

OMSCHRIJVING TECHNOLOGIE



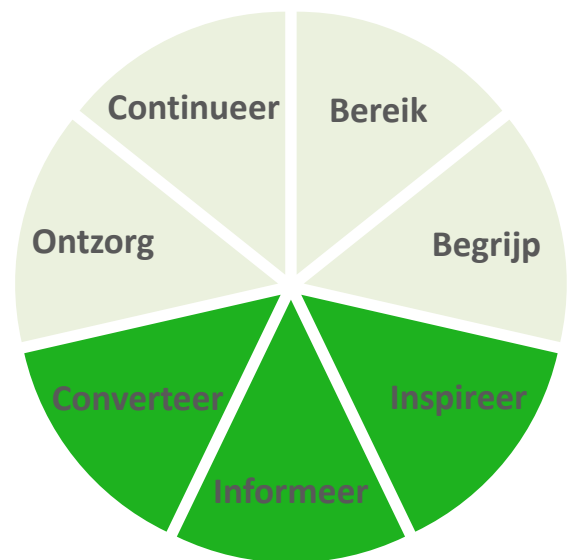
Virtual reality is een computer-gegenereerde simulatie waarbij een persoon kan communiceren in een kunstmatige driedimensionale omgeving met behulp van elektronische apparatuur, zoals een speciale bril met ingebouwd scherm en/of handschoenen met sensoren.

DOEL



Virtual Reality stelt je in staat om:

- een winkel digitaal te bezoeken vanuit een andere locatie.
- een interactieve versie van een product virtueel uit te testen, of in 360 graden objecten te verkennen.
- de winkelervaring van de klant veel aantrekkelijker en interessanter te maken.
- bezoekersaantallen te verhogen. Een VR-installatie in de winkel kan *buzz* creëren.



TIP SOCIAL DISTANCING



Door middel van VR kunnen klanten je winkel van op afstand bezoeken, terwijl je de illusie wekt on-site aanwezig te zijn. Dit biedt mensen de mogelijkheid om social distancing regels te respecteren. Ook kun je aanvullend vanop afstand de nodige assistentie geven indien nodig.

STERKE PUNTEN



- Het potentieel voor het gebruik van VR in online retail is duidelijk. Het stelt retailers in staat om boeiende ervaringen te creëren die zelfs in de fysieke wereld niet mogelijk zijn. Maar VR kan ook de fysieke winkelervaring net interessanter maken voor de bezoeker.
- Definiëren van routes doorheen de winkel.
- Makkelijker producten vinden door middel van het optimaliseren van visualisaties.
- Mogelijkheid om gelijkaardige producten te vergelijken op detailniveau.
- Bekomen van gedetailleerde product-informatie door gebruik van multimedia.

KOSTENINDICATIE



Vanaf 700 EUR per camera.

AANDACHTSPUNTEN



- Grafisch krachtige toepassingen vereisen het gebruik van een (dure) computer met kwaliteitsvolle grafische kaart. Minimale vereisten zijn:
 - NVIDIA GX 970 / AMD R9 290
 - CPU Intel i5-4590
 - 8GB+ RAM
 - Video output HDMI 1.3
 - 2x USB 3.0 ports, 1x USB 2.0
 - Windows 7 SP1 64 bit
- Een groot aantal apparaten zoals smartphones (die een grote meerderheid van je klanten bezit) zijn al in staat om AR-inhoud van hoge kwaliteit en op ware grootte weer te geven. Daardoor wordt het toegankelijker, voordeliger en gemakkelijker uit te voeren. VR daarentegen vereist speciaal geconfigureerde apparaten die vrij duur zijn en niet in het bezit van de gemiddelde consument.
- Motion sickness (duizeligheid en/of misselijkheid) kan optreden indien de virtuele beleving bewegende ervaringen bevat, of indien de frame rate van de hardware niet optimaal is.
- Er moet minimaal 1.5m x 2m bewegingsruimte voorzien worden.