

Дигитален тренажор - онлайн игра за много хора в реално време за развитие на личностните качества

Игра *Light*



Ръководител на екипа: гл. ас. д-р Георги Цочев

Ръководител на работния процес: маг. инж. Теодор Ъков



# Екип



гл. ас. д-р Георги Руменов Цочев



маг. инж. Теодор Ъков (МС)

# Цели на проекта

- Дигитален тренажор за развитие на личностните качества
  - Изкуствен интелект за дигитална тренировка
  - Упражнения и методи за когнитивно развитие
  - Вдъхновение на личността
- Създаване на преизползваеми програмни средства
  - Игров двигател за онлайн игри за много хора в реално време
  - Програмна библиотека за трансмисия на данни
  - Нови методи за трансмисия на данни
  - Екологичен софтуер

# Вдъхновение от изследвания

- Визуално-моторна координация
- Прецизност в хирургията чрез видеоигри
- Контролиране на параноидни симптоми чрез неврофийдбек
- Предотвратяване на деменция
- Когнитивни игри
- Гъвкаво и пространствено мислене
- Подобряване на памет
- Подобряване на работа в екип

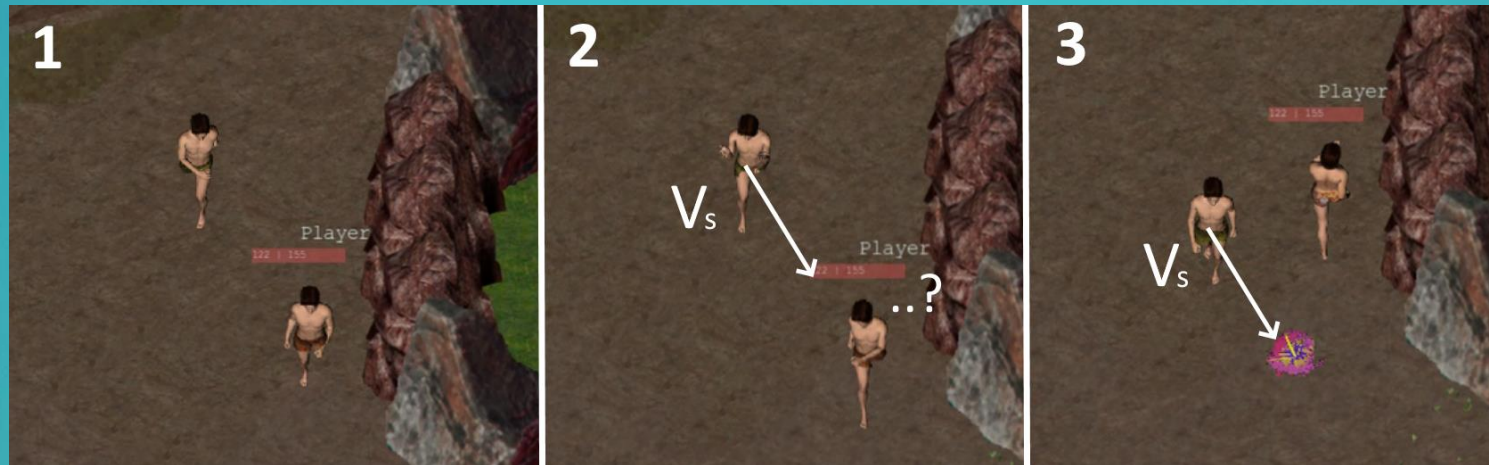






# Заложени идеи в процеса на играта

- "Насочващо принуждаване"
- Двустранен трансфер чрез по-слабия крайник чрез относително стремене
- Поглеждане на цялата картина - двуизмерно перспективно



Относително стремене

# Относително стремење





# Състояния на света



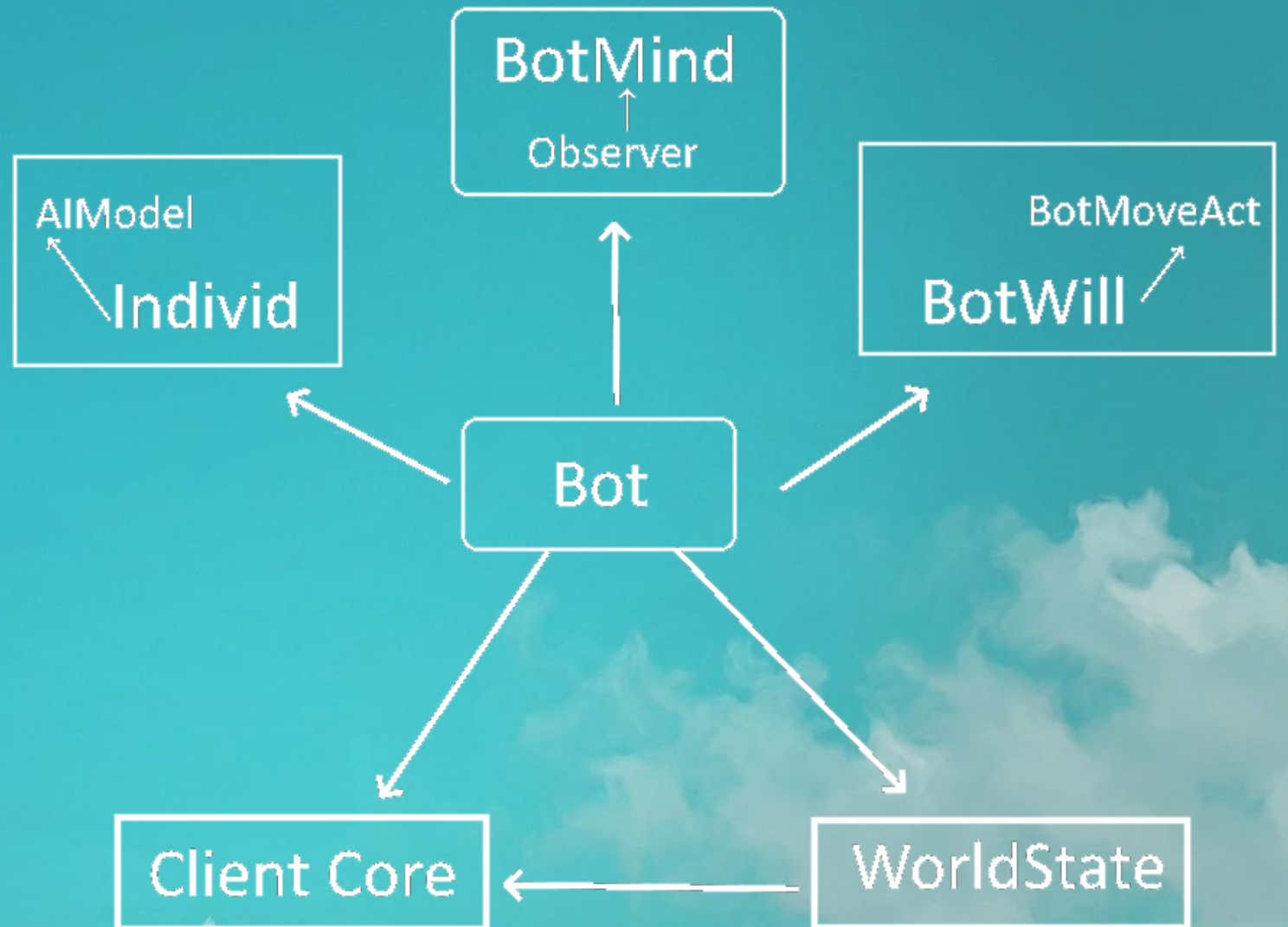
Режим "Битка в Арена за Много Хора" (МОВА)



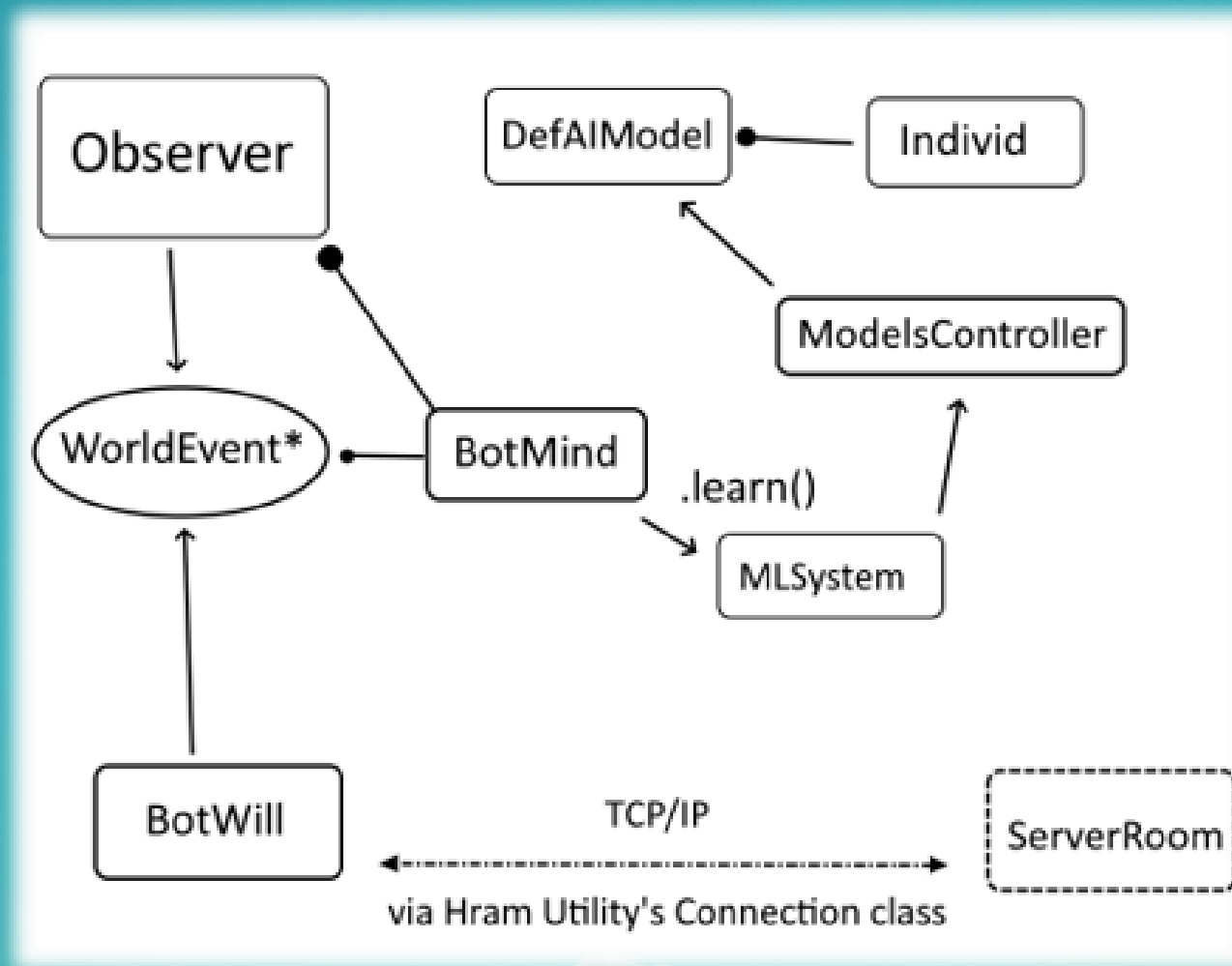
"Сенчеста поквара" - всички започват заедно, срещу сенките, но някой предава отбора си и преминава към сенките.

# Изкуствен интелект

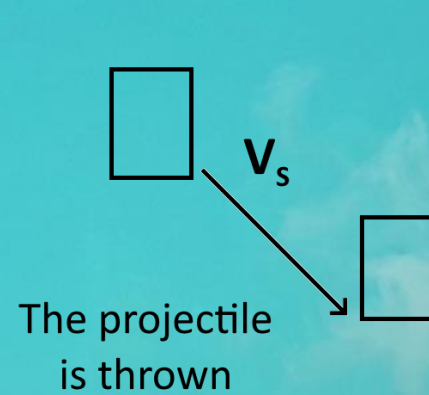
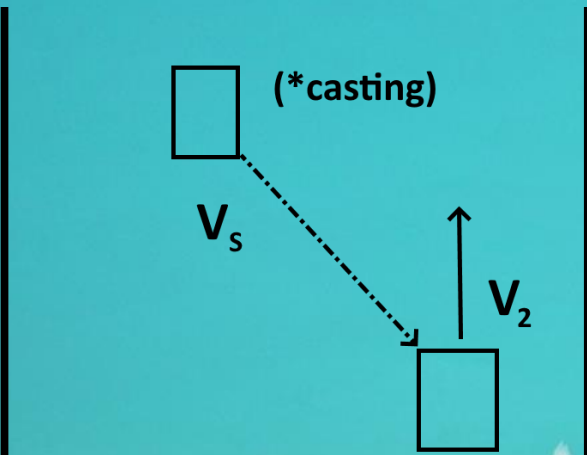
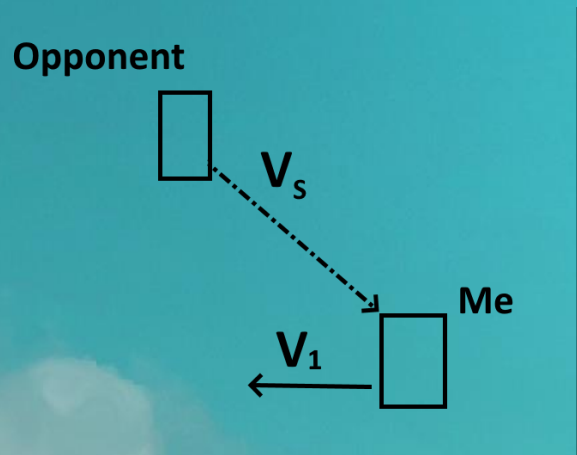
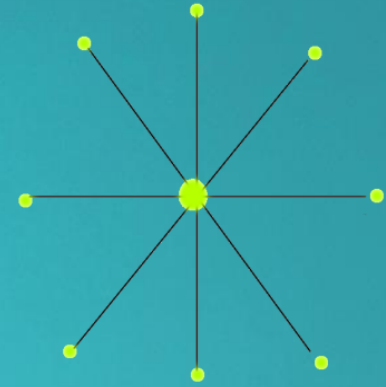
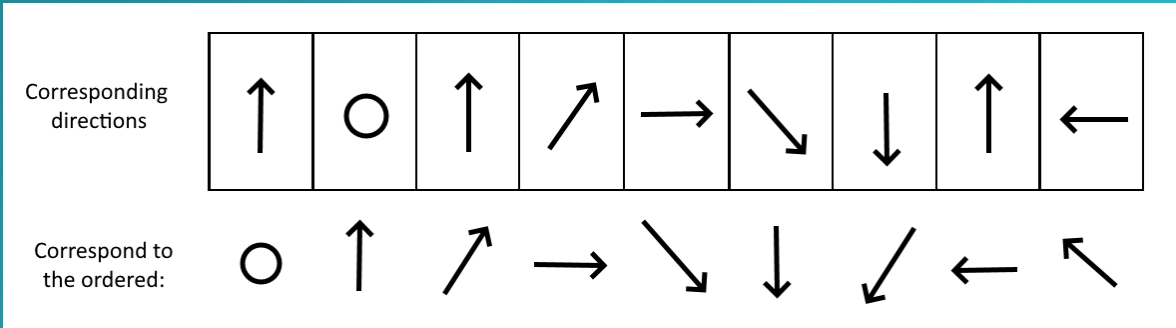
Явление в среда при актьор,  
който изразява цел в  
дадена ситуация.



# Метод за самообучение чрез генетичен алгоритъм



# Гените в съответстващи посоки



# Бъдещи идеи

- Неврофийдебек между играта и човека с преносимо ЕЕГ
- Внедряване на режим за тренировка с дигитален бот треньор
- Изследване на доминантна хемисфера в класически режим