

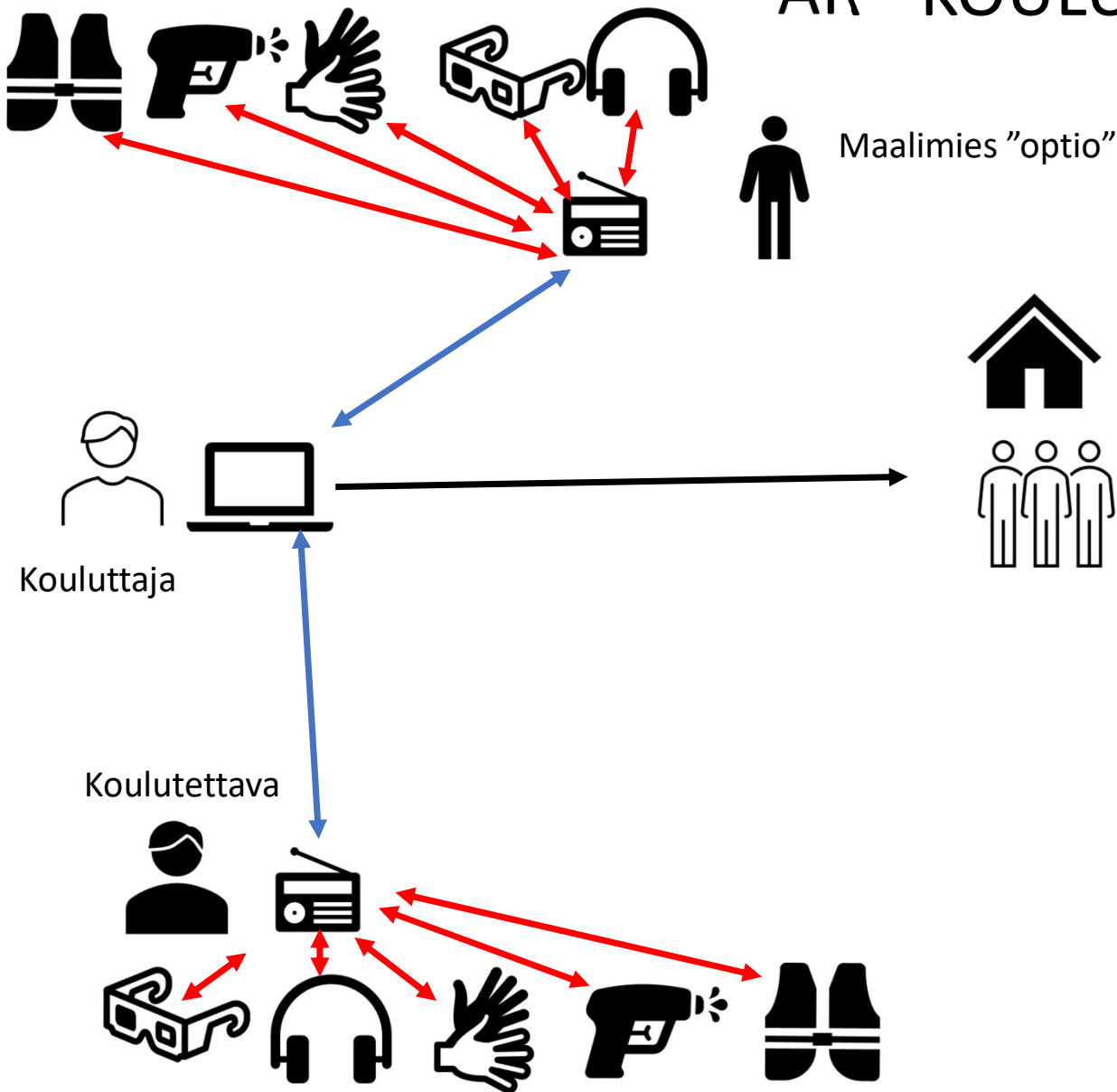
KOULUTUSKONSEPTI

RATA-AMMUNNASTA VIRTUAALITODELLISUUTEEN

ERILAISTEN AMPUMAKOULUTUSTYYPPIEN ELEMENTIT

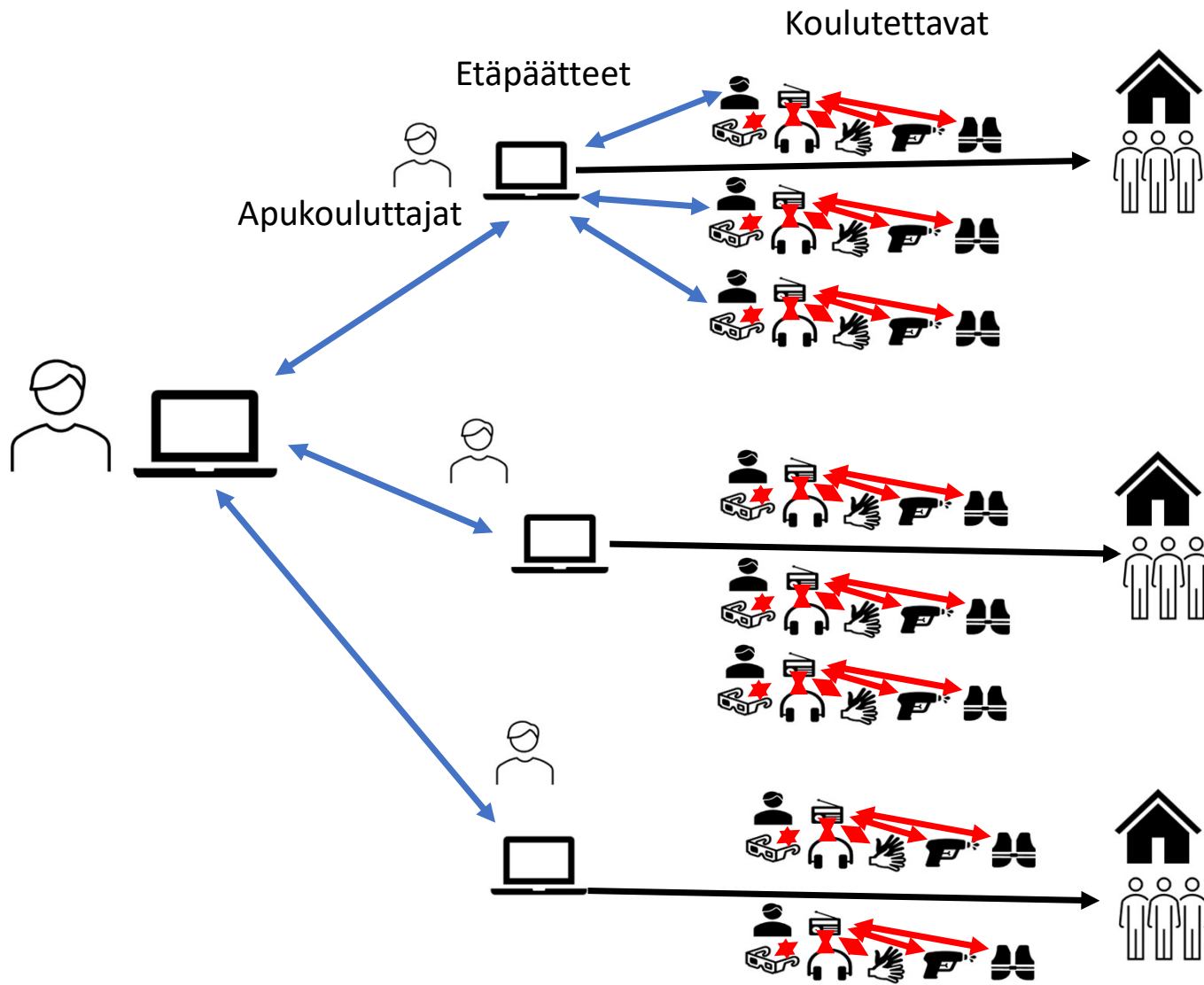
HARJOITUS	Perusammunnat	IPSC/ SRA	CQT	FX	AR	VR
KALUSTO	Ase + kovat ampumatarvikkeet, ampumataulut, soveltuva ampumarata	Ase + kovat ampumatarvikkeet, ampumataulut, soveltuvat ampumapaikat	Ase+ Simunition varustus, CQT patruunat, ampumataulut, soveltuva ampumapaikka	Ase+ Simunition varustus, FX patruunat, maalihenkilöt, hyväksyty ampumapaikka	Soveltuva järjestelmä ja ”peliohjaimet”, ”tuomaritietokone” soveltuva harjoituspaikka Maalihenkilöillä tai ilman	Soveltuva järjestelmä moninpeliominaisuudella ja ”peliohjaimet”, ”tuomaritietokone” mikä tahansa tyhjä tila yhdessä tai jopa hajautetusti
AIHE	Kohdistukset, kovien aseiden ja ampumatarvikkeiden turvallinen käsittely, ampuma-asetnot	Ampumatehtävän suorittaminen mahdollisimman nopeasti turvallisuusparametrien puitteissa	Taktisen tehtävän suorittaminen staattisella, mutta tuntemattomalla maalitoiminnalla	Taktisen tehtävän suorittaminen dynaamisella, tuntemattomalla maalitoiminnalla, päätöksenteko ja vuorovaikutus	Taktisen tehtävän suorittaminen dynaamisella, tuntemattomalla maalitoiminnalla, päätöksenteko ja vuorovaikutus	Spesifin taktisen tehtävän harjoittelu, eri vaihtoehdot ja tilanteet, yhteistoiminta NPC / muiden harjoittelijoiden avatarien kanssa
TAVOITE	Osaa käsitellä aseita ja ampumatarvikkeita turvallisesti, osuu eri ampuma-asetnoista riittäväällä tarkkuudella tauluun vapaasti ja aikarajoitteiden puitteissa	Nopea tarkka ammunta, päätöksenteko tehtävän toteuttamisen osalta, lajisääntöjen mukainen aseenkäsittely	Oikeat taktiikat ja tekniikat, päätöksenteko ja kohteiden sekä maalien tunnistaminen	Oikeat taktiikat ja tekniikat, päätöksenteko ja kohteiden sekä maalien tunnistaminen, vuorovaikutus ja muuttuviin tilanteisiin sopeutuminen	Oikeat taktiikat ja tekniikat, päätöksenteko ja kohteiden sekä maalien tunnistaminen, vuorovaikutus ja muuttuviin tilanteisiin sopeutuminen, vaativat tilanteet	Oikeat taktiikat ja tekniikat, yhteistoiminta päätöksenteko ja kohteiden sekä maalien tunnistaminen, vuorovaikutus ja muuttuviin tilanteisiin sopeutuminen, vaativat tilanteet
ELEMENTIT	Tarkkuus, aseiden käsittely, lippaan vaihdot ja häiriön poisto, asennon vaihto	Liike, nopeus, tarkkuus, sääntöjen tuntemus, aseiden käsittely, ei taktisia sääntöjen mukainen turvallinen käsittely	Taktinen liike, ympäristön huomioon ottaminen, maalien havaitseminen ja tunnistaminen, 360 ympäristö	Taktinen liike, ympäristön huomioon ottaminen, maalien havaitseminen ja tunnistaminen, vuorovaikutus ja tilanneäly, fyysinen kontakti, 360 ympäristö	Taktinen liike, ympäristön huomioon ottaminen, maalien havaitseminen ja tunnistaminen, vuorovaikutus ja tilanneäly, 360 ympäristö, luotien läpäisy => bluen on blue collateral sivulliset, ansat yms. Erikoistilanteet	Yhteistoiminta ja toiminta joukon osana, taktinen liike, ympäristön huomioon ottaminen, maalien havaitseminen ja tunnistaminen, vuorovaikutus ja tilanneäly, 360 ympäristö, luotien läpäisy => bluen on blue collateral sivulliset, ansat yms. Erikoistilanteet
PUUTTEET	Staattisuus, ei päätöksentekoa, vakioidut olosuhteet, rajattu maalitoiminta, toiminta yksilönä, rajattu ampumasektori	Lyhyt kesto, tunnettu maalitoiminta, rajoitettu aseenkäsittely, ei taktisia elementtejä / suojan käyttöä, toiminta yksilönä, rajattu ampumasektori	Vuorovaikutus kohteiden ja maalien kanssa, staattiset maalitilanteet, soveltuva ja hyväksyty ampumapaikka	Ympäristövaikutukset puuttuvat, maalihenkilöiden toiminta korostuu, sotkuista	Aseiden tuntuma ja käsittely riippuen ”peliohjaimista”, fyysinen kontakti jos ei käytetä myös fyysisiä maalihenkilöitä	Aseiden tuntuma ja käsittely riippuen ”peliohjaimista”, fyysinen kontakti

AR - KOULUTUS



- Master tietokone
- "Pelaaja" pääte
- VR lasit
- Kuuloke mikrofoni headset
- VR hansikkaat
- Aseohjain
- Sensoriliivi
- Harjoitustila
- NPC:t

VR - KOULUTUS



-  Master tietokone
-  "Pelaaja" pääte
-  VR lasit
-  Kuuloke mikrofoni headset
-  VR hansikkaat
-  Aseohjain
-  Sensoriliivi
-  Harjoitustila
-  NPC:t

