

درباره ما

شرکت پدیدار واقعیت مجازی توسط مجموعه ای از اساتید دانشگاه های علوم پزشکی و اساتید رشته های تخصصی غیرپزشکی، در راستای توسعه استفاده از فناوری واقعیت مجازی و واقعیت افزوده جهت آموزش و درمان در حوزه علوم پزشکی تشکیل شد.

طراحی محصولات مطابق با مراجع علمی معتبر انجام می شود و در اختیار فراگیران، اساتید و پزشکان قرار می گیرد.

نظر بر این که کدنویسی محصولات به طور کامل توسط شرکت پدیدار انجام می شود، این فناوری امکان سفارشی سازی محصولات بر اساس سناریو های بالینی بومی و مراجع بین المللی را دارا می باشد.

خدمات

- پشتیبانی محصولات عرضه شده
- سفارشی سازی محصولات و طراحی محصول مطابق با نیاز های مشتری
- مشاوره تخصصی
- برگزاری دوره ها و کارگاه های آموزشی
- آزمون و ارائه گواهینامه یادگیری در VR Med.edu.skill lab
- طراحی، تجهیز و راه اندازی VR skill lab

استفاده از واقعیت مجازی در آموزش

از مزایای این فناوری می توان به امکان بهره برداری از آن در هر زمان و مکان و بدون محدودیت تکرار، قابلیت ضبط نحوه عملکرد، فیدبک آنی و یا حتی برگزاری آزمون توسط اساتید محترم اشاره کرد.

استفاده از واقعیت افزوده در حوزه درمان

در این حوزه توسعه اپلیکیشن حرکت درمانی جهت بهبود بیماران نقص عصبی صورت گرفت و امکان انجام حرکات و تمرین ها را برای بیمار در منزل فراهم آورد. همچنین می توان از این فناوری جهت درمان انواع فوبیا مانند ترس از ارتفاع و.. بهره برداری نمود.

دیگر کاربرد واقعیت افزوده بارگزاری محتوای آموزشی و راهنمای استفاده از دارو های مختلف می باشد بدین ترتیب که کاربر با نصب اپلیکیشن مذکور و قرار دادن بسته دارو یا کتابچه راهنما روبروی دوربین تلفن همراه، محتوای آموزشی شامل فیلم یا تصویر یا فایل صوتی راهنما را دریافت می کند و با نحوه استفاده از دارو، نحوه تجویز و عوارض دارو و ... آشنا می شود.



Padidar VR Co.

www.padidarvr.com

واقعیت مجازی

واقعیت افزوده

آموزش گرفتن نمونه مایع مغزی نخاعی با استفاده از تکنولوژی واقعیت مجازی

در فضای مجازی طراحی شده برای این پروسیجر، بیمار همانند واقعیت دقیقاً به حالت افقی بر یک پهلو می‌خوابد، به طوری که فشار مایع در کانال نخاعی با فشار درون حفره جمجمه برابر شود، سپس پزشک ستون فقرات را خم می‌کند تا فضای بین مهره‌های کمر از پشت باز شود. پس از ضدعفونی کردن و آماده‌سازی محل مورد نظر، سوزن مناسبی را از لابلای دو مهره کمری که پیشتر محل آنرا با لمس کردن انتخاب نموده است عبور می‌دهد تا نوک سوزن وارد فضای اطراف نخاعی شود. در این حالت چند قطره از مایع نخاعی گرفته می‌شود.

تکنولوژی واقعیت مجازی

در طی این فرایند فراگیر با نصب عینک واقعیت مجازی بر روی سر خود و در دست گرفتن دسته‌های عملگر آن، فضای اتاق عمل و تخت و سایر وسایل ضروری را می‌بیند و در این فضا دسته‌های اپلیکاتور مانند دست او عمل میکنند بطوریکه با فشردن دکمه آن میتواند دست خود را باز و بسته کند. همچنین برای اینکه فراگیر داخل شدن سوزن را در لایه‌های مختلف بدن تا محل مایع نخاعی حس کند و فرایند برای او واقعی تر بنظر برسد رد شدن سوزن از هر یک از لایه‌ها از طریق اعمال درجه‌های کم و زیادی از ویبره (لرزش) مخصوص اپلیکاتور شبیه‌سازی شده است.

