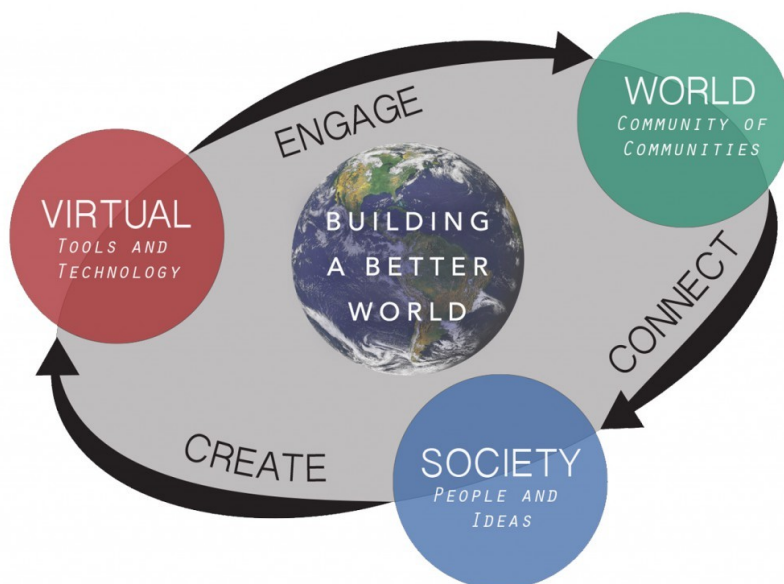


# Beleidsplan Stichting VRNL 2018 – 2020



aansluitend op versie 1.0 (2016-2017), vastgesteld op 22 december 2017  
*geactualiseerde versie 1.1, vastgesteld op 1 juli 2019*

## Samenvatting beleidsplan 2018 – 2020 op hoofdlijnen

Het bestuur van de Stichting Virtual Reality Nederland heeft geconstateerd dat vele, maar niet alle doelen uit het vorige beleidsplan zijn gerealiseerd. Met name het organiseren van de Dutch VR Awards in maart 2017 was een groot succes. Gaandeweg dit jaar bleek echter de algemene publieke belangstelling voor virtual reality en aanverwante technologieën tanende, met slecht zo nu en dan hoogtepunten, zoals de lancering van de AR-bril “Snap Glasses” door Snapchat. Op grond van het marktanalyserapport door bureau VRWereld, gedateerd 3 februari 2017, is besloten de daarin gepresenteerde SWOT-analyse te amenderen en te gebruiken voor een nieuw beleidsplan 2018 – 2020.

*geamendeerde SWOT Analyse:*

<b>STRENGTHS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Sterke URL beschikbaar (vr.nl)</li><li>– Sterk merk, ook internationaal (VRNL)</li><li>– Groot en divers netwerk aanwezig</li><li>– Goede locaties voor bijeenkomsten en workspaces beschikbaar</li></ul>	<b>WEAKNESSES</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Design website(s)</li><li>– Versplintering / ontbreken samenhang van de verschillende merkvormen en media</li><li>– Geen regelmatige generatie van content</li><li>– Onvoldoende gebruik (kwantitatief en op op elkaar afgestemd) van Social Media</li></ul>
<b>OPPORTUNITIES</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Exponentiële ontwikkelingscurve van de technologie zet door</li><li>– Sterke groei in diversiteit van en binnen marktsegmenten verwacht</li><li>– Toename van grote partijen die aanhaken</li><li>– Verdere toename van de toepassingsmogelijkheden van VR-technologie</li></ul>	<b>THREATS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Partijen gaan lastig over tot sponsorship</li><li>– Na de “Peak of Inflated Expectations” volgt een langdurige, diepe en brede “Through of Disillusionment”</li><li>– het begrip Virtual Reality / VR wordt te veel overschaduwed door andere, verwante begrippen (AR, MR, XR, etc.)</li></ul>

*Na prioritering heeft deze analyse geleid tot de volgende actiepunten voor de jaren 2018 – 2020:*

- Doorgaan met inventariseren, delen en daarmee stimuleren de te verwachten toename van toepassingsmogelijkheden van virtual reality technologie
- Stimuleren dat er openbare VR-meetups blijven plaatsvinden door het hele land
- Meewerken aan Europese subsidietrajecten zoals Horizon2020
- Het opzetten van een nieuwe structuur voor fondsenwerving dan degene die is opgezet naar aanleiding van de Dutch VR Awards 2017
- Het blijven onderzoeken van de mogelijkheden om samen te werken met verwante lokale, regionale, nationale en internationale organisaties zoals bedrijven, beursorganisatoren, VR-labs, onderzoeks- en onderwijsinstellingen, samenwerkingsverbanden, clusters en associaties
- Het stroomlijnen en kwantitatief en kwalitatief verbeteren van de marketing en communicatiekanalen en daarmee vergroten van de vindbaarheid en zichtbaarheid van de stichting als overkoepelend voor de VR-community op nationale schaal