeboden worden via de schermen die alle passagiers voor hun hebben. Het is vooral interessant voor de reizigers die enkel langs Brussel passeren om dan via een andere vliegtuig naar een ander land te gaan. Dit zou deze reizigers kunnen overtuigen om later terug naar Brussel te komen. Indien hun volgende vliegtuig pas binnen 8 uren vertrekt, kunnen ze deze tijd gebruiken om van de aanbiedingen van de VR omgeving te profiteren.

2.2 Algemene beschrijving

De bedoeling is om ze te overtuigen naar Brussel te komen door gebruik te maken van 360° videos gekoppeld aan interactiviteit. De video's zouden een korte rondleiding bevatten, met een presentatie van onze geschiedenis en onze cultuur. Dankzij Virtual Reality is het mogelijk om bij te houden waar de speler ook het meest naar gekeken heeft tijdens deze rondleiding. Op het einde van de video, maken we hier gebruik van door hem/haar een aantal aanbiedingen te doen, bijvoorbeeld :

Het spel merkt dat een gebruiker vaak naar chocoladewinkels kijkt tijdens de rondleiding. Op het einde van de video krijgt deze aanbiedingen voor belgische chocolade die te gebruiken zijn tijdens zijn reis in België.

Met interactiviteit bedoelt men dat de gebruiker tijdens bepaalde momenten in de rondleiding kan kiezen waar hij naar toe wilt. Dit zal de gids dan zagezegd vragen, en de gebruiker krijgt dan de mogelijkheid om te kiezen dankzij een kleine menu die tevoorschijn komt.

We geloven dat interactiviteit belangrijk is om de gebruikers te overtuigen, maar teveel kan voor het omgekeerde zorgen.

Men kan eventueel ook naar een e-mail adres vragen indien de spelers met de virtuele rondleiding klaar zijn, zodat men in de toekomst nieuwe aanbiedingen kan sturen per mail. Naar een e-mail adres vragen kan ook interactief binnen de VR omgeving : dit kan de virtuele gids bijvoorbeeld vragen voordat de rondleiding zou beginnen. De virtuele gebruiker (= in de 360° video) zou bijvoorbeeld naar zijn smartphone kijken en moeten inloggen met zijn e-mail adres. De spelers moeten natuurlijk op de hoogte zijn dat zulke gegevens bijgehouden worden.

3. Screenshots



