

Opis przedmiotu zamówienia

1. Przedmiotem zamówienia jest stworzenie interaktywnego oprogramowania badawczo – szkoleniowego VR kompatybilnego z goglami VR (HP Reverb G2 Omnicept Edition) wraz z licencją dla Akademii Wychowania Fizycznego im. Polskich Olimpijczyków we Wrocławiu.
2. Gogle są w posiadaniu Zamawiającego i zostaną udostępnione w terminie podanym przez Zamawiającego po podpisaniu umowy.
3. Oprogramowanie powinno działać w oparciu o system Steam VR, i zawierać funkcjonalności:
 - konfigurator, pozwalający na nakładanie zarejestrowanych animacji ruchów na postaci i rozmieszczenie ich na boisku w jednej z gier zespołowych (np. piłka ręczna, koszykówka, piłka nożna, itp.)
 - kilka wybranych ruchów (od 8 do 10), które będą możliwe do nagrania w zapewnionych przez zamawiającego warunkach (obiekt, zawodnicy, na których można założyć czujniki np. firmy xsens)
 - możliwość zatrzymania ruchów w wyświetlanym oprogramowaniu (przez osobę zewnętrzną – badacza - z poziomu sterowani z komputera)
 - możliwość podjęcia decyzji przez badanego/gracza dot. dalszego rozwoju sytuacji w wirtualnej rzeczywistości wraz z określeniem jednego z możliwych, dalszych scenariuszy – oprogramowanie.
4. Stworzone oprogramowanie będzie pozwalało na zbieranie danych z wbudowanych sensorów, w postaci raportu z przeprowadzonego badania zawierającego czas reakcji badanego, poprawność udzielonej odpowiedzi oraz dane zebrane przez sensory wbudowane w gogle tj. system śledzenia wzroku użytkownika (eye-tracking), wielkości źrenic, czujniki tętna, kamerę monitorującą twarz osoby posiadającej założony zestaw, a także dane dot. ruchów ciała (motion controllers).
5. Oprogramowanie będzie umożliwiało przesłanie danych w postaci plików np. xls, xlsx, csv (lub podobnych uzgodnione z Zamawiającym). Oprogramowanie będzie wgrane na laptopa (wskazanego i przekazanego przez Zamawiającego) w sposób umożliwiający bezpośrednio i bezzwłoczne użytkowanie oprogramowania laptopa z systemem VR HP REVERB G2 Omnicept Edition.
6. Wykonawca przeszkoli Zamawiającego z zakresu użytkowania oprogramowania oraz udzieli wsparcia w przypadku jakichkolwiek problemów z jego użytkowaniem.