

WheelSim VR



WheelSim VR ist in zwei Versionen verfügbar:

- ▶ Als App im Oculus Store zur Verwendung mit der Oculus Quest VR Brille
- ▶ Die Desktop Version kann eigenständig verwendet oder zusätzlich mit Oculus VR Brillen verbunden werden. Diese Version wurde für TherapeutInnen und Rollstuhlversorger optimiert. Sie beinhaltet eine User-Verwaltung, umfangreiche Protokollfunktionen und erlaubt die Verwendung gängiger Mauseinsatzgeräte.

Partner



Netural



Fördergeber



gefördert mit Mitteln des BMDW



- ▶ Highscore-Tabelle
- ▶ Auszeichnungen
- ▶ Aufträge erfüllen
- ▶ Log-Dateien
- ▶ Protokolle*
- ▶ User-Verwaltung*
- ▶ Aufzeichnungen aller Fahrten*

* (nur in der Desktop Version verfügbar)



Erklärvideos vermitteln grundlegende Verhaltensweisen und Tipps zum sicheren E-Rollstuhlfahren vor allem im Straßenverkehr. Die Texte in der App wurden in leicht verständlicher Sprache erstellt (Leicht Lesen).



- ▶ Fahren im geschützten Bereich eines Übungsparks
- ▶ Fahren auf beengtem Raum (Benutzen eines Lifts)
- ▶ Fahren auf der Straße und im Straßenverkehr (Benutzen eines Zebrastreifens mit oder ohne Fußgänger-Ampel, Queren der Straße ohne Zebrastreifen, auf Fußgänger und Fahrzeuglenker achten)
- ▶ Geschicklichkeitsrennen gegen die Zeit auf vier unterschiedlichen Strecken

WheelSim VR - die Simulation

Die korrekte Bedienung eines E-Rollstuhls ist entscheidend für die Sicherheit zu Hause, im Straßenverkehr und bei Freizeitaktivitäten. Dafür ist zu Beginn ein Training erforderlich. Das Ziel von WheelSim VR ist es, Menschen mit Behinderung ein solches Training gefahrlos und ohne großen Aufwand im geschützten Umfeld einer Simulation zu ermöglichen.

Virtual Reality (VR) hat in den letzten Jahren die Simulationstechnik um eine neue Dimension erweitert. Was bisher „nur“ auf einem Bildschirm verfolgt werden konnte, kann mit einem VR-Simulator viel wirklicher und realitätsnahe erlebt werden.

Zielgruppe von WheelSim VR sind Personen, die einen E-Rollstuhl erhalten sollen oder erst vor kurzem erhalten haben und die korrekte Bedienung gefahrlos üben möchten.

Bei der Gestaltung der Benutzeroberfläche wurde besonders Wert darauf gelegt, dass auch Kinder und Personen mit einer Lernbehinderung gut mit der App zurechtkommen. Darüber hinaus soll die App PatientInnen im Genehmigungsprozess für einen E-Rollstuhl unterstützen.

„E-Rollstuhlfahren
will gelernt sein!“

Weitere Zielgruppen sind TherapeutInnen und Rollstuhlversorger. Diese soll die App bei der Auswahl des passenden E-Rollstuhlmodells unterstützen und eine Einschätzung des Fahr- und Verkehrsverhaltens ermöglichen. Zur nachträglichen Betrachtung werden alle Fahrten in Form von Videos gespeichert.

Kontakt

Projektleitung: Stefan Schürz
LIFEtool gemeinnützige GmbH
0664 235 17 43
stefan.schuerz@lifetool.at