



REALIZM WIRTUALNEGO ŚWIATA E-SZKOLEŃ UZYSKIWANY DZIĘKI TECHNOLOGII 3D

Robert Wróblewski

Prowadzący



Robert Wróblewski

Wiceprezes Zarządu

iPRO Sp. z o.o

i jeden z założycieli Firmy

AG #Realizm wirtualnego świata
e-szkoleń uzyskiwany dzięki
EN technologii 3D #Co to takiego?
DA #Po co to nam?
#Jak z tego skorzystać? #Niedaleka przyszłość...



#Co to takiego?

**„WIRTUALNY
ŚWIAT”**

**„REALIZM”
WIRTUALNEGO
ŚWIATA**



#Co to takiego „wirtualny świat”?



WIRTUALNY



#Co to takiego „wirtualny świat”?

WIRTUALNY



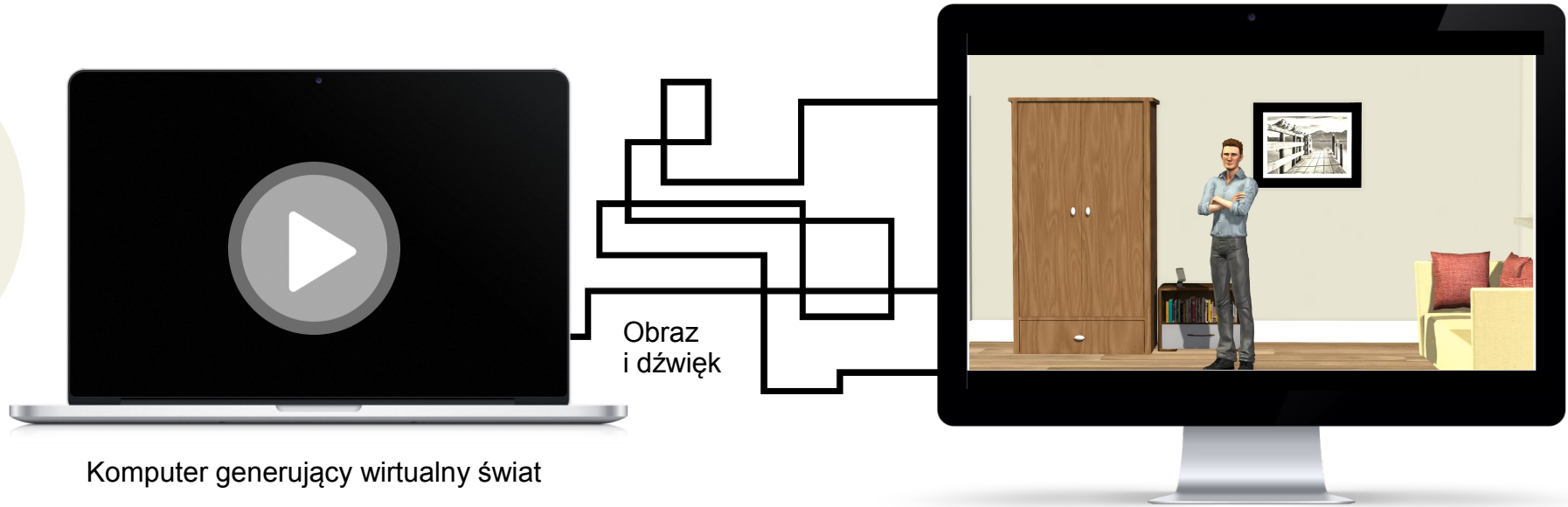
#Co to takiego „wirtualny świat”?

WIRTUALNY



#Co to takiego „wirtualny świat”?

WIRTUALNY



Komputer generujący wirtualny świat

#Co to takiego „realizm” wirtualnego świata?



„Realizm”



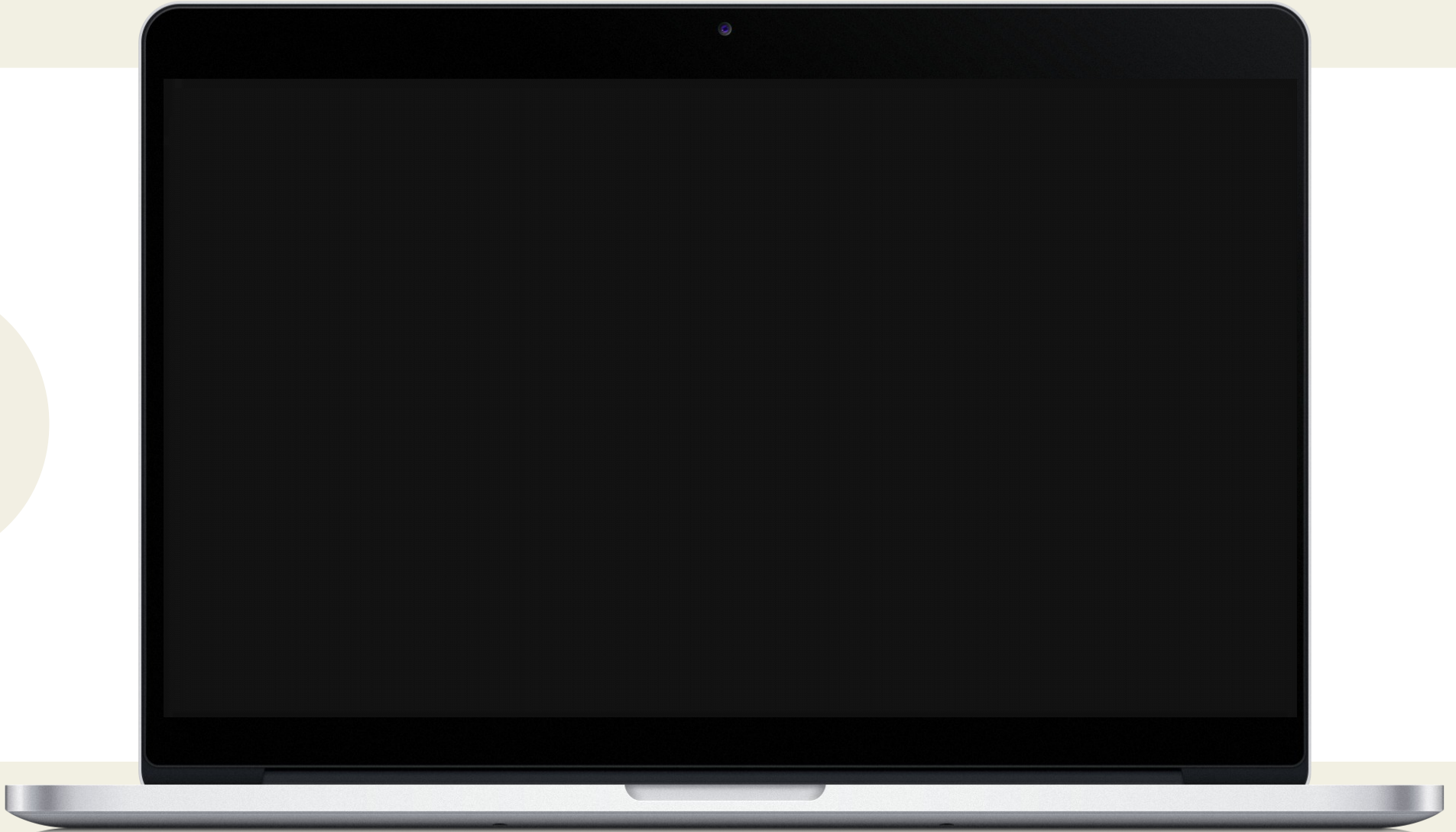
#Po co to nam?

PRZYKŁADY ZASTOSOWAŃ



#Po co to nam?

Simulator



#Po co to nam?

EDUCATION
OF THE FUTURE



Edukacja



social



game



mobile

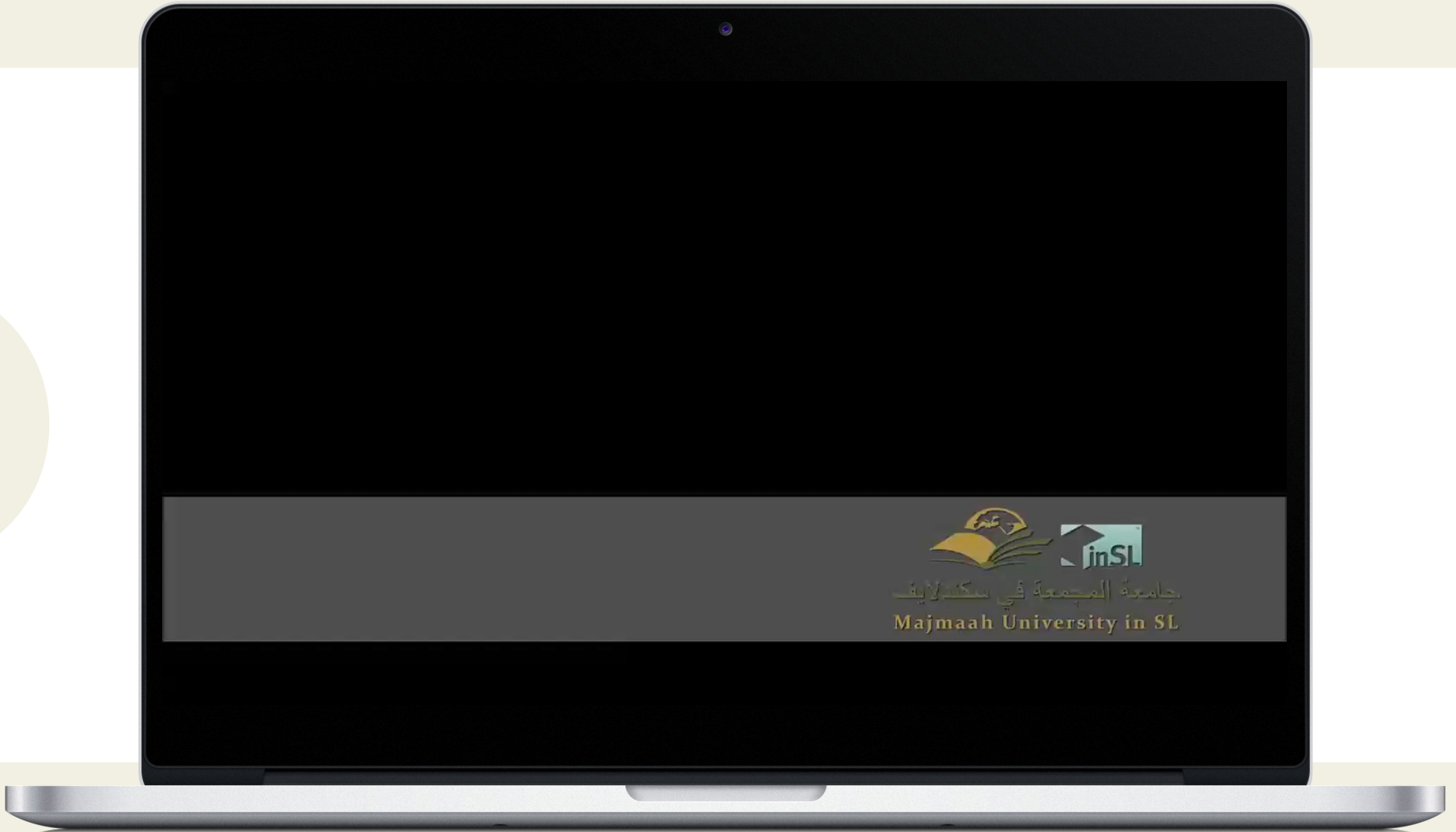
#Po co to nam?

Wystawa
Muzeum



#Po co to nam?

Wirtualny
Uniwersytet



#Jak z tego skorzystać?



#Jak z tego skorzystać?



#Główne korzyści

1

Immersja – efekt zanurzenia/pochłaniania VR

Wzmocnienie efektu poznawczego(wielozmysłowe)

2

Eliminacja strat materialnych i poniesienia ryzyka utraty zdrowia.

3

Szerokie spektrum wykorzystania

4

Dostępność na urządzeniach stacjonarnych jak i mobilnych.

5

Znaczące obniżenie kosztów.



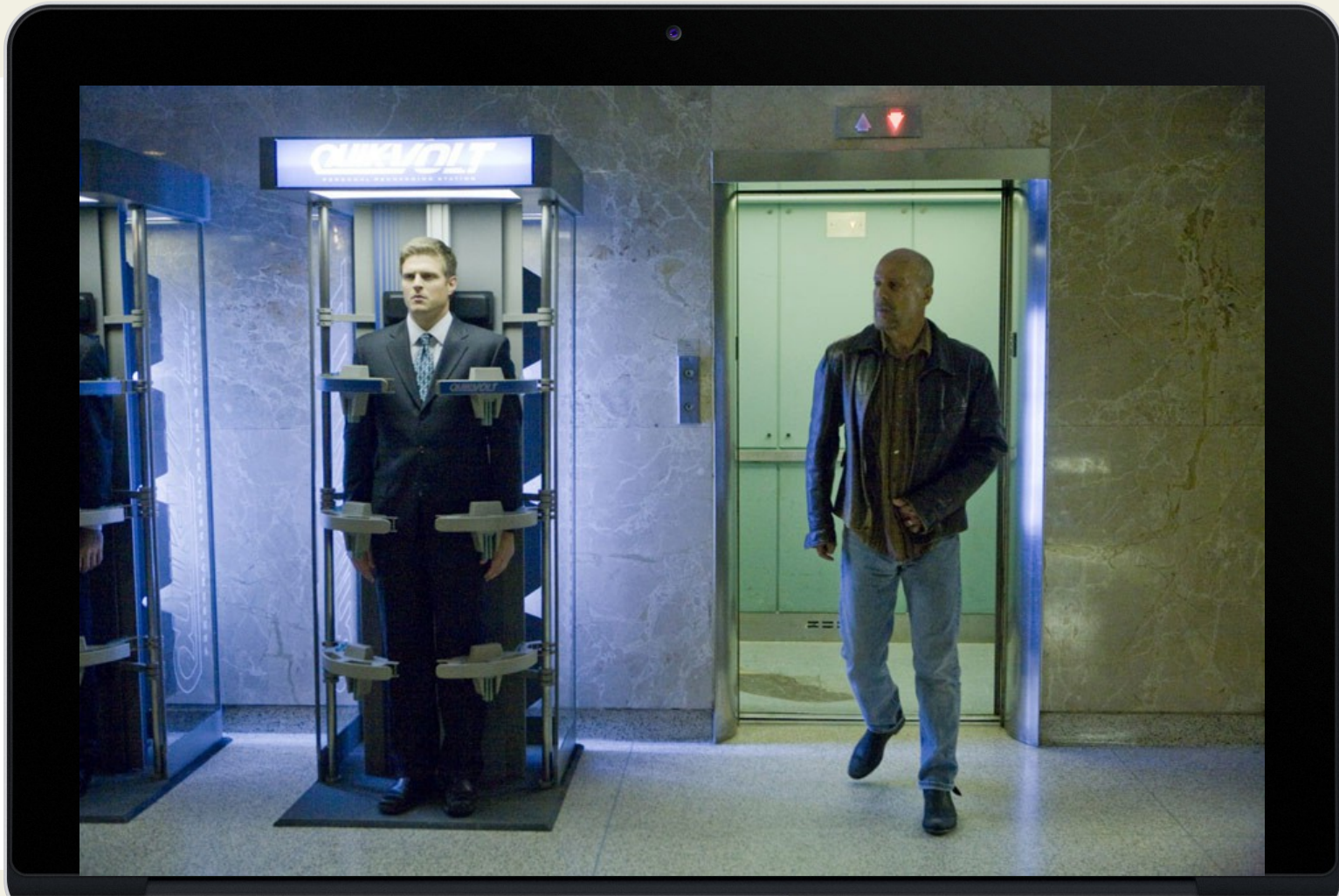
#Niedaleka przyszłość...



Pamięć



#Niedaleka przyszłość...



#Niedaleka przyszłość...



Dziękujemy!

Organizator



Patron merytoryczny



Partnerzy Konferencji



Partner technologiczny



Patroni medialni



Serwis Prawa Pracy
i Ubezpieczeń Społecznych

