

Inhoud

- Het probleem
- De oplossing
 - Technieken
 - Oculus Rift + Leap Motion
 - E-shirt
 - Applicatie

Het probleem

- Trainingen zijn duur
 - Gebruik van trainingsruimtes, munitie en uitrusting
- Militairen hebben weinig persoonlijke begeleiding
 - Trainingen erg algemeen
- Echte trainingen hebben beperkingen
 - Militairen raken gewend aan trainingsruimtes
 - Sommige oefeningen zijn niet te realiseren in praktijk

De oplossing

- Virtuele trainingen
- Combinatie van nieuwe technieken
 - Oculus Rift + Leap Motion
 - Smart E-shirt

Oculus rift + Leap Motion

- 3D-omgeving gemaakt in Unity (C#)
 - Eenvoudig nieuwe omgevingen te maken
- Gebruiker ziet omgeving door VR-Bril
 - Maakt de training realistischer dan een pc-scherm
- Handen gebruiken in simulatie mogelijk
 - Door middel van Leap Motion
 - Maakt training nog realistischer door gebruik handgebaren



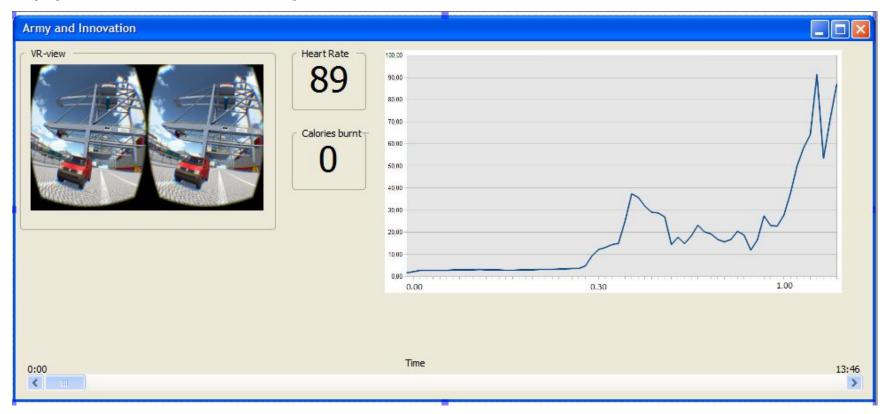
Smart E-shirt

- Verkrijgt feedback
 - Verkrijgt data van de gebruiker door middel van sensoren
 - o Pas de training aan, aan de hand van deze data
- Geeft feedback
 - o Geeft feedback aan de gebruiker aan de hand van trillingen

Applicatie (C#)

- Data verkregen uit shirt worden weergegeven in applicatie
- Gebruiker en trainer kunnen zien bij welke situaties stress optreedt.
- Op basis van data kan training gepersonaliseerd worden.

Application Wireframe



Conclusie

- Technisch haalbaar
 - Technieken zijn aanwezig
 - Unieke combinatie van verschillende bestaande technieken
- Toegevoegde waarde
 - Kostenbesparend voor defensie
 - Trainingen worden effectiever (persoonlijker voor militair)

Vragen/opmerkingen?