

18@KISI'2021 Trening funkcji poznawczych z wykorzystaniem VR- funkcje wykonawcze



Typ projektu: badawczy

Klienci: prof. dr hab. Paweł Winklewski, kierownik Zakładu Fizjologii Człowieka,
dr Sylwester Kujach, dr Anna Marcinkowska, mgr Małgorzata Grzywińska (Gdański Uniwersytet Medyczny)

Opiekun: dr inż. Jacek Lebiedź, prof. PG (KISI)

Kierownik: Hanna Nurska

Zespół: Agnieszka Gliszczyńska, Marek Garczewski,
Grzegorz Choiński.



Spis treści

1. Opis projektu
2. Cele i zadania
3. Trudności i wyzwania
4. Postępy w pracach nad projektem
5. Plany na przyszłość



Opis projektu

Hipoteza badawcza: Rzeczywistość wirtualna, poprzez swoją atrakcyjność, zwiększa motywację osób poddających się rehabilitacji funkcji wykonawczych i w konsekwencji zwiększa jej skuteczność.

Efektem wynikowym ma być pakiet aplikacji VR, z możliwością napisania publikacji.

Współpraca z Gdańskim Uniwersytetem Medycznym.



Cele i zadania

Cel: Stworzenie pakietu aplikacji VR i narzędzi do zbierania postępów pacjentów.

Zadania:

1. Zapoznanie się ze sposobami rehabilitacji funkcji wykonawczych.
2. Zaprojektowanie poszczególnych gier.
3. Zaprojektowanie sposobów oceniania postępów gracza.
4. Implementacja.
5. Testowanie.
6. Tworzenie dokumentacji do każdego z etapów.



Trudności i wyzwania

- Niezbędny sprzęt: gogle VR.
- Potrzeba konsultacji ze specjalistami po każdym etapie projektu.
- Utrudniona komunikacja wynikająca z różnorodności środowisk.

Postępy w pracach nad projektem - przegląd

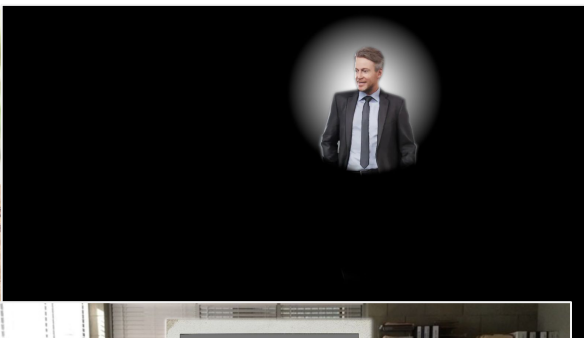
- Jakie są rodzaje zaburzeń neurologicznych?
- Jak je trenować?
- Jakie są dostępne technologie?



UNREAL
ENGINE



Postępy w pracach nad projektem – projekty gier



- Poprawność,
- Szybkość,
- Czas reakcji.



Plany na przyszłość

- Implementacja i testowanie.
- Druga iteracja.
- Wdrożenie.
- Publikacja (opcjonalnie).



Dziękujemy!

Hanna Nurska,
Agnieszka Gliszczyńska,
Marek Garczewski,
Grzegorz Choiński