



GHIDUL UTILIZATORULUI XR LAB META QUEST 3



Îmbunătățirea practicilor și consolidarea competențelor de bază în domeniul asistenței medicale în situații de dezastru prin intermediul platformei Learning HUB (ECoDN-HUB)

Parteneriate de cooperare în domeniul învățământului superior (KA220-HED)
Declarație de declinare a responsabilității Erasmus+

„Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului acesteia, care reflectă exclusiv punctele de vedere ale autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru nicio utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în aceasta.”



GHIDUL UTILIZATORULUI XR LAB META QUEST 3

Protocolul utilizatorului XR Lab Meta Quest 3

Versiunea: 1.0

Titlul documentului: XR Lab Meta Quest 3 User Protocol

Versiunea: 1.0

Elaborat de: _____

Departament: _____

Data: _____

Data revizuirii: _____

1. Scop și domeniu de aplicare

Acest protocol a fost elaborat pentru a asigura utilizarea sigură, igienică și standardizată a ochelarilor și controlerelor Meta Quest 3 în laboratoarele XR (realitate extinsă). Protocolul acoperă activitățile educaționale, de cercetare și de simulare desfășurate de studenți, cercetători, instructori și personalul laboratorului. Documentul urmărește să sprijine securitatea dispozitivelor, siguranța utilizatorilor și integritatea datelor în medii cu mai mulți utilizatori.

2. Pregătirea înainte de utilizare

2.1 Autentificarea pe computer

Înainte de utilizare, autentificați-vă pe computerul conectat la sistemul XR folosind contul de utilizator atribuit. Acest pas asigură activarea software-ului necesar și a setărilor specifice utilizatorului. Verificați că software-ul necesar, driverule și autorizările sunt active. După finalizarea autentificării, se inițiază configurarea ochelarilor VR.

Figura 1. Ecranul de autentificare pe computerul XR

2.2 Pornirea ochelarilor

Înainte de a porni ochelarii VR, trebuie inspectată starea sa fizică. Apăsați și mențineți apăsat butonul de alimentare timp de câteva secunde pentru a porni dispozitivul. Odată pornit, interfața principală se încarcă automat.

Confirmați că ochelarii VR se potrivesc corespunzător și că afișajul vizual este clar.

Figura 2. Locația butonului de alimentare al ochelarilor VR

2.3 Descrierea controlerelor de mână

Controlerele de mână permit interacțiunea cu obiectele din mediul virtual. Declanșatoarele, joystick-urile și butoanele sunt utilizate pentru acțiuni precum selectarea, mutarea, rotirea și accesarea meniurilor.



Prinderea corectă și mișcarea mâinii sunt importante pentru urmărirea precisă a mișcării.

Figura 3. Butoanele controlerului și dispunerea joystick-ului.

3. Măsuri de siguranță

- Zona de utilizare trebuie să fie lipsită de obstacole fizice.
- Sistemul Guardian (limită) trebuie să fie activat.
- Utilizarea trebuie oprită imediat dacă apar amețeli, greață sau disconfort vizual.
- În timpul utilizării prelungite trebuie luate pauze regulate.
- Utilizatorii care poartă ochelari trebuie să verifice ajustările corespunzătoare ale ochelarilor VR.
- Curelele de încheietură ale controlerelor trebuie purtate în timpul utilizării.
- Trebuie asigurată o iluminare adecvată a încăperii.

4. Setări de sistem

4.1 Configurarea limitei

Se definește o zonă virtuală de utilizare pentru a asigura siguranța utilizatorului. Prin sistemul Guardian se stabilește o zonă sigură de mișcare în mediul fizic. Sistemul oferă avertismente vizuale atunci când utilizatorul iese din această zonă.

Figura 4. Ecranul de configurare a limitei Guardian.

4.2 Ajustarea luminozității

Luminozitatea ecranului se ajustează în funcție de iluminarea ambientală și de confortul utilizatorului. Nivelurile adecvate de luminozitate reduc oboseala oculară și îmbunătățesc calitatea imaginii. Ajustările se fac prin meniul de setări.

Figura 5. Meniul setărilor de luminozitate

5. Utilizarea aplicațiilor

5.1 Lansarea aplicațiilor și accesul la meniul principal

Aplicațiile sunt lansate prin selectarea lor din meniul principal. Butonul de meniu permite revenirea la interfața principală din interiorul unei aplicații. În acest proces, aplicația poate fi întreruptă sau închisă.

Figura 6. Meniul principal și interfața aplicației mobile

5.2 Casting (transmitere pe ecran)

Afișajul ochelarilor VR poate fi transmis pe un computer sau pe un ecran extern. Această funcție este utilizată în scopuri didactice, de prezentare sau de observare. Casting-ul se activează prin meniul de setări.

Figura 7. Ecranul de casting



**Avrupa Birliđi tarafından
finanse edilmektedir**