



XR-LABB META QUEST 3

ANVÄNDARGUIDE



Förbättring av praxis och stärkande av kärnkompetenser inom katastrofomvårdnad genom Learning HUB (ECoDN-HUB)

2024-1-TR01-KA220-HED-000245267

Samarbetsprojekt inom högre utbildning (KA220-HED)

”Europeiska kommissionens stöd till framställningen av denna publikation utgör inte ett godkännande av innehållet, som endast återspeglar upphovsmännens åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för någon användning som kan göras av informationen däri.”



XR-LABB META QUEST 3 ANVÄNDARGUIDE

Dokumenttitel: XR-labb Meta Quest 3 användarprotokoll

Version: 1.0

Utarbetad av: _____

Avdelning: _____

Datum: _____

Revisionsdatum: _____

1. Syfte och omfattning

Detta protokoll har utarbetats för att säkerställa säker, hygienisk och standardiserad användning av Meta Quest 3-headset och handkontroller i XR-laboratorier (Extended Reality). Protokollet omfattar utbildnings-, forsknings- och simuleringsaktiviteter som genomförs av studenter, forskare, handledare och laboratoriepersonal. Dokumentet syftar till att stödja enhetssäkerhet, användarsäkerhet och dataintegritet i miljöer med flera användare.

2. Förberedelser före användning

2.1 Inloggning på datorn

Innan användning loggar du in på datorn som är ansluten till XR-systemet med det tilldelade användarkontot. Detta steg säkerställer att erforderlig programvara och användarspecifika inställningar aktiveras. Kontrollera att nödvändig programvara, drivrutiner och behörigheter är aktiva. När inloggningen är slutförd påbörjas headsetets konfiguration.



Figur 1. Inloggningsskärm för XR-datorn

2.2 Start av headsetet

Innan headsetet slås på bör dess fysiska skick inspekteras. Tryck och håll in strömknappen i flera sekunder för att slå på enheten. När den startats laddas huvudgränssnittet automatiskt.

Bekräfta att headsetet sitter korrekt och att den visuella visningen är skarp.





Figur 2. Headsetets strömknapp – placering

2.3 Beskrivning av handkontroller

Handkontroller möjliggör interaktion med objekt i den virtuella miljön. Avtryckare, joysticks och knappar används för handlingar såsom att välja, flytta, rotera och öppna menyer.

Korrekt grepp och handrörelse är viktiga för noggrann rörelsespårning.



Figur 3. Handkontrollernas knappar och joysticklayout.

3. Säkerhetsåtgärder

- Användningsområdet måste vara fritt från fysiska hinder.
- Guardian-systemet (gränssystemet) måste vara aktiverat.



- Användningen måste avbrytas omedelbart om yrsel, illamående eller visuellt obehag uppstår.
- Regelbundna pauser bör tas vid längre användning.
- Användare som bär glasögon bör kontrollera att headsetet är korrekt justerat.
- Handkontrollernas handledsremmar måste användas under användning.
- Tillräcklig rumsbelysning måste säkerställas.

4. Systeminställningar

4.1 Konfiguration av gräns

Ett virtuellt användningsområde definieras för att säkerställa användarsäkerheten. Genom Guardian-systemet etableras en säker rörelsezon i den fysiska miljön. Systemet ger visuella varningar när användaren rör sig utanför detta område.





Figur 4. Skärm för inställning av Guardian-gräns.

4.2 Ljusstyrkejustering

Skärmens ljusstyrka justeras utifrån omgivande belysning och användarens komfort. Korrekta ljusstyrkenivåer minskar ögonansträngning och förbättrar bildkvaliteten. Justeringar görs via inställningsmenyn.



Figur 5. Meny för ljusstyrkeinställningar

5. Användning av applikationer

5.1 Start av applikationer och åtkomst till huvudmenyn

Applikationer startas genom att de väljs från huvudmenyn. Menyknappen gör det möjligt att återgå till huvudgränssnittet från en applikation. Under denna process kan applikationen pausas eller stängas.



Figur 6. Huvudmeny och gränssnitt för mobilapplikation

5.2 Spegling (Casting)

Headsetets bildskärm kan strömmas till en dator eller en extern skärm. Denna funktion används för undervisning, presentationer eller observationsändamål. Spegling aktiveras via inställningsmenyn.



Figur 7. Speglingsskärm