

Empiriusz

PODRĘCZNIK UŻYTKOWNIKA

Słowniczek	3
INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA	4
O czym należy pamiętać przed rozpoczęciem korzystania z produktu?.....	4
Użytkowanie produktu i środki bezpieczeństwa	6
Otoczenie	6
Środki bezpieczeństwa	6
Dbanie o produkt.....	10
Co zrobić, aby uniknąć uszkodzenia?.....	10
Czyszczenie produktu	10
INSTRUKCJA OBSŁUGI	11
Empiriusz – konta użytkowników	11
Przygotowanie pomieszczenia	12
Rozpoczęcie pracy z Empiriuszem	13
Uruchamianie Empiriusza	15
Instrukcja konfiguracji środowiska wirtualnego	15
Jak ustawić obszar, w którym będzie się poruszał użytkownik?	15
Jak zakładać gogle?.....	17
Włączanie kontrolerów.....	19
Konfiguracja środowiska wirtualnego	20
Założenie gogli przez użytkownika	20
Założenie kontrolerów.....	20
Ustawienie obszaru rozgrywki.....	21
Nieprawidłowości w działaniu i sposoby ich usuwania	33
Instalacja nowej wersji oprogramowania.....	34
Niedozwolone działania	35

Słowniczek

- PRODUKT** jest to oryginalna aplikacja VR, która umożliwi przeprowadzenie lekcji w wirtualnym świecie. Materiały dydaktyczne są opracowane zgodnie z wybranymi przedmiotowymi podstawami programowymi obowiązującymi w Polsce. Produkt składa się z obudowy, która zawiera komputer, gogle VR z kontrolerami i monitor dotykowy, oraz oprogramowania. Założeniem Produktu jest wykreowanie wirtualnego świata, w którym uczeń, za pomocą okularów VR, będzie mógł w praktyce zdobywać wiedzę z zakresu danego przedmiotu.
- UŻYTKOWNIK** każda osoba, która korzysta z Produktu. W przypadku dzieci wymagany jest nadzór osoby dorosłej. Jeśli Produkt wykorzystywany jest w szkole w trakcie lekcji z uczniami, rozróżniamy użytkownika prowadzącego lekcje i użytkownika operującego w świecie wirtualnym.
- SALA** pomieszczenie w szkole/placówce, w którym użytkownik będzie korzystał z Produktu.
- GOGLE VR** urządzenie pozwalające się przenieść do wirtualnej rzeczywistości.
- KONTROLERY** urządzenia, które umożliwiają wykonywanie czynności w świecie wirtualnym.
- KOMPUTER** urządzenie, które jest częścią składową Produktu i na którym zainstalowane jest specjalne oprogramowanie.



Informacje dotyczące bezpieczeństwa

Przed rozpoczęciem korzystania z Produktu należy uważnie przeczytać zamieszczone poniżej informacje i ostrzeżenia. Należy stosować się do wszystkich instrukcji dotyczących bezpieczeństwa i obsługi Produktu. W przeciwnym wypadku może dojść do obrażeń ciała, porażenia prądem, pożaru lub innych szkód osobowych.

Właściciel Produktu jest odpowiedzialny za zapoznanie każdego użytkownika ze wszystkimi instrukcjami.

Produkt nie jest zabawką. Możliwe jest korzystanie z niego tylko w obecności i pod nadzorem osób dorosłych.

O CZYM NALEŻY PAMIĘTAĆ PRZED ROZPOCZĘCIEM KORZYSTANIA Z PRODUKTU?

Należy zapoznać się z materiałami szkoleniowymi i ukończyć szkolenie online

Przed rozpoczęciem korzystania z Produktu należy ukończyć szkolenie online udostępnione przez dostawcę Produktu.

Należy zapoznać się z instrukcją obsługi

Należy dokładnie przeczytać instrukcję obsługi Produktu oraz wszystkich akcesoriów i postępować zgodnie z jej zapisami.

Należy upewnić się, że użytkownik może bezpiecznie korzystać z Produktu

SCHORZENIA

W przypadku wcześniejszego występowania poważnych schorzeń (takich jak dolegliwości sercowe), chorób wpływających na zdolność bezpiecznego wykonywania aktywności fizycznych lub w przypadku zaburzeń psychicznych (takich jak zaburzenia lękowe lub zespół stresu pourazowego), wcześniejszych nieprawidłowości widzenia obuocznego, a także w razie ciąży lub podeszłego wieku należy przed rozpoczęciem korzystania z urządzenia skonsultować się lekarzem.

URZĄDZENIA MEDYCZNE

Produkt może emitować fale radiowe, które mogą zakłócać działanie pobliskich urządzeń elektronicznych, a w szczególności urządzeń medycznych. Gogle i kontrolery mogą zawierać magnesy lub części emitujące fale radiowe, które mogłyby wpłynąć na działanie urządzeń elektronicznych znajdujących się w pobliżu, w tym rozruszniki serca, aparaty słuchowe oraz defibrylatory. Nie należy używać gogli i kontrolerów w razie posiadania rozrusznika serca bądź innego wszczepionego urządzenia medycznego bez uprzedniej konsultacji z lekarzem lub producentem wszczepionego sprzętu. Należy zachować bezpieczną odległość między goglami i kontrolerami a urządzeniami medycznymi. Nie wolno używać zestawu i/lub kontrolerów w razie zaobserwowania uporczywych zakłóceń urządzenia medycznego.

NAPADY FOTOGENNE

Produkt generuje efekty wizualne (takie jak błyski światła) i w związku z tym może wywoływać ataki padaczki, omdlenia lub poważne zawroty głowy nawet u osób, u których wcześniej takie objawy nie występowały. W razie wcześniejszego występowania ataków padaczki, utraty świadomości albo innych objawów związanych z padaczką należy przed rozpoczęciem korzystania z urządzenia skonsultować się z lekarzem.

UŻYTKOWNIK NIE POWINIEN KORZYSTAĆ Z URZĄDZENIA, GDY:

- jest zmęczony,
- potrzebuje snu,
- znajduje się pod wpływem środków odurzających,
- odczuwa jakiegokolwiek dolegliwości lub ma problemy trawienne,
- znajduje się pod wpływem stresu emocjonalnego lub niepokoju,
- jest przeziębiony, ma grypę, bóle głowy, migreny lub cierpi na ból ucha, ponieważ może to zwiększyć podatność na niepożądane objawy.

DZIECI

Produkt jest przeznaczony do użytkowania przez dzieci w wieku od 12 lat, ale tylko w obecności osób dorosłych. Tylko dorośli mogą włączyć urządzenie i przygotować je do działania i to oni są odpowiedzialni za odpowiednie założenie gogli przez dzieci.

Nie należy zostawiać Produktu w zasięgu małych dzieci, pozwalać im używać Produktu ani bawić się nim.

Produkt nie jest zabawką i nie powinien być używany przez dzieci poniżej 12. roku życia, ponieważ rozmiar gogli nie jest dostosowany do młodszych dzieci. Niewłaściwy rozmiar gogli i kontrolerów może powodować dyskomfort lub niekorzystne objawy zdrowotne, a młodsze dzieci znajdują się w decydującym okresie rozwoju wzroku.

Dorośli powinni zadbać, by dzieci (w wieku 12 lat i starsze) używały Produktu zgodnie z niniejszymi ostrzeżeniami dotyczącymi zdrowia i bezpieczeństwa. Dorośli powinni obserwować dzieci aktualnie używające Produktu i dzieci, które go używały, pod kątem jakichkolwiek objawów opisanych w niniejszych ostrzeżeniach dotyczących zdrowia i bezpieczeństwa (w tym także tych opisanych w części Powtarzające się urazy napięciowe). Należy również ograniczać dzieciom czas używania zestawu oraz zadbać, by robiły sobie przerwy. Należy unikać długotrwałego używania zestawu, ponieważ może to negatywnie wpłynąć na koordynację wzrokowo-ruchową, równowagę oraz umiejętność jednoczesnego wykonywania wielu czynności.

Dorośli powinni uważnie obserwować dzieci podczas używania zestawu i po jego użyciu pod kątem wystąpienia jakiegokolwiek spadku wspomnianych wyżej umiejętności. Jeśli pojawią się jakiegokolwiek niepokojące objawy, dzieci powinny natychmiast przerwać korzystanie z zestawu.

UŻYTKOWANIE PRODUKTU I ŚRODKI BEZPIECZEŃSTWA

OTOCZENIE

Należy upewnić się, że otoczenie pozwala na bezpieczne korzystanie z Produktu. Użytkownik musi zapewnić bezpieczne otoczenie podczas korzystania z Produktu, gdyż po założeniu gogli nie widać otoczenia. W przypadku zajęć prowadzonych z dziećmi opiekun musi zapewnić bezpieczne otoczenie dla siebie, ucznia korzystającego z gogli i wszystkich innych osób przebywających w pomieszczeniu.

Należy zawsze zwracać uwagę na otoczenie. Produkt należy umieścić gdzieś z boku, tak aby zapewnić odpowiednią przestrzeń dla osoby, która uruchamia urządzenie, oraz tej, która ma gogle i kontrolery.

BEZPIECZNA PRZESTRZEŃ

- Należy stworzyć i utrzymać bezpieczne otoczenie przez cały czas korzystania z Produktu.
- Produktu należy używać jedynie w pomieszczeniach.
- Poważne urazy mogą wystąpić w przypadku potknięcia, wbiegnięcia bądź uderzenia w ścianę, meble, inne przedmioty lub ludzi, dlatego przed rozpoczęciem korzystania z zestawu należy oczyścić otoczenie, aby można było bezpiecznie używać Produktu.
- Należy upewnić się, że nie ma w pobliżu przedmiotów, w które można uderzyć lub które można strącić, ani obszarów, które mogą spowodować utratę równowagi podczas używania zestawu lub zaraz po jego użyciu. W szczególności należy zwrócić uwagę na: inne osoby, przedmioty, schody lub stopnie, podjazdy, chodniki, balkony, otwarte drzwi, okna, meble, źródła otwartego ognia (np. świece lub kominki), wentylatory sufitowe lub lampy, telewizory lub monitory itp.
- Należy uniemożliwić ludziom (szczególnie dzieciom) i zwierzętom domowym wchodzenie do przestrzeni, w której korzysta się z gogli.

KABEL I POŁĄCZENIA

Należy pamiętać, że gogle z Produktem połączone są kablem. Należy odpowiednio ułożyć kabel podłączony do gogli, aby uniknąć przewrócenia się podczas korzystania z Produktu, w tym chodzenia po obszarze wirtualnej rzeczywistości. Stopy należy przesuwac uważnie i powoli, aby uniknąć potknięcia o kabel. Potknięcie takie może być przyczyną obrażeń lub szkód.

Kabel musi być luźno ułożony. Nie można korzystać z urządzenia, gdy kabel jest napięty, ponieważ może to doprowadzić np. do jego wyrwania.

ŚRODKI BEZPIECZEŃSTWA

NALEŻY NATYCHMIAST ZAPRZESTAĆ KORZYSTANIA Z PRODUKTU, JEŚLI POJAWIĄ SIĘ U UŻYTKOWNIKA:

- ataki paniki, napady fotogenne,
- utrata przytomności,
- zmęczenie oczu,
- skurcze oka lub mięśni,
- mimowolne ruchy,

- zniekształcone, niewyraźne lub podwójne widzenie albo inne nieprawidłowości widzenia,
- zawroty głowy,
- dezorientacja,
- zaburzona równowaga,
- zaburzona koordynacja wzrokowo-ruchowa,
- nadmierna potliwość,
- wzmożone wydzielanie śliny,
- nudności,
- ból głowy albo oczu,
- senność,
- zmęczenie,
- inne objawy zbliżone do choroby lokomocyjnej.

POWTARZAJĄCE SIĘ URAZY NAPIĘCIOWE

Używanie urządzenia może spowodować ból mięśni, stawów, szyi, dłoni oraz skóry. Jeżeli jakkolwiek część ciała staje się zmęczona lub obolała podczas korzystania z Produktu lub jego komponentów albo jeśli użytkownik odczuwa takie objawy jak mrowienie, odrętwienie, pieczenie bądź sztywność, należy zakończyć korzystanie z Produktu i odpocząć przez kilka godzin przed ponownym użyciem. Jeśli objawy nie ustaną lub pojawią się inne dolegliwości, należy zaprzestać używania Produktu i udać się do lekarza.

NALEŻY NATYCHMIAST ZAPRZESTAĆ KORZYSTANIA Z PRODUKTU, JEŚLI:

- podejrzewa się jego uszkodzenie,
- dostrzeże się oznaki przegrzania,
- urządzenie wydaje niepokojące odgłosy świadczące o awarii,
- odpadnie jakaś część,
- zostanie wyrwane gniazdo zasilające,
- kabel gogli jest uszkodzony.

BEZPIECZEŃSTWO ELEKTRYCZNE

Produkt jest wrażliwym urządzeniem elektronicznym. Niewłaściwe użycie, w tym nieprawidłowe podłączenie do gogli i próba ingerencji w okablowanie, może spowodować pożar, wybuch lub inne zagrożenie.

Należy postępować zgodnie z poniższymi instrukcjami, aby zmniejszyć ryzyko odniesienia obrażeń ciała oraz uszkodzenia Produktu lub innego mienia.

- Do zasilania zestawu wolno używać tylko dołączonego kabla lub autoryzowanego kabla. Nie wolno używać innych kabli ani zasilaczy.
- Należy dostosować długość kabli tak, aby nie były one napięte i nie przeszkadzały w korzystaniu z Produktu.
- Należy podłączać kable z należytą starannością.
- Okresowo należy sprawdzać przewody połączeniowe i końcówki wtyczek pod kątem uszkodzeń lub oznak zużycia. Nie wolno używać kabla, jeśli bolec (bolce), obudowa, część (części) złącza, kabel (kable) lub jakkolwiek inna część jest uszkodzona, pęknięta lub odsłonięta.
- Należy unikać przewracania Produktu, upuszczania gogli i kontrolerów. Upuszczenie, zwłaszcza na twardej powierzchni, może spowodować uszkodzenie gogli i kontrolerów lub przewodów. Jeśli podejrzewa się uszkodzenie zestawu lub przewodów, należy się skontaktować

z Centrum Kontaktu Nowej Ery.

- Nie wolno dopuścić do zamoczenia Produktu ani jego kontaktu z płynami.
- Nie wolno malować Produktu i akcesoriów ani niczym ich powlekać.
- Nie wolno umieszczać Produktu w miejscu, które może się bardzo nagrzewać, np. na kuchence lub w jej pobliżu, na powierzchni urządzenia do gotowania, żelazka czy grzejnika lub bezpośrednio w świetle słonecznym. Nadmierne nagrzewanie może uszkodzić Produkt i może spowodować ryzyko zranienia. Nie wolno suszyć mokrego lub wilgotnego Produktu za pomocą urządzenia lub źródła ciepła takiego jak kuchenka mikrofalowa, suszarka do włosów, żelazko czy grzejnik.

OGÓLNE ŚRODKI BEZPIECZEŃSTWA

- Produkt powinien być eksploatowany w pomieszczeniu o temperaturze od +15°C do +30°C, wilgotności względnej 20%–80% mierzonej w temp. 26°C. Niedopuszczalne jest doprowadzenie do kondensacji pary wodnej na elementach Produktu lub zalanie go cieczą.
- Produkt nie powinien podlegać wstrząsom lub wibracjom, pracować w pobliżu źródeł silnych pól elektromagnetycznych lub być narażony na jakiegokolwiek wyładowania elektrostatyczne. Sprzęt powinien być eksploatowany w pomieszczeniach o niewielkim stopniu zapylenia oraz powinien być osłonięty przed nadmiernym nasłonecznieniem.
- Gniazdo sieciowe 230 V ($\pm 10\%$)/50 Hz zasilające Produkt powinno być łatwo dostępne i posiadać sprawny obwód ochronny.
- Należy pozbywać się Produktu we właściwy sposób. Nie należy wrzucać Produktu do ognia ani do pieca. Należy segregować oddzielnie od odpadów gospodarstw domowych.

AKCESORIA

- Produkt nie został zaprojektowany do używania z nieautoryzowanym akcesorium. Używanie nieautoryzowanego akcesorium może skutkować obrażeniami ciała, może spowodować problemy w działaniu lub uszkodzenie oprogramowania, systemu i powiązanych usług oraz może unieważnić gwarancję.
- Należy używać tylko zalecanych baterii i systemów ładowania dla autoryzowanych akcesoriów.
- Należy używać pasków na nadgarstek lub smyczy z akcesoriami, gdy są dostępne, aby zabezpieczyć nadgarstek podczas użytkowania.
- Należy odpowiednio odkładać akcesoria na przeznaczone do tego miejsca, aby uniknąć uszkodzenia.

BATERIE KONTROLERA

Kontrolery są zasilane bateriami alkalicznymi AA.

- **RYZIKO ZADŁAWIENIA.** Kontroler nie jest zabawką. Zawiera baterie, która są małymi częściami. Kontroler należy przechowywać z dala od dzieci poniżej 3-go roku życia.
- Należy przechowywać nowe i zużyte baterie w miejscu niedostępnym dla dzieci. Jeśli komora baterii nie zamyka się bezpiecznie, należy zaprzestać używania Produktu i trzymać jej z dala od dzieci, dopóki komora nie zostanie naprawiona.
- Należy niezwłocznie zutylizować zużyte baterie we właściwy sposób.
- Bateria w kontrolerze może być wymieniona przez użytkownika.
- Nie wolno mieszać starych i nowych baterii. Należy wymienić wszystkie baterie zestawu w tym samym czasie.
- Nie wolno rozmontowywać, dziurawić ani próbować modyfikować baterii.

- **RYZYSKO POŻARU.** Baterie mogą eksplodować lub wyciekać, gdy są instalowane odwrotnie, rozmontowywane, przeładowywane, miażdżone, mieszane z bateriami używanymi lub innymi typami baterii, a także wystawiane na działanie ognia lub wysokich temperatur.
- Należy natychmiast usunąć zużyte baterie z Produktu. Należy wyjąć baterie z kontrolerów przed dłuższym okresem nieużywania. Wyczerpane baterie mogą przeciekać i uszkodzić kontrolery.

PORAŻENIE PRĄDEM

Aby zmniejszyć ryzyko porażenia prądem:

- Nie wolno zmieniać i otwierać Produktu ani żadnej z dołączonych części.
- Nie wolno wkładać metalowych, przewodzących ani żadnych obcych przedmiotów do jakichkolwiek otworów, gniazd na kable, na zasilanie.
- Nie wolno dopuszczać do kontaktu urządzenia z wodą lub płynami.

CHOROBY ZAKAŻNE

Aby uniknąć rozprzestrzeniania się chorób zakaźnych (takich jak zapalenie spojówek), nie należy używać Produktu wspólnie z osobami cierpiącymi na choroby zakaźne i infekcje, w szczególności choroby oczu, skóry i skóry głowy.

BRAK BEZPOŚREDNIEGO ŚWIATŁA SŁONECZNEGO NA SOCZEWKACH

Należy unikać działania bezpośredniego światła słonecznego na soczewki. Na przykład nie wolno przechowywać ani przenosić zestawu w sposób, który naraża soczewki na bezpośrednie działanie promieni słonecznych.

PODRAŻNIENIA SKÓRY

Gogle i kontrolery są używane blisko skóry i skóry głowy. Należy przestać używać Produktu, jeśli zaobserwuje się obrzęk, swędzenie, podrażnienia skóry, wypadanie włosów lub inne reakcje skórne. W przypadku utrzymywania się objawów należy skontaktować się z lekarzem.

DBANIE O PRODUKT

CO ZROBIĆ, ABY UNIKNĄĆ USZKODZENIA?

- Nie wolno używać Produktu, gdy jakakolwiek jego część jest zepsuta lub uszkodzona.
- Nie wolno próbować samodzielnie naprawiać jakiegokolwiek części systemu. Naprawy powinny być przeprowadzane jedynie przez autoryzowany serwis zgodnie z zapisami gwarancji.
- Nie należy narażać Produktu i jego elementów na działanie: wilgoci, wysokiej wilgotności, wysokiego stężenia pyłu lub materiałów unoszących się w powietrzu, temperatur spoza zakresu, w którym urządzenie działa, a także bezpośredniego światła słonecznego.
- Należy przechowywać Produkt, kable oraz akcesoria z dala od zwierząt domowych.

CZYSZCZENIE PRODUKTU

Produkt wolno czyścić tylko wtedy, gdy jest wyłączony.

Produkt należy czyścić miękką, wilgotną szmatką, ale nigdy nie wolno zanurzać go w wodzie lub płynach czyszczących. Do czyszczenia Produktu i akcesoriów nie wolno używać silnie działających środków chemicznych, rozpuszczalników, środków czyszczących w płynie ani aerozoli.

Ekran powinien być czyszczony tylko przy użyciu specjalnych Produktów do tego przeznaczonych. Nie wolno w tym celu używać ręczników papierowych, płynów czyszczących do tego nieprzeznaczonych ani środków chemicznych. Nie wolno spryskiwać powierzchni bezpośrednio.

Pomiędzy użyciami gogle i kontrolery powinny być czyszczone niezawierającymi alkoholu, nieściernymi chusteczkami antybakteryjnymi przyjaznymi dla skóry, a soczewki – suchą szmatką z mikrofibry.

Nie wolno używać do soczewek płynów ani chemicznych środków czyszczących. Jeśli część dotykająca twarzy zużyje się lub nie będzie można jej wyczyścić, należy ją wymienić.

Instrukcja obsługi

Należy dokładnie zapoznać się z poniższymi punktami. W przeciwnym wypadku Produkt może nie działać poprawnie.

W trakcie korzystania z Produktu użytkownikiem może być każda osoba dorosła lub dziecko pod nadzorem osoby dorosłej.

W zależności od wersji zaawansowania produkt jest przeznaczony do wykorzystania w trakcie lekcji w szkole podstawowej lub ponadpodstawowej lub w dowolnym miejscu, ale zgodnie z krokami umieszczonymi w instrukcji obsługi. Poniżej znajdują się wszystkie kroki, jakie należy wykonać, aby korzystać z Produktu.

EMPIRIUSZ – KONTA UŻYTKOWNIKÓW

W skład Produktu wchodzi komputer, który jest jego integralną częścią.

Zabrania się otwierania obudowy w celu wyjęcia jakichkolwiek elementów Produktu.

Komputer został odpowiednio przygotowany i skonfigurowany tak, aby działało na nim oprogramowanie.

Zabrania się jakichkolwiek ingerencji w konfigurację komputera, gdyż wiąże się to z utratą gwarancji na Produkt.

Produkt do działania nie wymaga podłączenia do internetu. Próba podłączenia do internetu wiąże się z utratą gwarancji, gdyż może zaburzyć konfigurację komputera.

Zabrania się usuwania, kopiowania, edycji jakichkolwiek plików/zasobów na komputerze, chyba że będzie to wykonywane pod nadzorem Nowej Ery lub podmiotu przez nią wskazanego.

Użytkownik może tylko aktualizować oprogramowanie zgodnie ze wskazówkami i zaleceniami Nowej Ery lub podmiotu przez nią wskazanego.

KONTA

Produkt posiada trzy różne konta użytkowników, na które można się zalogować:

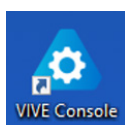
1. **LEKCJA** – konto, które służy do przeprowadzenia lekcji z użyciem Empiriusza.
2. **NAUCZYCIEL** – konto służące do aktualizacji oprogramowania Empiriusz (nowa wersja) przy użyciu pliku zapisanego na USB. Dostęp przekazywany jest razem z Produktem.
3. **TECHNIK** – konto dla technika (pracownika Nowej Ery lub podwykonawcy), które ma pełne prawa administracyjne i służy do prac serwisowych, np. aktualizacji systemu, sterowników. Dostęp ma firma, od której Produkt został kupiony przez właściciela.

ZAWARTOŚĆ KONTA LEKCJA

1. Aplikacje zainstalowane na komputerze dostarczonym do szkoły:

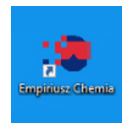
a. Związane z działaniem gogli.

Aplikacja VIVE Console – skrót do aplikacji:



b. Związane z działaniem oprogramowania np. Empiriusz Chemia.

Aplikacja Empiriusz Chemia – skrót do aplikacji:



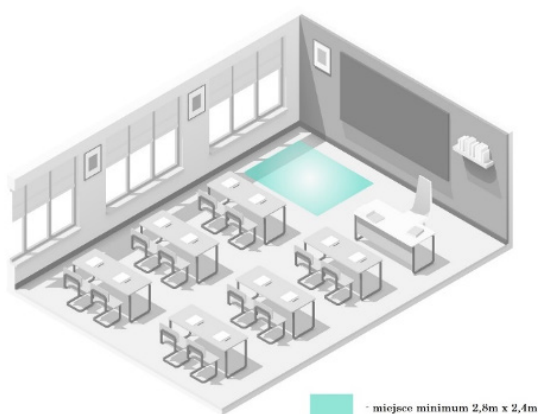
Użytkownik korzystający z konta Lekcja ma możliwość:

- konfiguracji dźwięku,
- konfiguracji obrazu.

PRZYGOTOWANIE POMIESZCZENIA

Użytkownik przygotowuje w sali, pracowni lub dowolnym innym pomieszczeniu miejsce tak, aby udostępnić obszar 2,8 m x 2,4 m, po którym będzie się poruszał każdy użytkownik będący w świecie wirtualnym.

Użytkownik ustawia Empiriusza w odpowiednim miejscu, tak aby można było korzystać z monitora dotykowego w celu uruchomienia aplikacji.



Użytkownik ustawia Empiriusza w odpowiednim miejscu, tak aby można było korzystać z monitora dotykowego w celu uruchomienia aplikacji.

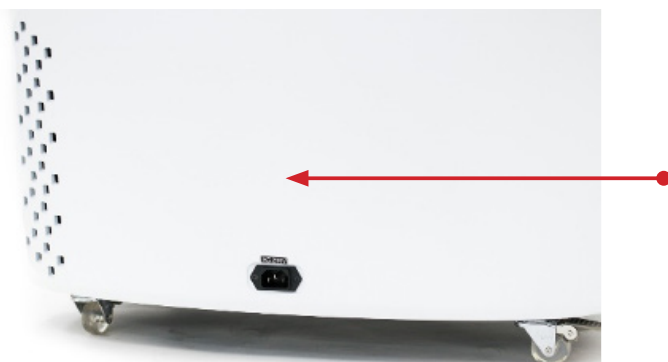


ROZPOCZĘCIE PRACY Z EMPIRIUSZEM

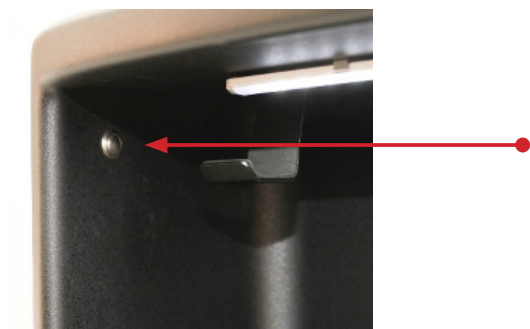
1. Użytkownik naciska na wskazane niżej miejsca, co powoduje wysunięcie gogli i kontrolerów.



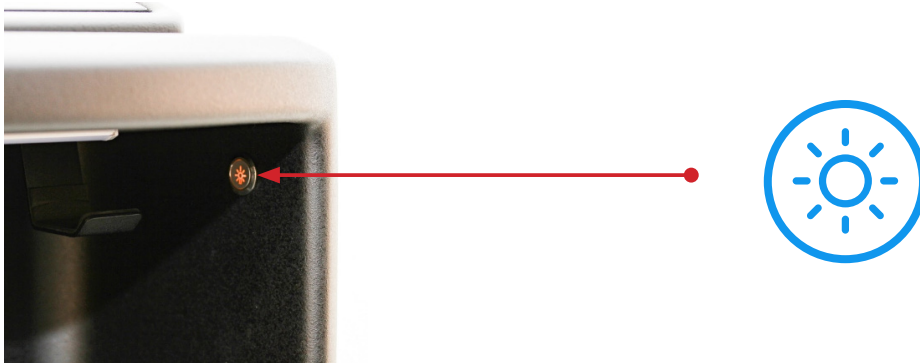
2. Użytkownik podłącza kabel zasilający.



3. W celu włączenia Empiriusza należy użyć przycisku znajdującego się wewnątrz obudowy, po lewej stronie od gogli.



4. Jeśli w pomieszczeniu jest ciemno, to użytkownik może dodatkowo włączyć lampkę. Włącznik znajduje się po prawej stronie od gogli, wewnątrz Empirusza.



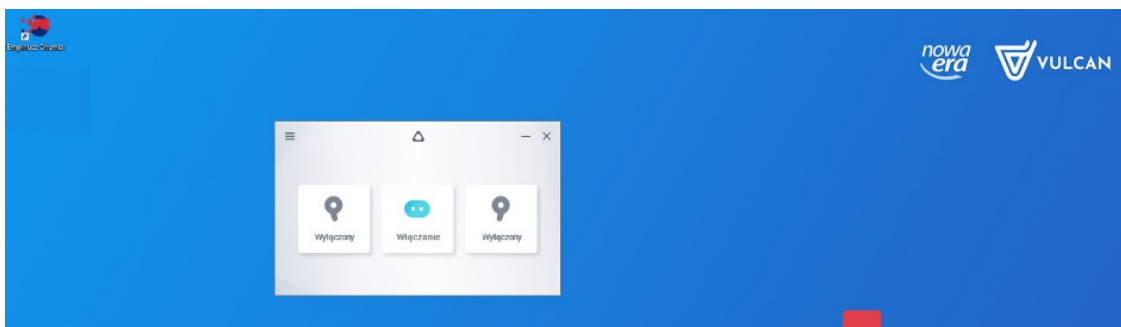
5. Użytkownik łączy kablem HDMI Empirusza i ekran, na którym będzie wyświetlany przebieg lekcji w wirtualnym świecie.



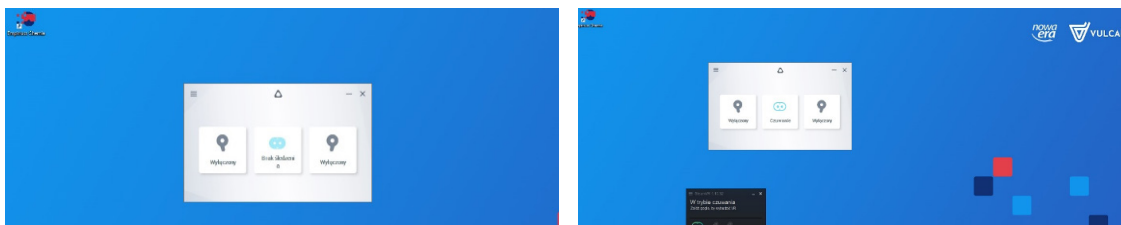
URUCHAMIANIE EMPIRIUSZA

Po włączeniu Empiriusza przyciskiem wewnątrz obudowy uruchamia się komputer. Następuje automatyczne zalogowanie na konto Lekcja.

Automatycznie otwiera się aplikacja VIVE Console – włączają się gogle.



Gogle przechodzą w stan **Czuwanie**, a potem **Brak śledzenia** i uruchamia się aplikacja SteamVR.



Uwaga: Aplikacji SteamVR nie należy zamykać, ponieważ spowoduje to zamknięcie aplikacji VIVE Console.

Po uruchomieniu tych obu aplikacji można przystąpić do dalszych kroków.

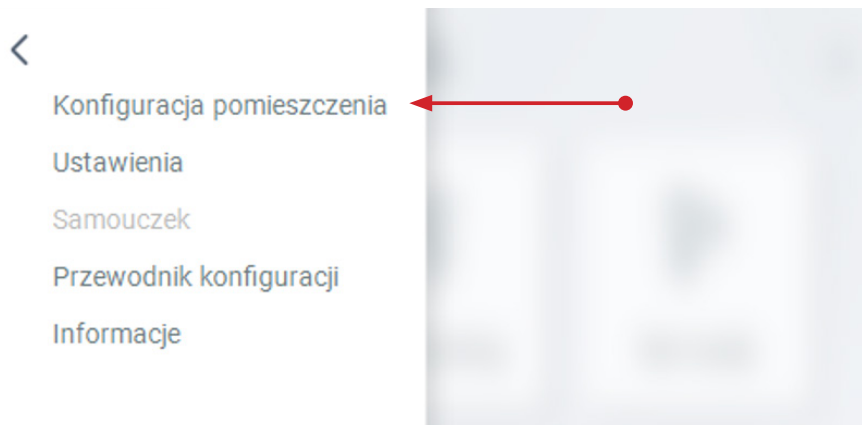
INSTRUKCJA KONFIGURACJI ŚRODOWISKA WIRTUALNEGO

Zanim użytkownik rozpocznie korzystanie z aplikacji Empiriusz musi odpowiednio przygotować środowisko wirtualne, w którym będzie się poruszał. Najpierw należy się dowiedzieć, jak poprawnie ustawić obszar, w którym użytkownik będzie się poruszał, oraz jak poprawnie założyć gogle.

W tym celu należy zapoznać się z szczegółowymi informacjami i wskazówkami, które znajdują się w aplikacji Vive Console.

JAK USTAWIĆ OBSZAR, W KTÓRYM BĘDZIE SIĘ PORUSZAŁ UŻYTKOWNIK?

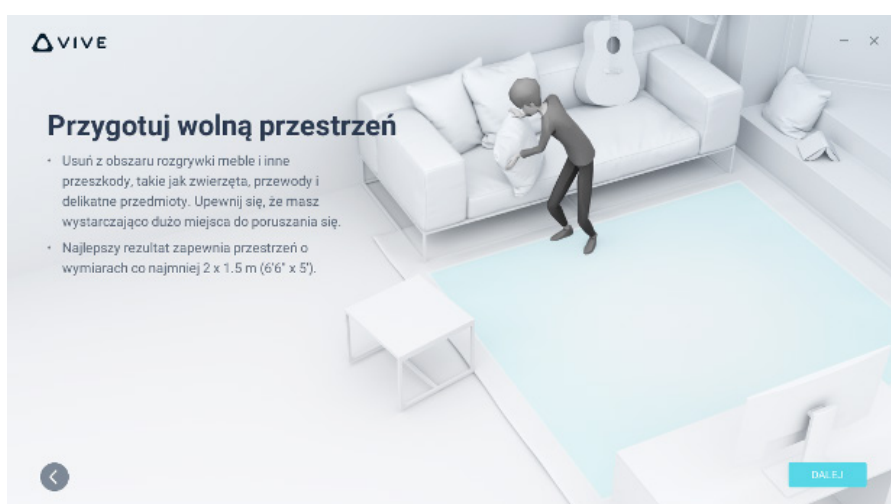
W aplikacji VIVE Console należy kliknąć w menu umieszczone w lewym górnym rogu. Wyświetli się lista rozwijana. Z listy wybieramy **Konfiguracja pomieszczenia**. Należy bardzo dokładnie zapoznać się ze wszystkimi krokami, które zostaną wyświetlone na ekranie.



Pojawia się okno dotyczące konfiguracji pomieszczenia:



Po kliknięciu na przycisk **DALEJ** na ekranie pojawia się informacja, jak przygotować przestrzeń do korzystania z Empirusza:



Podane są standardowe wymiary zalecane przez producenta gogli. W przypadku Empirusza zalecana wolna przestrzeń to 2,8 m x 2,4 m. Umożliwia ona bezpieczne korzystanie z aplikacji. Klikamy przycisk **DALEJ**.

JAK ZAKŁADAĆ GOGLE?

W kolejnym kroku z animacji wyświetlonej na ekranie użytkownik dowiaduje się, w jaki sposób założyć gogle. Po obejrzeniu wszystkich pięciu kroków należy kliknąć na przycisk **DALEJ**.

Przy kolejnych uruchomieniach, gdy użytkownik będzie już wiedział, jak założyć gogle, na animacji można kliknąć **DALEJ**.

Kroki opisujące zakładanie gogli:

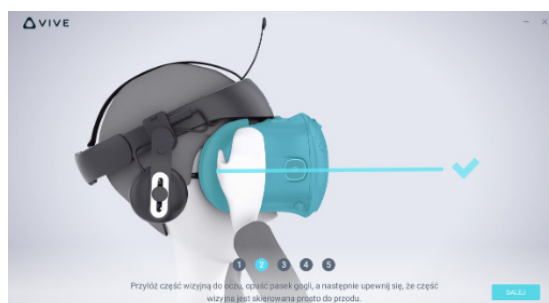
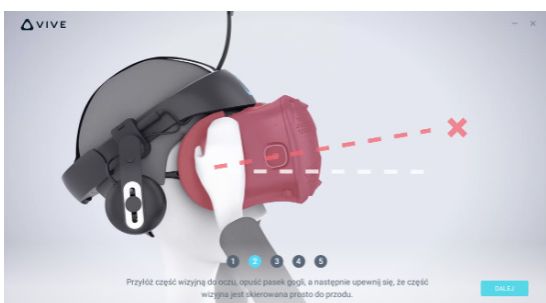
KROK 1

Poluzuj górny pasek oraz odchyl obie słuchawki. Poluzuj pasek gogli za pomocą pokrętła.



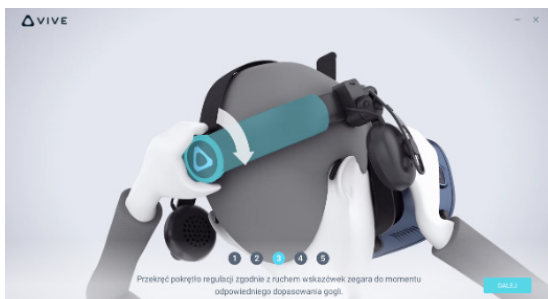
KROK 2

Przyłóż część wizyjną do oczu, opuść pasek gogli, a następnie upewnij się, że część wizyjna jest skierowana prosto do przodu.



KROK 3

Przekręć pokrętło regulacji zgodnie z ruchem wskazówek zegara do momentu odpowiedniego dopasowania gogli do obwodu głowy.



KROK 4

Dopasuj odpowiednio górny pasek, a następnie zapnij pasek na rzep.



KROK 5

Umieść słuchawki na uszach oraz przekręć pokrętło IPD, aby dopasować odległość soczewek. IPD (rozstaw źrenic) to odległość między środkami źrenic oczu. Obracając pokrętło IPD, można ustawić odległość pomiędzy soczewkami, aby dostosować ją do rozstawu źrenic.




Klikamy przycisk **DALEJ**.

WŁĄCZANIE KONTROLERÓW

Po zapoznaniu się z informacjami, jak należy zakładać gogle, użytkownik może przejść do następnego etapu, którym jest rozpoczęcie pracy z kontrolerami.

Aplikacja prosi o włączenie kontrolerów.

Użytkownik włącza obydwa kontrolery (prawy i lewy), naciskając w nich przycisk 



 Lewy kontroler

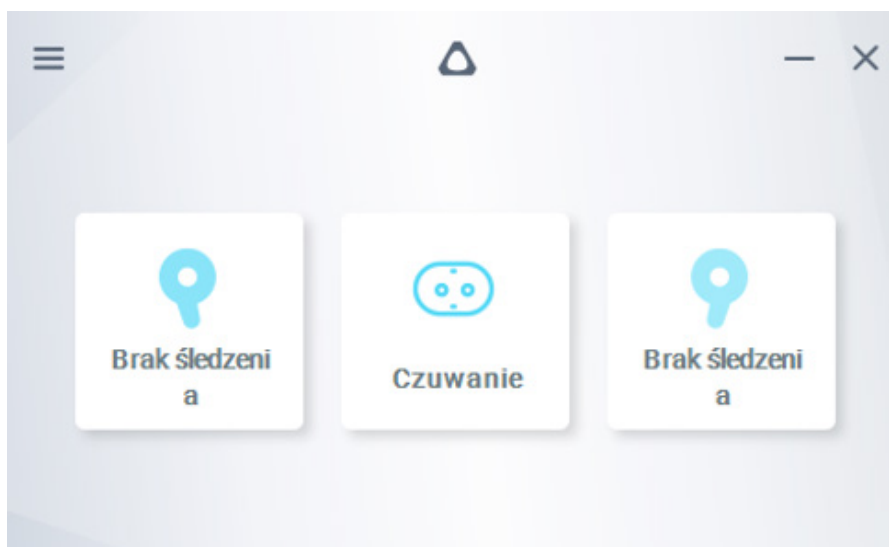


 Prawy kontroler

Naciśnij  w celu włączenia kontrolerów

Włączone kontrolery świecą, co oznacza, że są gotowe do użycia.

Dodatkowo w aplikacji VIVE Console status kontrolerów zmienia się na **Brak śledzenia**. Oznacza to, że kontrolery są włączone, ale użytkownik jeszcze z nich nie korzysta.



KONFIGURACJA ŚRODOWISKA WIRTUALNEGO

Użytkownik, który zapoznał się z informacjami, jak skonfigurować strefę bezpieczeństwa, jak zakładać gogle oraz włączył kontrolery, może przejść do właściwej konfiguracji i ustawienia środowiska wirtualnego.

ZAŁOŻENIE GOGLI PRZEZ UŻYTKOWNIKA

Po włączeniu kontrolerów użytkownikowi pojawi się na ekranie kolejne okno z aplikacji Vive Console informujące go o tym, że „**Nadszedł czas, aby założyć gogle**”. Gogle należy założyć zgodnie z wcześniej poznanymi krokami.



Po założeniu gogli użytkownik postępuje zgodnie z wyświetlającymi się kolejno wskazówkami.

Uwaga: Wskazówki są widoczne tylko dla użytkownika, który ma założone gogle, nie widać ich na monitorze dotykowym.

ZAŁOŻENIE KONTROLERÓW

Użytkownik nakłada na nadgarstki paski kontrolerów i chwytają kontrolery w dłonie



Weź kontroler i załóż paski na nadgarstki.
Naciśnij do końca spust, aby kontynuować.

Naciśnij i przytrzymaj spust...



Weź kontroler i załóż paski na nadgarstki.
Naciśnij do końca spust, aby kontynuować.

Naciśnij i przytrzymaj spust...

Po nałożeniu kontrolerów w prawym kontrolerze należy nacisnąć i przytrzymać spust.

USTAWIENIE OBSZARU ROZGRYWKI

SKANOWANIE POMIESZCZENIA

Kamery umieszczone w goglach muszą odszukać charakterystyczne punkty w pomieszczeniu. Należy spojrzeć w lewo, potem w prawo, w dół i kontynuować.



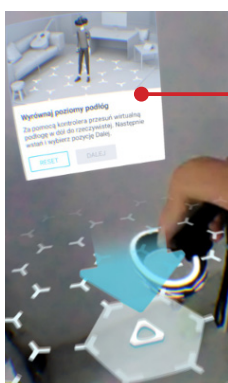
Spójrz w lewo, potem w prawo, a następnie w dół. Powtarzaj do momentu przejścia do kolejnego kroku.

Skanowanie... 3%



Świetnie!

USTAWIENIE POZIOMU PODŁOGI



Wyrównaj poziomy podłóg

Za pomocą kontrolera przesun wirtualną podłogę w dół do rzeczywistości. Następnie wstań i wybierz pozycję Dalej.

RESET

DALEJ

UTWORZENIE GRANICY OBSZARU ROZGRYWKI

Użytkownik rysuje przestrzeń o wymiarach ok. 2,8 m x 2,4 m. Jeśli wyrysowany obszar okaże się za mały, to system o tym poinformuje. Należy wtedy kliknąć **RESET** i rysować ponownie.



Utwórz granicę obszaru rozgrywki

Linie granicy pojawiają się, gdy zbliżysz się do krawędzi obszaru rozgrywki. Naciśnij i przytrzymaj spust podczas wyznaczania granicy na podłodze. Obrysuj przeszkody.

RESET

Ograniczona przestrzeń?

Obszar rozgrywki jest zbyt mały

Obszar rozgrywki musi mieć wymiary co najmniej 2 x 1,5 m (6'6" x 5'). Zresetuj obszar rozgrywki lub odtwórz doświadczenie w pozycji stojącej/siedzącej.

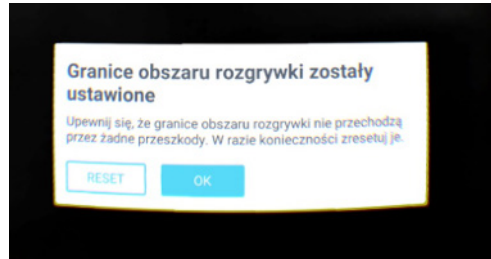
RESET

POZYCJA STOJĄCA/SIEDZĄCA

Uwaga: Jest to system VIVE, który za minimalny obszar rozrywki przyjmuje 2 m x 1,5 m, należy więc narysować obszar większy.

Opcja **POZYCJA STOJĄCA/SIEDZĄCA** nie ma zastosowania w Empiriuszu.

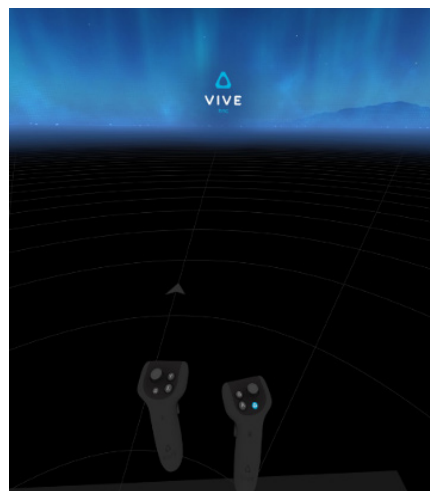
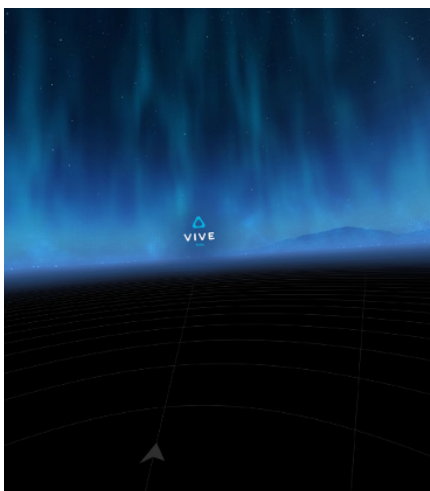
Po wyznaczeniu za pomocą kontrolera obszaru rozrywki zostaje rozrysowana siatka, którą widzi użytkownik. Jest to obszar, w którym będzie poruszał się w VR.



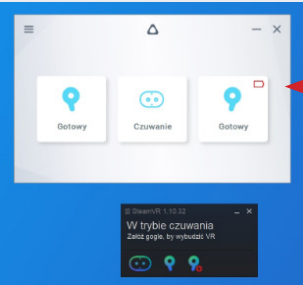
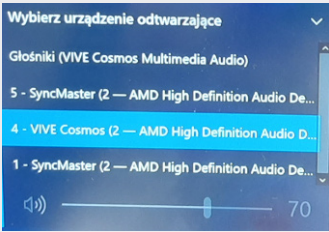
W trakcie wykonywania zadań w wirtualnym świecie siatka ta stanie się niewidoczna. Użytkownik po zbliżeniu do granicy strefy bezpieczeństwa zobaczy tę siatkę, a po przekroczeniu jej linii w goglach będzie widział rzeczywisty obraz.

Siatka sygnalizuje, że jest to wyznaczony przez nas bezpieczny obszar, w którym nie ma niebezpiecznych przedmiotów i elementów wyposażenia. Jeśli użytkownik widzi linie siatki, to jest to ostrzeżenie, że powinien się cofnąć.

Po potwierdzeniu poprzez kliknięcie **OK** użytkownik jest przenoszony do świata VR z logo VIVE. Może się pomału rozejrzeć i przyzwycząić. W tym momencie widzi też kontrolery, które trzyma w rękach. Może popatrzeć na przyciski, które są na nich umieszczone.



NIEPRAWIDŁOWOŚCI W DZIAŁANIU I SPOSOBY

Nieprawidłowość	Rozwiązanie
Użytkownik dostaje komunikat w goglach, że w pomieszczeniu jest za jasno.	Należy zasłonić częściowo okna żaluzjami lub zasłonami.
Użytkownik nie może wykonywać doświadczenia, ponieważ w kolejnych krokach wychodzi poza linie siatki zabezpieczającej.	Należy zakończyć działania aplikacji poprzez naciśnięcie przycisku Wyjście i zdjęcie gogli. Następnie należy uruchomić aplikację VIVE Console poprzez kliknięcie w nią i postępować standardowo, tak jak przy uruchamianiu Empirusza na początku lekcji.
Aplikacja Empirusz lub VIVE Console przestała działać.	Należy zdjąć gogle i uruchomić ponownie komputer. Jeśli będzie to możliwe, należy wybrać opcję Zamknij i uruchom ponownie lub kliknąć przycisk Zasilanie .
Użytkownik dostaje komunikat, że należy wymienić baterię w kontrolerze. 	Należy wziąć od ucznia dany kontroler i wymienić w nim baterię.
Po podłączeniu do rzutnika/monitora nie widać obrazu.	Należy na monitorze w Empirusza zmienić ustawienia. W tym celu musimy wejść w Ustawienia , wybrać System i Ekran . Następnie zmieniamy ustawienia ekranu tak aby widok był współdzielony.
Po podłączeniu do rzutnika/monitora nie słychać dźwięku.	Należy na monitorze dotykowym w Empiruszu zmienić ustawienia dźwięku i wybrać VIVE Cosmos. 
Na monitorze dotykowym nic nie działa.	Należy zrestartować Empirusza. W tym celu należy przytrzymać włącznik Empirusza przez 5 sekund .
Użytkownik dostaje komunikat błędu 001/003/200/201/210/216 	Należy zgłosić się do Centrum Kontakt w celu naprawy serwisowej.

INSTALACJA NOWEJ WERSJI OPROGRAMOWANIA

W przypadku pojawienia się nowszej wersji aplikacji Empiriusz Nowa Era skontaktuje się właścicielem, który zakupił Empiriusza, aby przekazać pliki do aktualizacji.

Aby zalogować się na konto Nauczyciela należy użyć hasła:

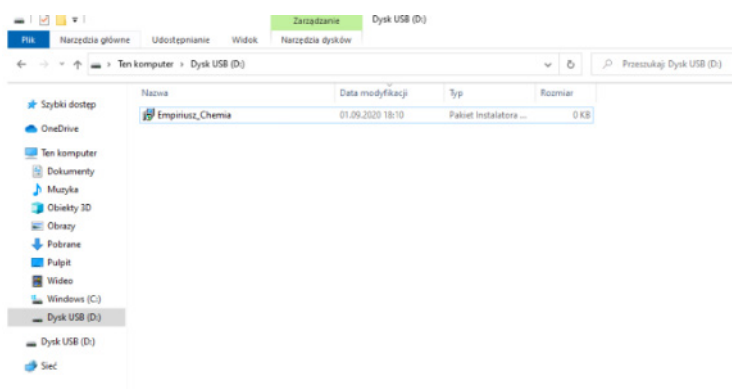
@mp!riu\$z2020

Po zakończeniu pracy na koncie należy koniecznie się wylogować.

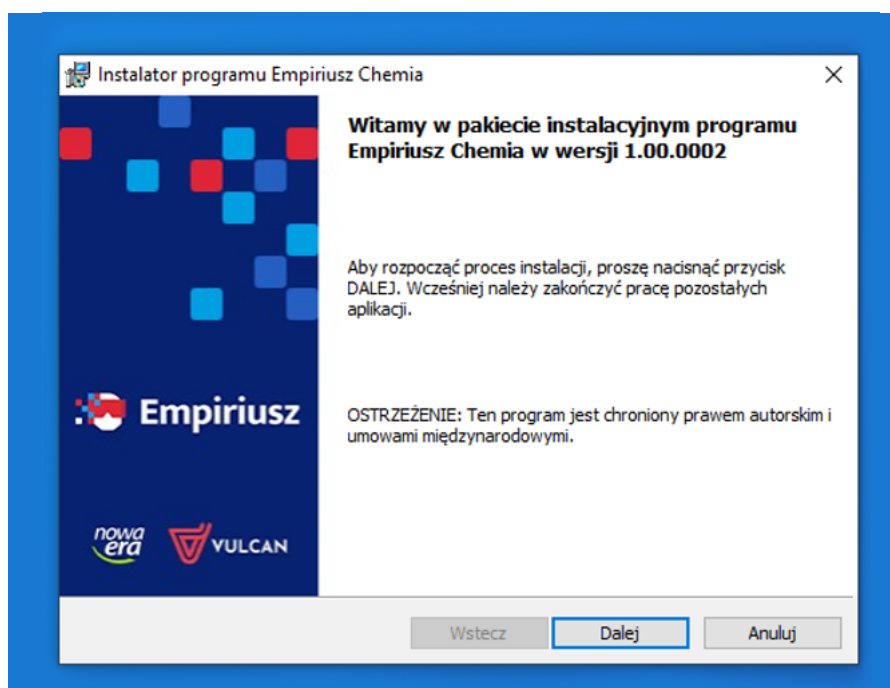
Pliki należy pobrać ze wskazanego miejsca i zapisać na nośniku USB.

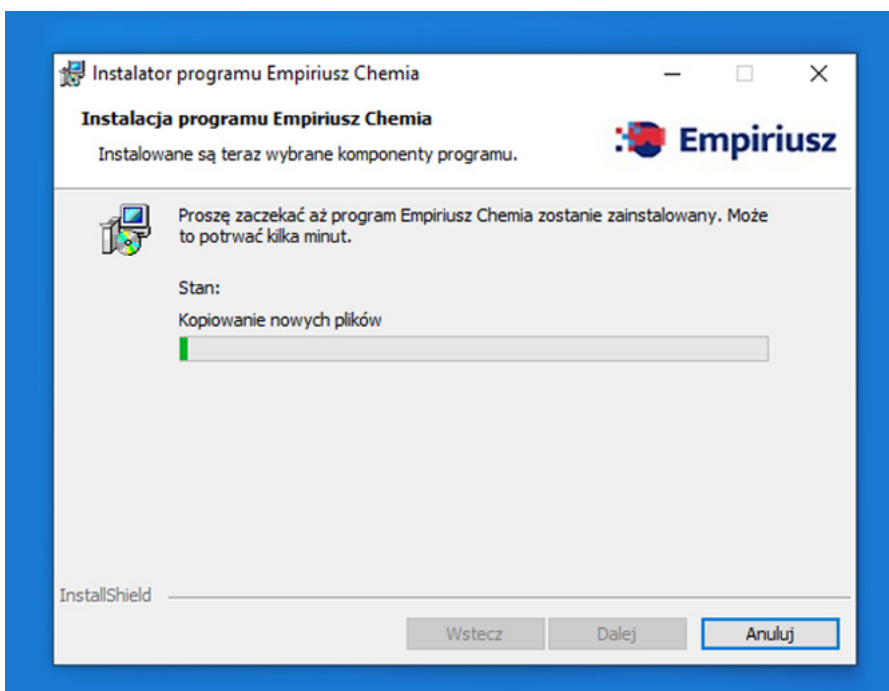
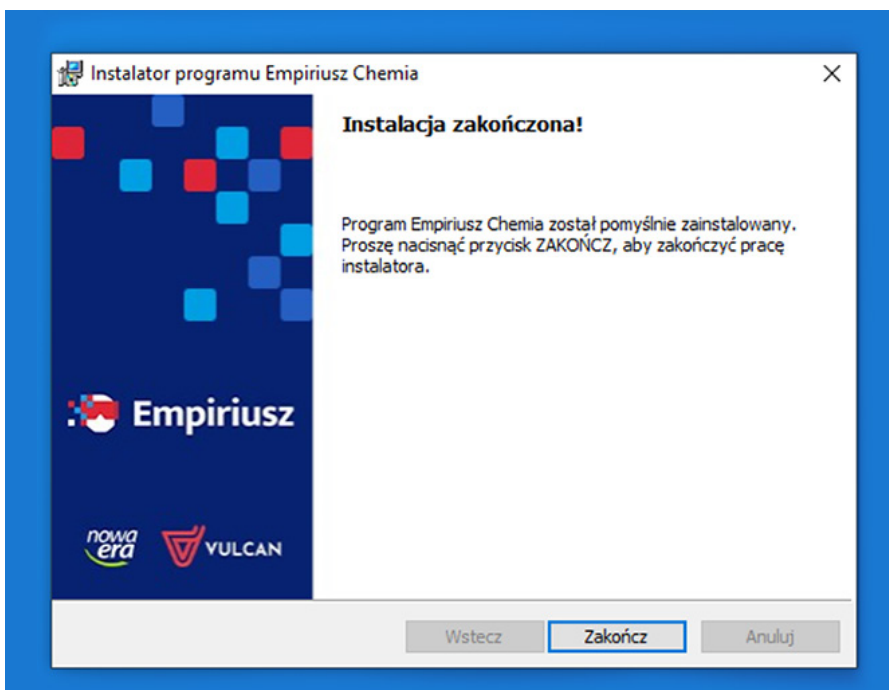
Aktualizację wgrywa się z poziomu konta Nauczyciel. **Należy zalogować się na konto przy użyciu przekazanych wcześniej loginu i hasła.**

Należy włożyć nośnik do wejścia USB. Na nośniku USB musi znajdować się tylko plik aktualizacyjny.



Na pulpicie znajduje się aplikacja Aktualizuj. Należy kliknąć na tę aplikację. Nastąpi automatyczne rozpoczęcie procesu aktualizacji. Należy przejść przez poszczególne kroki zgodnie z tym, co będzie wyświetlane.





W wyniku tego zostanie zainstalowana nowsza wersja aplikacji.

NIEDOZWOLONE DZIAŁANIA

W skład Produktu Empiriusz wchodzi gogle i zainstalowane na nich oprogramowanie. Wszystkie funkcjonalności, z których należy korzystać, zostały opisane w podręczniku użytkownika.

Korzystanie z pozostałych funkcjonalności nie jest rekomendowane, ponieważ może skutkować zmianą ustawień i utratą gwarancji.

W szczególności **nie należy korzystać** z:

1. OPCJE W APLIKACJI VIVE CONSOLE



Konfiguracja pomieszczenia

Ustawienia

Samouczek


Przewodnik konfiguracji

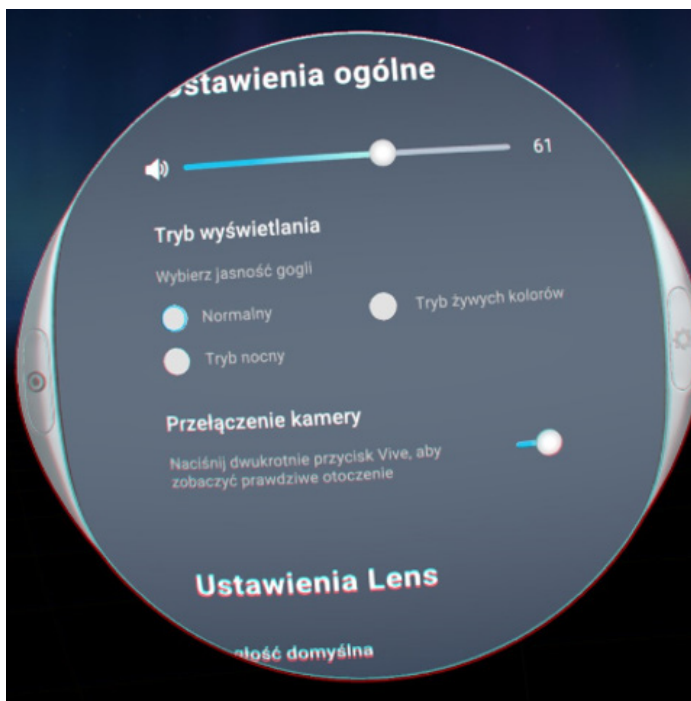
Informacje



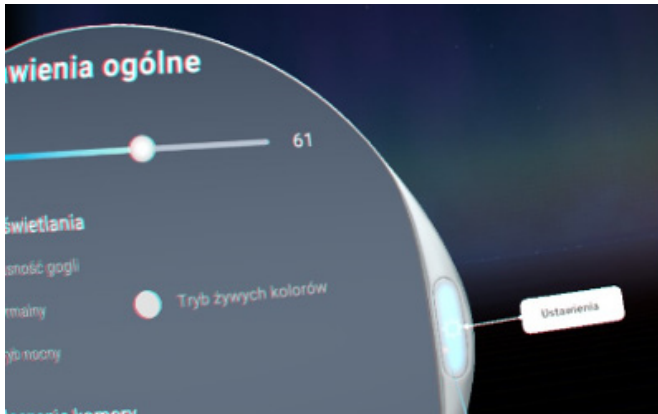
Należy korzystać tylko z **Konfiguracji pomieszczenia**, a resztę pominąć.

2. OPCJE W ORIGIN

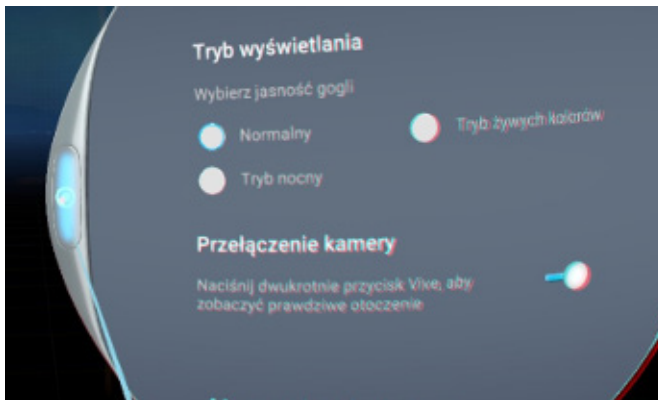
a. Podczas korzystania z gogli i kontrolerów po kliknięciu na kontrolerze przycisku VIVE  przenosimy się do Origin.




Pod przyciskiem po prawej stronie znajdują się **Ustawienia**.



Pod przyciskiem po lewej stronie została zablokowana możliwość wykonania dalszych kroków:



Aby wrócić do aplikacji VR, należy ponownie nacisnąć przycisk VIVE .

3. OPCJE W APLIKACJI STEAMVR.

Niedozwolone jest zmienianie jakichkolwiek ustawień/opcji w tej aplikacji. Jeśli użytkownik wybierze jakąś opcję z rozwijanego menu (w lewym górnym rogu) i dokona zmiany, może to skutkować utratą gwarancji.

