

Numer projektu	2023-1-PL01-KA220-HED-000157492
----------------	---------------------------------

Tytuł projektu	Best practices for high-immersion experiences design
Akronim projektu	Abraxas
Strona internetowa projektu	<a href="https://voxellab.pl/abraxas">https://voxellab.pl/abraxas</a>
Nazwa instytucji koordynującej:	Politechnika Łódzka
Partnerzy	UNIVERSIDADE DE AVEIRO (Portugalia) UNIVERSIDAD MIGUEL HERNANDEZ DE ELCHE (Hiszpania) UNIVERSIDAD DE VIGO (Hiszpania)
Czas trwania	30 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	400 000 euro

## Streszczenie projektu

Projekt ma na celu stworzenie efektywnego programu szkoleniowego dla projektantów interakcji w wirtualnych światach. Doświadczenia ostatnich lat pokazały, że technologie zdalnej komunikacji mogą skutecznie rozwiązywać wiele trudności związanych z brakiem możliwości osobistego kontaktu. W szczególności rozwój technologii umożliwił realizację koncepcji Metaverse - świata wirtualnego, który staje się nowym obszarem dla projektantów do tworzenia innowacyjnych doświadczeń.

Projekt skupia się na szkoleniu przyszłych projektantów 3D w interakcjach w Metaverse. Współpraca specjalistów z dziedziny rzeczywistości wirtualnej, kognitywistyki i designu artystycznego pozwoli na stworzenie kompleksowego programu, który rozwija umiejętności w obszarach takich jak kreatywność, zrozumienie wzorców zachowań ludzkich, tworzenie interfejsów opartych na komunikacji werbalnej, kompozycje wizualne, optymalizacja warunków percepcji w doświadczeniach VR, estetyka przestrzeni, narracje, affordance, selekcja artefaktów, wykorzystanie multimodalnych sygnałów zwrotnych, czy wykrywanie reakcji biomedycznych.

Dzięki narzędziom szkoleniowym wspieranym przez technologię VR, projekt ma na celu podniesienie kompetencji projektantów, zarówno w edukacji akademickiej, jak i w samokształceniu. Twórcy projektu wierzą, że ich praca przyczyni się do ustanowienia standardów opartych na badaniach i analizie naukowej, a stworzone narzędzia edukacyjne staną się swoistą "biblią projektanta".

Program szkoleniowy będzie dostępny online, a także jako część modelu hybrydowego, umożliwiając innowacyjne praktyki nauczania. Projekt kładzie nacisk na ekologiczność, dostarczając treści w formie online i promując zielone podejścia do designu.

Mimo że koncepcja Metaverse nie jest nowa, teraz nadszedł czas, aby wprowadzić tę ideę do edukacji. Projekt jest nowatorski, gdyż łączy szkolenie online z narzędziami VR, co pozwala na praktyczne doświadczenie projektowania interakcji w wirtualnych światach. Działania te mają na celu przygotowanie

przyszłych projektantów Metaverse do tworzenia unikalnych i innowacyjnych doświadczeń, które zachwycą publiczność.