



Příloha č. 2 – Popis zakázky

VZMR Virtuální realita pro vzdělávání v oblasti povinných školení

Virtuální realita pro vzdělávání v oblasti povinných školení

Cílem projektu bude vytvořit referenční tréninkové prostředí pro povinná školení v oblasti BOZP ve zdravotnictví – OOPP a dále ochrana proti poranění injekčními jehlami a kanylami. V rámci navazujících projektů se předpokládá možnost tento trénink rozšířit o další oblasti.

Navrhované tréninkové prostředí bude vytvářeno ve virtuální realitě pro uživatele, kteří disponují daným hardwarem (VR brýle), a současně ale musí být i přístupné běžnému uživateli, který tímto hardwarem nedisponuje (2D aplikace pro zobrazovací zařízení).

Předpokladem je maximalizace mobility, jednoduchosti využívání a přístupnosti pro uživatele.

Digitalizace vybraných scénářů

V rámci projektu bude vytvořeno referenční tréninkové prostředí pro oblasti:

- Povinné školení OOPP ve zdravotnictví
- Povinné školení ochrana proti poranění injekčními jehlami a kanylami ve zdravotnictví

Výstupy

Realizace předpokládá následující výstupy:

1. VR ve 2D aplikace (spustitelná na zobrazovacím zařízení – tablet, monitor, projektor)
2. Mobilní VR aplikace

1) **VR ve 2D** – jedná se o prezentaci referenčního BOZP tréninku „klasickou“ formou, tj. s využitím běžných uživatelských HW prostředků. Výstup bude k dispozici v rámci standardní desktopové aplikace, na mobilním telefonu i tabletu.

- Počítačem vytvořená modelová situace zobrazující se ve virtuálním prostředí
- Animace funkcionalit promítající se na zobrazovacím zařízení (tablet, monitor, projektor)
- Vybrané prvky vykonávají předem nadefinované pohyby
- Možnost přepínání mezi jednotlivými kroky animace
- Možnost větvení scénáře pomocí speciálních tlačítek na dotykové ovládání
- Možnost zobrazení dodatečných informací jednotlivých kroků na postranních panelech (textový popis doplněn obrázky)

Výzkumný ústav bezpečnosti práce, v. v. i.

JERUZALÉMSKÁ 1283/9
110 00 PRAHA 1 – NOVÉ MĚSTO
ČESKÁ REPUBLIKA



2) Mobilní VR (např. Oculus Quest) – „plné VR“ řešení.

Požadované vlastnosti aplikace:

- Obklopující realistické prostředí
- Přímá interakce člověka a virtuálního prostředí
- Možnost fyzického pohybu/teleportace v připravené scéně
- Interakce s jednotlivými částmi modelové scény
- Větvení scénáře na základě chování uživatele
- Možnost zobrazení dodatečných informací

Časová náročnost projektu

Zahájení realizace projektu je stanoveno na termín v rozmezí 1. a 2. kvartálu roku 2021. Předpokládaná doba řešení je 8 týdnů. Práce na výstupech bude průběžně komunikována na pravidelných ukázkách a prezentacích. Připomínky zadavatele budou integrovány do řešení projektu.

V rámci projektu jsou předpokládány tyto fáze realizace:

- Zahájení projektu
- Analytická část
- Průběžná prezentace – Mobilní VR
- Průběžná prezentace – VR ve 2D
- Workshop – finální prezentace

Pokud zadavatel uvádí konkrétní obchodní názvy, pak zároveň připouští rovnocenná technická řešení.