

Charakterystyka rozwiązań XR, przykłady zastosowań.

Wstęp oraz case study.

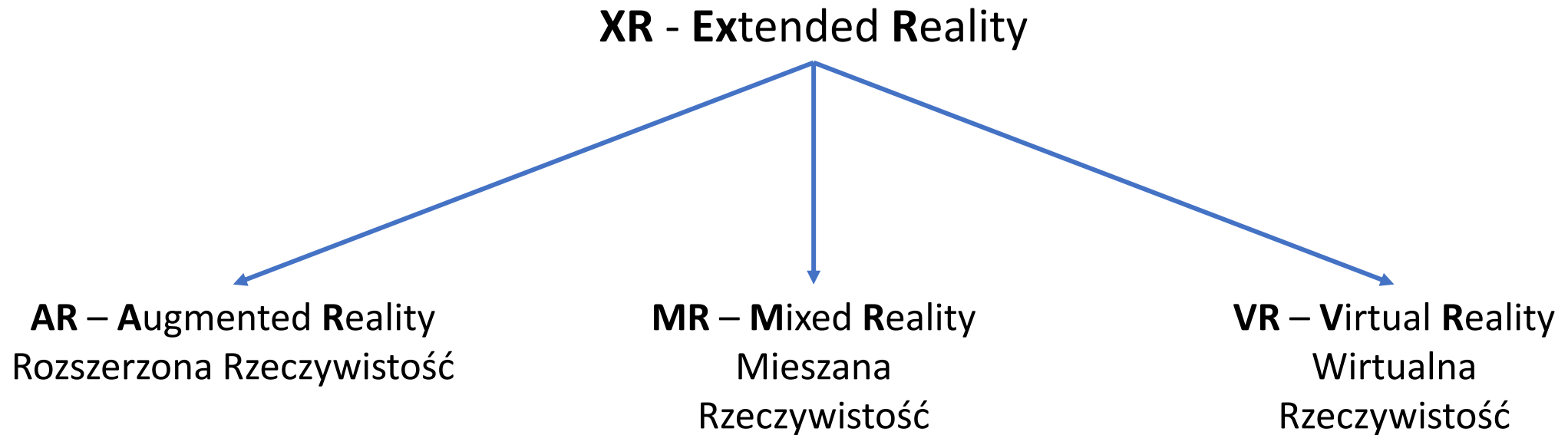
Jakub Kreft – CEO firmy Unicorn VR World

O mnie

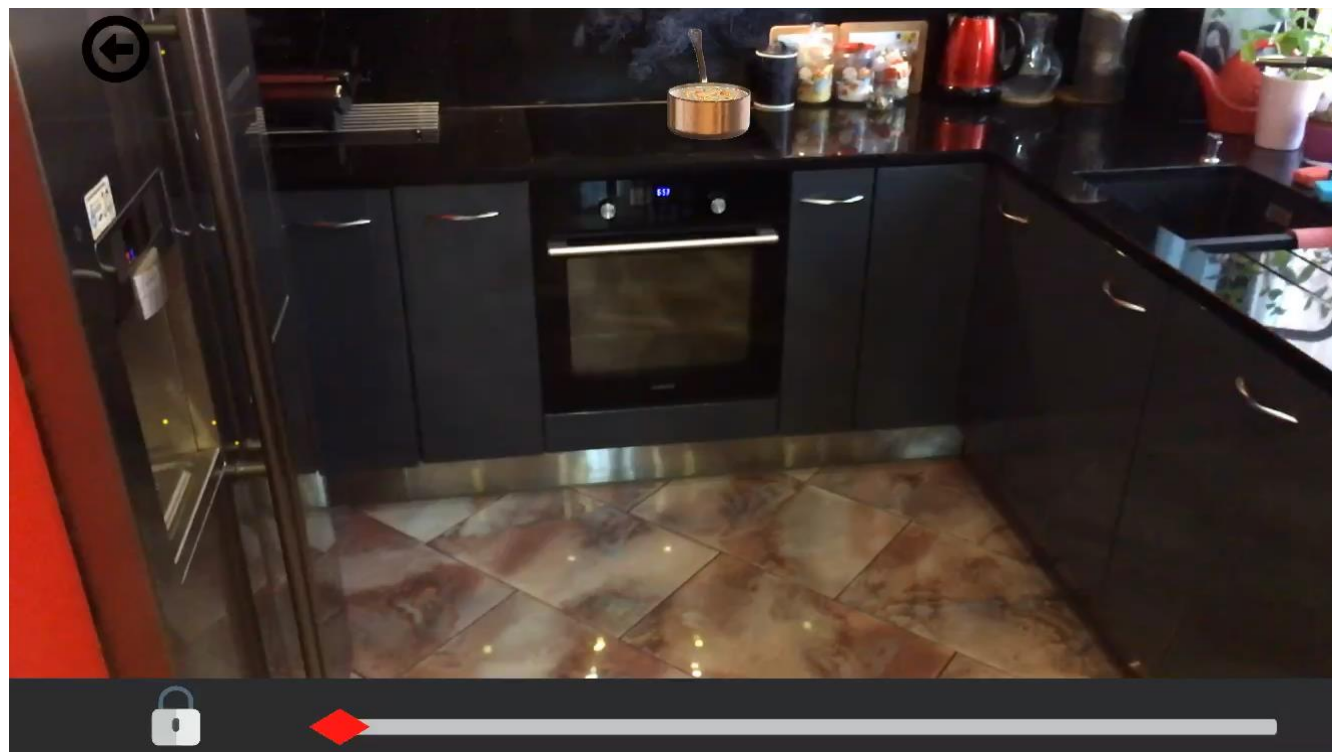
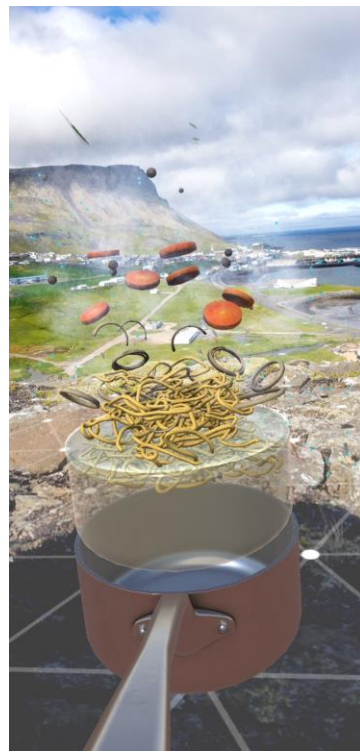
- Prezes firmy Unicorn VR World
- Ponad 6 lat doświadczenie w tworzeniu i wdrażaniu technologii immersyjnych w dużych firmach oraz od 3 lat w naszej firmie.
- 10 lat doświadczenia w tworzeniu oprogramowania (XR, web, mobile, robotyka)



Wprowadzenie do Technologii XR



Co to jest Augmented Reality (AR)?



Rodzaje AR:



Z wykorzystaniem smartphona



Z wykorzystaniem okularów AR.

Przykładowy sprzęt:



Iphone z serii Pro (dodatkowy
czujnik głębi)



Microsoft HoloLens 2

Co to jest Virtual Reality (VR)?



Rodzaje VR:



All In One



PC / Console VR

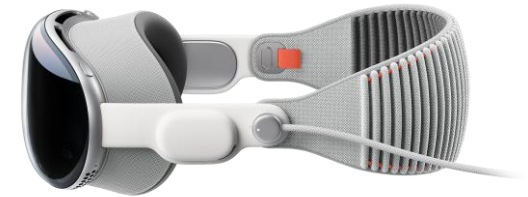
Przykładowy sprzęt:



Meta Quest 3

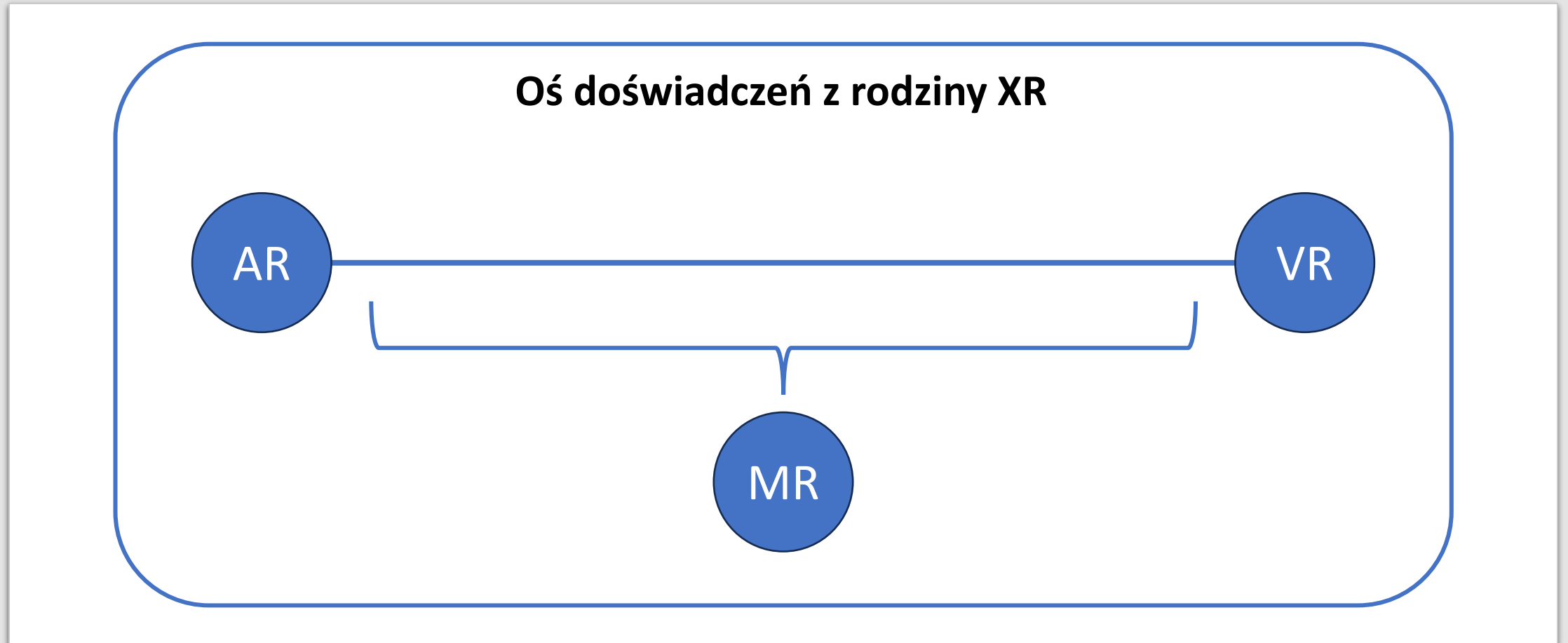


Microsoft HoloLens 2

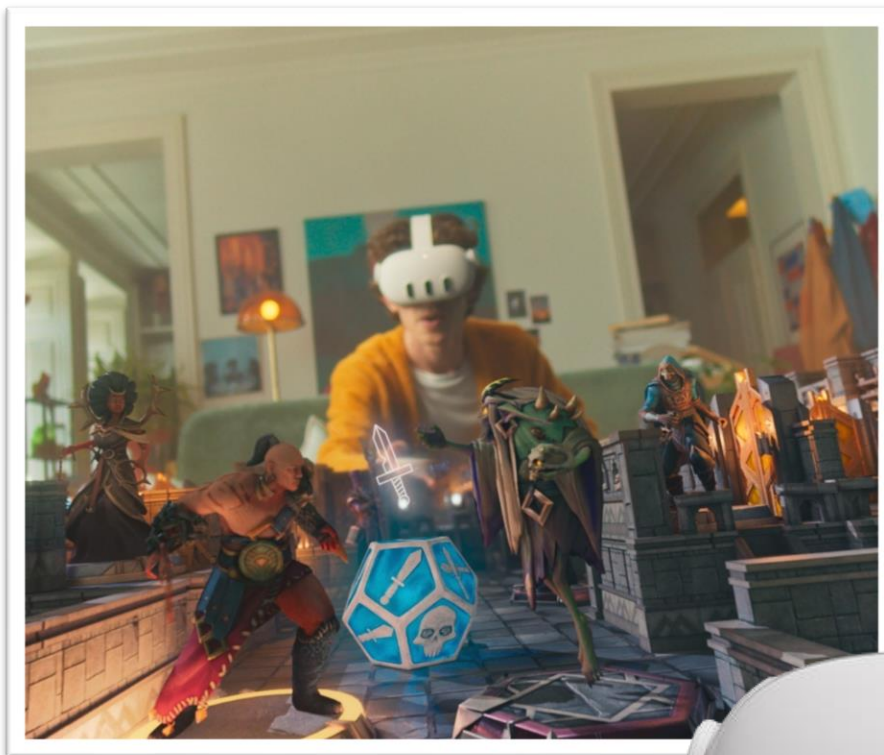


Apple Vision Pro

Co to jest Mixed Reality (MR)?



Przykład MR



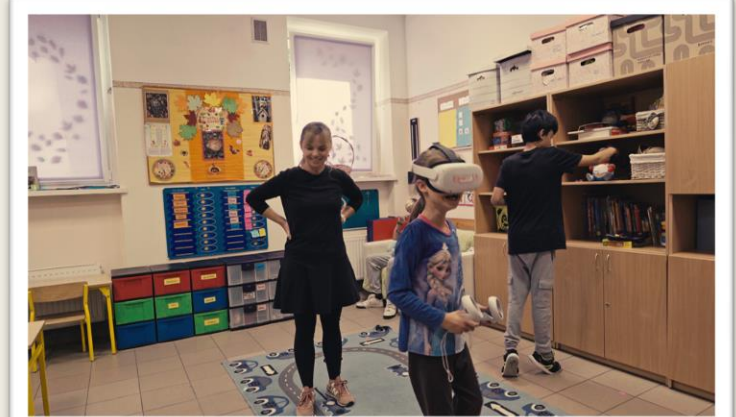
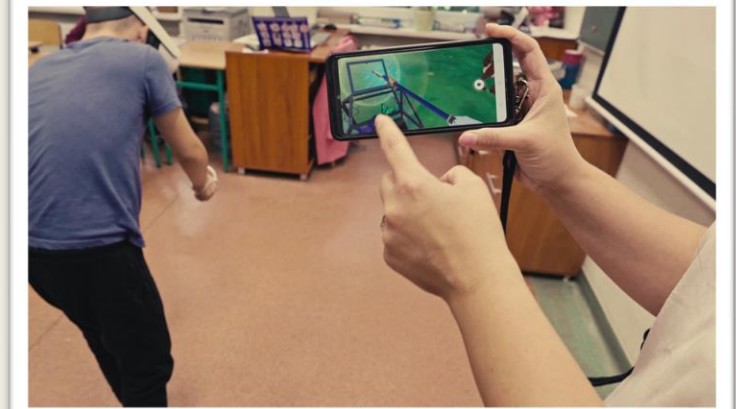
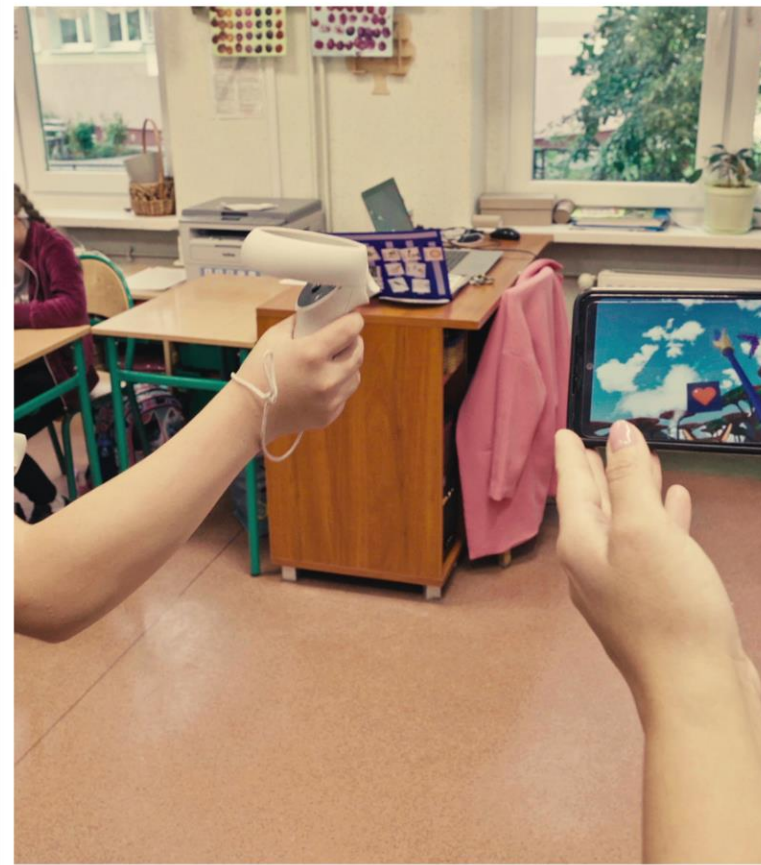
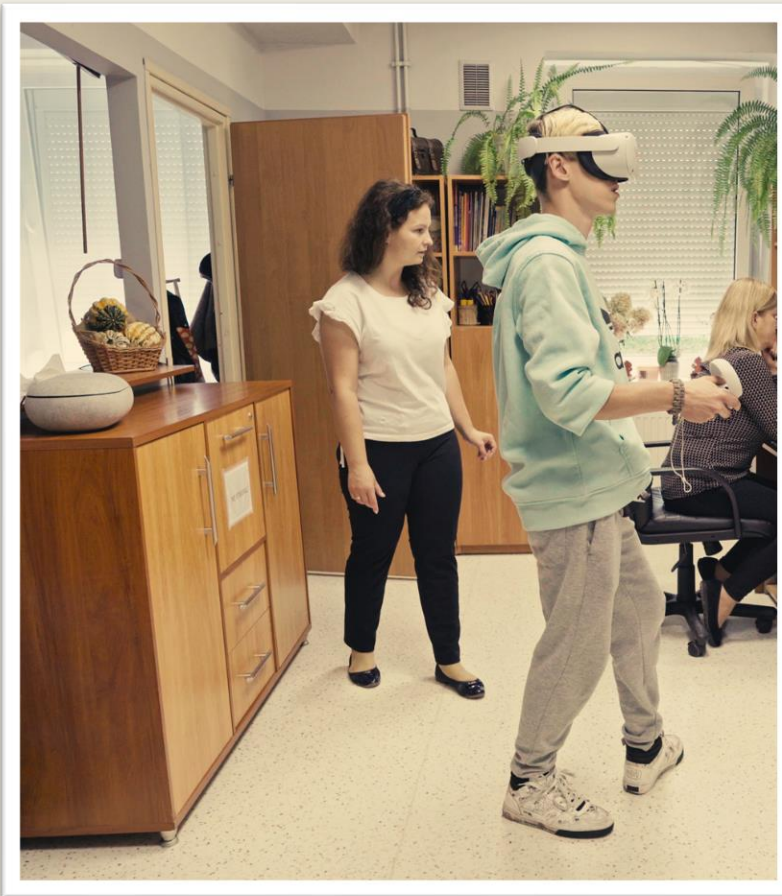
Przykłady zastosowań

- W szkole:
 - Na zajęciach rewalidacyjnych
 - Na przerwach
- W Dziennych Domach Pomocy:
 - Wykorzystanie terapeutyczne
 - Relaksacja
 - Aktywizacja



W szkole

Zajęcia rewalidacyjne dzieci z SPE.



W szkole

Relaksacja na przerwach dla dzieci i młodzieży

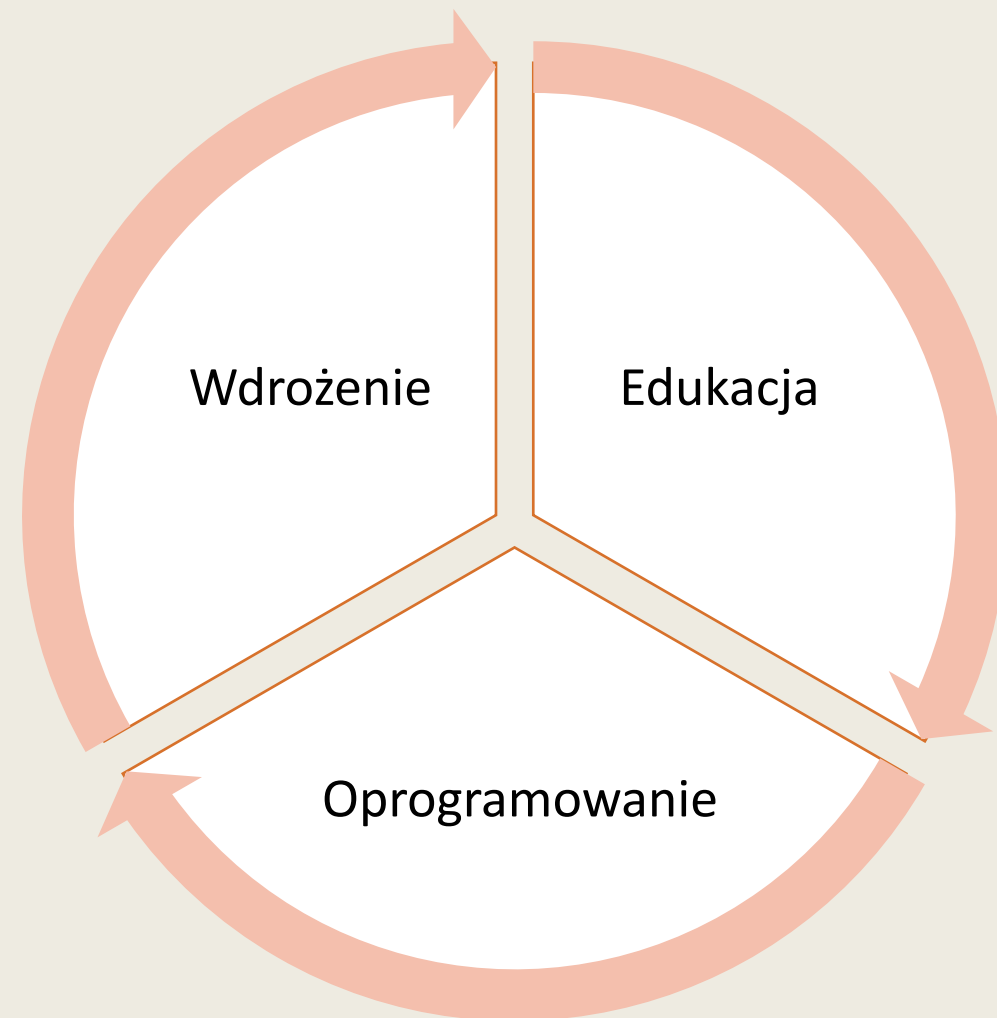


W szkole

Zajęcia rewalidacyjne dzieci z SPE.

Wspieramy szkoły we wdrażaniu technologii XR w pełnym zakresie:

- Dobór odpowiednich dla szkoły technologii i ich wdrożenie,
- Edukacja – „Kurs Terapeuty VR” – ponad 150 nauczycieli i terapeutów ukończyło już nasze szkolenie,
- Tworzenie oprogramowania odpowiadającego potrzebom użytkowników.



W Dziennych Domach Pomocy / Pobytu



W Dziennych Domach Pomocy / Pobytu





Dziękuję za
uwagę!

Jakub Kreft – Unicorn VR World sp. z o.o.

Tel. **889-004-961**

Mail: **jakub_kreft@unicornvr.world**

