
Virtual Activity

— —

Ingvild Gravem - Rein Holthe-Berg - Eirik Mikal Johannessen
NTNU - 2017

Innhold

Oppdragsgiver

Oppgaven

Hvorfor

Hvordan

Resultat

Videre arbeid

Oppgavestiller

IIE - NTNU

Oppgaven

“Hensikten med oppgaven er å benytte VR-briller som en velferdsteknologiløsning”

Oppgaven

Å lage en løsning som skal støtte opp under rehabilitering, brukes til forebyggende trening, teknikktraining eller bare stimulere til aktivitet.

Tredemølle

Slagpasienter

Hvorfor denne oppgaven?

- Spennende teknologi
- Forventninger
- Forskning

Hvordan ble oppgaven løst

Verktøy:

- Unreal Engine 4
- GitHub
- HTC Vive

Hvordan ble oppgaven løst

Tatt utgangspunkt i et eksisterende tredemøllesystem

Lignende løsning i VR

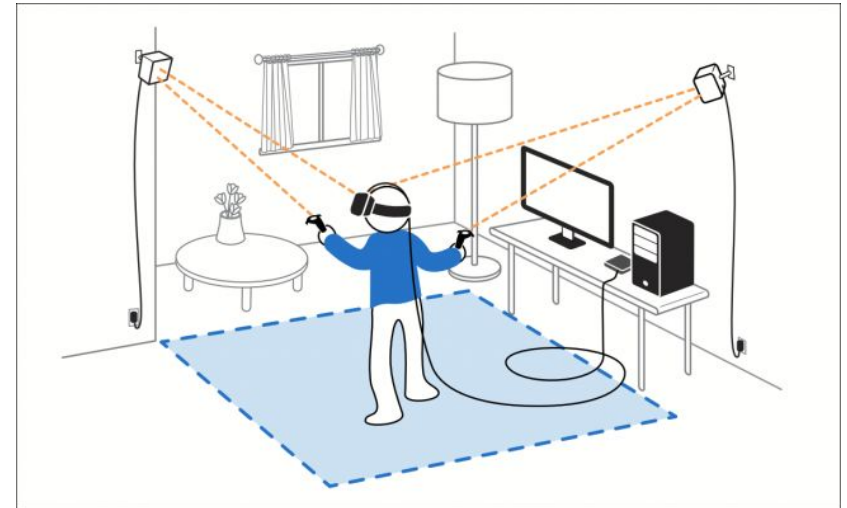
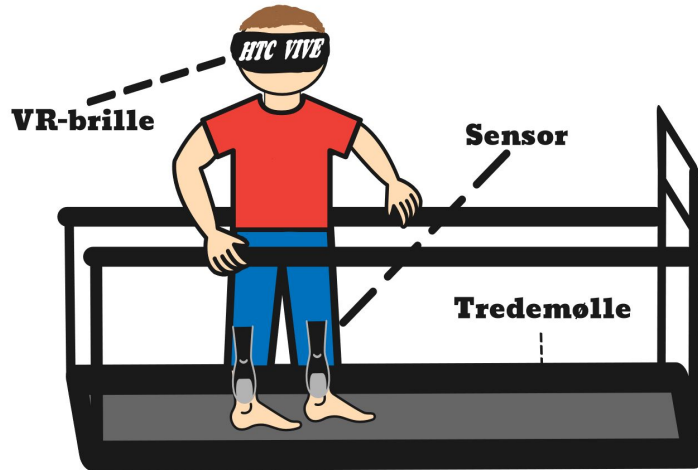
Prototype - Proof of Concept

Realistiske elementer/miljøer/settinger

Resultater

VR-spill for HTC Vive

Realistisk omgivelse med naturlige hindringer



<https://www.howtogeek.com/wp-content/uploads/2016/03/htc1-1-650x400>

Videre arbeid

- Videreutvikle prototypen
- Stort potensiale
- Flere nivåer og varierende omgivelser
- Mange flere utfordringer og hindringer
- Mer analytisk informasjon
- Ferdigstill som et spill

Spørsmål?