

Załącznik nr 2 – przyjęta metodologia oceny poziomu immersji symulacji VR

Zamawiający na potrzeby zamówienia opracował następujący podział poziomów immersji symulacji VR:

- **Poziom 1** – realizacja odwzorowania rzeczywistości w VR z wykorzystaniem zdjęć sferycznych 360 stopni.
- **Poziom 2** - realizacja odwzorowania rzeczywistości w VR z wykorzystaniem filmów sferycznych 360 stopni. Interakcja ze światem VR z wykorzystaniem kontrolerów VR. Użytkownik patrząc w VR na kontrolery widzi odwzorowane ręce.
- **Poziom 3** - realizacja odwzorowania rzeczywistości w VR z wykorzystaniem technik skanowania 3D (laserowego/fotogrametrycznego). Elementy świata 3D są statyczne i umożliwiają jedynie ich obserwację z każdej strony bez możliwości wejścia w interakcję z nimi.
- **Poziom 4** - realizacja odwzorowania rzeczywistości w VR z wykorzystaniem technik skanowania 3D (laserowego/fotogrametrycznego). Elementy świata 3D są animowane i umożliwiają poprzez interakcję z nimi uruchomienie odtwarzania animacji w silniku symulacyjnym.
- **Poziom 5** - realizacja odwzorowania rzeczywistości w VR z wykorzystaniem technik skanowania 3D (laserowego/fotogrametrycznego). Elementy świata 3D są interaktywne, tj umożliwiają interakcję z nimi w świecie wirtualnym w sposób analogiczny jak w rzeczywistości. Przykładowo – wykorzystanie śrubokrętu do odkręcenia śruby.
- **Poziom 6** - realizacja odwzorowania rzeczywistości w VR z wykorzystaniem technik skanowania 3D (laserowego/fotogrametrycznego). Elementy świata 3D są interaktywne, tj umożliwiają interakcję z nimi w świecie wirtualnym w sposób analogiczny jak w rzeczywistości. Oprogramowanie zintegrowane ze stanowiskiem sprzętowym umożliwiającym doświadczenie przez użytkownika sprzężenia haptycznego podczas interakcji z wirtualnym światem.