VIRTUAL REALITY LAAGDREMPELIG MAKEN OP EEN HOOG NIVEAU

Toen Menno Bisschops voor het eerst in contact kwam met Virtual Reality (VR) wist hij het zeker: hier wil ik iets mee gaan doen. Zijn studie Computer Software Engineering bij Fontys Hogeschool ICT bleek de perfecte leerervaringsplek én springplank voor de oprichting van een eigen bedrijf. Drie jaar geleden introduceerde Menno 's werelds eerste full-body VR-platform en ook voor komende jaren heeft hij een aantal grote missies. "The sky is the limit in VR-land!"

"Ik kwam voor het eerst met VR in aanraking toen ik een jaar of acht was en op de markt in Eindhoven een VR-demo zag," vertelt Menno. "De transformatie naar een andere wereld maakte meteen diepe indruk op mij. Vandaar dat ik na de middelbare school koos voor de studie Computer Software Engineering bij Fontys. Tijdens deze studie werd mijn interesse voor VR steeds groter. Zeker toen in diezelfde tijd het eerste model van de zogenaamde Oculus Rift-headset uitkwam. Dit was de eerste set waar ontwikkelaars zelf mee aan de slag konden gaan. Hoewel het nog allerlei gebreken had, zoals enorm pixelig beeld, geloofde ik meteen dat er met deze techniek grootse dingen konden ontstaan."

LEVENSECHT SPEL

Tijdens de minor Virtual Reality ontwikkelde Menno samen met studiegenoot Roy Noten een eigen VR-spel. "Met de spullen die we op school konden gebruiken maakten we zelf een pijl en boog," aldus Menno. "Hierdoor konden we ons eigen boogschietspel creëren. Grappig detail is dat we ontdekten dat naast beeld ook geluid een belangrijke rol speelt bij VR. Door een 'pok' toe te voegen aan onze ontwikkeling, werd ons spel ineens levensecht. Enorm trots waren we op onze eerste creatie!

"IEDEREEN MOET VAN VR KUNNEN GENIETEN."

Menno Bisschops

IK GELOOFDE METEEN DAT ER MET VR GROOTSTE DINGEN KONDEN ONTSTAAN

Helemaal toen we in 2014 de prestigieuze Dutch Game Award wonnen. Opeens kregen we telefoontjes van bedrijven over de hele wereld die met ons wilden samenwerken. Vanaf dat moment ben ik me gaan richten op de ontwikkeling van een meer meeslepende VR-ervaring: full-body VR. Hierdoor krijg je het gevoel dat je in een virtuele wereld rondloopt. Daarnaast ging ik aan de slag als salesverantwoordelijke bij VYSON, een bedrijf dat VR-oplossingen aanbiedt aan allerlei bedrijven. Hierdoor heb ik mooie VR-projecten mogen draaien bij onder andere ziekenhuizen."

DIGITAL SPORTS EN GAMING

Al deze ervaringen stelden Menno in staat om zelf een full-body VR-platform te ontwikkelen voor developers: VRee. Menno: "VRee is het eerste platform ter wereld dat real-time full-body tracking in VR mogelijk maakt. Hierdoor kunnen developers zelf zogenaamde Active VR eSports ontwikkelingen en bieden we tal van toepassingen op het gebied van gaming, training en simulatie. We spelen hiermee in op de toenemende trend van digital sports, die de traditionele sporten in de toekomst steeds meer gaan overnemen. Met VRee creëren we bovendien een optimale VR-ervaring, doordat we digitaal en fysiek op een bijzondere manier combineren. Daarnaast willen we met het platform VR laagdrempelig maken op een hoog niveau. Iedereen moet ervan kunnen genieten."

IETS TERUGDOEN

Momenteel bouwt Menno samen met Roy en een aantal medewerkers aan het succes van zijn VR-platform. Menno: "VR is echt een wereld apart. Het biedt zo veel mogelijkheden, the sky is the limit! Dat is erg bijzonder om te ervaren en motiveert mij om unieke dingen te creëren. Daarnaast vind ik het leuk om iets terug te kunnen doen voor anderen en dan in het bijzonder voor Fontys, de plek waar ik mijn droom heb kunnen verwezenlijken. Ik verzorg nu ieder jaar de aftrap van de minor Virtual Reality en begeleid studenten die zich met VR-vraagstukken bezighouden. Het is gaaf om te zien dat anderen ook enthousiast worden over VR en van mijn kennis en ervaring kunnen leren."