

R software

2D BOZP zdravotnictví – Poranění ostrým předmětem

Název projektu: **Virtuální realita v BOZP**

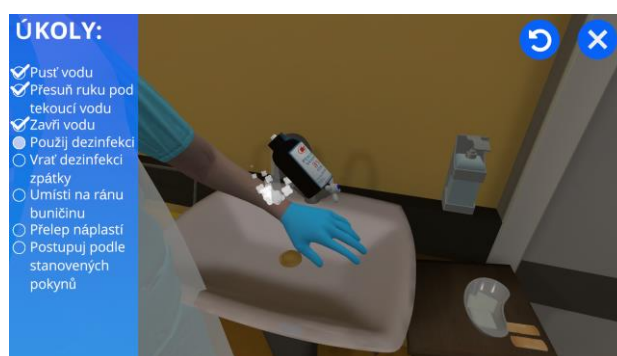
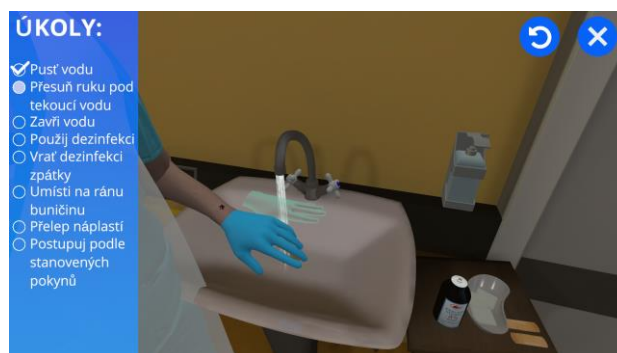
Evidenční číslo SW: SW006_2021_2D_BOZP_Poranění ostrým předmětem

Základní charakteristika:

Aplikace napomáhá k rychlejšímu a efektivnějšímu zaškolení a otestování pracovníků. Díky její dostupnosti je možné zaškolit více pracovníků na jednou. Dále lze využívat aplikaci jako nápovědu, při provádění úkonu. Její hlavní účel je osvojení a prohloubení získaných znalostí a dovedností z předešlé tréninkové části. Aplikace sama kontroluje a vyhodnocuje, zda uživatel prošel kompletní testovací částí a je připraven tento proces vykonávat nebo je potřeba opakované školení. Současně redukuje čas školitele a tím lze zmírnit celkové náklady. Další výhodou je interaktivní zpracování, které je efektivnější při tvorbě dovedností uživatele než papírové příručky.

Výstup:

Aplikace vyvinutá pro veškeré zařízení se všemi systémy (Windows, Android, IOS), která běží na webu. Obsahuje interaktivní prvky, vodící lištu ve formě checklistu a základní tlačítka jako je vypnutí nebo restartování aplikace. Vodící lišta obsahuje seznam úkolů, které jsou seřazeny dle definovaného scénáře, jak postupovat při poranění ostrými předměty. Veškeré důležité informační prvky jsou zpracovány formou textu ve zvýrazněném poli a je nutné jejich přečtení potvrdit interaktivním tlačítkem. Hlavním účelem testovací aplikace je otestování získaných dovedností z předešlé tréninkové části aplikace. Aplikace je složená z interaktivní části a otázek, které kontrolují uživatelskou připravenost při poranění ostrými předměty.



©2021

Tento výsledek byl finančně podpořen z institucionální podpory na dlouhodobý koncepční rozvoj výzkumné organizace na léta 2018–2022 a je součástí výzkumného úkolu **11-S4-2021-VUBP Virtuální realita v BOZP**, řešeného Výzkumným ústavem bezpečnosti práce, v. v. i., v letech 2021–2023.