

# SIMULATION

PLAY  
&  
PULSE



La simulation en contexte réel permet de développer l'empathie et de voir le monde du point de vue des personnes ciblées par le projet. Se mettre à leur place, vivre la situation en se mettant dans leur peau, en ressentant leurs expériences est primordiale.

- **Ressentir et comprendre les effets du vieillissement ou d'un handicap** grâce à des dispositifs de simulation dans le but de créer et améliorer l'environnement et les conditions de vie de personnes en situation de handicap.
- **Développer l'empathie** des acteurs du projet.

#### En phase de synthèse

- Aider à compléter les *Guides de connaissances Play & Pulse*.
- Aider à compléter les Parcours d'Expériences.

#### En phase de Recherche créative

- Stimuler la créativité et aider à trouver de l'inspiration pour améliorer les expériences des personnes.

#### En phase de Validation

- Tester et évaluer les solutions créées et expérimenter les nouvelles expériences pour mieux comprendre les retours des utilisateurs.

#### RÔLES & OBJECTIFS

La simulation peut être utilisée dans toutes les étapes de *Play & Pulse*, pour :

- **Se mettre à la place des personnes ciblées** en réalisant des séquences d'usage dans leurs situations de vie, afin de ressentir et comprendre leurs difficultés, leurs ressentis, leurs sensations et leurs expériences vécues (émotionnelles, psychologiques et cognitives, sensorielles, sociales et culturelles, responsables, qualité de vie, santé, bien-être, ...).



Exemples de simulation avec des dispositifs aidant à ressentir et à comprendre les effets du vieillissement et du handicap.



## RECETTE D'UTILISATION

### 1. Préparer la simulation en utilisant la *fiche outil Simulation* :

- Choisir et préparer l'équipement nécessaire à la simulation ainsi que le matériel d'observation et de mesure.
- Décrire le protocole et décrire les tâches que la personne qui simule devra accomplir.

### 2. Définir les rôles de chacun : l'acteur qui joue le rôle de l'utilisateur et l'observateur qui guide l'acteur dans les étapes du protocole.

### 3. L'acteur réalise les activités de manière naturelle, comme les vrais utilisateurs. Il verbalise ses actions et transmet ses perceptions et émotions à l'observateur.

### 4. L'observateur observe, filme et photographie l'acteur qui simule les usages en se mettant à la place des utilisateurs.

### 5. L'observateur relance avec des questions si besoin et renseigne la grille d'observation de la *Fiche Outil Immersion* (sur le terrain ou plus tard en visionnant les vidéos)

### 6. Exploiter les résultats dans les *Guides de Connaissances* et les *Parcours d'Expériences*.

## CONSEILS

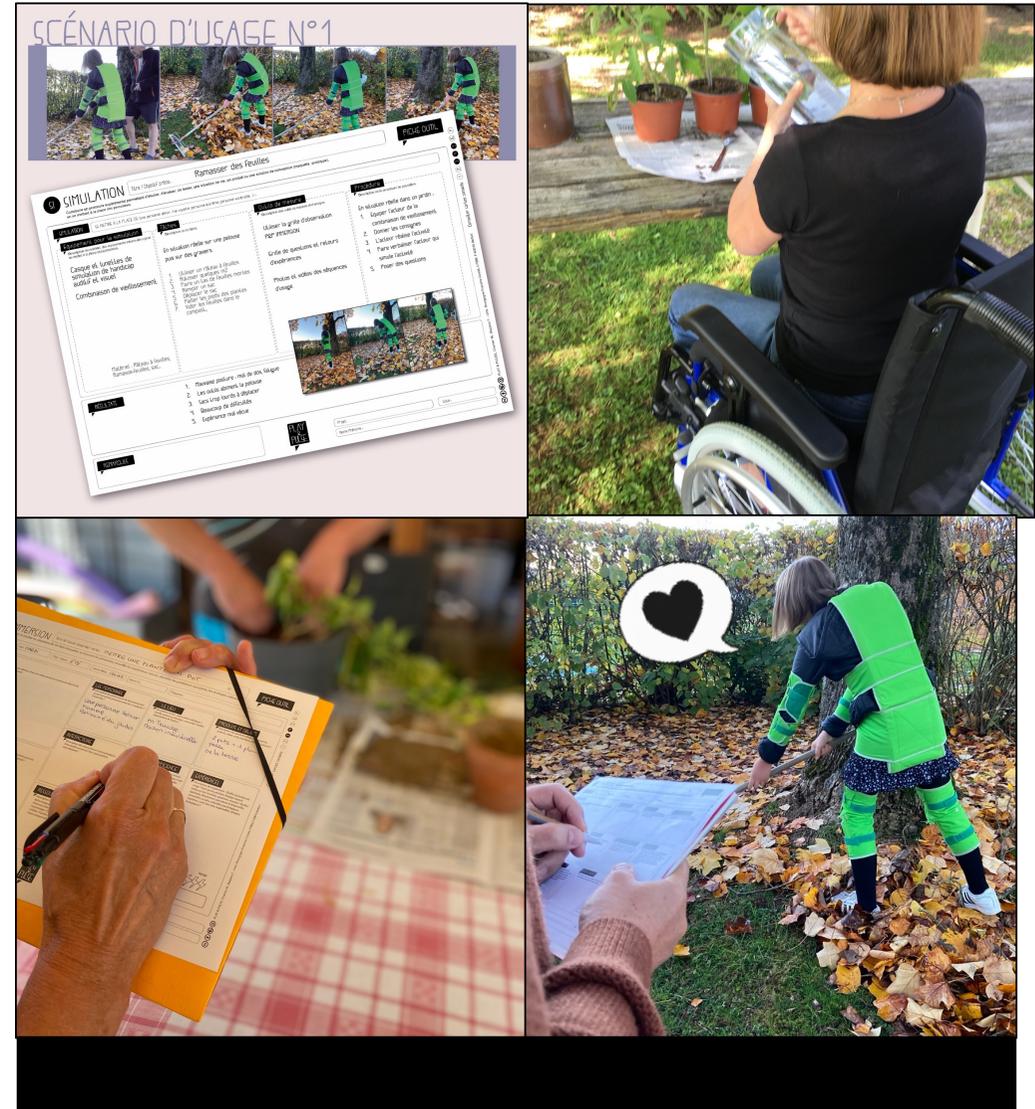
- Être imaginatif pour simuler les situations vécues en utilisant des accessoires courants que vous détournez pour simuler des handicaps: bandeau sur les yeux pour simuler la malvoyance, casques de chantier ou bouchons d'oreilles pour simuler la perte auditive, des bandages ou bande adhésive pour limiter les mouvements, etc. La simulation ne nécessite pas obligatoirement d'équipements spécifiques.
- Diversifier les situations d'usage : différents contextes de temps, de lieux, de configurations, ...

### Pour l'acteur :

- Ne pas avoir peur du ridicule, lâcher prise pour comprendre l'expérience vécue par les personnes.
- Réaliser les activités de manière naturelle.

### Pour l'observateur :

- Suivre les conseils qui accompagnent la *Fiche Outil Immersion*.
- Filmer l'acteur dans un premier temps, puis dans un deuxième temps, remplir la *Fiche Outil Immersion* en visionnant la vidéo.







# SIMULATION

Titre / Objectif précis :

FICHE OUTIL

Construire un protocole expérimental permettant d'étudier, d'évaluer, de tester, une situation de vie, un produit ou une solution de conception (maquette, prototype), en se mettant à la place des personnes.

## SIMULATION

SE METTRE À LA PLACE DE (une personne sénior, mal voyante, personne extrême, personne vulnérable, ...) :

### Équipement pour la simulation

Description du matériel, des équipements nécessaires pour se mettre à la place des personnes.

### Tâches

Description de la tâche.

### Outils de mesure

Description des outils de mesure et d'analyse.

### Procédure

Description de la procédure de passation.

## RÉSULTATS

## REMARQUES



Projet :

Date :

Noms Prénoms :

