



ERLEBNISORIENTIERTE PRÄVENTION:
VIRTUAL REALITY FAHRRAD
Informationsprospekt



Todesfolge	
Herz-Kreislauferkrankungen	43,8%
Krebs	26,3%
Unfälle	10,2%
Demenz	6,5%
Erkrankungen des Verdauungstraktes	5,7%
Erkrankungen der Lunge	5,3%
Erkrankungen der Muskulatur	3,9%
Erkrankungen der Nerven	3,6%
Erkrankungen der Haut	3,1%
Erkrankungen der Augen	2,6%
Erkrankungen der Ohren	2,1%
Erkrankungen der Harnwege	1,8%
Erkrankungen der Schilddrüse	1,7%
Erkrankungen der Blase	1,6%
Erkrankungen der Prostata	1,5%
Erkrankungen der Leber	1,4%
Erkrankungen der Gallenblase	1,3%
Erkrankungen der Pankreas	1,2%
Erkrankungen der Niere	1,1%
Erkrankungen der Harnblase	1,0%
Erkrankungen der Harnröhre	0,9%
Erkrankungen der Harnblase	0,8%
Erkrankungen der Harnblase	0,7%
Erkrankungen der Harnblase	0,6%
Erkrankungen der Harnblase	0,5%
Erkrankungen der Harnblase	0,4%
Erkrankungen der Harnblase	0,3%
Erkrankungen der Harnblase	0,2%
Erkrankungen der Harnblase	0,1%

Bei ungenügender Gesundheitsvorsorge für die eigene Gesundheit können die oben genannten Todesfolgen eintreten.
Die oben genannten Todesfolgen sind keine Garantie für das Leben.
Die oben genannten Todesfolgen sind keine Garantie für das Leben.
Die oben genannten Todesfolgen sind keine Garantie für das Leben.
Die oben genannten Todesfolgen sind keine Garantie für das Leben.

VRL GmbH
c/o office services
Zugerstrasse 76B
6340 Baar
Switzerland

+41 79 312 65 04



L'outil de sensibilisation au trafic axé sur l'expérience : Expérimentez des situations de circulation dangereuses sur le simulateur de conduite interactif unique en son genre.

Le vélo en réalité virtuelle sert à évaluer, au moyen de différentes situations de danger, l'état de santé d'une personne. développer des compétences d'action responsables, transférables à des situations concrètes de la vie quotidienne. Les décisions en faveur de la sécurité routière doivent être influencées positivement, que ce soit du point de vue du cycliste ou de celui des autres usagers de la route, comme les voitures et les camions. En outre, les effets d'une capacité de conduite réduite (alcool, drogues, distraction par les smartphones) sur la conduite doivent pouvoir être expérimentés.

Les situations dangereuses doivent être générées de manière analogue aux causes d'accident statistiquement les plus importantes, y compris les champs thématiques "conduite en état d'ébriété" et "inattention" (téléphone portable).

Les nouveaux dangers qui apparaissent, tels que les vitesses plus élevées des vélos électriques, sont également abordés et la vitesse des vélos électriques peut être simulée au moyen d'une touche de fonction.

Le simulateur de vélo VR a été créé à l'initiative de Am Steuer Nie et mis en œuvre par la société Virtual Reality Learning GmbH. Il est largement utilisé par différents porteurs et est utilisé par les corps de police, les écoles professionnelles et lors de manifestations i:publiques, de foires et d'ateliers de prévention.

Exigence et objectif du simulateur

L'objectif du projet est de développer des simulateurs de vélo en réalité virtuelle pour la prévention/sensibilisation aux accidents de vélo.

Sensibiliser aux risques et dangers du vélo

Sensibiliser aux effets de l'inattention et de la consommation de substances sur la pratique du vélo.

Rappeler la responsabilité individuelle dans le domaine du code de la route et de la maîtrise du vélo.

Le simulateur a pour ambition de thématiser et d'illustrer des dangers réels.



Comment fonctionne le système de vélo VR

Le système VR Bike se compose de plusieurs éléments : D'une part, un vélo à faible niveau d'engagement, un Smart Trainer responsable de la résistance, un ordinateur portable VR performant, des lunettes VR ainsi que des capteurs qui enregistrent la vitesse, la direction et le comportement de freinage.

Le système VR Bike peut être transporté et installé en 30 minutes au moyen d'une voiture compacte (Kombi) ou de tout autre véhicule suffisamment spacieux pour transporter un vélo.

La mise en service devrait idéalement être effectuée par des collaborateurs qui ont été formés une fois par nos soins (formation initiale d'environ 2 à 3 heures, y compris les essais de montage et de démontage du VR Bike). Voir Hardware VR Bike pour d'autres formats d'installation.

En règle générale, le VR Bike est utilisé de manière encadrée, c'est-à-dire qu'une personne se trouve près du VR Bike et encadre les personnes qui essaient le VR Bike.

veulent faire. Ceux-ci s'assoient sur le VR Bike et peuvent, selon leurs souhaits, parcourir diverses scènes à risque, telles que Par exemple, conduire de nuit sans lumière, changer de perspective vélo - camion, etc.

Le logiciel est disponible en plusieurs langues

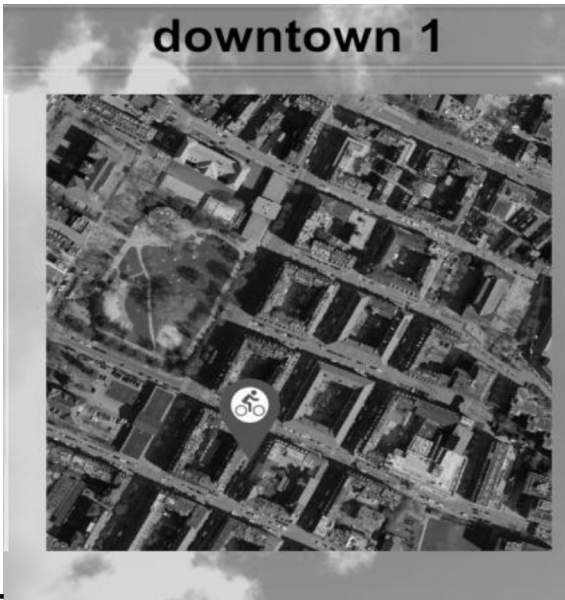


temps de réaction mesuré

1.7m

0.2s

vitesse initiale	30.9 km/h
reaction time	0.2 s
braking distance	1.7 m
distance d'arrêt	13.1 m
distance à l'obstacle	14.8 m
	1.1 m



EXTRAIT : QUELQUES SCÈNES

Changement de perspective : dans la nuit, comment voit-on un cycliste sans feux, avec des feux
Des réflecteurs ?



Distance de freinage :
Comparaison des temps et des distances de réaction nuchtern par rapport à la conduite en état d'ivresse

Changement de perspective : à quel point voit-on un chauffeur de camion ?



Distraction : comment réagir lorsque le smartphone sonne et attire l'attention - et que quelques fractions de seconde plus tard, il y a effectivement un danger ? apparaît.



Réalité virtuelle

Certaines scènes peuvent être parcourues en réalité virtuelle. Cela permet d'augmenter l'immersion et de faire en sorte que la personne qui conduit se sente plus proche de la scène. Si certaines personnes souffrent de motion sickness, de nombreuses scènes peuvent être parcourues sans effort avec notre second mode (sans VR).



Changement de perspective

Les personnes qui utilisent régulièrement la voiture et le vélo, et qui ont donc une expérience de la circulation dans les deux sens, connaissent nettement moins de conflits.

Le changement de perspective est réalisé de telle sorte qu'une situation est d'abord parcourue à vélo, puis le passage à la perspective d'autres usagers de la route (p. ex. conducteur de camion, automobiliste, piéton) est effectué et reproduit en mode Replay.



Le vent - une meilleure sensation de

conduite Comme l'ont montré des études scientifiques, le fait de suivre le vent permet de réduire le motion sickness qui peut survenir.



Écran d'évaluation

C'est l'un de nos services les plus populaires. Beaucoup de nos clients en ont énormément profité. Nous offrons ce service au plus haut niveau. Dans le cadre de ce service, nous veillons tout particulièrement à ce que tous les détails soient traités de manière simple, fluide et en temps voulu. Lorsque vous travaillez avec vr bike.info, vous pouvez être sûr d'être entre de bonnes mains.



Différents scénarios

Le VR Bike comprend une douzaine de scénarios différents - de la voiture qui sort en marche arrière au camion qui tourne à droite, en passant par le véhicule garé dont les portes s'ouvrent soudainement. Bien entendu, les parcours de freinage, les ronds-points, la conduite de nuit, etc. n'ont pas manqué.



Mode alcoolisé

Nous souhaitons que tous nos clients bénéficient de la grande expertise de vr-bike.info. Tous nos services, et en particulier celui-ci, visent à vous faciliter la vie et à réduire votre stress. Vous pouvez compter sur nous pour vous fournir d'excellentes prestations et le meilleur service client.



Simulation d'accidents

La simulation d'accidents se fait via un "écran noir" et un bruit de collision.



Statistiques

Il est possible d'enregistrer le nombre d'utilisateurs de VR Bike, le nombre de scènes parcourues, la durée d'utilisation et d'autres paramètres.



Visibilité (nuit)

Fonction avec et sans lumière : pour montrer à quel point il est dangereux que les autres usagers de la route ne voient pas le cycliste.

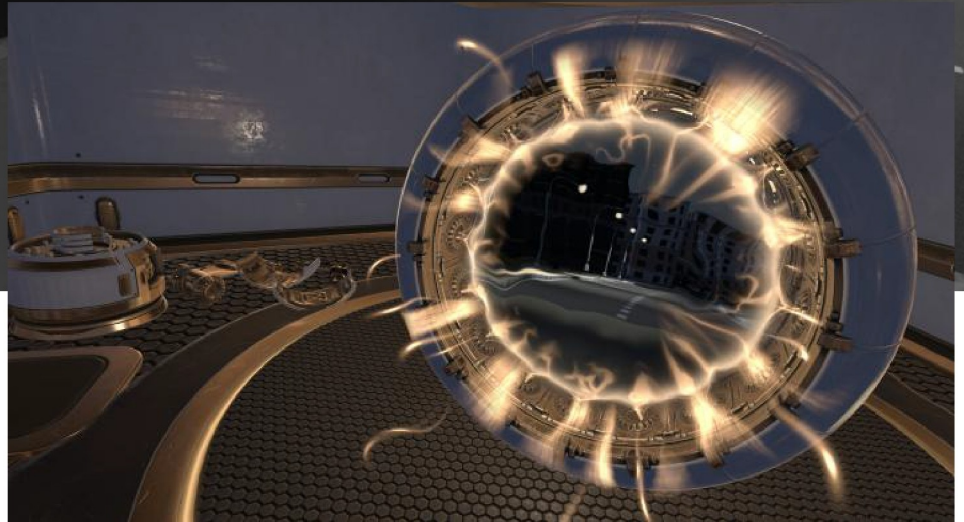
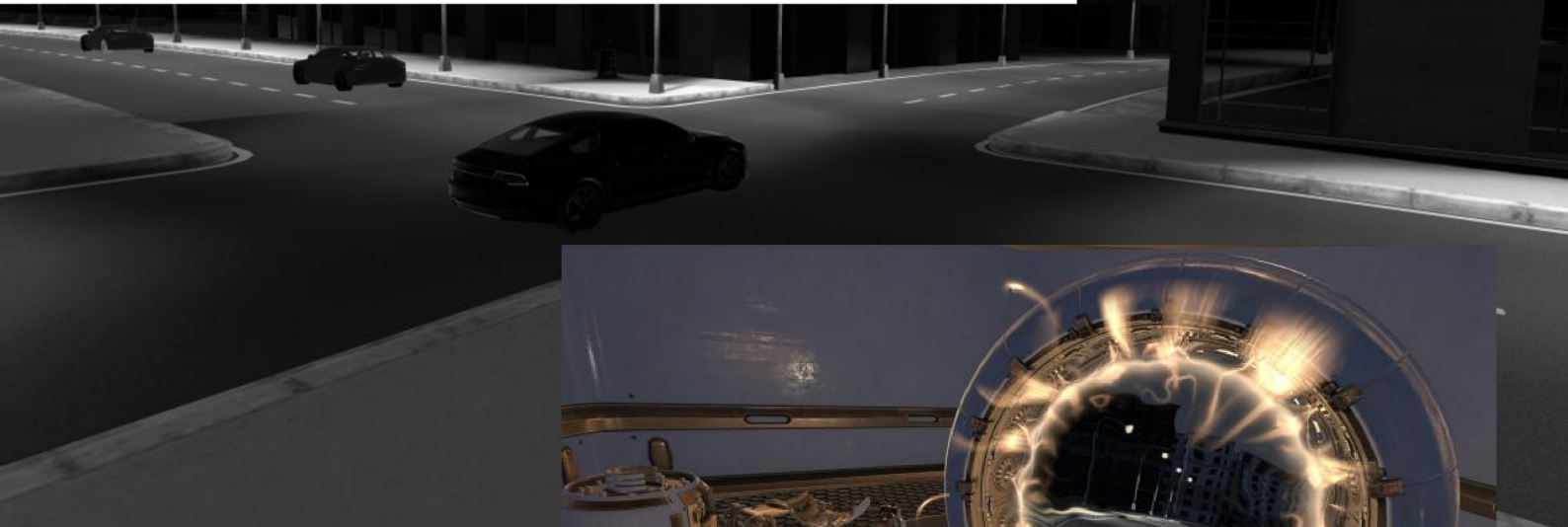


Tempo

Il est possible de prendre différentes vitesses ou différents tempos.

Il y a un mode normal et un mode E-Bike. En mode normal, on roule à environ 15-25 km/h, en mode E-Bike, on roule à environ Km/h.45

WEITERE ANGEBOTE: ENERGIESPAR GAME



Mission

Un jeu VR à bas prix a été conçu pour rendre les salons plus attrayants.

Mise en œuvre et technique

Nous étions responsables de la conception, du design et de la réalisation technique.

Il s'agissait de créer un jeu de sensibilisation VR à un prix abordable, qui puisse être installé partout avec un minimum de transport.

L'objectif pour les utilisateurs était de supprimer le plus grand nombre possible de consommateurs d'énergie inutiles (sièges chauffants, climatisation, bagages inutiles) sur les voitures qui passaient dans un laps de temps donné. Une fonction slow-motion a été intégrée pour rendre le jeu encore plus amusant : les utilisateurs pouvaient imprimer un bouton sur leur contrôleur, ce qui déclenchait une petite explosion du temps et le ralentissait pendant environ 20 secondes, ce qui facilitait l'élimination des consommateurs d'énergie correspondants.



EcoSave



21 von 25 Autos korrigiert. Dabei 50 Energieverbraucher ausgeschaltet.



1428 Liter (68 Liter pro Auto) pro Jahr gespart.



Gerechnet für die ganze Schweiz ergibt das 12240 Tanklastwagen eingesparten Treibstoff pro Jahr.

20%

Bis zu 20% können eingespart werden, wenn Du alle aufgeführten Tipps beachtest.



WEITERE ANGEBOTE : SIMULATEUR DE CONDUITE DE VOITURE VR ATOR



Simulateur de conduite de voiture en réalité virtuelle

Le simulateur de conduite de voiture sert à la sensibilisation dans les trois domaines suivants :

- Alcool/drogues au volant
- Distraction & fatigue
- Conduite écologique

Le logiciel a été développé en contact étroit avec des organismes de prévention.

Les produits de la marque sont conçus pour répondre aux besoins des usagers de la route.

Le matériel se compose de modèles qui sont soit très portables, soit dotés d'une base de mouvement qui simule les forces d'accélération lors de la conduite afin d'évoquer une sensation de conduite encore plus réaliste.





Simulation de conduite en réalité virtuelle - 1hr Partenaire

Notre équipe est à votre disposition pour des simulations de conduite en réalité virtuelle ainsi que pour le développement de jeux de sensibilisation spécifiques au transport.

CONTACT

Virtual Reality Learning GmbH
c/o Office Services
Zugerstrasse 76B
6340 Baar
Suisse

+41 04
info@virtualreality-learning.com