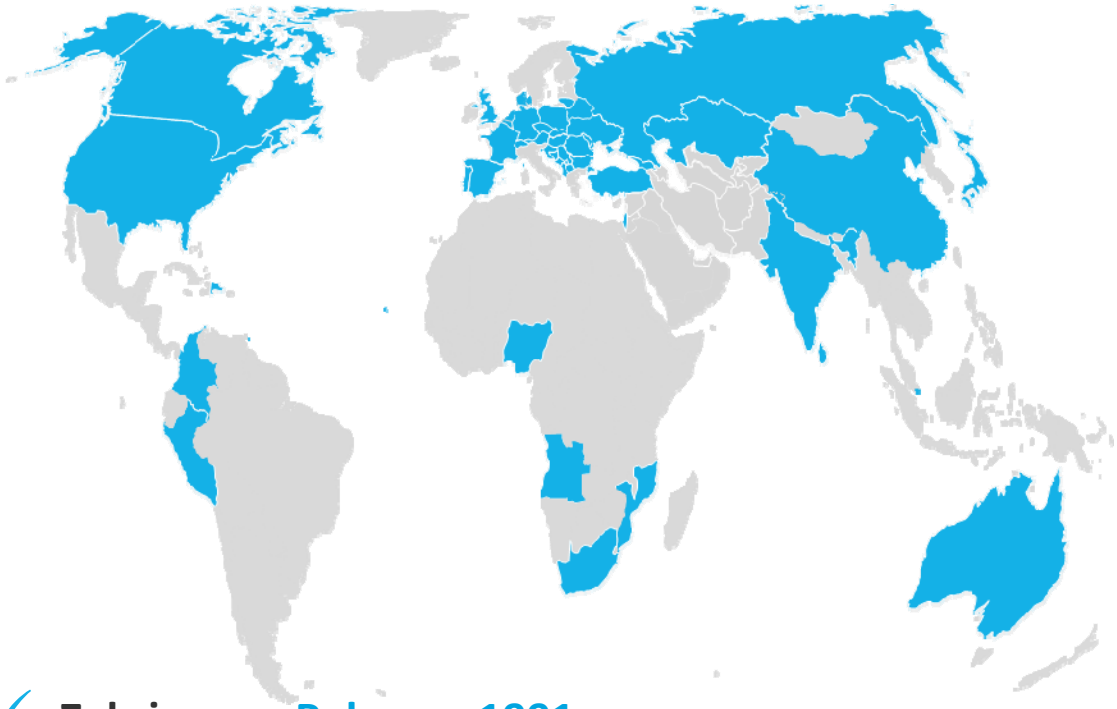
asseco

DATA SYSTEMS

Asseco Group – w pigułce



- ✓ **Założona w Polsce w 1991**
- ✓ **Nasze firmy są notowane – w Warszawie, Tel Awiwie i NASDAQ**

Największa firma IT w Europie Środkowo-Wschodniej

6th

Największy dostawca oprogramowania w Europie

1,84

bn EUR przychody ze sprzedaży w 2017

Federacja firm w których właścicielem i/lub kontroluje jest Asseco Poland

138

m EUR EBIT w 2017

24 053

pracowników w 54 krajach

Asseco dla Uczelni

Asseco na Uczelniach

asseco DATA SYSTEMS

Akademia Finansów i Biznesu VISTULA

Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II KUL 1918

Uczelnia Łazarskiego Łazarski Warszawa

Olsztyńska Szkoła Wyższa im. Józefa Rusieckiego

Politechnika Białostocka

Politechnika Krakowska im. Tadeusza Kościuszki

Politechnika Łódzka

Politechnika Śląska

PWSZ w Elblągu

Szkoła Główna Handlowa w Warszawie

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Uniwersytet Wrocławski

Universitas Bialostocensis 1997

Wyższa Szkoła Menedżerska w Warszawie WSM 1995

WSH Wyższa Szkoła Handlowa we Wrocławiu

WSPIA

WSEI Lublin

WSG

Asseco Academy

Co to jest rzeczywistość wirtualna (ang. virtual reality)

Wykreowany przy wykorzystaniu technologii informatycznej multimedialny obraz sztucznej rzeczywistości obejmującej przedmioty, przestrzenie i zdarzenia. Może on reprezentować zarówno elementy świata realnego jak i zupełnie fikcyjnego (science-fiction). Technologia ta umożliwia interakcję ze środowiskiem symulowanym poprzez różnego rodzaju manipulatory.

Wizualizacja w rzeczywistości wirtualnej

Doświadczenia wizualne odbieramy za pomocą oczu obserwując wykreowane środowisko za pomocą ekranów umieszczonych w specjalnie skonstruowanych "okularach".

Dźwięk w rzeczywistości wirtualnej

Wykreowanemu środowisku mogą towarzyszyć doznania akustyczne zwiększając głębię doznań świata wirtualnego. Do tego celu konstruuje się układy wielogłośnikowe (również w słuchawkach nagłownych) oraz układy elektroniczne, wywołujące wirtualizację dźwięku w systemach dwugłośnikowych.

Dotyk i interakcja w rzeczywistości wirtualnej

Wszelkie wirtualne artefakty, które mogą być obsługiwane lub wchodzić w interakcje z użytkownikiem (najczęściej reprezentowanym przez awatara) przez różnego typu urządzenia wejścia-wyjścia: kontrolery, manipulatory, rękawice, kierownice, przełączniki, kompletne kombinezony, fotele, a nawet całe kabiny symulacyjne wyposażone w układy obsługujące 6 stopni swobody (ang. 6 DOF – Degree Of Freedom).

Zapach w rzeczywistości wirtualnej

W symulatorach można wykorzystywać układy mające wzbogacić doznania w środowisku rzeczywistości wirtualnej o zapach. Rozwiązania te uwalniają w odpowiednich momentach różne mieszanki zapachów, znajdujące się w dołączonych do urządzenia zbiornikach.

W jakich przypadkach stosować symulatory VR?

Technologia wirtualnej rzeczywistości pozwala na stworzenie wirtualnego środowiska do realizacji określonych zadań praktycznych w sytuacji, gdy udostępnienie osobie uczącej się środowiska rzeczywistego jest:

- niemożliwe,
- kosztowne, wiążę się z dużymi inwestycjami w infrastrukturę, sprzęt, lub wykonywanie zadań praktycznych generuje znaczne koszty,
- niebezpieczne, zagraża życiu i zdrowiu osoby uczącej się oraz osobom w otoczeniu.

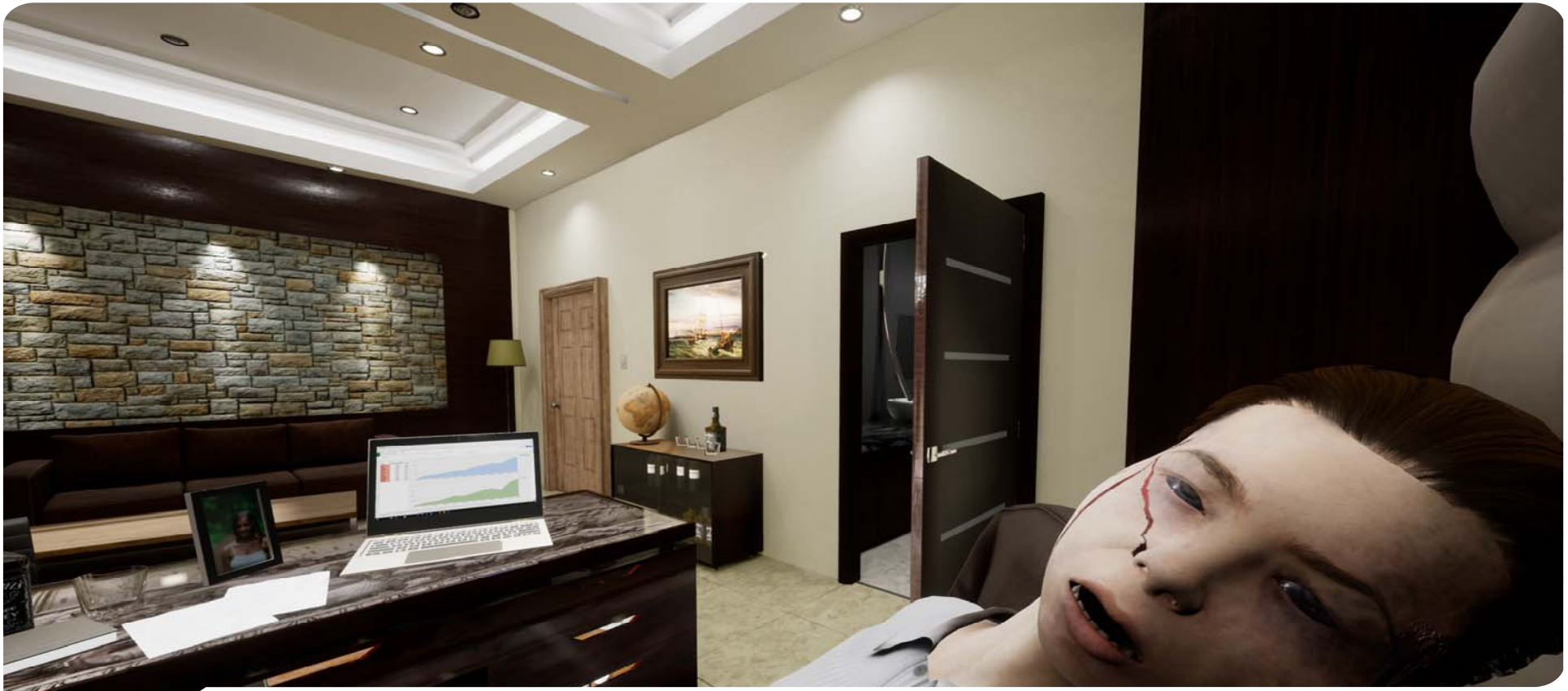
Przykłady symulatorów VR

- Symulator lakierni samochodów
- Montaż silnika elektrycznego
- Symulator segregowania osób poszkodowanych w katastrofie masowej (”Triage”)
- Symulator sprowadzania helikoptera LPR na lądowisko na miejscu wypadku
- Symulator gaszenia pożarów
- Wirtualna stacja redukcyjno-pomiarowa LNG
- Trenażer artyleryjsko-rakietowy
- Symulator laparoskopowy
- Montaż silnika odrzutowego
- Trening bezpieczeństwa jazdy ciężarówkami UPC
- Symulator jazdy pociągiem

Wirtualna i rozszerzona rzeczywistość w edukacji

Możliwości wykorzystania wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości w procesie nauczania.

asseco DATA SYSTEMS



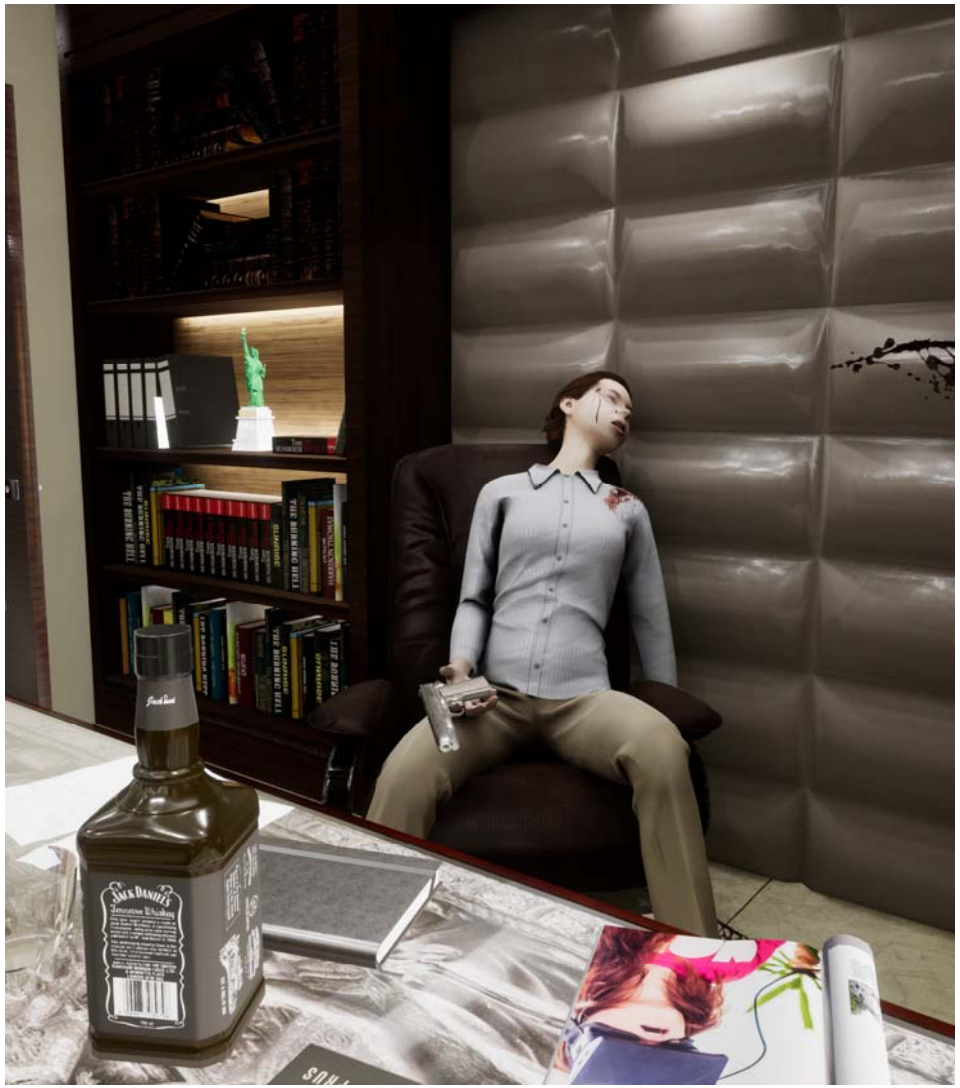
Wirtualna scena zbrodni

Przykład zastosowania wirtualnej technologii w nauczaniu studentów kryminalistyki.

asseco DATA SYSTEMS

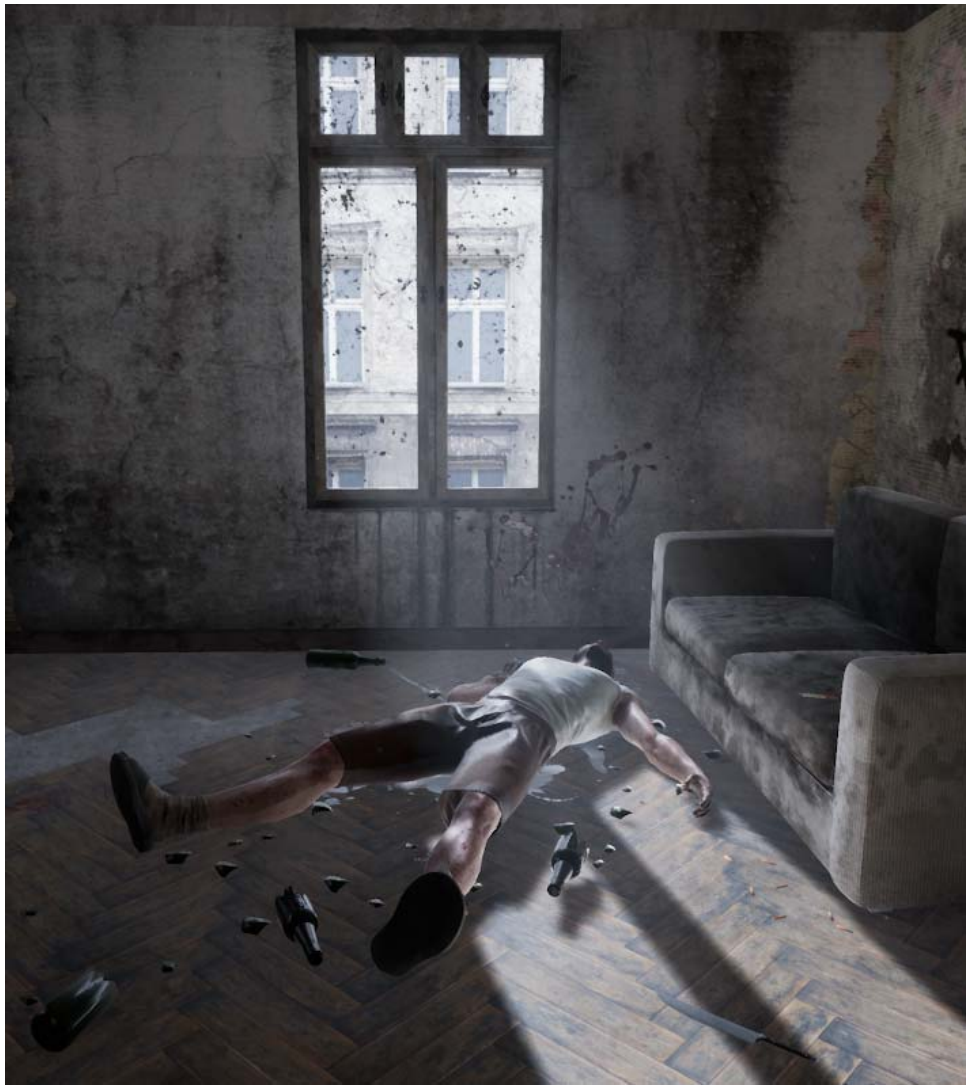
Wirtualna scena zbrodni

Wirtualna scena zbrodni to aplikacja pozwalająca studentom prawa i kryminalistyki nie tylko przyswoić wiedzę, ale i nabyć nawyki w zakresie poprawnego sposobu prowadzenia oględzin miejsca zbrodni oraz zabezpieczania pozostawionych tam śladów



Wirtualna scena zbrodni

- **Aplikacji obejmuje** scenariusze różniące się od siebie historią, zwłokami na miejscu zbrodni, typem zbrodni jaka została popełniona oraz rozmieszczeniem dowodów.
- **Akcja symulatora** dzieje się w gabinecie księgowej lub w brudniej i zniszczonej kamienicy.



Gabinet księgowej

- **Akcja aplikacji** rozgrywa się w gabinecie znanej i bogatej księgowej, która została znaleziona przez męża martwa z raną postrzałową głowy.
- **Symulator składa** się z dwóch pomieszczeń: gabinetu księgowej oraz przylegającej do niej łazienki.
- **Rozgrywka obejmuje** cztery scenariusze: morderstwo (2) i samobójstwo (2).
- **Na wyposażeniu studenta** znajduje się profesjonalna walizka oględzinowa.
- **W scenariuszach do zabezpieczenia przez studenta** są dziesiątki dowodów.

FAKTY
asseco
DATA SYSTEMS
Siła tworzenia.
assecods.pl
VIVE

Symulatory szkoleniowe VR

Technologia VR daje niesamowite możliwość, ponieważ angażując wszystkie zmysły osoby uczącej się, pozytywnie wpływa na skuteczność i czas procesu nauki. Z jej pomocą mogą być tworzone symulatory pozwalające pracownikom do perfekcji opanować określone procedury, np. zachowania w sytuacji awarii określonego urządzenia czy też jego poprawnej obsługi.

Solutions
for demanding
business.

asseco
DATA SYSTEMS

Zastrzeżenia prawne

Zawartość dostępna w prezentacji jest chroniona prawem autorskim i stanowi przedmiot własności. Teksty, grafika, fotografie, dźwięk, animacje i filmy, a także sposób ich rozmieszczenia w prezentacji podlegają ochronie na mocy Ustawy o prawach autorskich i prawach pokrewnych oraz innych przepisów z tym związanych. Jakiekolwiek nieautoryzowane zastosowanie jakichkolwiek materiałów zawartych w prezentacji może stanowić naruszenie praw autorskich, znaków firmowych lub innych przepisów. Materiały dostępne w prezentacji nie mogą być modyfikowane, powielane, przedstawiane publicznie, wykonywane, rozprowadzane lub wykorzystywane w innych celach publicznych lub komercyjnych, chyba że Asseco Poland S.A. wydał na to wyraźną zgodę na piśmie. Kopiowanie w celach komercyjnych, rozpowszechnianie, modyfikacja lub przejmowanie zawartości niniejszej prezentacji przez osoby trzecie jest niedozwolone. W prezentacji mogą być prezentowane również materiały zawierające odesłania do ofert i usług podmiotów trzecich. Warunki korzystania z ofert i usług podmiotów trzecich są określone przez te podmioty. Asseco Poland S.A. nie ponosi żadnej odpowiedzialności za warunki i skutki korzystania z ofert i usług tychże podmiotów. Dane i informacje zawarte w prezentacji mają jedynie charakter ogólnoinformacyjny. Prezentacja przygotowana została w oparciu i przy użyciu produktów firmy Inscale.

Nazwa oraz logo Asseco Poland S.A. są zarejestrowanymi znakami towarowymi. Korzystanie z tych znaków wymaga wyraźnej zgody ze strony Asseco Poland S.A.

2015 © Asseco Poland S.A.