

UNREAL

Design brief

Prosjekt: Darwin VR gaming

Hvorfor dette Prosjektet

I gruppa er vi alle interessert i teknologien bak gaming og hvordan det er bygd opp. I tillegg er vi veldig nysgjerrige på VR og den potensielle teknologien som kommer med den. Derfor var det ikke så vanskelig valg da vi valgte å jobbe med prosjektet Darwin VR. Oppgaven vår omhandler bruk av VR for å simulere naturkatastrofer for å virkelighetsgjøre slike uheldige situasjoner. Å være i et kontrollsenter hvor et menneske får masse input i veldig kort kan være hektisk og stressende, ved å simulere dette kan operatører øve på rutiner og utføre handlinger raskere og mer effektivt med redusert stress.

Mål

Å lage et virtuelt kontrollsenter der operatører håndterer resource allocation. De lager waypoints på et kart hvor de mapper ut raskeste vei til ulykkesstedet. Samtidig må operatørene håndtere bruken av resurser. På flere ulike scenarier samtidig, må operatørene sørge for å mobilisere riktige nød respondere i riktig rekkefølge basert på location (dette bytter seg fra nivå til nivå)

Metodologi og metodikk

Vi skal bruke Instructional Design som vårt hoved metodologi, og vi skal bruke ADDIE modellen for dette prosjektet. Vi bruker denne metodologien fordi det vi designer er en læring simulator for search and rescue operations, Vi skal framstille en god learning experience, for brukeren,

Problemsetting

VR er et nytt konsept som kan brukes til å simulere virkeligheten i en virtuell verden. På grunn av dette så er det slik at det kan bli brukt som et verktøy for å trene opp operatører. Vi lager dette spillet for å lage noe som er tangible og gøy mens det trener opp brukere på hvordan de kan håndtere slike situasjoner bedre.

Veien videre

1: Det første vi har tenkt å gjøre er å lære verktøyene som Unreal Engine og lage en enkel prototype. Etter det vurderer vi å velge hvilke riktig metoder og metodikk å bruke for dette prosjektet. Målgruppen vår blir vurdert basert på hva dette kan passe til. Men vi har tenkt å intervju Search and Rescue ansatte, for å få vite hvor lang tid det tar for å mobilisere search and rescue.

Gruppemedlemmer

Armin soltani

Student ved IFI. Går på linjen informatikk design, bruk og interaksjon.

Sterkheter for prosjektet:

- Erfaring i tidligere design fag, (INF1500 og INF1510)
- Flink til å lære nye kunnskaper og er interessert i nye design metoder.
- Jeg er ikke redd til å snakke med folk og liker å intervju mennesker angående design
- Andre sterkheter kan være at jeg har litt erfaring med VR og har brukt dette tidligere.

Svakheter for prosjektet:

- Mine svakheter er at jeg sliter litt med programmering (hvis det skulle ha vært nødvendig for prosjektet vi skal jobbe med)

Daniel Ignacio

Student ved informatikk

Sterkheter for prosjektet :

- Er flink med å samle inn data, og har gode forkunnskaper på intervjuteknikk. Jeg har også erfaring når det gjelder spill ettersom dette er en av mine hobbyer. Har kjennskap på VR

Svakheter for prosjektet :

- Er flink til å gjøre ting på siste liten
- Spesialiseringer: Intervju, Spill (generelt)

Vinh Lap Nguyen

Student ved linjen Informatikk: Design, bruk og interaskjon. Har tidligere gått et år på Informatikk: Programmering og nettverk.

Svakhet for prosjektet:

- Kan bruke litt lengre tid på lære nye ting
- Kan bli fort distraheret

Sterkhet for prosjektet:

- Grei i porgrammering

- Interesse for å lære