



Fundusze Europejskie

Quizzly VR



VisusVR.pl

VISUS VR Sp. z o.o.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską





VISUS **VR+**

VisusVR.pl

application

QUIZZLY VR

by VISUS VR Sp. z o.o.



VISUS VR Sp. z o.o.

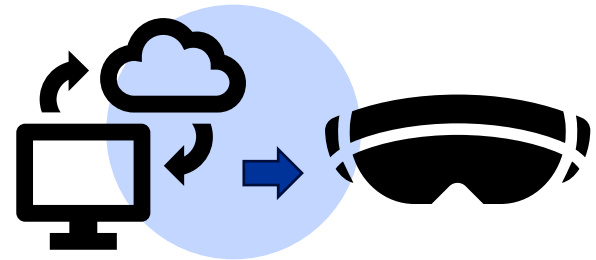
- Data powstania: 16.01.2020r.
- Doświadczenie: realizacja wielu projektów ze środków UE o wartości ponad 2 mln. zł, opracowane własne aplikacje VR, w tym aplikacje dla różnych służb, militarne, medyczne, szkoleniowe oraz aplikacje tworzone na zlecenie.
- Referencje: z naszych usług i aplikacji korzystają takie firmy jak Medicover, Zalando, Horus, JitTeam itp. uczelnie wyższe oraz administracja rządowa i samorządowa.
- Zespół: VISUS VR Sp. z o.o. to interdyscyplinarny zespół 5 osób oraz wspieranych przez specjalistów i ekspertów zewnętrznych, z dużym doświadczeniem w zarządzaniu, tworzeniu i wprowadzaniu projektów innowacyjnych.

Co to jest Quizzly VR?

Quizzly VR to narzędzie do prostego przekształcenia tradycyjnych treści w niezwykle doświadczenie w wirtualnej rzeczywistości.

Umożliwia wpisanie treści z poziomu przeglądarki na komputerze, wybrania z listy odpowiedniej interakcji i przesłanie jednym kliknięciem treści do gogli VR. Przekształcanie treści w wirtualne symulacje następuje automatycznie, bez udziału użytkownika i podłączania gogli do komputera.

Dzięki Quizzly VR można dostosować treści szkoleniowe do różnych potrzeb, a użytkownicy mogą już w wirtualnej rzeczywistości przeprowadzać ćwiczenia, odpowiadać na pytania i wykonywać zadania w immersyjnych, realistycznych scenariuszach.





Jak to działa?

<https://youtu.be/RloaWP76ats>

QUIZZLY VR⁺

Grupy docelowe:

każdy podmiot, który potrzebuje narzędzia do tworzenia interaktywnych quizów i treści edukacyjnych w wirtualnej rzeczywistości przy pełnej automatyzacji przesyłania danych z komputera do gogli VR.

Aplikacja pozwala na personalizację treści, dostosowując się do potrzeb edukacyjnych, szkoleniowych i rozrywkowych w różnych branżach.

- Instytucje edukacyjne
- Firmy szkoleniowe i trenerzy
- Przedsiębiorstwa korporacyjne
- Instytucje publiczne i rządowe
- Placówki medyczne
- Agencje marketingowe i kreatywne
- Organizacje wspierające osoby z niepełnosprawnościami





Funkcjonalność i sposób działania

Tworzenie treści w Quizzly VR odbywa się w kilku prostych krokach za pomocą przeglądarki internetowej. Oto, jak przebiega ten proces:

■ Tworzenie scenariusza:

- Edukator lub trener loguje się do platformy internetowej Quizzly VR, gdzie może rozpocząć tworzenie nowego scenariusza edukacyjnego.
- Wybiera wirtualne środowisko, w którym użytkownik będzie pracować (np. las, biuro, ruchliwa ulica) i dostosowuje jego wygląd, np. kolory i podkład muzyczny.

■ Personalizacja i testowanie:

- Scenariusze można zabezpieczyć kodem PIN i dostosować do potrzeb różnych grup użytkowników. Przed finalnym zatwierdzeniem, trener może przetestować scenariusz i wprowadzić ewentualne poprawki.



Funkcjonalność i sposób działania

■ Dodawanie pytań i zadań:

- Edukator definiuje różne typy pytań, takie jak tekstowe, wizualne, dźwiękowe czy wideo, oraz dobiera odpowiedzi w odpowiednich formatach (tekstowe, graficzne, dźwiękowe).
- Można dodawać interakcje, np. wybieranie odpowiedzi na zdjęciu, układanie w kolejności czy wybór prawidłowej odpowiedzi spośród kilku opcji.
- Każde pytanie można dodatkowo dostosować, np. określając limit czasowy lub przydzielając punkty za odpowiedzi.

■ Publikacja i wdrożenie na gogle VR:

- Po ukończeniu i zatwierdzeniu scenariusza, treści są automatycznie przekształcane na format VR i przesyłane do gogli VR bez konieczności ich podłączenia do komputera.
- Użytkownik może następnie pobrać gotowy scenariusz na gogle i rozpocząć jego realizację w immersyjnym środowisku VR.



- **Interaktywność i immersja:** dzięki realistycznym symulacjom w VR, użytkownicy mogą w pełni angażować się w treści edukacyjne, co mocno zwiększa skuteczność nauki.
- **Elastyczność i personalizacja:** aplikacja umożliwia dostosowanie scenariuszy do różnych potrzeb, sektorów i grup odbiorców, w tym dla osób z niepełnosprawnościami.
- **Różnorodność typów pytań:** obsługuje pytania tekstowe, dźwiękowe, wizualne i wideo, a także interaktywne zadania, co pozwala na tworzenie zróżnicowanych treści szkoleniowych.
- **Łatwość zarządzania i bezpieczeństwo:** Umożliwia zarządzanie użytkownikami i scenariuszami z poziomu przeglądarki oraz zabezpieczenie treści kodem PIN, co zapewnia kontrolę dostępu.
- **Praca offline:** Po pobraniu scenariuszy, aplikacja może działać bez dostępu do internetu, co zwiększa jej dostępność i wygodę użytkowania.

QUIZZLY



- Oferowana licencja uprawnia Podmiot BUR do korzystania z utworu na warunkach określonych umową licencyjną (zgodnie z zapisami Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych).
- Warunki umowy licencyjnej:
Visus VR Sp. z o.o. udziela użytkownikowi licencji na korzystanie z oprogramowania, przy zachowaniu praw własności intelektualnej. Licencja może mieć formę subskrypcji miesięcznej, rocznej lub dwuletniej a po jej zakończeniu oprogramowanie przechodzi do ograniczonej licencji shareware zawierającej tylko podstawowe funkcje.
Użytkownik zobowiązuje się do nieudostępniania, niekopiowania i niemodyfikowania oprogramowania bez zgody Visus VR Sp. z o.o. oraz do przestrzegania zasad bezpieczeństwa.
Visus VR Sp. z o.o. zapewnia wsparcie techniczne i aktualizacje przez okres trwania licencji.

Spełnianie warunków projektu



- Umowa licencyjna umożliwia zakup licencji terminowej na miesiąc lub 12 miesięcy lub 24 miesiące.
- Licencja może być płatna jednorazowo, a czas jej użytkowania nie będzie przekraczał 24 miesięcy.
- Licencja może być również subskrypcyjna ze stałą miesięczną opłatą.
- W okresie ostatnich 3 lat licencja na Quizzly VR była zakupiona ponad 5-krotnie i na jej podstawie stworzono ponad 5 komercyjnych usług, w których udział wzięło łącznie ponad 50 uczestników.

Przesyłając ofertę na zakup licencji do wymaganego rozeznania rynku, Visus VR Sp. z o.o. wraz z wzorem umowy licencyjnej przekazuje wszelkie niezbędne dokumenty potwierdzające spełnianie w/w warunków projektowych, w tym referencje od podmiotów, które zakupiły oprogramowanie poświadczające spełnianie warunków.

QUIZZLY



- Dzięki zakupionej licencji można tworzyć **usługi rozwojowe wykorzystujące technologie immersyjne**.
- Zakupiona licencja może być wykorzystywana bardzo szeroko – do wprowadzenia różnych **rodzajów usług**: szkoleniowych, o charakterze zawodowym, do egzaminowania, do doradztwa biznesowego, do prowadzenia coachingu lub mentoringu oraz mierzenia ich efektów.
- przedsiębiorstwa zarejestrowane w BUR dzięki zakupionej licencji będą mogły wprowadzić **nowe formy usług rozwojowych**, zależne od rodzaju danej usługi, w tym np. dla usług szkoleniowych: stacjonarnej (gogle wykorzystywane w trakcie klasycznych szkoleń), zdalnej (gogle z przygotowanymi odpowiednimi treściami wysyłane do uczestnika szkolenia lub udostępniona tylko aplikacja na jego prywatnych goglach), zdalnej w czasie rzeczywistym oraz mieszanej – wszystko zależy od treści, które wytworzy użytkownik licencji.



Warunki finansowe zakupu licencji:

- licencja miesięczna, płatna na zasadzie subskrypcji
3.500,00zł brutto / miesiąc
- licencja 12-miesięczna, płatna jednorazowo:
36.000,00zł brutto
- licencja 24-miesięczna, płatna jednorazowo:
60.000zł brutto

Korzyści dla podmiotu BUR



- Możliwość zakupu licencji lifetime po zakończeniu projektu i dwuletniego okresu użytkowania na preferencyjnych warunkach dla stałych użytkowników aplikacji.
- **Promocja** – możliwość zakupu autonomicznych gogli VR „**Meta Quest 2**” w cenie **1,00zł netto** do każdej zakupionej licencji na okres 24 miesięcy (1szt. gogli na każdą zakupioną dwuletnią licencję).
- Pomoc ekspertów firmy Visus VR Sp. z o.o. w przygotowaniu wniosku o uzyskanie wsparcia i skompletowaniu załączników oraz w rozliczeniu otrzymanej dotacji.
- Doradztwo na każdym etapie pisania wniosku oraz wskazanie możliwych źródeł finansowania wkładu własnego w projekcie.
- Wsparcie techniczne przez cały okres użytkowania licencji, filmy instruktażowe z zakresu obsługi oprogramowania.



Osoby kontaktowe:

- Adam Sękowski, Grzegorz Sokołowski
- ul. Kołobrzeska 13 lok. 319, 10-444 Olsztyn
- tel.: 609 46 60 50, biuro@visusvr.pl
- www.visusvr.pl

- media społecznościowe:
 - www.fb.com/VisusVR
 - www.instagram.com/visus_vr
 - pl.linkedin.com/company/visus-vr