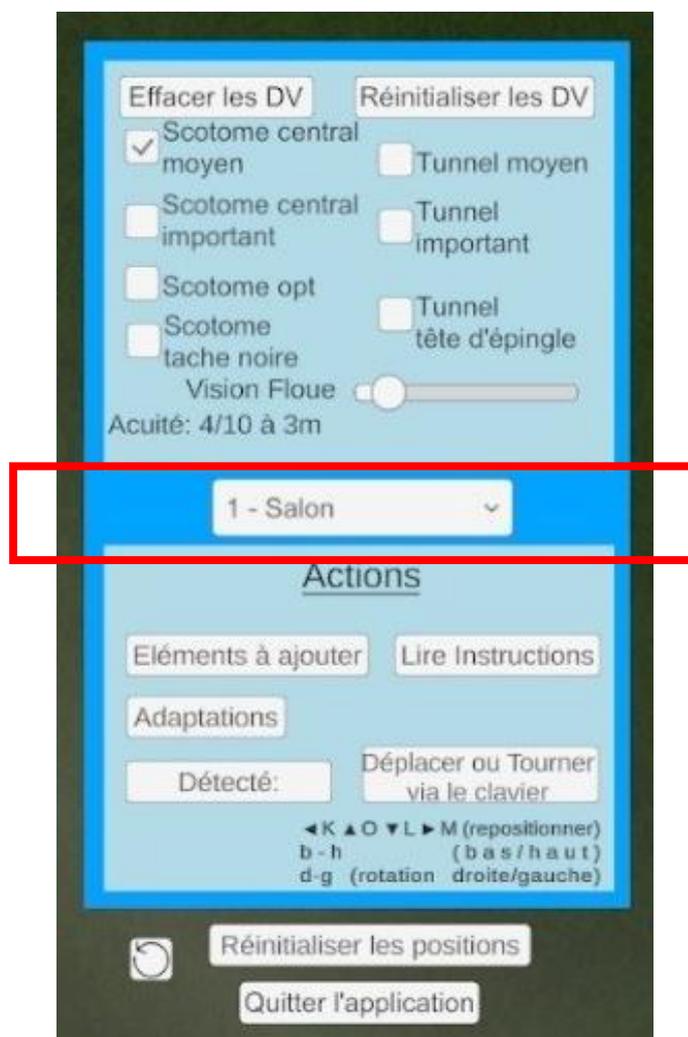


PRESENTATION DES SCENARIOS

Il y a **6 environnements** représentés dans cette application :

- Une chambre avec salle de bain
- Un salon
- Une cuisine
- Une rue
- Une salle de classe
- Un pub

Il y a **6 scénarios à disposition**, mettant en scène des situations que nous avons imaginées et sur lesquelles nous avons choisi de nous appuyer pour sensibiliser à la déficience visuelle. Nous avons imaginé l'environnement « chambre » comme un espace de familiarisation avec le matériel et à la Réalité Virtuelle. Il n'y a pas de scénario écrit pour l'environnements « pub ».



Choix des scénarios

Les **déficiences visuelles** paramétrables sont :

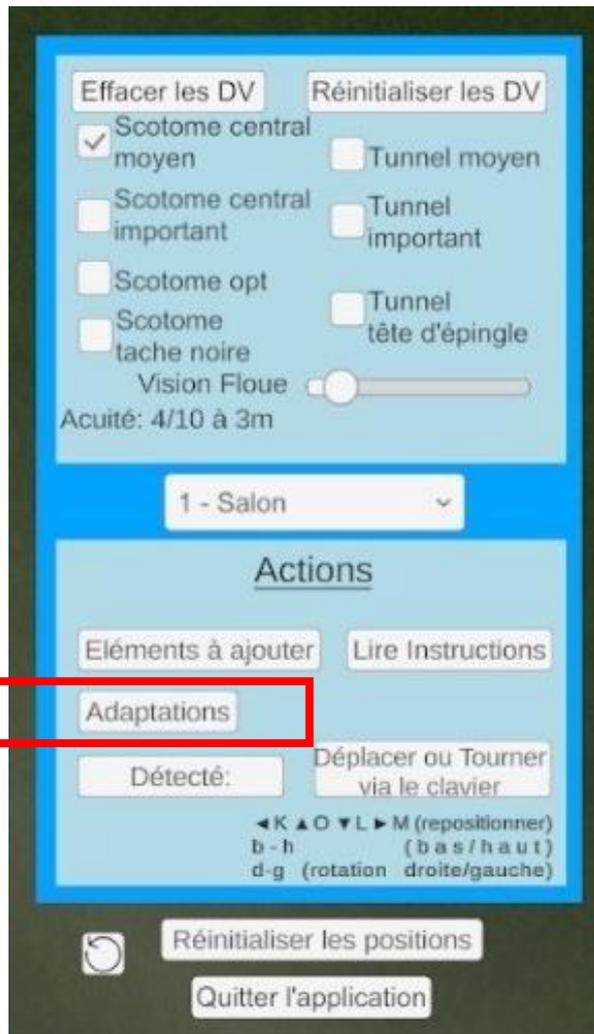
- Atteinte de champ visuel central : scotome (représentant le phénomène de complétion) et scotome représenté pour une tâche noire
- Atteinte de champ visuel périphérique : tunnel moyen / important / tête d'épingle
- Vision floue

! REMARQUE : pour des questions techniques, le scotome représentant le phénomène de complétion (« scotome central ») est activé par défaut et disponible uniquement dans les environnements « salon » et « cuisine ». Les autres déficiences visuelles sont ajustables dans **tous** les environnements.



Réglage des DV

Les **adaptations** mentionnées par la suite, sont les adaptations visuelles activables par un bouton sur le panneau de contrôle :



Si vous souhaitez faire varier les scénarios, voici la liste des actions possibles en fonction des environnements :



Figure : scénario "familiarisation"

Actions possibles :

- ✓ Déplacement dans l'environnement
- ✓ Manipulation de la télécommande sur le bureau de la chambre

Déficience visuelle par défaut :

- ✓ Il n'y en a pas.

Adaptations possibles : NON

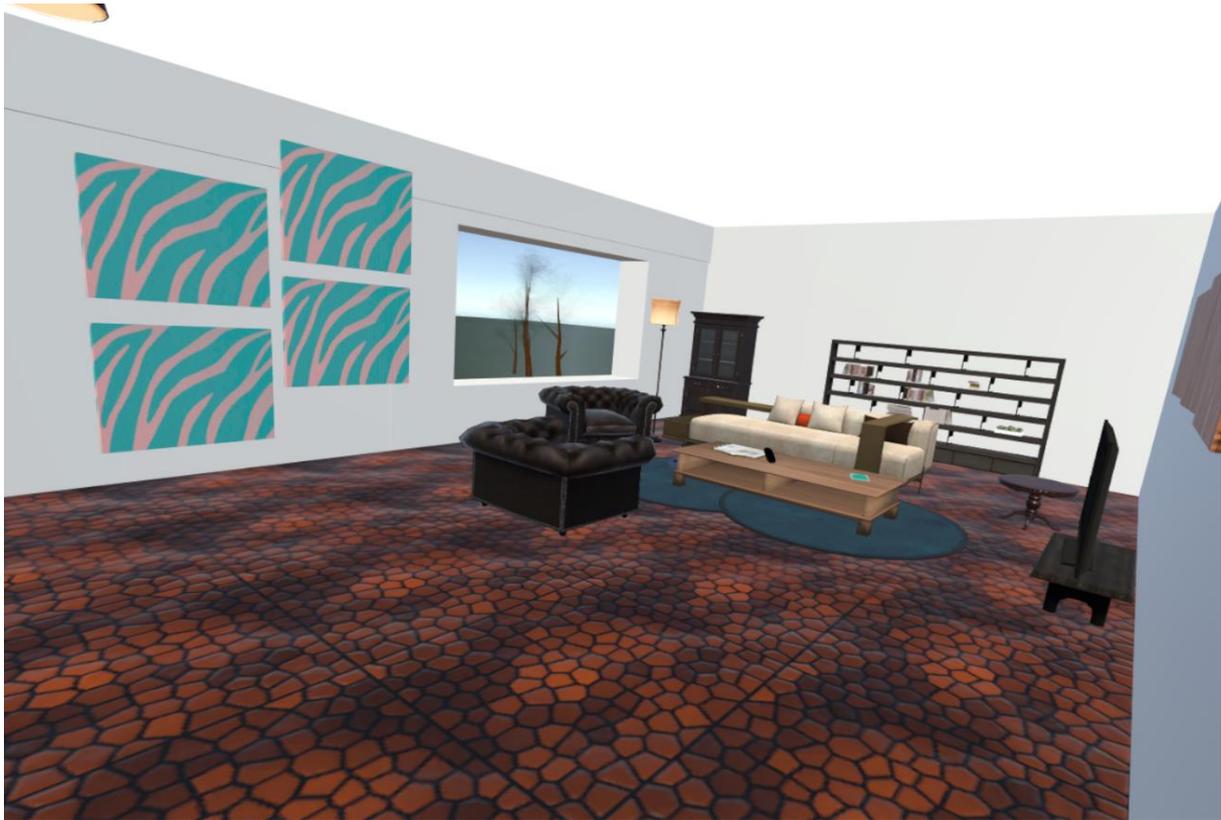


Figure :: scénario "salon"

Actions possibles :

- ✓ Déplacement dans l'environnement
- ✓ Manipulation des objets sur les tables basses et au sol
- ✓ Activation de la télévision grâce à la télécommande

Déficience visuelle par défaut :

- ✓ Scotome central moyen (par complétion) : ne peut pas être enlevé

Adaptations à ajouter : NON



Figure :: scénarios "cuisine" et « cuisine suite et rue »

Actions possibles :

- ✓ Déplacement dans l'environnement
- ✓ Manipulation des objets visibles
- ✓ Ouverture des placards et frigo
- ✓ Activation de la gazinière

Déficiences visuelles par défaut :

- ✓ Scotome central moyen (par complétion) : ne peut pas être enlevé

Adaptations à ajouter : OUI



Figure 1: scénarios «cuisine et rue » et "rue"

Actions possibles :

- ✓ Déplacement dans l'environnement
- ✓ Activation du boîtier feu de circulation

Déficiences visuelles par défaut :

- ✓ Scénario « cuisine et rue » : Scotome central moyen (par complétion) ne peut pas être enlevé
- ✓ Scénario « rue » : vision tunnel moyen

Adaptations à ajouter : OUI



Figure 2: scénarios "salle de classe" et « salle de classe suite »

Actions possibles :

- ✓ Déplacement dans l'environnement
- ✓ Manipulation des objets posés sur les bureaux (sauf ordinateur) + chaise noire
- ✓ Activation des chiffres de la calculatrice

Déficiences visuelles par défaut :

- ✓ Scénario « salle de classe »: vision tunnel moyen + effet d'éblouissement
- ✓ Scénario « salle de classe suite » : vision floue + effet d'éblouissement

Adaptations à ajouter : OUI



Figure 3:scénario "restaurant"

Actions possibles :

- ✓ Déplacement dans l'environnement
- ✓ Manipulation des pièces et du menu

Déficiences visuelles par défaut :

- ✓ Pas de déficience visuelle par défaut

Adaptations à ajouter : NON