

Brugermanual for SYNCSENSE®

Som supplement til brugermanualen, så findes der også en guide til lynstart, samt en [oplæringsvideo](#), hvor du kan lære hvordan SYNCSENSE® VR-løsning anvendes til at give patienter og borgere aktiv og passiv VR-træning (se mere her: www.syncsense.io/dk/support).

SYNCSENSE ApS er navnet på virksomheden, som udvikler VR-løsningen SYNCSENSE® (produkt navn).

VR-løsningen opdateres og forbedres regelmæssigt. Derfor kan indholdet, udseendet og funktionaliteten angivet i disse instruktioner ændres og afspejler muligvis ikke den "endelige" VR-løsning. Disse instruktioner er kun til reference.

Indhold

1. Hvad er SYNCSENSE®?	3
1.1 Hvad er aktiv og passiv VR-træning?	4
2. Hvad består VR-løsningen mere konkret af?	5
3. Hvordan kommer du i gang med VR-løsningen?	6
3.1 Montering af bevægelsessensoren på træningsudstyr	7
3.2 Start og opsætning af VR-brillen	9
3.3 Vælg VR-film på VR-brillen og dens knapper/funktioner	10
3.4 Montering af VR-brillen på hovedet	11
3.5 Afspilning af VR-film	11
3.6 Afslutning af VR-film	13
3.7 App til streaming af VR-brillen og til personalisering af VR-film	14
3.8 Preframing og visitation af VR-løsningen (godt at vide)	18
3.9 Data compliance web modul, som genererer data rapporter	19
4. Lynstart af VR-løsningen	20
5. Vedligeholdelse, rengøring og opbevaring af VR-løsningen	22
5.1 Rengør VR-brillen og bevægelsessensoren	22
5.2 Opladning af VR-brillen	22
5.3 Skift batteri i bevægelsessensoren	22
5.4 Opbevaring af VR-brillen	23
6. FAQ – de hyppigste spørgsmål	24
6.1 Hvad er VR-brillens knapper og funktioner til?	24
6.2 Hvad gør jeg hvis VR-brillen fryser?	25
6.3 Hvad gør jeg hvis appen til streaming fryser?	25
6.4 Skal jeg slukke bevægelsessensoren efter brug?	26
6.5 Hvordan opdaterer jeg VR-løsningen uden brug af internettet?	26
6.6 Hvordan opdaterer jeg VR-løsningen med brug af internettet?	27
6.7 Hvordan udvælger/udskifter jeg VR-film i VR-brillens bibliotek?	28
6.8 Hvordan minimeres dug i VR-brillen?	28
6.9 Hvorfor er VR-film i VR-brillens display grynet/sløret?	29
7. Kontakt support	30
8. Tekniske data og data fortrolighedspolitik	31
9. Generelt	33

1. Hvad er SYNCSense®?

SYNCSense® er en digital træningsteknologi (også kaldet VR-løsningen), som består af et 2-i-1 system til at fremme fysisk aktivitet og kognitiv stimulation.



En VR-løsning består af et VR-produkt, implementeringsservice og fuld support:

- 1) En VR-brille, bevægelsessensor og tablet med vores licens (SYNCSense® software/app).
- 2) Licensen omfatter adgang til mere end 100 sansestimulerende VR-film med enestående natur, dyr, kultur, historie, musik, udlandsrejser og byvandring fra Danmark og resten af verden.
- 3) Vi kan også producere dine ønsker til lokale VR-film!
- 4) Adgang til et data compliance web modul, hvor implementeringen af VR-løsningen automatisk og løbende kan monitoreres ud fra data rapporter.
- 5) Opstart, udrulning og løbende implementeringsservice.
(se mere her: www.syncsense.io/dk/support).
- 6) Fuld support, så personale altid kan ringe til os alle ugens 7 dage mellem kl. 8-17.

1.1 Hvad er aktiv og passiv VR-træning?

SYNCSENSE® VR-løsning tilbyder aktiv og passiv VR-træning

Forskellen på de 2 koncepter er beskrevet nedenfor. VR-løsningen er et 2-i-1 system, som afhænger af om bevægelsessensoren er tilkoblet eller frakoblet, hvilket muliggør flere forskellige anvendelsesformål.

Aktiv VR-træning (fordele ved det fysiske træningsmodul)

Brugeren yder et fysisk aktivt arbejde igennem brug af træningsudstyr (i enten siddende eller liggende position). Kun når bevægelsessensoren er i bevægelse afspilles VR-film i VR-brillen. Dvs. aktiv VR-træning foregår i kombination med træningsudstyr (hvor bevægelsessensoren er tilkoblet), hvor formålet primært er at fremme fysisk aktivitet. VR-løsningens fysiske træningsmodul bidrager med at:

- Øge motivation til træning og træningsfastholdelse.
- Øge træningsvarighed og -intensitet.
- Gøre facilitering af selvtræning nemmere.
- Forbedre humør og livskvalitet.



→ Sensor tilkoblet

Her anvendes VR-løsningen i kombination med træningsudstyr og bevægelsessensor. På den måde omdannes "kedeligt" træningsudstyr til meningsfulde oplevelser, så ellers kedelig træning bliver sjov og motiverende.

Passiv VR-træning (fordele ved det kognitive træningsmodul)

Brugeren forholder sig fysisk passiv (i enten siddende eller liggende position) imens VR-film automatisk afspilles i VR-brillen. Dvs. passiv VR-træning foregår uden træningsudstyr (hvor bevægelsessensoren er frakoblet), hvor formålet primært er at stimulere den kognitive funktion. VR-løsningens kognitive træningsmodul bidrager med at:

- Skabe meningsfulde oplevelser og samtaleværktøj.
- Vække personlige minder igennem reminiscens- og livshistorie-samtaler.
- Træne og stimulere den kognitive funktion.
- Berolige og reducere udadreagerende- og dørsøgende adfærd.
- Sansestimulere og regulere arousalniveau.
- Forbedre humør og livskvalitet.



→ Sensor frakoblet

Her anvendes VR-løsningen som oplevelsesinput. En tablet-app streamer, så personale (eller pårørende) kan følge med i hvad brugeren ser i VR-brillen. App giver mulighed for at VR-film kan tilpasses og personaliseres med interaktive quizzer, puslespil, guidede ture og hunde-gå-ture. Ydermere består app af samtale- og refleksionsspørgsmål, som skal lette dialog, øge person-inddragelse og stimulere kognition.

2. Hvad består VR-løsningen mere konkret af?

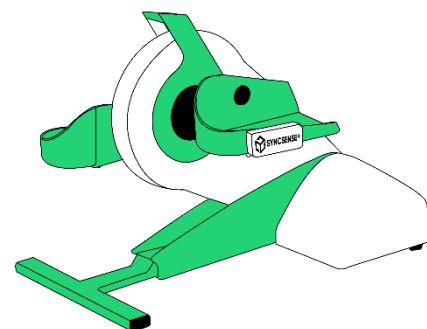
VR-brille med pre-installeret SYNCSENSE® software/app

En trådløs alt-i-én VR-brille med SYNCSENSE® software/app, som giver adgang til et VR-film bibliotek og som kan forbindes til en bevægelsessensor og en tablet/mobil.



Intelligent bevægelsessensor

En bevægelsessensor, som kan monteres på forskelligt træningsudstyr (fx til træning af balance, gangfunktion, elliptiske trænere og cykler) og synkroniserer bevægelsen fra bevægelsessensoren med afspilning af VR-film i VR-brillen.



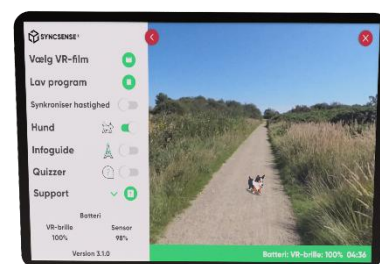
VR-film bibliotek

Et VR-film bibliotek består af livagtige og audiovisuelle VR-film fra naturen og byen. Der kan tilføjes interaktive og kognitive opgaver. VR-film kan afspilles med og uden bevægelsessensor (dvs. som aktiv eller passiv VR-træning). Jeres udvalgte VR-film bibliotek kan altid ses i appen, samt i den medfølgende plastikmappe.



App til streaming af VR-brillen og til personalisering af VR-film

En App til Android tablet/mobil, som tillader streaming, så du altid kan følge med i hvad brugeren ser inde i VR-brillen. App kan bruges til at tilføje interaktive og kognitive opgaver, samt personalisering af VR-film.



Data compliance web modul

Et data compliance web modul, hvor brugen af VR-løsningerne løbende kan monitoreres ud fra statistiske data rapporter, der automatisk kan genereres.



OBS: Der er ingen systemdele i VR-løsningen som kræver login.

3. Hvordan kommer du i gang med VR-løsningen?

Der er 9 trin, som du skal/kan følge for at komme i gang med VR-løsningen og for at sikre optimal anvendelse:

1. Montering af bevægelsessensoren på træningsudstyr
2. Start og opsætning af VR-brillen
3. Vælg VR-film på VR-brillen og knapper/funktioner
4. Montering af VR-brillen på hovedet
5. Afspilning af VR-film
6. Afslutning af VR-film
7. App til streaming af VR-brillen og til personalisering af VR-film
8. Reframing og visitation af VR-løsningen (godt at vide)
9. Data compliance web modul, som genererer data rapporter

Disse trin beskrives i 1-9 nedenfor.

Hvis du har anvendt VR-løsningen før kan du benytte den kortere guide til lynstart (se afsnit 4).

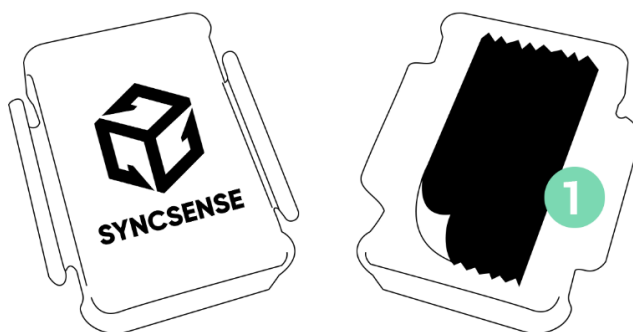
3.1 Montering af bevægelsessensoren på træningsudstyr

Det anbefales at du kun bruger VR-løsningen i kombination med egnet træningsudstyr, hvor brugeren har rygstøtte eller er fikseret og derfor ikke er i risiko for at falde. *Læs og forstå vores sundhed og sikkerhedsadvarsler før brug af VR-løsningen* (se mere her: www.syncsense.io/dk/support).

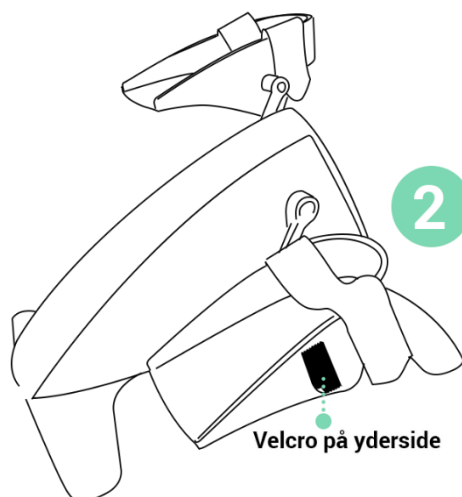
Bevægelsessensoren kan vha. velcro på- og afmonteres på meget forskelligt træningsudstyr (fx til træning af balance, gangfunktion, elliptiske trænere og cykler). Det er illustreret hvor bevægelsessensoren skal sidde på cykler og elliptiske træningsmaskiner. Bevægelsessensoren sørger automatisk for at tænde og slukke alt efter om den er i bevægelse. For at spare på bevægelsessensorens batteriniveau, så kan bevægelsessensoren afmonteres fra træningsudstyr efter brug.

Bevægelsessensoren kan vha. velcro på- og afmonteres

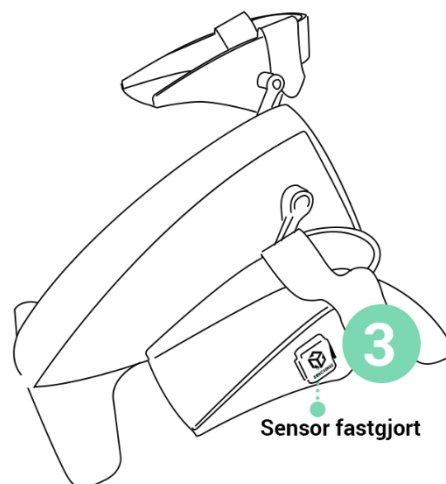
Det gøres ved at klistre den ene side af velcrobåndet på bevægelsessensorens bagside **(1)**.



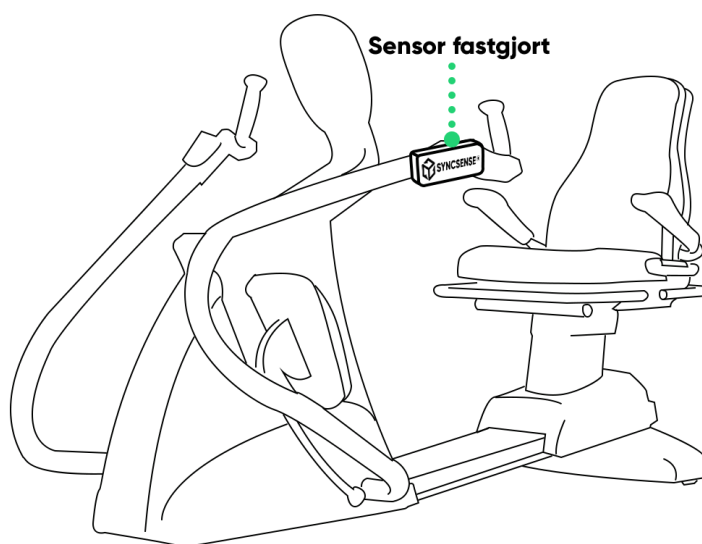
Derefter klistres den anden side af velcrobåndet på pedalens yderside **(2)**. Er det ikke muligt at placere velcrobåndet på pedalens yderside, så kan det placeres under pedalen.



Fastgør bevægelsessensoren ved at placere de to sider af velcrobåndet op af hinanden **(3)**. Fastgør aldrig bevægelsessensoren imens træningsudstyret er i brug.



På elliptiske træningsmaskiner kan det sættes på håndtaget. Disse placeringer (dvs. på siden af pedal, under pedal og på håndtag) er kun nødvendige såfremt bevægelsessensoren skal være i stand til at synkronisere hastigheden med hastigheden i pedalerne.



Anvendelse af 2 eller flere VR-løsninger på samme tid i samme lokale:

Bemærk, at 2 bevægelsessensorer som minimum skal placeres 5 meter fra hinanden for at undgå/minimere signaler der forstyrrer hinanden. Placeres 2 eller flere bevægelsessensorer for tæt på hinanden, så kan signalet mellem bevægelsessensorerne og VR-brillerne forstyrre hinanden. Ideelt anvendes 2 eller flere VR-løsninger ikke i samme lokale.

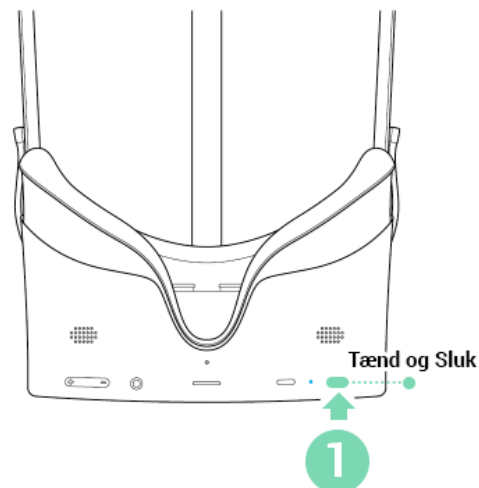
Det bliver muliggjort i fremtiden!

Dog kan du godt have 2 VR-briller og 2 bevægelsessensorer i gang samtidigt ved siden af hinanden i samme lokale. For at undgå signalet på de 2 VR-løsninger forstyrrer hinanden, så skal VR-løsningerne startes op en af gangen.

3.2 Start og opsætning af VR-brillen

Når bevægelsessensoren er fastgjort på fx en cykel, er det næste skridt at tænde VR-brillen. Dette gøres på følgende måde:

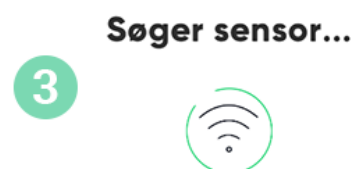
Hold Tænd/sluk knappen **(1)** på undersiden af VR-brillen inde i 4 sekunder.



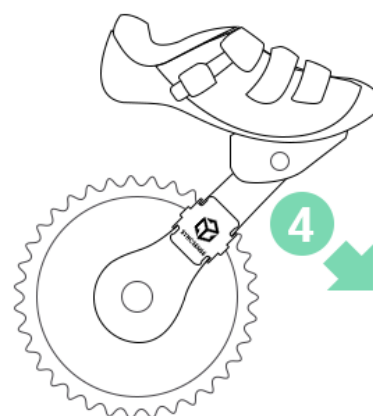
Tag VR-brillen på hovedet så du tydeligt kan se displayet i skærmen **(2)**. Bemærk dette er uddybet (se afsnit 3.4).



Vent til du kan se "søger sensor" i VR-brillens display **(3)**.



Bevæg pedalerne **(4)** så bevægelsessensoren "vågner". Herefter er du klar til at afspille VR-film.



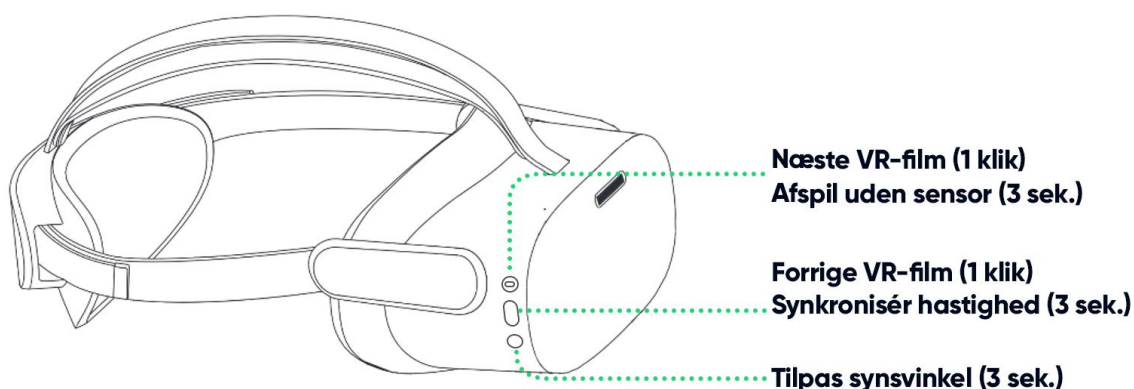
3.3 Vælg VR-film på VR-brillen og dens knapper/funktioner

Der er 3 knapper på siden af VR-brillen, men 5 funktioner. Der er forskel på 1 klik eller om en knap holdes inde i 3 sekunder.

Når VR-brillen er tændt og der er etableret forbindelse mellem VR-brillen og bevægelsessensoren, er det næste skridt at vælge VR-film i VR-brillen.

Som udgangspunkt vælges første VR-film i biblioteket altid automatisk, når VR-brillen tændes.

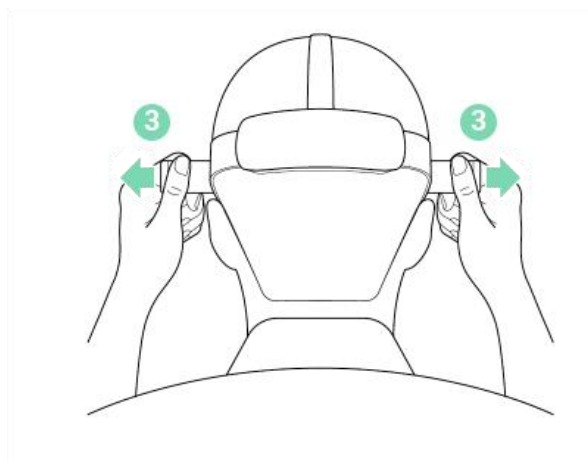
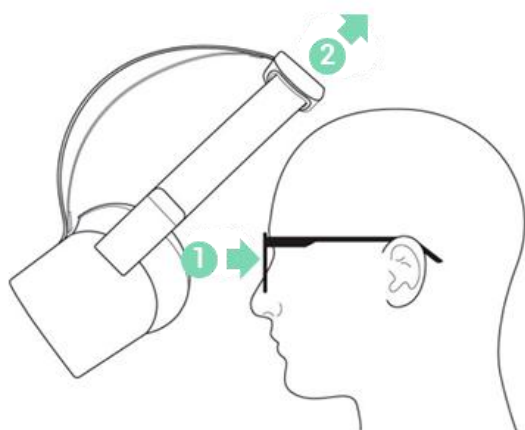
Hvis du gerne vil vælge en anden VR-film i VR-brillen, skal du gøre følgende:



Derudover, så kan du vælge at slå Synkronisér hastighed til således brugeren kan påvirke farten i VR-filmen. Du har mulighed for manuelt at Tilpasse synsvinkel. VR-brillen vil automatisk altid tilpasse synsvinkel, når du starter en VR-film i forhold til den retning VR-brillen peger. Her er det ofte ideelt at brugeren så vidt muligt skal bevare neutral stilling i nakken og kigge ligeud. Derudover, så kan du slå Afspil VR-film uden sensor til således VR-filmen afspiller automatisk uden brug af bevægelsessensor.

3.4 Montering af VR-brillen på hovedet

Montering af VR-brillen på hovedet, sker ved at du sikrer dig at VR-brillen placeres ud fra brugerens øjne **(1)**. Bemærk at du oftest godt kan have almindelige briller på indenunder VR-brillen. Placér først VR-brillen ud fra øjnene (eller de alm. briller) og træk herefter stroppen om baghovedet **(2)**, så den sidder behageligt. Når brugeren har fået VR-brillen på, kan du bruge sidestropperne **(3)** til at justere hvor stramt VR-brillen skal sidde. Sørg for at VR-brillen sidder komfortabelt uden at den klemmer, og at billedet i skærmens display står skarpt for brugeren.



3.5 Afspilning af VR-film

Når VR-brillen er tændt og der er etableret forbindelse mellem VR-brillen og bevægelsessensoren, sker afspilning af VR-filmen, når der trædes i pedalerne. Stopper brugeren bevægelsen i pedalerne stopper VR-filmen. Bemærk følgende:

1. Hver VR-film har en aktiv varighed af 15 minutter, såfremt Synkroniser hastighed ikke er slået til. I tilfælde af Synkroniser hastighed er slået til (dvs. hvor hastigheden i pedalerne kan påvirke farten i VR-filmen) kan varigheden af en VR-film påvirkes med 1-2 minutter. De første 30 sekunder er synsvidden lille – den bliver stor herefter.
2. VR-filmen går på pause, når der ikke er bevægelse i pedalerne. Efter 6 sekunders pause vil der komme en motiverende stemme/tekst i VR-brillens indbygget højtaler og på skærmens display, der opfordrer brugeren til at fortsætte.
3. Når der er gået 5, 10 og 15 minutter, vil der være en motiverende stemme/tekst, der informerer brugeren at han/hun har tilbagelagt 5, 10 og 15 minutter.



Billede af VR-brillens display, når VR-film starter. Teksten og den motiverende stemme vil informere brugeren hvor han/hun er. Lille synsvidde første 30 sekunder.



Billede af VR-brillens display, når VR-film har været i gang i 5 minutter. Teksten og den motiverende stemme vil informere brugeren hvor langt der er igen.

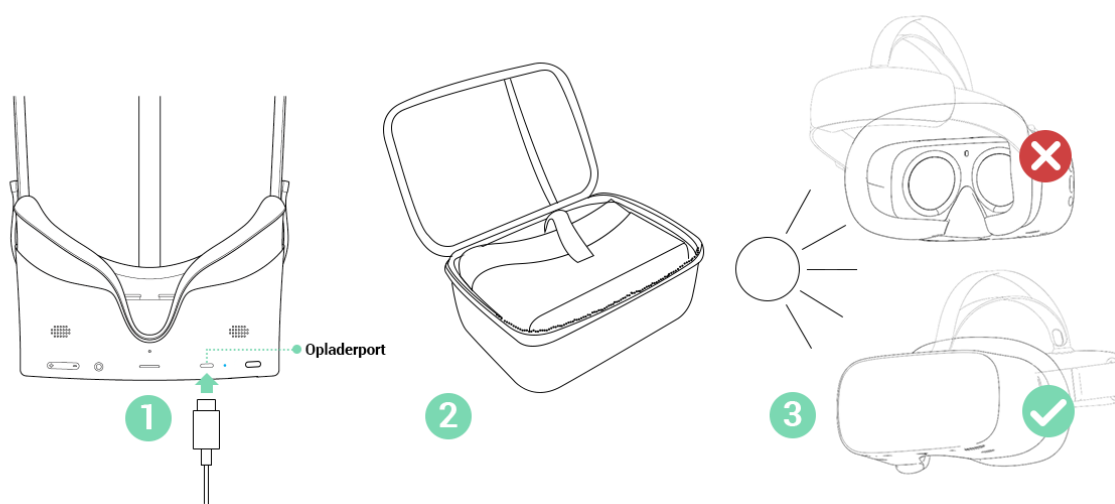


Billede af VR-brillens display, når VR-film har været i gang i 15 minutter. Teksten og den motiverende stemme vil informere brugeren at han/hun har gennemført og vil tælle ned fra 30 sekunder til den næste VR-film i rækken.

3.6 Afslutning af VR-film

Når VR-filmen er gennemført eller brugeren ønsker at stoppe undervejs, skal følgende gøres:

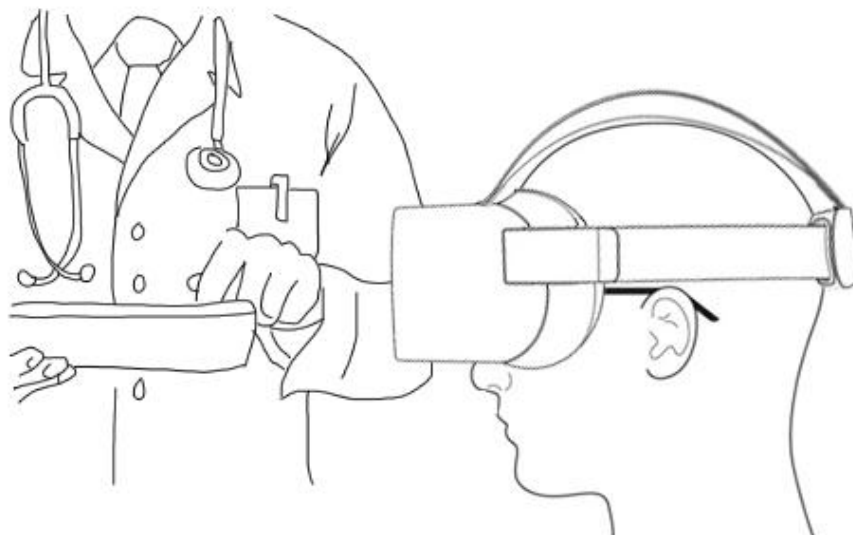
1. Tag VR-brillen af hovedet.
2. Sluk VR-brillen ved at holde Tænd/sluk knappen på VR-brillen inde i 4 sekunder.
3. Tag eventuelt bevægelsessensoren af cyklen eller den elliptiske træningsmaskine, hvis den skal bruges på et andet stykke træningsudstyr næste gang. Placér derfor bevægelsessensor tilbage i etuiet sammen med VR-brillen.
4. Rengør VR-brillen og bevægelsessensoren. *Læs og forstå vores rengøringsprotokol før brug af VR-løsningen* (se mere her: www.syncsense.io/dk/support).
5. Tilslut VR-brillens opladerkabel til opladerporten **(1)**. VR-brillens display må ikke få direkte lys eller sollys – lig derfor VR-brillen tilbage i sit etui **(2)** eller ved at dække displayet til **(3)**.



Udsæt ikke VR-brillens linser for direkte sollys eller andre stærke lyskilder. Udsættelse af direkte sollys kan forårsage permanent gul pletskade på VR-brillens display. Skader forårsaget af sollys eller andre stærke lyskilder er ikke dækket af garantien.

3.7 App til streaming af VR-brillen og til personalisering af VR-film

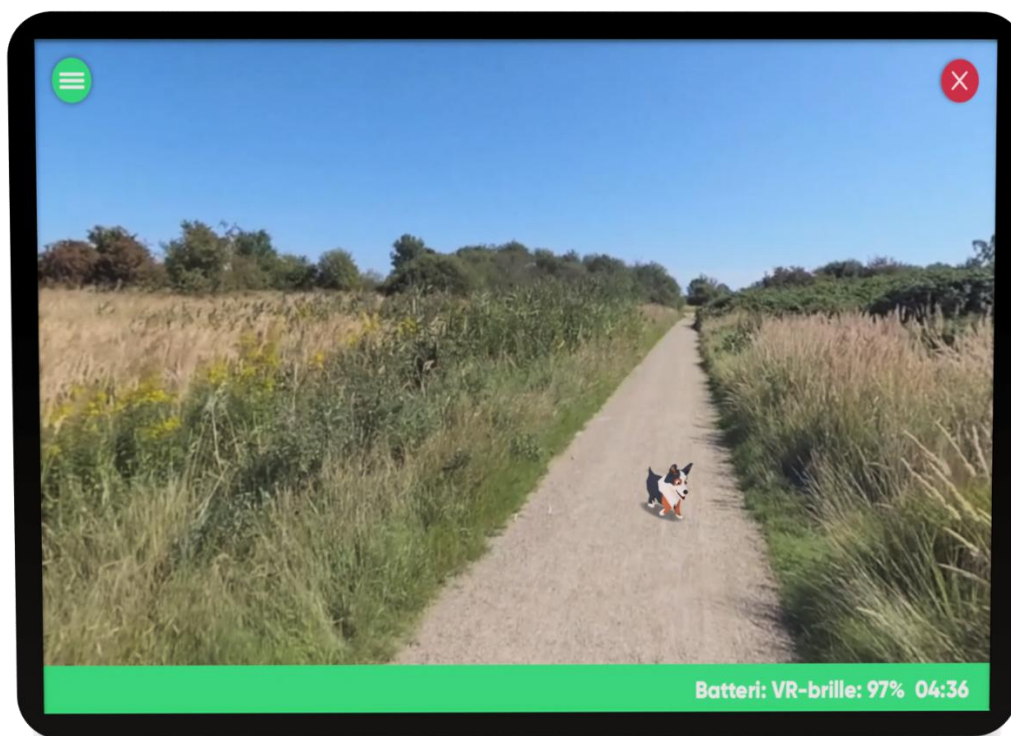
Når VR-brillen er tændt og afspiller VR-filmen kan du streame via appen (fra Android tablet/mobil), så du kan følge med i hvad brugeren ser inde i VR-brillen. Bemærk at det er først muligt at streame via appen, når VR-filmen i VR-brillen afspiller.



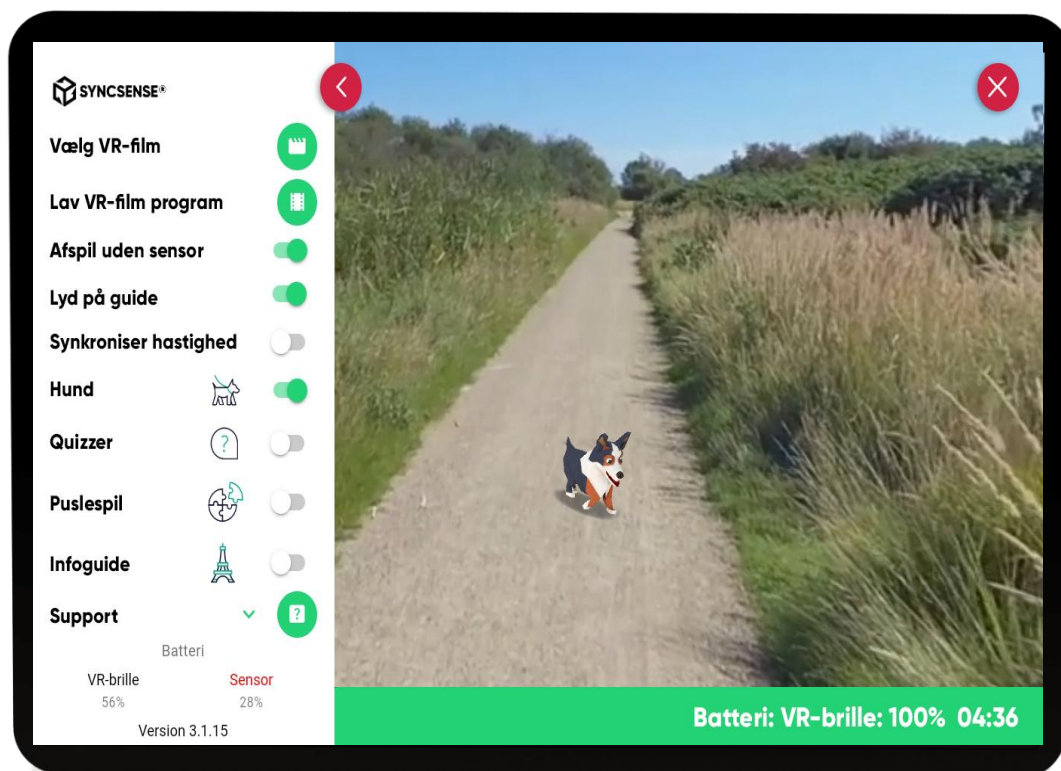
Appen hedder 'SYNCSENSE' med et VR ikon.



Appen kan downloades der hvor du normalt downloader apps. Kun på Android systemer. Virker ikke på iOS systemer (Apple) endnu.



Billede af appen, som streamer en VR-film fra VR-brillen.



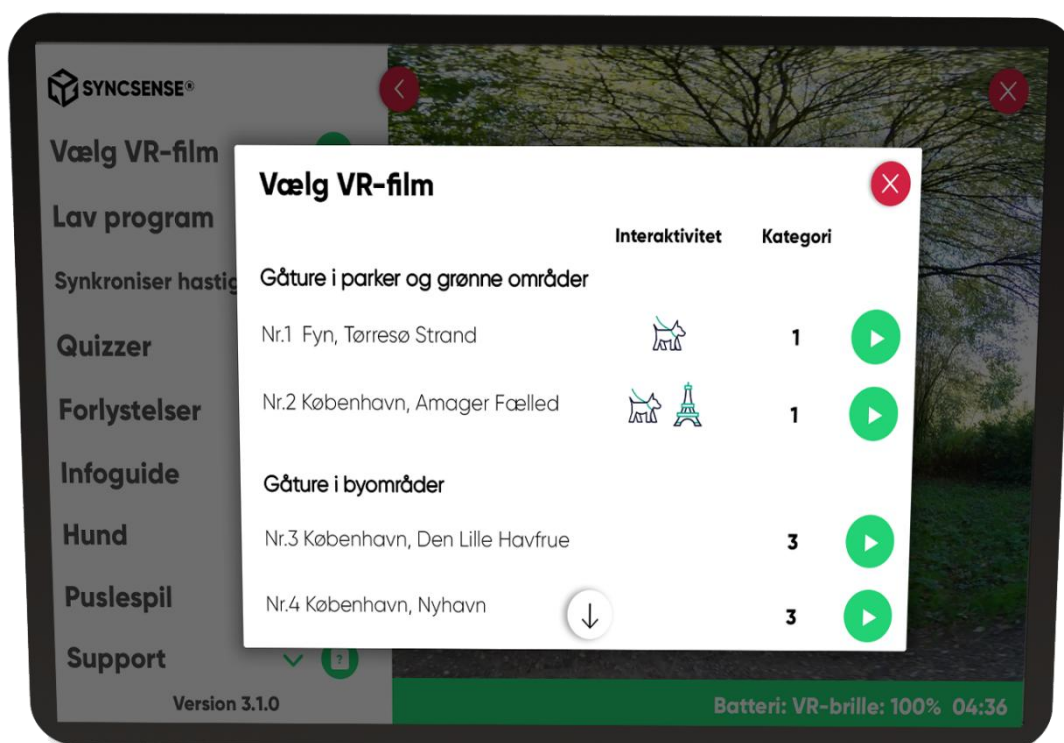
Billede af appen, hvor 'burgermenuen'  (øverst i venstre hjørne) er foldet ud.

Appen giver dig muligheden for at se hvor lang tid der er tilbage af den valgte VR-film. Ligeledes kan du se batteriniveauet i procent for den tilknyttede VR-brille og bevægelsessensor. Du kan aflæse appens versionsnummer, samt modtage yderligere hjælp, hvis det måtte blive nødvendigt direkte fra Support knappen.

Med appen har du flere muligheder for indstilling og personalisering af de enkelte VR-film:

- Vælg VR-film, der skal afspilles i VR-brillen.
- Lav VR-film program, hvor du selv bestemmer rækkefølgen på hvilke VR-film der skal afspilles.
- Afspil VR-film uden sensor betyder at bevægelsessensoren frakobles, hvilket muliggør at VR-film afspilles uden brug af træningsudstyr (dvs. passiv VR-træning. Er træningsudstyr/sensor med, kaldes det aktiv VR-træning).
- Synkroniser hastighed, så kan farten i VR-filmen påvirkes af hastigheden i pedalerne. Virker lige nu kun på cykler (pedal systemer) og elliptiske træningsmaskiner.
- Lyd på guide, betyder at den virtuelle lyd/stemme (guide) kan deaktiveres på VR-filmen. Dog vil lyden fra naturen og omgivelserne fortsat være der.

- Hunden "Paco", betyder at der tilføjes en virtuel hund, som hedder Paco, som går med på turen.
- Infoguide, betyder at der tilføjes en virtuel guide (lyd/stemme), som fortæller information om nogle af seværdighederne du ser.
- Quizzer, betyder at der tilføjes 5 interaktive quizzer spontant undervejs på turen. Spørgsmålene relaterer sig til omgivelserne. Igennem øjenstyring interagerer/svarer du på quizzerne/spørgsmålene. Designet til passiv VR-træning.
- Puslespil, betyder at der tilføjes 5 interaktive puslespil spontant undervejs på turen. Puslespillene relaterer sig til omgivelserne. Igennem øjenstyring interagerer/flytter du med puslespilsbrikkerne. Designet til passiv VR-træning.
- Support, er en funktion, hvor du kan modtage yderligere hjælp, hvis det måtte blive nødvendigt. Bl.a. direkte kontaktoplysninger til teknisk support, til feedback, samt ønsker til produktforbedringer. Du kan også her se en kort [oplæringsvideo](#).

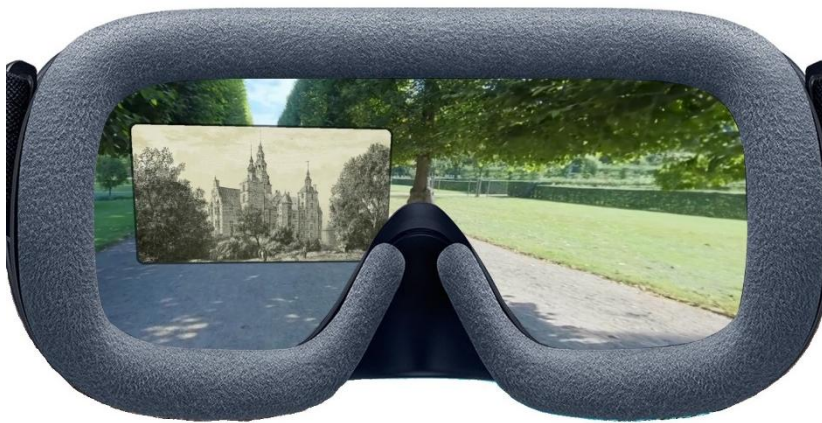


Billede af appen, hvor Vælg VR-film er foldet ud.

Med appen har du også muligheden for at vælge VR-film direkte på tabletten/mobilen i stedet for på VR-brillens knapper. Med appen har du adgang til jeres bibliotek og de VR-film I har valgt. VR-film er inddelt i forskellige temaer og kategoriseret på en oplevelsesintensitet-skala. Derudover, så kan du tilføje forskellig virtuel interaktion på udvalgte VR-film.



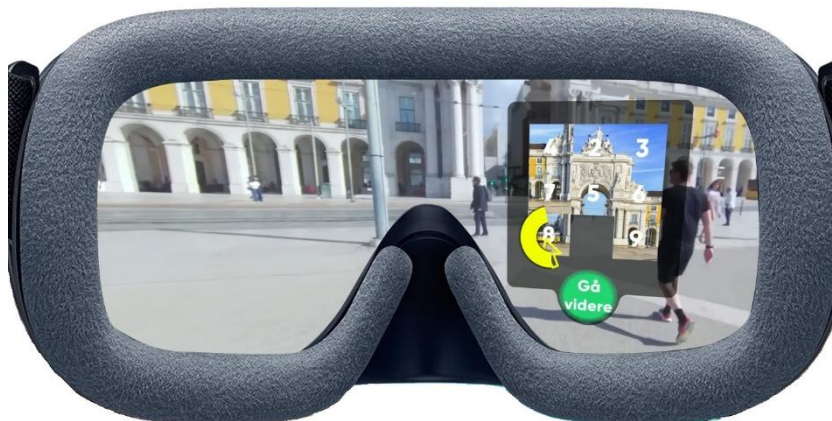
Billede af VR-brillens display, når VR-film har fået tilføjet Hunden "Paco".



Billede af VR-brillens display, når VR-film har fået tilføjet Infoguide.



Billede af VR-brillens display, når VR-film har fået tilføjet Quizzer.



Billede af VR-brillens display, når VR-film har fået tilføjet Puslespil.

3.8 Preframing og visitation af VR-løsningen (godt at vide)

Inden du visiterer en patient eller borger med enten aktiv eller passiv VR-træning, så er det godt at du kender de forskellige VR-film som du/I har adgang til i jeres bibliotek. VR-film er inddelt i forskellige temaer og kategoriseret på en oplevelsesintensitet-skala.

Når du kommunikerer med brugeren, så omtal fx VR-brillen som en 'sansebrille' eller en 'oplevelsesbrille'. Brug nogle 'varme' ord, som måske er mere sigende og hensigtsmæssige end VR-brille. Fortæl brugeren hvad han/hun kan forvente at opleve og vælg evt. en VR-film i samarbejde med brugeren.

Anden information, som er god at vide:

- Alle VR-film har en varighed på 15 minutter.
- Alle VR-film er kategoriseret på en oplevelsesintensitet-skala fra 1-5, hvor 1 er en rolig VR-film og 5 er en mere intens VR-film med mere interaktion fra omgivelserne fx trafik, forbigående mennesker og flere audiovisuelle effekter.
- Når du prøver VR-brillen for første gang, så anbefales det at du tager en mere rolig VR-film fx i kategori 1-2 og kigger langt. Dvs. når du har VR-brillen på, så kigger du fremad.
- VR-brillen kan fremkalde let svimmelhed – dette symptom opleves meget individuelt. Nogle får det, nogle får det ikke. De fleste vænner sig til at have VR-brillen på over tid.
- I tilfælde af, at svimmelheden bliver for meget, så kan du til enhver tid tage VR-brillen af.

3.9 Data compliance web modul, som genererer data rapporter

Et data compliance web modul muliggør, at du løbende kan monitorere brugen af VR-løsningerne ud fra statistiske data rapporter, som automatisk kan genereres.



[Følg denne instruktion](#) – den viser hvordan data udtrækkes fra VR-brillerne, hvordan en data rapport genereres, samt en gennemgang af hvordan en data rapport læses.

En data rapport illustrerer bl.a.

- Fordelingen af antal VR-træninger fra måned til måned.
- Fordelingen af antal VR-træninger fra dag til dag.
- Fordelingen af antal VR-træninger fra time til time.
- Liste over de mest afspillede (populære) VR-film.
- Samlet antal VR-træninger, samt gennemsnittet per VR-træning.

4. Lynstart af VR-løsningen

Lynstart i lamineret A5 format bør altid følge VR-løsningen.

Lynstart

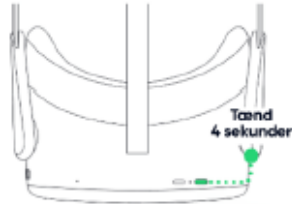
side 1



Hvordan starter du VR-træning?

1

Start VR-brillen.
Hold knappen inde i 4 sekunder.



1) Sæt brugeren til rette og tag derefter VR-brillen på.

2) Tilpas synsvinklen. Hold knappen inde i 3 sekunder.

3) Ret til med hænderne.

2



Aktiv VR-træning

Træd i pedaleme for at afspil VR-film.

3A

Aktiv



Sensor fastgjort

eller Passiv VR-træning

Afspil VR-film uden sensor.

3P

Passiv



Husk at frakoble sensor (se side 2)

OBS

- 3A: Sikre at sensor er fastgjort til pedal.
- 3P: Vil du afspille VR-film automatisk dvs. uden brug af sensor/træningsudstyr, så skal sensor frakobles (se side 2).

Vil du prøve en anden VR-film?

Tryk på knappen på siden af VR-brillen for at skifte VR-film (se side 2).

Scan QR-koden og se kort oplæringsvideo.
Brugermanual findes her www.syncsense.io/dk/support

Teknisk support: 52 74 88 90



Lynstart side 2



Hvad gør du, når VR-træning er færdig?

1

Sluk VR-brillen.
Hold knappen inde i 4 sekunder.



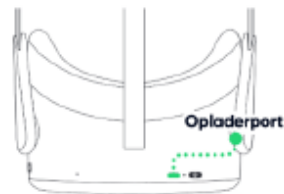
2

Rengør VR-brillen med en
desinficerende éngangsklud.



3

Sæt VR-brillen til opladning
og læg tilbage i kufferten.



OBS • VR-brillens linser må ikke få direkte lys.

Gode råd & knapper

Oplever du tekniske udfordringer?

- 1) Sikre dig at der er nok batteri på VR-brillen.
- 2) Genstart VR-brillen og evt. tablet samtidigt.
- 3) Ring til teknisk support.



Næste VR-film (1 klik)
Afspil uden sensor (3 sek.)

Forrige VR-film (1 klik)
Synkroniser hastighed (3 sek.)

Tilpas synsvinkel (3 sek.)

Teknisk support: 52 74 88 90

5. Vedligeholdelse, rengøring og opbevaring af VR-løsningen

5.1 Rengør VR-brillen og bevægelsessensoren

Læs og forstå vores rengøringsprotokol før brug af VR-løsningen (se mere her: www.syncsense.io/dk/support).

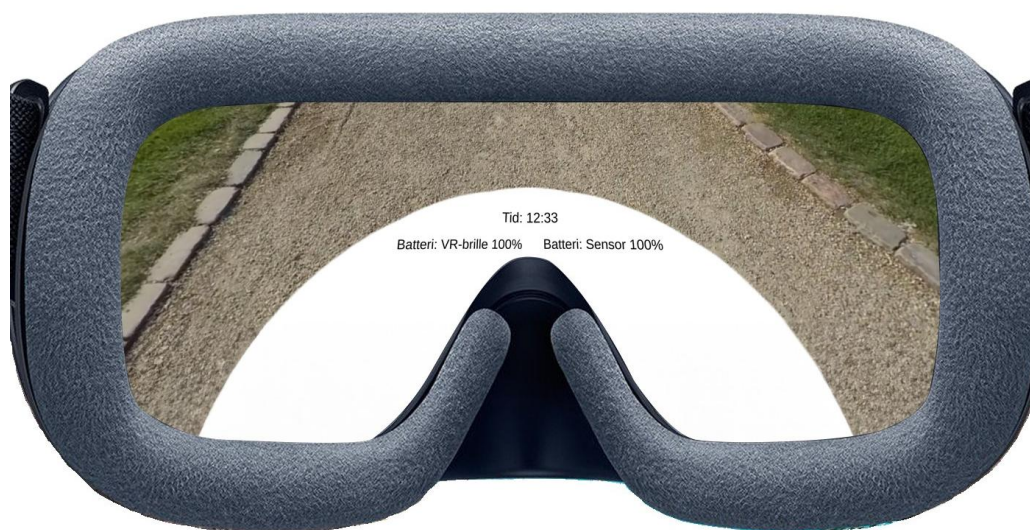
5.2 Opladning af VR-brillen

VR-brillen kan bruges aktivt (uafbrudt afspilning af VR-film) i ca. 2 timer uden opladning. Lyset ved Tænd/sluk knappen vil lyse rødt, når VR-brillen mangler strøm og skal oplades.

1. Når VR-brillen skal oplades, tilslut da VR-brillens opladerkabel til opladerporten (se afsnit 3.6).
2. Under opladning, sørg da for at VR-brillens display ikke modtager direkte sollys.
3. VR-brillen er fyldt opladt, når lyset ved Tænd/sluk knappen lyser grønt.

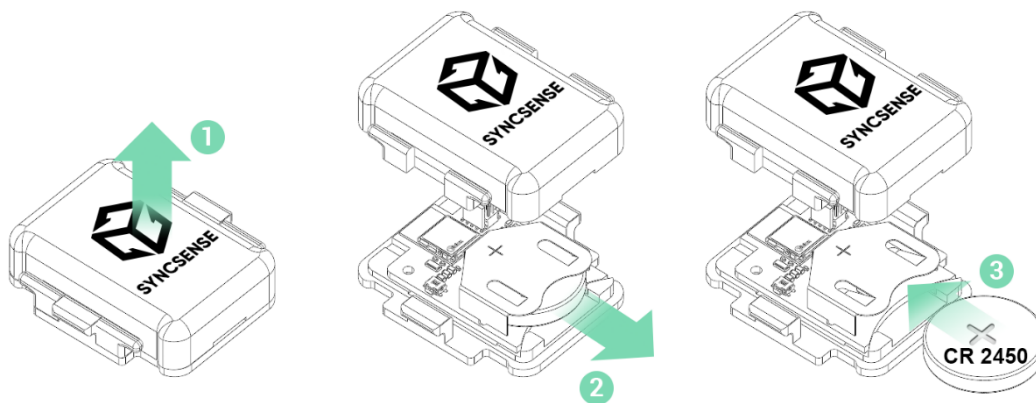
5.3 Skift batteri i bevægelsessensoren

Levetiden for batteriet i bevægelsessensoren varer ca. 12 måneder. Det er muligt at følge batteriniveauet. Dette gøres ved at starte VR-brillen op og kigge ned under afspilning af en VR-film. Så vises billedet nedenfor i VR-brillens display. Alternativt kan batteriniveauet også ses fra appen via tablet/mobil.



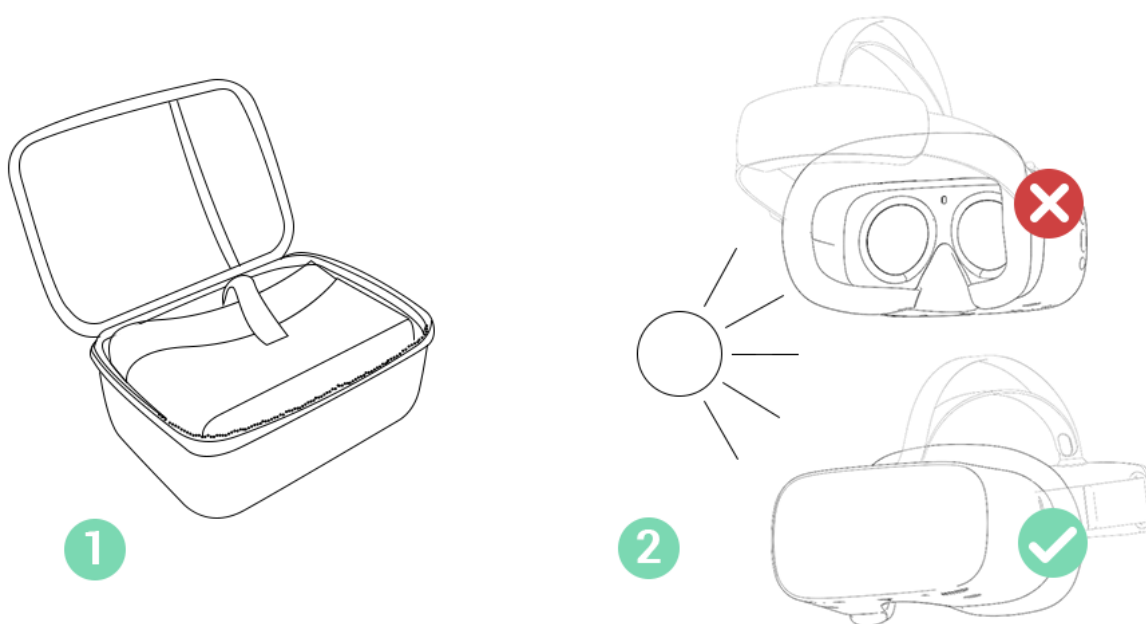
Billede af VR-brillens display, når brugeren kigger nedad i VR-film.

Skift batteriet i bevægelsessensoren, når batteriniveauet er under 10%. Bevægelsessensoren bruger et knapcelle batteri af typen **CR2450**. Tag den øverste skal af med fingeren/neglen **(1)**, skub herefter batteriet ud med fingeren **(2)** og sæt det nye batteri ind **(3)**. Husk at batteriets plus-side skal vende opad.



5.4 Opbevaring af VR-brillen

Vi anbefaler, at du altid opbevarer VR-brillen i sit etui, når den ikke er i brug **(1)**. Alternativt beskyt VR-brillens display for direkte lys- og sollys **(2)**. Udsæt ikke VR-brillens linser for direkte sollys eller andre stærke lyskilder. Udsættelse af direkte sollys kan forårsage permanent gul pletskade på VR-brillens display. Skader forårsaget af sollys eller andre stærke lyskilder er ikke dækket af garantien.



6. FAQ – de hyppigste spørgsmål

6.1 Hvad er VR-brillens knapper og funktioner til?

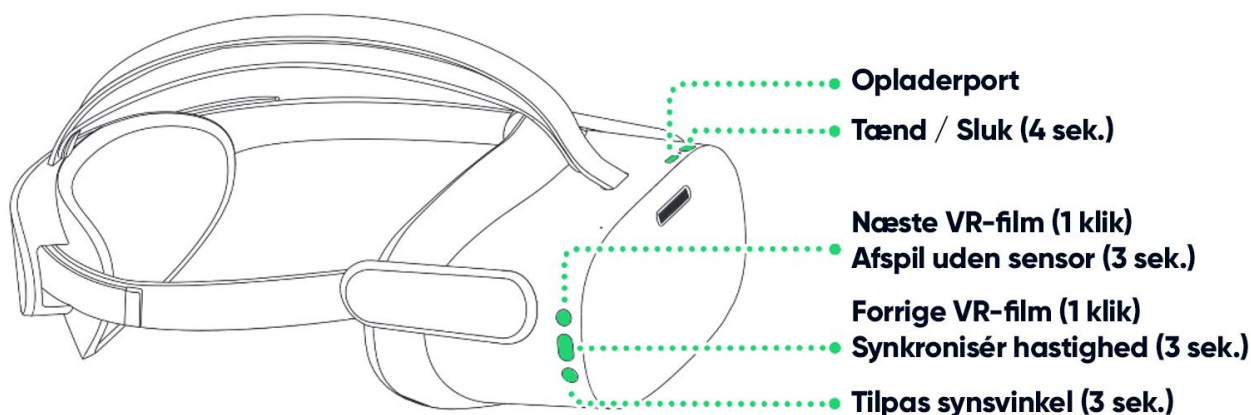
VR-brillen har forskellige knapper med forskellige funktioner afhængig af om du laver 1 klik eller holder knappen inde i 3 sekunder. VR-brillen har desuden forskellige porte. Nedenfor gives et overblik over hvad de hver især hedder og bruges til.

Knapper/funktioner på VR-brillen

1. Næste VR-film og Afspil VR-film uden sensor: Bruges til at navigere frem til næste VR-film i biblioteket (1 klik). Holdes knappen inde i 3 sekunder, så frakobles bevægelsessensor, hvilket betyder VR-filmen afspilles automatisk uden brug af træningsudstyr/sensor.
2. Forrige VR-film og Synkronisér hastighed: Bruges til at navigere tilbage til forrige VR-film i biblioteket (1 klik). Holdes knappen inde i 3 sekunder, så synkroniseres hastigheden dvs. farten i VR-filmen påvirkes af hastigheden i pedalerne.
3. Tilpas synsvinkel: Bruges til manuelt at tilpasse synsvinklen i displayet. Hold knappen inde i 3 sekunder, så vil synsvinklen i displayet kalibreres i forhold til VR-brillens retning.
4. Volumen: Bruges til at skrue op og ned for lyden (1 klik).
5. Tænd/sluk: Bruges til at tænde/slukke VR-brillen. Hold knappen inde i 4 sekunder.

Porte på VR-brillen

1. Høretelefon: Bruges, hvis der ønskes tilknytning af ekstern lyd fra høretelefoner.
2. Opladerport: Bruges ved at tilslutte det medfulgte opladerkabel.



6.2 Hvad gør jeg hvis VR-brillen fryser?

Hvis VR-brillen fryser eller du oplever problemer, så anbefaler vi altid, at du starter med at følge denne guide til fejlfinding.

1. Tag VR-brillen af hovedet og på igen (løser dette ikke problemet, prøv nr. 2).
2. Genstart VR-brillen ved at holde Tænd/sluk knappen nede i 4 sekunder. VR-brillen siger en lyd, når den slukker. Start herefter VR-brillen op igen. (løser dette ikke problemet, prøv nr. 3).
3. Sørg for at VR-brillen er tilstrækkeligt opladt (se afsnit 3.6), (løser dette ikke problemet, prøv nr. 4).
4. Sørg for at bevægelsessensoren ikke er løbet tør for batteri (se afsnit 5.2), (løser dette ikke problemet, ring til teknisk support (Steen): +45 52 74 88 90).

6.3 Hvad gør jeg hvis appen til streaming hakker eller fryser?

Hvis appen hakker, fryser eller du oplever problemer, så anbefaler vi altid, at du starter med at følge denne guide til fejlfinding.

1. Hakker streaming, så skyldes det formentligt en af disse to ting:
 - i. At streaming-sessionen ikke har været i gang længe nok. Tillad derfor op til 60 sekunder for mere stabil streaming.
 - ii. At tabletten er koblet på et Wi-Fi netværk. Tabletten må ikke være koblet på et specifikt Wi-Fi netværk, men Wi-Fi skal være tændt (slået til).
2. Genstart appen (løser dette ikke problemet, prøv nr. 3).
3. Genstart tabletten eller mobilen du kører appen fra (løser dette ikke problemet, ring til teknisk support (Steen): +45 52 74 88 90).

6.4 Skal jeg slukke bevægelsessensoren efter brug?

Det korte svar er: Nej. Bevægelsessensoren sørger automatisk for at tænde og slukke alt efter om den er i bevægelse.

6.5 Hvordan opdaterer jeg VR-løsningen uden brug af internettet?

VR-brillen og bevægelsessensoren kan opdateres ved at indsætte et SD-kort, som sendes med posten efter anmodning. Dette gør det muligt for VR-brillen og bevægelsessensoren at modtage tekniske opdateringer/forbedringer (og nye VR-film).

[Følg denne instruktionsvideo](#) – den viser, hvordan du opdaterer VR-løsningen ved hjælp af et SD-kort.

Sammen med SD-kortet sender vi en USB-C adapter, sørg for at SD-kortet er indsat i USB-C adapteren, og at USB-C adapteren er forbundet til 'Opladerporten'. Tænd for VR-brillen, så starter opdateringerne automatisk (bemærk at VR-brillen skal være slukket, når USB-C adapteren tilsluttes). Du kan ligge VR-brillen fra dig under opdateringsprocessen, og du bør regne med ca. 1-2 minutter pr. VR-film (vær sikker på at der er nok strøm på VR-brillen til at alle VR-film kan blive overført).

Når overførslen af VR-filmene er fuldført, vil eventuelle tilgængelige opdateringer på SD-kortet blive overført. Efter opdateringen vil VR-brillen automatisk genstarte og udføre sikkerhedskontroller. Når skærmen viser meddelelsen nedenfor, betyder det, at opdaterings- og VR-filmoverførselsprocessen er fuldført. Det er nu sikkert at fjerne USB-C adapteren og genstarte VR-brillen.

**Fjern USB-C adapteren og
genstart VR-brillen**



Billede af VR-brillens display, når opdateringsprocessen er fuldført.

Tablet/mobil (inklusiv SYNCSense® software/app) skal opdateres af SYNCSense ApS personale ved personligt besøg såfremt internet ikke er en mulighed.

6.6 Hvordan opdaterer jeg VR-løsningen med brug af internettet?

For at oprette forbindelse til internettet har vi brug for et Wi-Fi/netværksnavn og en adgangskode. Hvis du har et tilgængeligt Wi-Fi/netværk, kan vi bruge det. Ellers kan vi oprette et nyt ved hjælp af en hvilken som helst smartphone-enhed.

[Følg denne instruktionsvideo](#) – den viser, hvordan du tilslutter VR-løsningen til internettet.

Når du bruger SYNCSense® software/app på VR-brillen, skal du dobbeltklikke på Tilpas synsvinkel knappen. Dette bringer dig til en 'indstillinger' menu. Herfra vælger du dit netværk fra listen over netværk og indtaster adgangskoden ved at flytte markøren i midten af skærmen over det bogstav eller tal, du ønsker at vælge. Tryk på Forrige VR-film knappen, den midterste knap på siden af VR-brillen for at 'vælge'. Gentag dette, indtil du har indtastet adgangskoden, og vælg derefter 'forbind'. Hvis du er i tvivl om, hvorvidt du har indtastet adgangskoden korrekt, kan du vælge det lille øjeikon til højre for adgangskodeinput. VR-brillen skulle nu oprette forbindelse til internettet. For at vende tilbage til SYNCSense® software/app skal du trykke én gang på Tilpas synsvinkel knappen.

Hvis du ikke har en Wi-Fi/netværksforbindelse til rådighed, kan en forbindelse oprettes fra en hvilken som helst smartphone-enhed. En sådan forbindelse kaldes en 'hotspot' forbindelse.

iPhone

Start med at gå ind i 'indstillinger' og tryk på 'mobil data'. Du vil se en mulighed kaldet 'personligt hotspot'. Når du klikker på det, kommer du til en menu, hvor du kan konfigurere dit hotspot. Lav en simpel adgangskode, tallene 1 til 8 i rækkefølge er den nemmeste adgangskode. Når det er gjort, skal du sikre dig, at 'tillad andre at oprette forbindelse' er aktiveret. Bemærk, at hotspot-navnet vil være navnet på din telefon. Hvis telefonen og dermed hotspot-navnet er 'Syncsense' med adgangskoden 12345678, vil vores udstyr

automatisk oprette forbindelse. For at tænde for hotspotet skal du gå tilbage til hovedskærmen og trække ned fra toppen, hold fingeren inde på den øverste venstre kasse, og herfra kan du aktivere eller deaktivere dit personlige hotspot.

Android

På de fleste Android enheder kan du trække en menu ned fra toppen af skærmen som indeholder 'Hotspot' indstillingerne. Det er her, hvor du tænder og slukker for dit hotspot. Når du holder fingeren inde på 'Mobile Hotspot' indstillingen, kan den konfigureres direkte herfra. Indsæt det navn og den adgangskode, du ønsker. Vi foreslår at gøre det til noget, der er nemt at skrive med VR-brillen. Husk, at hvis navnet er indstillet til Syncsense, og adgangskoden er indstillet til 12345678, vil vores udstyr automatisk oprette forbindelse ved opstart.

6.7 Hvordan udvælger/udskifter jeg VR-film i VR-brillens bibliotek?

For at modtage nye VR-film skal du skrive en e-mail til simon@syncsense.io og anmode om en oversigt over de tilgængelige VR-film. Når du har valgt dine nye VR-film, skal du skrive en ny e-mail og fortælle os, hvilke VR-film du ønsker. Vi vil derefter sende et SD-kort med dine valgte VR-film sammen med en USB-C adapter. Du overfører dine nye VR-film til VR-brillen via SD-kortet og USB-C adapteren (se afsnit 6.5). I posten medfølger der altid en ny plastikmappe med overblikket af jeres udvalgte VR-film.

6.8 Hvordan minimeres dug i VR-brillen?

Der findes forskellige anti-dug midler, som kan minimere dug i almindelige briller såvel VR-briller. *Læs og forstå vores rengøringsprotokol før brug af VR-løsningen* (se mere her: www.syncsense.io/dk/support).

6.9 Hvorfor er VR-film i VR-brillens display grynet/sløret?

Alle VR-film er optaget i 8K, men desværre kan de VR-briller, der er tilgængelige på markedet, kun afspille i 4K. "K" henviser til tusinde, så når vi siger 4K, betyder det en opløsning på ca. 4000 pixels i bredden. VR-brillens opløsning defineres af antallet af pixels, den kan vise. Jo højere antal pixels, desto klarere og mere detaljeret er billedet. Dette har vi prøvet at illustrere med billedet nedenfor.

Derudover påvirker lys farvesammensætningen og derfor er der en lille forskel på de forskellige VR-film som er i vores bibliotek. VR-film fra skove kan opleves lidt mere sløret og mørkere end andre VR-film grundet trætoppenes blokering af lysindfaldet.

Vi forventer, at der i fremtiden kommer VR-briller på markedet, som kan afspille VR-film i en højere opløsning fx 8K. Dette vil betyde at VR-film i VR-brillens display vil blive oplevet væsentligt mindre grynet/sløret.



7. Kontakt support

Hvis du skal have hjælp med VR-løsningen, så er du altid velkommen til at kontakte os på en af følgende måder.

E-mail

Teknisk support (Steen): steen@syncsense.io

Telefon

Teknisk support (Steen): +45 52 74 88 90

Hjemmeside

www.syncsense.io/dk/support

8. Tekniske data og data fortrolighedspolitik

En VR-løsning består af en VR-brille, bevægelsessensor og tablet med tilhørende SYNCSense® software/app. *Der er ingen systemdele i VR-løsningen som kræver login.*

Har du allerede VR-briller og/eller tablets og ønsker at bruge disse med SYNCSense® software/app, så kontakt os for at få afklaret om vi kan understøtte jeres eksisterende hardware. Et tablet konfiguration og indstillingsdokument kan eftersendes.

VR-brillen (producent/model kan variere)

Producent / model	Pico G3+ (farve, hvid)
Software	SYNCSense® software/app
Display	4K
Tracking	3DoF
Hukommelse	256GB intern hukommelse / 6GB RAM
CPU	Qualcomm Snapdragon XR2 Chip
Opdateringshastighed	90Hz
Vægt	604 gram
Batteritid	2 timer ved uafbrudt afspilning af VR-film
Batteritype	Tilslut opladerkabel til opladerporten (USB-C)
Input og porte	USB-C and 3.5mm Audio Jack (ingen port til SD-kort)
Motion controller	Medfølger ikke
Tænd/sluk	Tænder og slukker ved at holde <u>Tænd/sluk</u> knappen inde i 4 sekunder
Instruktion og mere info	www.pico-interactive.com og instruktioner findes også HER .

Bevægelsessensoren

Producent / model	SYNCSense®		
Firmware	SYNCSense® firmware		
Radiomodul	BMD-300	Bluetooth 5	2.4 GHz
Certificering	Safety & Health IEC 62368-1:2014 (2nd Edition) EN 62479:2010	EMC EN 301 489-1 V2.1.1 EN 301 489-17 V3.1.1	Radio Spectrum Efficiency EN 300 328 V2.1.1
Sensorer	Accelerometer, X2	Gyroskop	Magnetometer
Dimensioner	Længde: 46 mm.	Bredde: 40 mm.	Tykkelse: 12.5 mm.
Vægt	23 gram		
Batteritid	12 måneder ved afspilning af 3 x 15min VR-film per dag		
Batteritype	CR2450 (knapcelle batteri)		
Tænd/sluk	Tænder og slukker automatisk alt efter om sensor er i bevægelse		
Montering	Velcro		

Tablet/mobil (producent/model kan variere)

Producent / model	Samsung
Software	SYNCSense® software/app
Styresystem	SYNCSense app er kompatibel med Android 9 og nyere versioner.
Display	4K
Vægt	+500 gram
Batteritid	+4 timer ved uafbrudt streaming af VR-film fra VR-brillen
Batteritype	Tilslut opladerkabel til opladerporten (USB-C)
Tænd/sluk	Tænder og slukker ved at holde <u>Tænd/sluk</u> knappen inde i et par sekunder
Instruktion og mere info	www.samsung.com

Data fortrolighedspolitik

VR-løsningen indsamler ikke personoplysninger og kræver ikke login. **En databehandleraftale er derfor ikke nødvendig.** Se hvilke typer data der indsamles, hvordan og hvorfor i vores data fortrolighedspolitik 'Privacy Policy'. (Se mere her: www.syncsense.io/dk/privacy).

Ønsker du teknisk dokumentation og et overblik af VR-løsningen fx systemdele, data flow m.v., så kan en systemtegning eftersendes. Den viser hvordan systemet fungerer med og uden adgang til internet.

9. Generelt

 SYNCSense ApS erklærer at alle radiomoduler i VR-løsningen er i overensstemmelse med radiodirektivet (RED) 2014/53/EU, (EU RoHS 2) 2011/65 / EU og dets ændringsdirektiv (EU RoHS 3) 2015/863. Den fulde tekst af EU-overensstemmelseserklæringen er tilgængelig her: www.syncsense.io.



Læs de medfølgende instruktioner grundigt, før VR-løsningen tages i brug.



Udstyr med radiotransmittere bør ikke bruges tættere på VR-løsningen end 30 cm.



Hvis der opleves ubehag i forbindelse med brug af VR-løsningen skal VR-brillen omgående tages af.

Opbevaring: Hold VR-løsningen væk fra varme og direkte lys og sollys - opbevaring og transport ved -30°C til +60°C.

Driftstemperatur: 0°C til 34°C.

Bortskaffes som elektronikaffald:



SYNCSense ApS
Otto Buses Vej 5.
2450, København SV
Danmark