

# Snow XR

Bachelor prosjekt

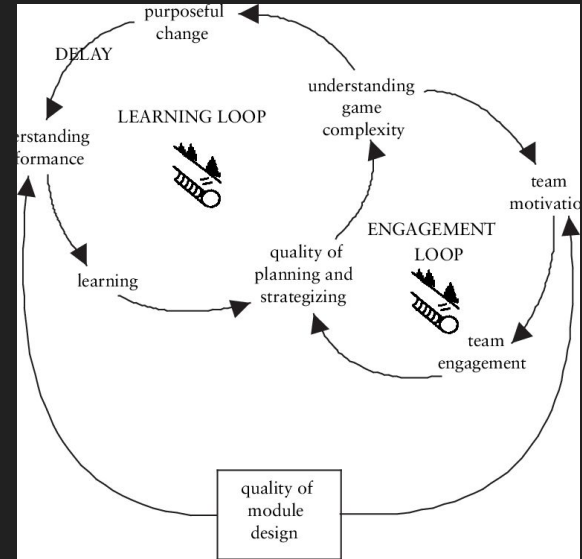
# Produktet

- Trening av innsatsledere
  - Masseskadetriage scenario
  - VR
  - Hvorfor?
- Assets
  - Fra første scenario
  - Re-texturing
  - Environment



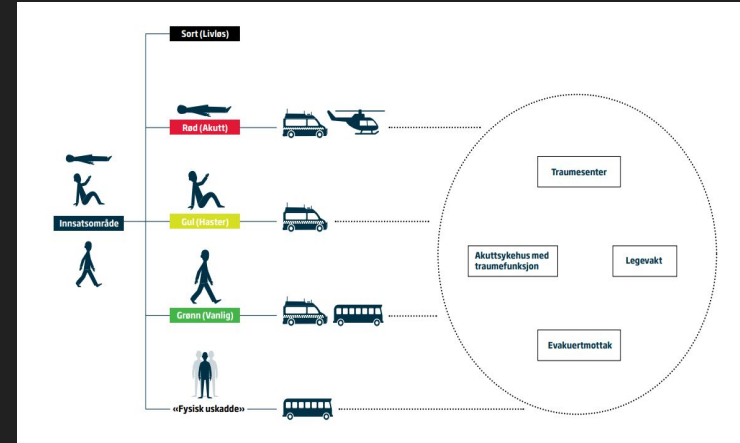
# Prosjekt utvikling og mål

- Utvikle en realistisk modell for masseskade-triage
  - Målet er at dette kan erstatte treningen ambulansepersonell bruker i dag
- Lage en god spillifiserings modell
  - Fremme læring
  - Øke motivasjon til å bruke produktet
- Jobbe med Snow XR og ambulansepersonell



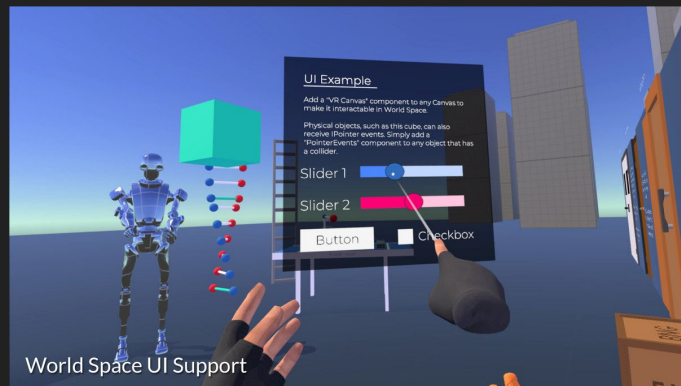
# Design og konsept

- Gi rett hjelp til dem som trenger det mest
- Tilgang til samme redskaper/utstyr som i en virkelig situasjon
- Design vil være realisme, prøve å lage utstyr som er kjent for ambulansepersonell



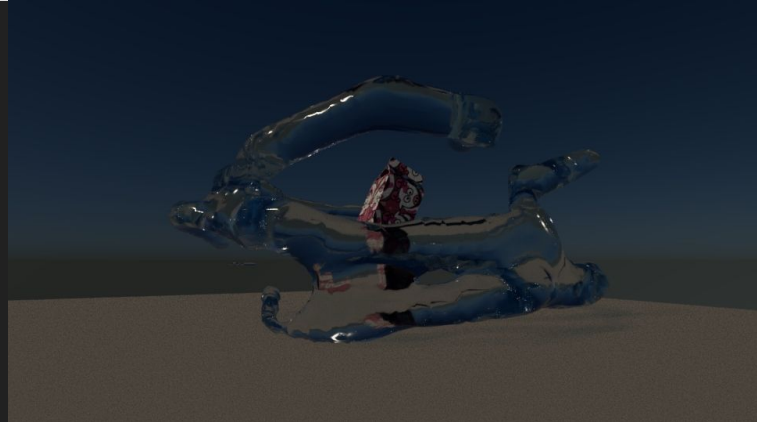
# Utvikling

- 3 faser: Planlegging, produksjon og evaluering
  - Vi er nå ca. 10-20% inn i planleggingsfasen
  - Prosjekthåndboka 3.0
- Utvikles i Unity
  - VR Interaction Framework
  - GOAP (Goal-oriented action programming)
  - Netcode with GameObjects



# Maria

- Bakgrunn innen kunst
- Tenker utenfor boksen
- 3D modeller og animasjon
- Organisk
- Redd for å feile



# Aleksander

- Spillutvikler
- Motivert og investert
- God erfaring
- VR-framework
- Prosjekt i team



# Simen

- Detaljer
- Åpen og ærlig
- Tilpasningsdyktig
- Villig til å lære nye teknikker
- Arbeidsmoral og tidshåndtering





# Teamet

(Utsnitt fra kontrakt)

- Veldig forskjellige
- SWOT-analyser
- Spiller hverandre gode

## Team (Bilder av teammedlemmer)



## Underskrift (Signer på linja, over ditt eget navn)

Aleksander Thorset  
Programmering

Maria Rakstad  
3D og animasjon

Simen Neverdalen  
3D og animasjon