

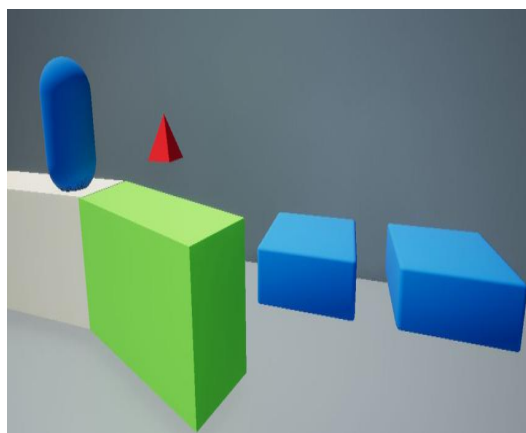


PROJEKT BADAWCZY PLAKAT INFORMACYJNY - CZERWIEC 2023



Katedra Inteligentnych Systemów Interaktywnych

Zespół projektowy: 6@KISI'2023pb	1. Daniel Skrobot - kierownik
Opiekun:	dr inż. Jacek Lebieź prof. PG
Klient:	dr inż. Jacek Lebieź prof. PG
Data zakończenia:	26.06.2023
Słowa kluczowe:	Gra VR, Virtusphere, Walk Simulator



TEMAT PROJEKTU:

Gra VR o zmiennej dynamice przemieszczania się do zbadania użyteczności sferycznego symulatora chodu

CELE I ZAKRES PROJEKTU:

Wykonanie gry rzeczywistości wirtualnej dla zestawu nagłownego VR i środowiska VR CAVE współpracujących ze sferycznym symulatorem chodu, w której w sposób kontrolowany będą wymuszane na graczu zmiany prędkości i kierunku jego marszu.

1. Opracowanie metody kontroli i monitorowania ruchu gracza
2. Wykonanie desktopowego prototypu gry
3. Wykonanie gry VR

OSIĄGNIĘTE REZULTATY:

1. Przegląd literatury, specyfikacja wymagań i wybór środowiska wykonawczego
2. Opracowanie specyfikacji gry
3. Opracowanie metody definiowania mapy gry

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE ROZWIĄZANIA, KIERUNKI DALSZYCH PRAC:

Cechy charakterystyczne:

1. Gra platformowa
2. Platformy w grze określające ruch gracza
3. Edytowalna mapa

Kierunki dalszych prac:

1. Opracowanie finalnej wersji produktu
2. Przeprowadzenie badań użyteczności sferycznego symulatora chodu

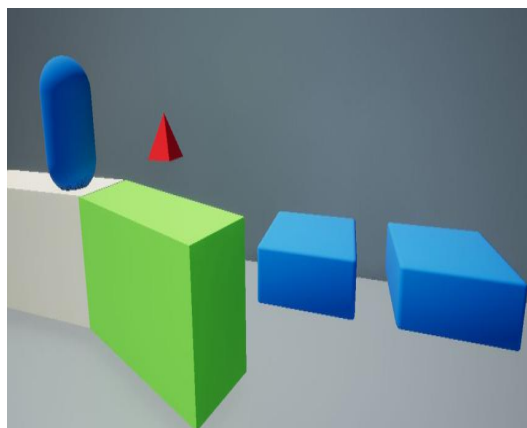


RESEARCH PROJECT INFORMATION FOLDER - JUNE 2023



Department of Intelligent Interactive Systems

Project team: 6@KISI'2023pb	1. Daniel Skrobot - leader
Supervisor:	dr inż. Jacek Lebiedź prof. PG
Client:	dr inż. Jacek Lebiedź prof. PG
Date:	26.06.2023
Key words:	VR Game, Virtusphere, Walk Simulator



PROJECT TITLE:

VR game with variable dynamics of movement for assessing the usability of a spherical walk simulator

OBJECTIVES AND SCOPE:

Development of a virtual reality game for a VR headset and VR CAVE environment in collaboration with a spherical walking simulator, where controlled changes in the player's speed and direction of movement will be enforced.

1. Development of a method for controlling and monitoring player movement
2. Creation of a desktop prototype of the game
3. Development of the VR game

RESULTS:

1. Literature review, requirements specification, and selection of the execution environment
2. Development of the game specification
3. Development of a method for defining the game map

MAIN FEATURES, FUTURE WORKS:

Main features:

1. Platformer game
2. Platforms in the game determining player movement
3. Editable map

Future works:

1. Development of the final version of the product
2. Performing usability tests on the spherical walking simulator