

R software

BOZP zdravotnictví - Prevence napadení

Název projektu: **Virtuální realita v BOZP**

Evidenční číslo SW02_2024_VR_Chovani v prostoru-ZakladniPravidlaOrientace

Základní charakteristika:

Aplikace cílí na edukaci a interaktivní trénink za účelem získání základního přehledu o prostředí, v němž se školený pohybuje, stejně jako k využívání prvků v tomto prostředí. Školený je seznámen s technickými prostředky využívanými v rámci sebeobrany, a to především těmi bez zbraně, která není v daném prostředí přípustná. Je seznámen s umístěním únikového východu, vyvolávacího systému, který může být v kontextu dlouhého čekání zdrojem frustrace pro řadu pacientů, stejně tak je seznámen se specifickým prostředím určeným pro krizové situace za účelem úniku, úkrytu a zajištění základních potřeb v kontextu vlastní bezpečnosti. Představena je také ostraha objektu tak, aby ji bylo možno jednoznačně identifikovat, stejně jako kamerový systém, kterým je objekt monitorován.

Výstup:

Aplikace vyvinutá pro přenosné zařízení virtuální realita. Školený je aplikací provázen krok po kroku, přičemž představované principy a pravidla si může obratem ověřit na vytvořené situaci či připraveném cvičení. Tato aplikace naučí uživatele základní orientaci v nemocničních prostředí, konkrétně v ordinace a na chodbě.



©2023

Tento výsledek byl finančně podpořen z institucionální podpory na dlouhodobý koncepční rozvoj výzkumné organizace na léta 2023–2027 a je součástí výzkumného úkolu **11-S4-2021-VUBP Virtuální realita v BOZP**, řešeného Výzkumným ústavem bezpečnosti práce, v. v. i., ve spolupráci s XR Institute s.r.o. a VR Training s.r.o., v letech 2021–2023.