

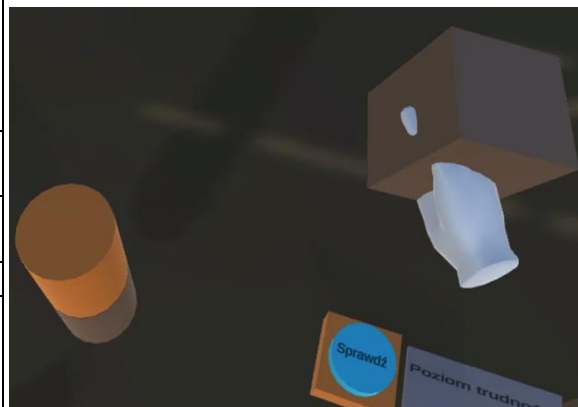


PLAKAT INFORMACYJNY PROJEKT BADAWCZY – STYCZEŃ 2022



Katedra Inteligentnych Systemów Interaktywnych

Zespół projektowy: 16@KISI'2021	1. Michał Dębiński - kierownik 2. Patryk Pardej
Opiekun:	dr inż. Jacek Lebieź prof. PG (KISI)
Klient:	Paweł Winklewski (Gdański Uniwersytet Medyczny)
Data zakończenia:	
Słowa kluczowe:	VR, rzeczywistość wirtualna, pamięć werbalna, funkcje poznawcze



TEMAT PROJEKTU:

Trening funkcji poznawczych z wykorzystaniem VR - pamięć werbalna

CELE I ZAKRES PROJEKTU:

Stworzenie pakietu gier VR, które będą badać pamięć werbalną u pacjentów z zaburzeniami poznawczymi.

1. Utworzenie pakietu gier VR.
2. Zebranie danych na temat postępu pacjentów w rehabilitacji.
3. Opracowanie dokumentacji projektu.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY:

1. Zapoznanie się z tematem funkcji poznawczych i pamięci werbalnej.
2. Opracowanie specyfikacji wymagań.
3. Przygotowanie projektu i opisu gier.
4. Implementacja trzech gier.

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE ROZWIĄZANIA:

1. Trzy główne gry, każda projektowana w kilku wersjach różniących się poziomem trudności.
2. Długość jednej gry nieprzekraczająca 30 sekund.
3. Implementacja w środowisku Unity.
4. Ścisła współpraca z przedstawicielami Gdańskiego Uniwersytetu Medycznego.

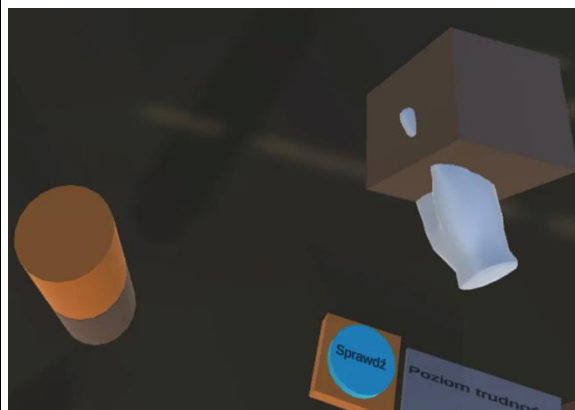


RESEARCH PROJECT INFORMATION FOLDER – JANUARY 2022



Department of Intelligent Interactive Systems

Project team: 16@KISI'2021	1. Michał Dębiński - leader 2. Patryk Pardej
Supervisor:	dr inż. Jacek Lebieź prof. PG (KISI)
Client:	Paweł Winklewski (Gdański Uniwersytet Medyczny)
Date:	
Key words:	VR, virtual reality, verbal memory, cognitive functions



PROJECT TITLE:

Cognitive training with the use of VR - verbal memory

OBJECTIVES AND SCOPE:

Creating a package of VR games to test verbal memory in patients with cognitive impairment.

1. Creation of a package of VR games.
2. Collection of data on the progress of patients in rehabilitation.
3. Development of project documentation.

RESULTS:

1. Getting to know the topic of cognitive functions and verbal memory.
2. Development of requirements specification.
3. Preparation of the design and the description of the games.
4. Implementation of three games.

MAIN FEATURES:

1. Three main games, each designed in several versions differing in difficulty.
2. The length of one game not exceeding 30 seconds.
3. Implementation in the Unity environment.
4. Close cooperation with representatives of the Medical University of Gdańsk.