

Agenda prezentacji okularów wirtualnej rzeczywistości Oculus Rift DK2.

1. Wyjaśnienie pojęcia wirtualnej rzeczywistości, sposobu generowania obrazu, możliwości i ograniczenia obecnych technologii.

2. Sposoby tworzenia wizualizacji VR – wady i zalety każdej
 - a. Modelowanie ręczne
 - b. Modelowanie matematyczne
 - c. Skanowanie 3D

3. Prezentacja Oculus Rift DK1 – 3 wizualizacje (silnie stymulujące)

4. Dyskusja na temat możliwości zastosowania w konkretnych projektach badawczych
 - a. Stymulacja neuronalna - np. dzieci z porażeniem mózgowym, osoby po udarze
 - b. Badania nad neurofeedbackiem
 - c. Wizualizacje w terapii fobii, depresji, schizofrenii
 - d. Badania nad pamięcią przestrzenną
 - e. Diagnostyka - wykrywanie dysfunkcji mózgu
 - f. Rehabilitacja motoryczna