



Virtual Reality

VR is a computer-generated 3D environment in which users can move around and interact freely within the animated environment.



Augmented Reality

AR refers to digital information that is overlaid within the real world.



Mixed Reality

MR blends real and virtual objects within a synthetic world utilising chroma key technology similar to CGI rendered in real-time.

FEATURE

Able to practice procedures	✓	✓	✓
Full digital immersion	✓	✗	✓
Virtual objects over real-world environments	✓	✓	✓
Hand Tracking	✓	✓	✓
Able to see real hands and real objects in entirely virtual worlds	✗	✗	✓
Interaction with both real-world equipment and virtual objects in a fully immersive environment	✗	✗	✓
Practice fine motor skills	✗	✓	✓
Fast familiarisation time	✗	✗	✓

ZUSAMMENFASSUNG DER TECHNOLOGIE

Unsere Lösung nutzt Mixed Reality mit dem Varjo XR4 Focal Edition oder einem späteren Modell, abhängig von der Startzeit dieses Projekts. Eine kurze Aufschlüsselung der Fähigkeiten der einzelnen Technologien finden Sie unten.

Skills Med Deutschland
Thomas-Mann-Straße 59
90471 Nürnberg
Tel. +49 (0)911 8177 521
Fax +49 (0)911 8177 523
info@skills-med.de

www.skills-med.de

Blueroom™
Innovativer Mixed-Reality-Simulator

WAS IST BLUEROOM?

BlueRoom ist ein innovativer Mixed-Reality-Simulator, der das Training feinmotorischer Fähigkeiten mit immersiven Entscheidungsszenarien verbindet, die alle in der synthetischen Umgebung eines Flugzeugs oder einer abgegrenzten Arbeitsumgebung stattfinden. Ob ein Sanitätssoldat, der auf dem Schlachtfeld zwischen der Sicherung mit einer Schusswaffe und dem Anlegen eines Druckverbandes wechselt, oder ein Arzt, der während einer Evakuierung an Bord eines Fahrzeugs oder Flugzeugs einen chirurgischen Eingriff vornimmt - BlueRoom unterstützt eine Vielzahl von Anwendungen.



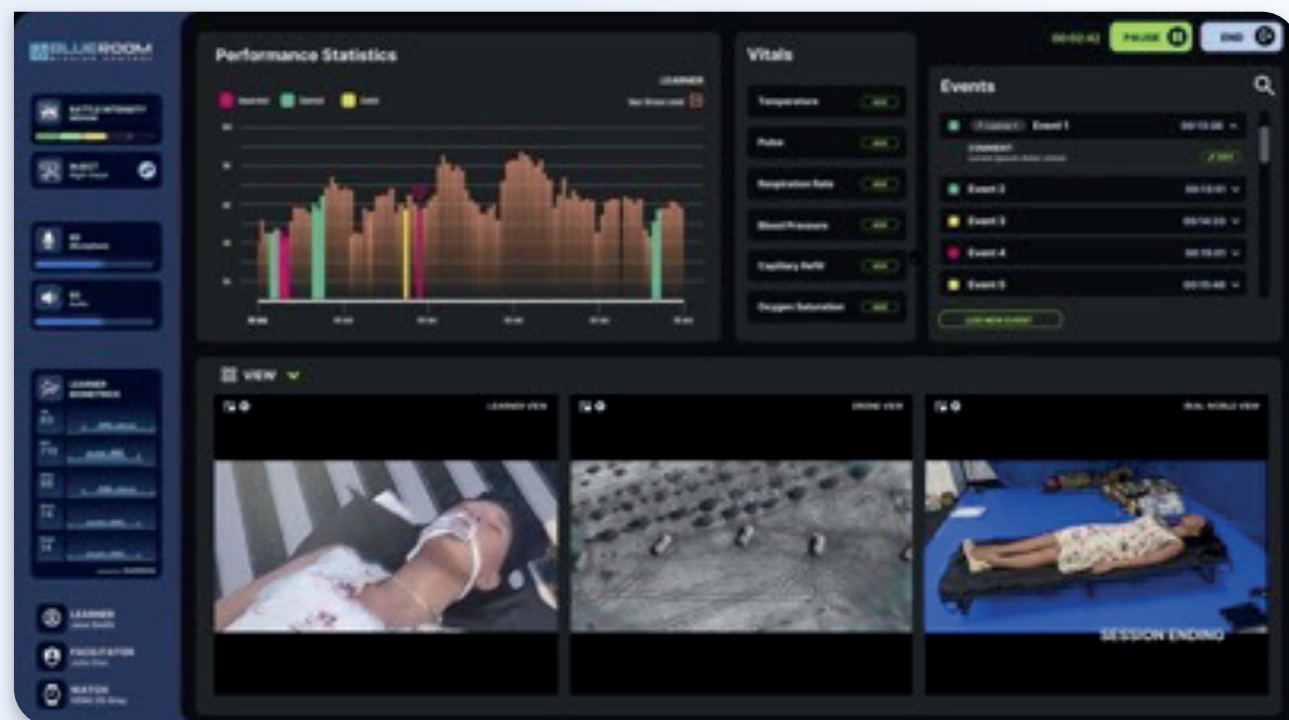
BEURTEILUNG EINES PATIENTEN IN BLUEROOM

EINSATZKONTROLLE

Die wahre Magie von BlueRoom ist die „Mission Control“ des Moderators. Mission Control ermöglicht es dem Moderator jeden Aspekt der Trainingserfahrung zu kontrollieren und zu überwachen, mit dem Teilnehmer zu kommunizieren und die Parameter der Erfahrung in Echtzeit anzupassen. So kann der Moderator beispielsweise die Aggression des Angreifers einstellen, Zielfahrzeuge generieren, den Zustand eines Patienten durch Manipulation eines virtuellen Patientenmonitors verändern, die virtuelle Umgebung verändern oder eine Reihe von benutzerdefinierten Ereignissen auslösen.

MODIFIZIERUNG

Das Erlebnis ist flexibel anpassbar, so dass sich die Umgebung innerhalb von Minuten von einem städtischen ländlichen Gebiet $\rightarrow$ Autobahn $\rightarrow$ Straßenfahrzeug und Flugzeug ändern kann. Interoperabilität - Die Nutzung von MR durch BlueRoom ermöglicht es den Trainees, jede beliebige reale Ausrüstung in das Erlebnis einzubringen. Diese kann sofort und authentisch verwendet werden, um Fortschritte bei der Ausrüstung und echte Interoperabilität zwischen den Behörden zu unterstützen. Mehrere Behörden können an einer Übung teilnehmen und ihre Uniformen, Ausrüstung und Verfahren sofort und authentisch verwenden, ohne dass eine individuelle Entwicklung durch Real Response erforderlich ist.



K9 TCCC DEMONSTRIERT DIE INTEROPERABILITÄT DES SYSTEMS

FEEDBACK UND NACHBESPRECHUNG

Der Moderator kann dem Trainee über ein Zwei-Wege-Funksystem in Echtzeit Feedback gebe. Ebenso erhält der Trainee nach Abschluss der Übung einen detaillierten Leistungsbericht, der eine umfassende Nachbesprechung ermöglicht. Während der Nachbesprechung kann der Ausbilder mit Mission Control durch jedes Ereignis während der Übung blättern, wie z. B. Einführen einer Infusion oder das Verabreichen eines Medikaments.

Er kann die Videoübertragung, sowie die biometrischen Daten und das Stressniveau des Trainees anzeigen, um eine umfassende Nachbesprechung zu ermöglichen. Diese Leistungsüberprüfung kann dann als PDF-Datei exportiert werden, damit der Trainee oder die Lehrkräfte sie vergleichen oder als Referenz verwenden können.

