

ONDERZOEKSVORSTEL

Verbeteren van de immersie in VR aan de hand van AI.

Bachelorproef, 2022-2023

Jona De Neve

E-mail: jona.deneve@student.hogent.be

Co-promotor: TBA

Samenvatting

Hier schrijf je de samenvatting van je voorstel, als een doorlopende tekst van één paragraaf. Let op: dit is geen inleiding, maar een samenvattende tekst van heel je voorstel met inleiding (voorstelling, kaderen thema), probleemstelling en centrale onderzoeksvraag, onderzoeksdoelstelling (wat zie je als het concrete resultaat van je bachelorproef?), voorgestelde methodologie, verwachte resultaten en meerwaarde van dit onderzoek (wat heeft de doelgroep aan het resultaat?).

Keuzerichting: AI & Data Engineering

Sleutelwoorden: AI, VR, Onderwijs

Inhoudsopgave

1	Introductie	1
2	State-of-the-art	1
3	Methodologie	1
4	Verwacht resultaat, conclusie	1

4. Verwacht resultaat, conclusie

1. Introductie

Je hebt misschien de reclame 'The Impact Will Be Real' van Meta gezien over de Metaverse. Daarin tonen ze hun visie over de rol die virtual reality speelt in de toekomst. Zo laten ze je verschillende toepassingen ervan zien in het onderwijs. Jammer genoeg zijn we nog niet zo ver als we in de reclame kunnen zien maar ook nu al vind VR zich een baan in verschillende opleidingen.

De Hogeschool van Gent maakt ook gebruik van VR om studenten de kans te geven in meer realistische situaties te oefenen. Hiervoor zijn twee verschillende technieken gebruikt. Allereerst heb je het renderen van een omgeving. Dit laat de gebruiker een interactieve wereld van 3D modellen ontdekken. Zo bestaan er drie virtuele kamers waarin de student kan oefenen.

2. State-of-the-art

3. Methodologie

Om te beginnen zal er worden samengezeten met het team van het zorglabo zodat kan worden neergeschreven wat het probleem is. Daarnaast wordt besproken wat er met de oplossing verwacht wordt. Op basis daarvan zal de literatuurstudie uitgebreid worden met onderzoek naar software voor spraak naar tekst (STT) die beschikbaar zijn in het Nederlands.