

16@KISI'2021 Trening funkcji poznawczych z wykorzystaniem VR - pamięć werbalna

typ projektu: badawczy

klient: Paweł Winklewski (Gdański Uniwersytet Medyczny)

opiekun: dr inż. Jacek Lebiedź prof. PG (KISI)

kierownik: Michał Dębiński

członek zespołu: Patryk Pardej

Opis projektu

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

Długość jednej gry: maksymalnie 30 sekund.

Środowisko: Unity

Stała współpraca z Gdańskim Uniwersytetem Medycznym poprzez spotkania online.

Cele i zakres projektu

- implementacja pakietu gier VR
- przeprowadzenie badań przy współpracy z przedstawicielami Gdańskiego Uniwersytetu Medycznego
- dokumentacja projektu

Etapy projektowania

- zapoznanie się z tematem funkcji poznawczych i pamięci werbalnej
- opracowanie specyfikacji wymagań
- przygotowanie projektu i opisu gier
- prototyp aplikacji
- implementacja aplikacji
- testowanie aplikacji
- akceptacja
- przeprowadzenie badań przy współpracy z przedstawicielami Gdańskiego Uniwersytetu Medycznego
- dokumentacja każdego etapu

Aktualne postępy

- zapoznanie się z tematem funkcji poznawczych i pamięci werbalnej
- opracowanie specyfikacji wymagań
- przygotowanie projektu i opisu gier
- stworzenie prototypu pierwszego modułu
- implementacja pierwszego modułu

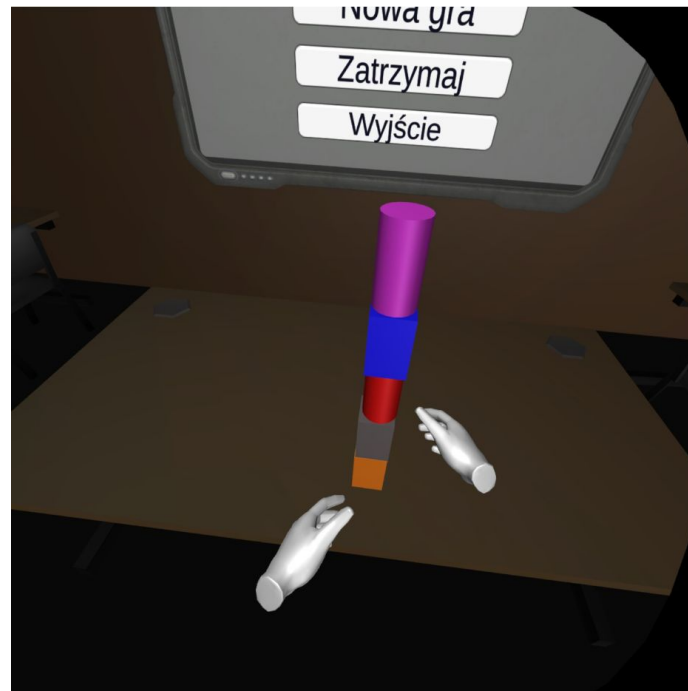
Aktualne postępy

Projekt gier

1. Zapamiętywanie sekwencji gałek
2. Układanie wieży
3. Usuwany przedmiot
4. Dodawany przedmiot

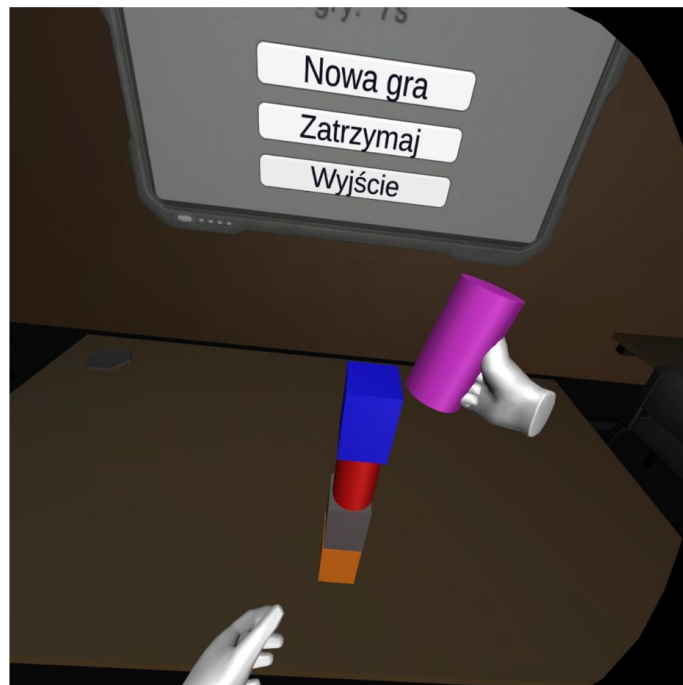
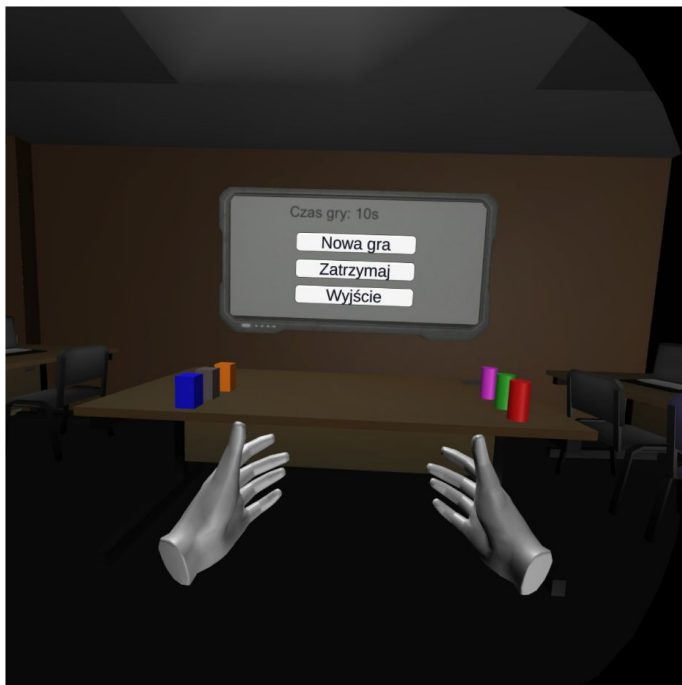
Aktualne postępy

Prototyp pierwszego modułu - układanie wieży



Aktualne postępy

Prototyp pierwszego modułu - układanie wieży



Dziękujemy!

Michał Dębiński

Patryk Pardej