

INNOVATION EN SANTE

Promouvoir l'innovation au service des personnes présentant un handicap sensoriel
(déficience principale ou associée)

Appel à projets 2018 / ARS

SENSIVISE

La réalité virtuelle au service du handicap

Positionnement sur le 2ème volet de l'appel à projets :
Amélioration des parcours et de la qualité de vie des personnes
en situation de handicap sensoriel
à tous les âges de la vie



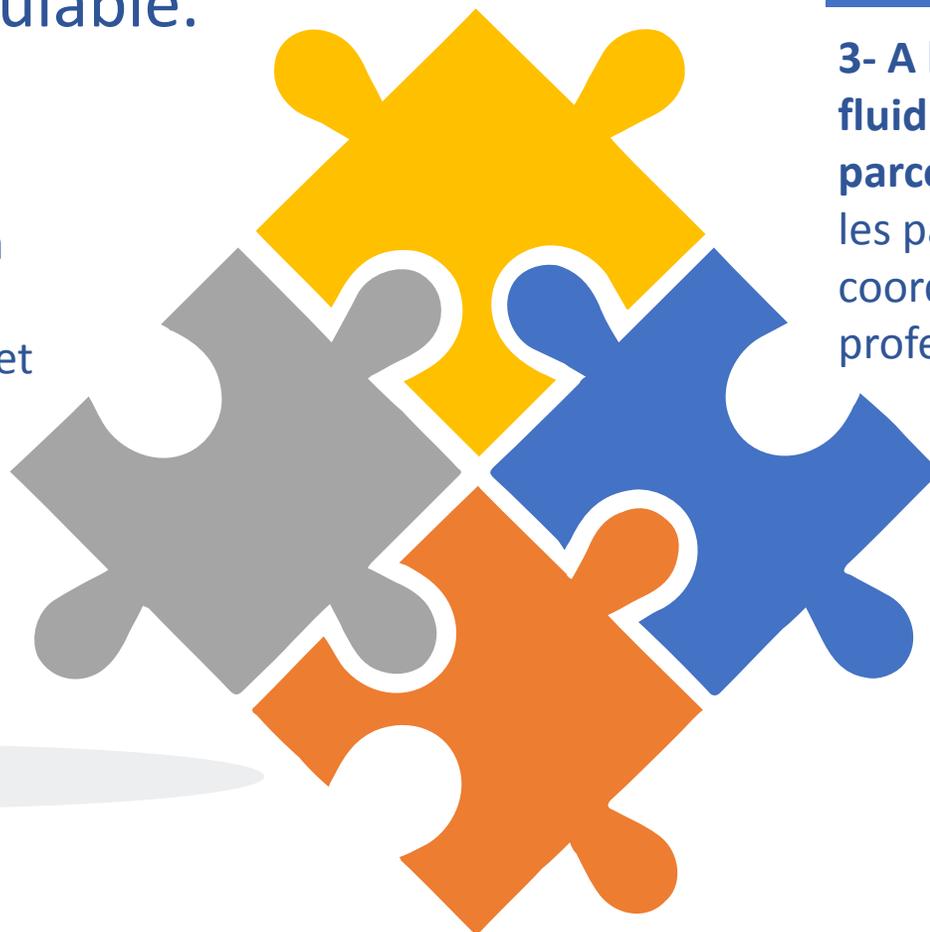
SENSIVISE est un SERIOUS GAME

Il offre une simulation de différents types de perte visuelle à travers une expérience interactive modulable.

Le projet répond :

1- Aux enjeux de la prévention à tous les âges de la vie, en anticipant la perte d'autonomie et en contribuant à l'adaptation de l'environnement

2- A l'adaptation de l'offre d'accompagnement aux besoins des personnes atteintes de déficiences visuelles et de leurs aidants à tous les âges de la vie



3- A l'amélioration de la fluidité et la cohérence des parcours de vie en favorisant les partenariats et la coordination entre les professionnels

4- A la compensation des incapacités sensorielles

5- A l'aide à l'expression des besoins

SENSIVISE, pourquoi ? (1/2)

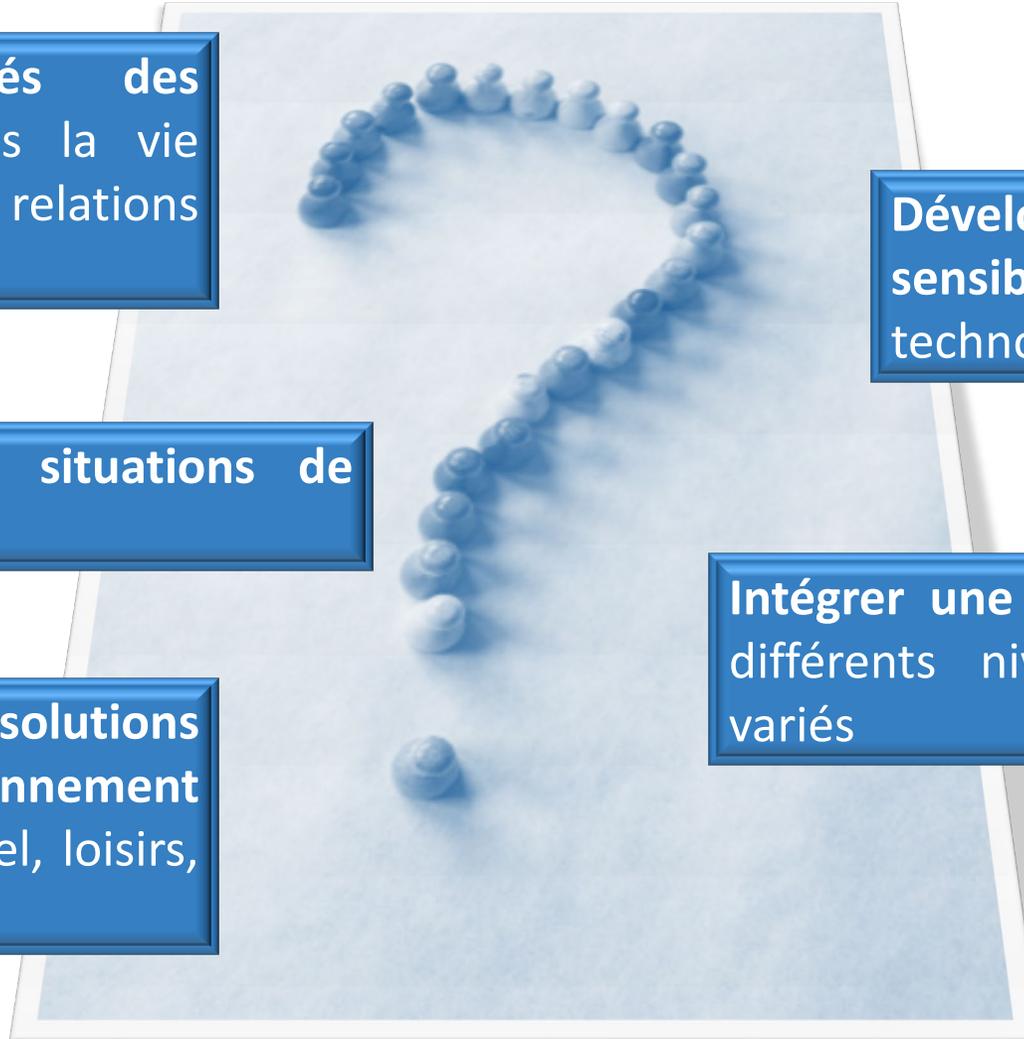
Sensibiliser aux difficultés des personnes malvoyantes dans la vie quotidienne et dans les relations sociales

Représenter différentes situations de malvoyance

Amener à réfléchir aux solutions simples pour adapter l'environnement (domicile, scolaire, professionnel, loisirs, culture, sport, vie de la cité)

Développer un système de sensibilisation fondé sur les technologies de la Réalité Virtuelle

Intégrer une démarche pédagogique à différents niveaux, pour des publics variés



SENSIVISE, pourquoi ? (2/2)

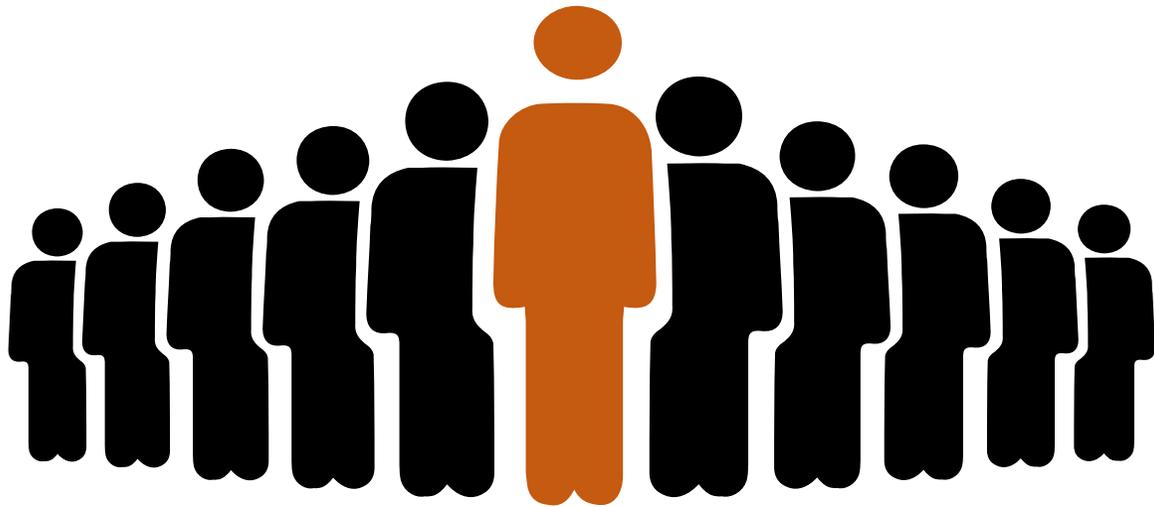
Dans le cadre privé

- Proposer des **réponses simples** à mettre en place chez soi
- Favoriser la **prévention, le maintien au domicile**
- **Améliorer la qualité de vie** et la communication

Dans le cadre scolaire/professionnel

- Dans l'environnement scolaire pour faciliter l'inclusion par l'adaptation de l'environnement
- Dans le cadre d'un **aménagement de poste** auprès du **collectif de travail**
- Dans l'entreprise en général pour **favoriser l'inclusion d'un collègue déficient visuel**

SENSIVISE, pour qui ?



- Grand public, collectivités et entreprises
- Professionnels du soin, en activité ou pendant leur cursus de formation (IFSI, école d'orthoptie...), des professionnels de l'accompagnement des personnes en situation de handicap,
- Enfants voyants dans les établissements scolaires ainsi que les équipes pédagogiques
- Professionnels du cadre bâti comme les architectes, les bureaux d'étude, les chargés d'accessibilité,
- Les aidants...

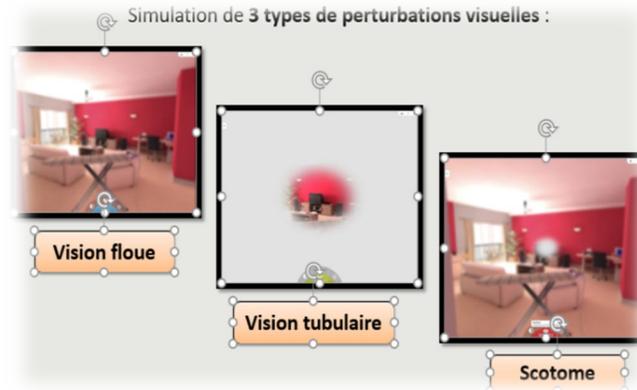
SENSIVISE aujourd'hui (1/2)

SERIOUS GAME

En ligne depuis 2014,
une expérience interactive
gratuite sur Internet

www.sensivise.fr

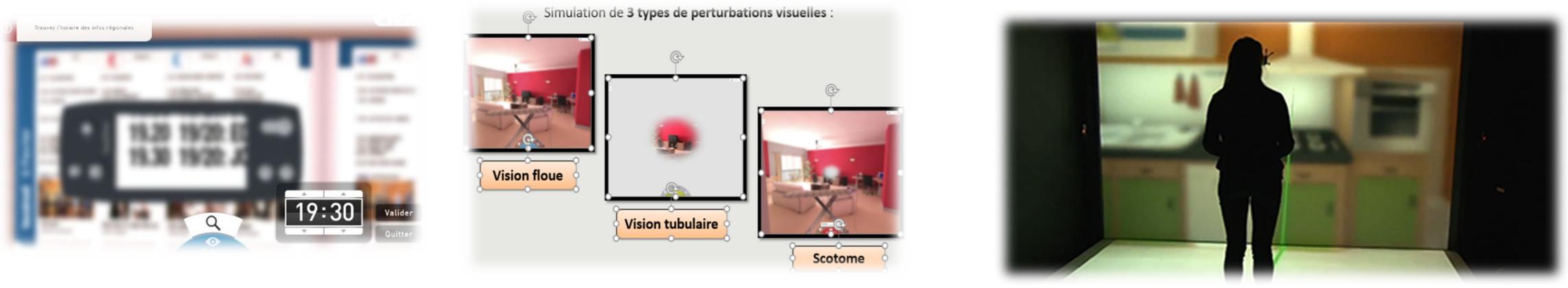
OU www.sensivise.com



Principe

- La modélisation d'un appartement comportant 5 pièces de vie : Le salon, la cuisine, la salle de bain, le cellier. Un hall d'immeuble et un couloir permettent d'accéder à l'appartement.
- Dans cet appartement l'utilisateur peut expérimenter 3 types de déficiences (Scotome, Flou, Vision tubulaire) chacune avec 3 degrés d'intensité.
- Par le biais d'un menu l'utilisateur peut activer des aides de type éclairage, grossissement, contraste..... afin de modifier l'environnement.
- Les déplacements du joueur dans l'appartement s'effectuent au clavier (touches directionnelles pour avancer, reculer, pas à droite, pas à gauche) et à la souris pour orienter la tête et le regard.

SENSIVISE aujourd'hui (2/2)



Videos disponibles sur Youtube :

<https://www.youtube.com/channel/UCJGS6dsu3IXS0330j-jh0bQ>

Sensivise a été développé sous Virtools, et nécessite l'utilisation du Plugin 3D Via Player, pour pouvoir fonctionner dans un navigateur internet.

Ce plugin n'est actuellement plus supporté par les navigateurs récents, c'est pourquoi la réécriture de l'application en langage Unity sous WebGL est nécessaire.

SENSIVISE demain



1

Rendre compatible l'application aux nouvelles normes internet HTML5 et API Web

2

Ajouter du contenu et l'ajuster à de nouveaux besoins (nouveaux espaces, vieillissement, perturbation de la vision chromatique, vision dans la pénombre, ...)

3

Augmenter l'attractivité de l'application, par un rendu esthétique optimisé

4

Permettre une utilisation étendue et compatible avec les appareils Apple, tablette, Smartphone, Smart TV, casques de réalité virtuelle

SENSIVISE, quels axes stratégiques (2/1)

Pourquoi structurer la démarche dans un projet international de recherche-action ?

En partenariat avec l'INLB, le CENTICH, la SRAE Sensoriel et le CRIM, l'Institut les Hauts Thébaudières veut **développer une nouvelle version 2.0 de l'application et étudier son impact** sur les aidants naturels et professionnels de la personne déficiente visuelle dans un parcours de rééducation.

Le projet Franco-Québécois va s'appuyer sur un consortium complémentaire en termes d'expertise dans la prise en charge du public, de compétences informatiques et de gestion de projets de recherche action pour développer, évaluer et déployer SENSIVISE 2.0.

SENSIVISE, quels axes stratégiques 2/2

Ce développement se fera dans une logique de co-création en quatre phases :

1- Développement de la version 2.0

3 - Evaluation clinique randomisée contrôlée de l'impact du dispositif auprès d'une double cohorte de bénéficiaires

2 - Création et expérimentation de sessions de sensibilisation information et formation auprès d'une cohorte d'aidants naturels et professionnels

4 - Validation et dissémination à travers l'Institut des Hauts Thébaudières et l'INLB pour renforcer et améliorer la prise en charge et la qualité de vie des personnes déficientes visuelles

Résultats attendus : SENSIVISE 2.0, modules de sensibilisation, information et formation et rapport d'impact de la réalité virtuelle dans le cadre d'un parcours de rééducation du déficient visuel.

Calendrier



*01 à
05/2019
5 mois*

**Ecriture du cahier des charges du portage de projet
Constitution de la Cellule Recherche/Comité Scientifique**

*06 à
10/2019
5 mois*

**Choix du porteur/mise en concurrence
Réécriture de l'application en langage UNITY (SENSIVISE 1.0)
Livraison de 2 versions : Web et casque de réalité virtuelle
Création de sessions de sensibilisation**

*10 à
12/2019
3 mois*

**Test et recette du logiciel
Ecriture des nouveaux cas d'usage et fonctionnalités (SENSIVISE 2.0)**

*12/2019
À 06/2020
7 mois*

**Réécriture informatique SENSIVISE 2.0
Protocole d'évaluation clinique / Cohortes d'utilisateurs**

**06 à 11/2020
6 mois**

**Mise en ligne et communication
Validation et dissémination
Evaluation du projet en continu**

Merci !