

Virtual Reality Canvas V1.0

1. WAAROM VR

Waarom wil je VR gebruiken?

2. DOELGROEP

Voor wie maak je het resultaat? Welke devices heeft de doelgroep tot zijn beschikking?

5. RESULTAAT

3. BENODIGDHEDEN

Welke expertise, hard- en software heb je nodig?

4. BUDGET

Waar komt de tijd vandaan en hoe betaalt het zichzelf terug?

