|  |  |
| --- | --- |
| **Livello di studio** | bachelor  master |
| **Tipo di progetto** | semestre  diploma |
| **Corso di laurea** | Ingegneria elettronica  Ingegneria gestionale  Ingegneria informatica  Ingegneria meccanica  Master of Science in engineering |

Metadati

|  |  |
| --- | --- |
| **Autore/i** | Jonathan De Boni |
| **Titolo lavoro** | The Virtual Surgery Room |
| **Abstract italiano** | La tecnologia di Virtual Reality permette di ottenere ottimi risultati in ambito ludico, di sicurezza e didattico ad un costo molto basso. Queste particolari proprietà vengono incluse in questo progetto dando la possibilità all’utente di imparare le procedure per operare in una sala operatoria.  Ogni utente potrà interagire con ogni singolo oggetto nella scena, divertendosi e imparando in totale sicurezza. L’integrazione delle missioni porta anche a personalizzare il proprio percorso, dando l’opportunità di avere vari scenari su cui allenarsi.  Il seguente documento prevede una spiegazione dettagliata del percorso svolto durante il progetto dando anche una motivazione alle scelte stiliste e architetturali. Il risultato richiesto è stato soddisfatto aggiungendo interazioni tipiche della realtà, così da permettere un’esperienza realistica e migliore all’interno della simulazione. |
| **Abstract inglese** | The technology of Virtual Reality allows to obtain excellent results in the field of play, safety and education at a very low cost. These particular properties are included in this project giving the user the opportunity to learn the procedures for operating in an operating room.  Each user can interact with every single object in the scene, having fun and learning in total safety. The integration of the missions also leads to personalizing one's own path, giving the opportunity to have various scenarios to train on.  The following document provides a detailed explanation of the path taken during the project also giving a motivation to the stylistic and architectural choices. The required result was satisfied by adding typical interactions of reality to allow a realistic and better experience within the simulation. |
| **Relatori** | Puiatti Alessandro |
| **Consegnato il** | 30 Agosto 2019 |
| **Coinvolgimento di un’azienda** | Sì No |
| **Confidenzialità e osservazioni** |  |