

Build^{UP}

Fejlesztők: Rendes Botond, Kis-Bogdán Kolos

Konzulens: Dlusztus Péter

Pécsi Janus Pannonius Gimnázium

A rendszer videó-prezentációja az alábbi linken érhető el:

<https://www.youtube.com/watch?v=y5O8R7vp264>

Miért fejlesztettünk VR-oktatórendszert?

- A hagyományos módszerek, eszközök segítségével nehéz a háromdimenziós tartalmak szemléltetése
- A virtuális valóság segítségével a felhasználó bekerül az oktatóterbe, annak aktív résztvevőjévé válik
- Ilyen VR oktatórendszer még nem létezik



A VR környezet

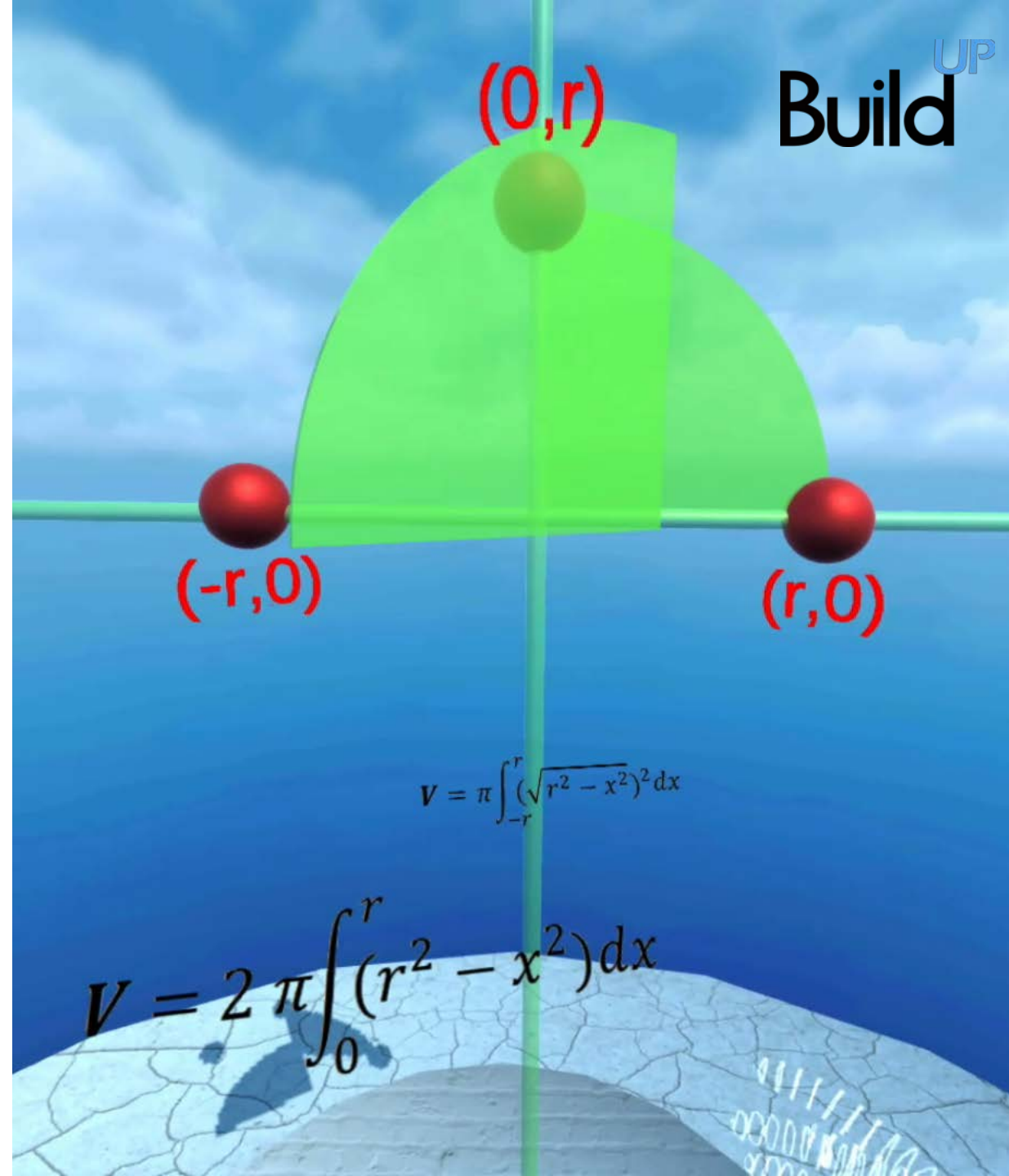
- VR headset + 2 kontroller
- Intuitív kezelés: kurzor helyett virtuális kezek
- Immerzív tanulási élmény
- Valóban térben oktatható a térgeometria



Interaktív környezet

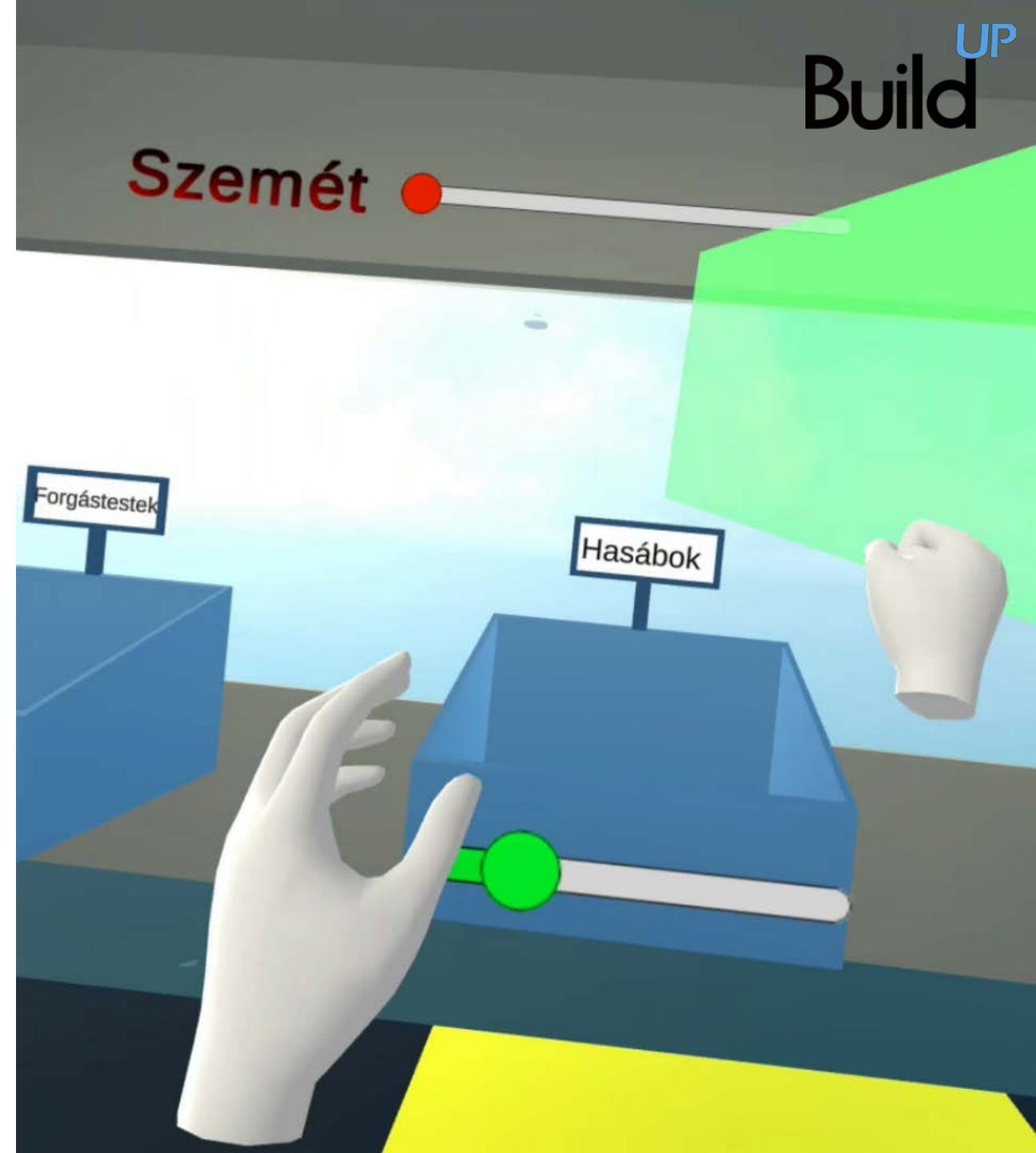
A rendszer

- Virtuális oktatótér
- Épülő torony, minden szinten tananyagok és feladatok
- Képletek, interaktív ábrák és magyarázó narráció
- Önálló tanulásra is alkalmas, akár otthonról



Motiválás

- Fokozatosan nehezedő témakörök
- Tutorial, amelyet teljesítve a felhasználó megismerkedhet a VR rendszer használatával
- Játékosabb jellegű feladatok a tananyaghoz kapcsolódóan
- Új technológia, ami vonzó a fiatalabb generációknak



Bővíthetőség

- Multiplatformos fejlesztőkörnyezetben készült (Unity), így más eszközökre is könnyen elérhetővé tehető (tetszőleges VR-headset, okostelefon, stb.)
- Digitálisan terjeszthető
- Bővíthető újabb témakörökkel (újabb szintek a tornyon)
- Kiegészíthető más tantárgyakkal (újabb tornyok a virtuális térben)

