

Czym jest wirtualna rzeczywistość?



Wirtualna rzeczywistość to tworzenie symulacji środowisk przy użyciu komputerów i umożliwienie użytkownikom znalezienia wewnątrz zbudowanego doświadczenia. Po założeniu gogli VR znajdziemy się wewnątrz stworzonego środowiska aby móc doświadczać go pełnią zmysłów oraz wchodzić w wygenerowane i zaprojektowane interakcje.

Wirtualna rzeczywistość jest coraz częściej wykorzystywana w biznesie, do szkoleń, produkcji, projektowania. Jej zastosowanie pomaga ograniczyć koszty i zwiększa produktywność znacznie bardziej niż tradycyjne metody szkoleniowe.

Z naszego kilkuletniego doświadczenia wynika, że najczęściej diagnozowane wyzwania szkoleń realnych i e-learningu to:



**Nieumiejętność
wykorzystania
zdobytej wiedzy
w praktyce**



**Niska
zapamiętywalność
przekazywanych
treści**



**Niska
atrakcyjność
przekazywanych
treści**



**Brak
zaangażowania
w edukację**

Przygotowane w prezentacji przykłady wyniesienia edukacji na inny, zdecydowanie bardziej immersyjny poziom, mają za zadanie pokazać, że tym wyzwaniom można już sprostać.

Według najnowszego raportu PWC dzięki wykorzystaniu VR w edukacji, treści przekazywane podczas treningu są przyswajane 4-krotnie szybciej i gwarantują 4-ro krotnie większe skupienie. Wzrasta przekonanie badanych o umiejętności wykonania zdobytej w ten sposób wiedzy a zaangażowanie w odbyty trening jest 3.75 razy większe. Nasze rozwiązania są aktualnie stosowane w szkoleniach we wszystkich gałęziach przemysłu.



Edukacja szkolna i wyższa

Tak, jak wspomnieliśmy wyżej, dzięki silnikom graficznym Unity i Unreal możemy stworzyć dowolne symulacje komputerowe ilustrujące wybrane zagadnienia. Dlatego po założeniu gogli VR znajdziemy się wewnątrz stworzonej symulacji i będziemy ją odbierać większą ilością zmysłów.

Przykłady aplikacji już dziś wykorzystywanych w edukacji: 3D Organon, BodyMap, Empiriusz (projekt edukacyjny Nowej Ery) i wiele innych, szytych na miarę rozwiązań.

W przypadku aplikacji anatomicznych uczniowie i studenci **mają możliwość poznania ludzkiego ciała w bardzo przystępny sposób**. Interakcje z wirtualnymi modelami są intuicyjne i szybkie, wirtualne ciało można ustawić w dowolnej odległości i dowolnej wielkości, można wyjmować dowolne konstrukcje, obracać je, komentować czy wchodzić w interakcje. Aplikacje te dają również możliwość pracy w większej grupie w ramach jednego doświadczenia oraz moderowania wirtualną lekcją przez nauczyciela, również będącego wewnątrz symulacji.

Empiriusz to wirtualne laboratorium chemiczne wpisane w podstawę programową 7 i 8 klasy szkoły podstawowej. Uczniowie mają możliwość przeprowadzenia 26 doświadczeń chemicznych w bezpiecznym i w pełni kontrolowanym środowisku.

Wirtualna rzeczywistość wykorzystywana jest również w muzeach i galeriach sztuki, które wykorzystują to narzędzie jako rozszerzenie istniejących wystaw bądź digitalizują zbiory, nawet nadają im dynamikę i wprowadzają do statycznych obrazów ruch. Przykłady takich aplikacji to: Mona Lisa Beyond the Glass, Dreams of Dali, Art Plunge czy Scream.

Polska Firma Kontekst Design na potrzeby ASP w Krakowie **zwirtualizowała proces projektowania** a następnie prezentacji kolekcji modowej. W ten sposób studenci mają możliwość nanoszenia większej ilości poprawek oraz bezpiecznego archiwizowania swoich prac.



Bartosz Żuk,
Regional Product Manager CEE,
HTC Poland

Edukacja biznesowa wyższa

Szkolenia i treningi w VR dają ogromną gamę nowych możliwości. Dzięki VR możemy zasymulować każdy rodzaj scenariusza w bezpieczny, zoptymalizowany kosztowo i mierzalny sposób.

Przykłady:

— **Pierwsza pomoc** – najbardziej uniwersalne szkolenie dla każdego. Bywa kosztowne ale też mało efektywne. VR zapewnia niezapomniane przeżycia oraz gwarantuje zapamiętanie szkolenia na poziomie 95%.

— **Symulator kolejowy** - umożliwia odbycie treningu zachowań w każdych warunkach pogodowych, pozwala na symulację zagrożeń, odwzorowuje trasy i system zwiadowczy.

— **Symulator dźwigu** – VR połączony z symulatorem i platformą ruchu gwarantuje profesjonalny trening przeprowadzony w innowacyjny i bezpieczny sposób.

Podsumowanie:

Powyższe przykłady pokazują jedynie wycinek tego, co już się dzieje w polskiej i światowej edukacji a widzimy, że zainteresowanie jest coraz większe, więc i spodziewana ilość implementacji rośnie.

**Jeśli bylibyście Państwo zainteresowani testami,
chcieli dowiedzieć się więcej na temat technologii VR,
zapraszamy do kontaktu:**

Dorota Paszyńska,
Dorota_Paszynska@htc.com
Tel +48 698 033 013

Maria Jeruzalska,
Maria_Jeruzalska@htc.com
Tel +48 606 137 709