

Virtual Fauteuil

Alain Schmid (EDF R&D), Eric Monacelli (UVSQ)

Résumé

Simulateur en Réalité Virtuelle pour travailler sur l'accessibilité des bâtiments et pour l'apprentissage et l'évaluation de l'utilisation du fauteuil roulant pour favoriser la réinsertion socio-professionnelle.



Figure 1 : Déplacement d'un fauteuil dans une scène virtuelle

Objectifs

1. FORMER

Former à l'apprentissage et évaluer la conduite de fauteuil roulant

2. SENSIBILISER

Sensibiliser et étudier l'accessibilité de nouveaux projets urbains et des ERP

3. SIMULER

Simuler les environnements de vie et de travail pour améliorer l'accessibilité, pour un apprentissage du la conduite du fauteuil et faciliter la réinsertion socio professionnelle.

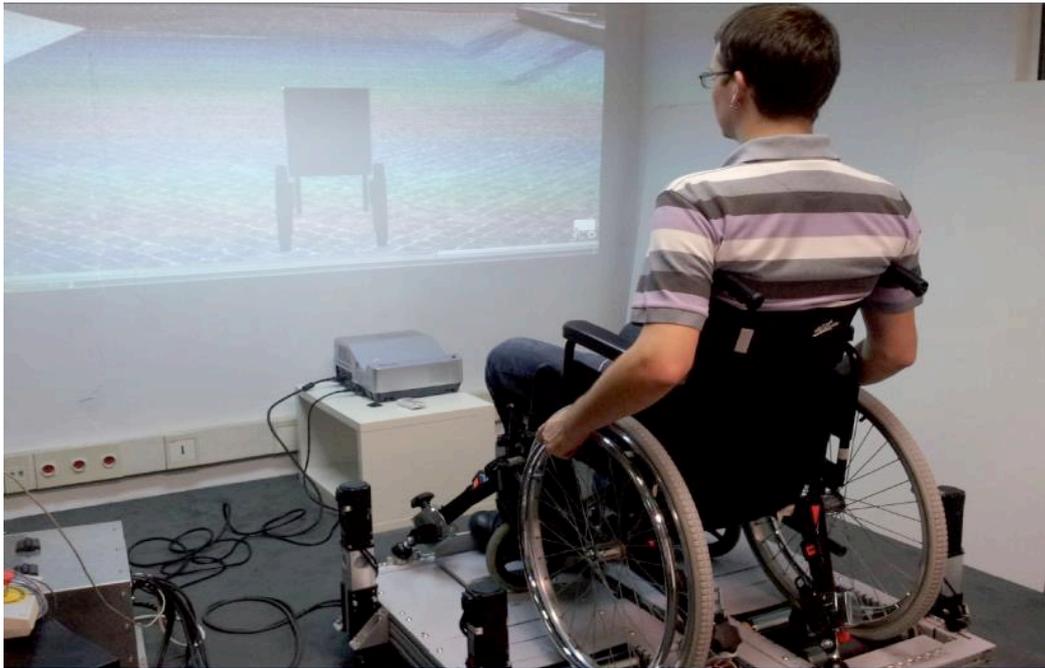


Figure 2: Plateforme à retour d'effort pour intégrer avec la scène virtuelle

Des moyens techniques

- Une plateforme à retour d'effort,
- Des scènes virtuelles,
- Des personnes, des fauteuils roulants, des aides techniques en 3D,
- Un environnement de réalité virtuelle:
 - casque de réalité virtuelle,
 - capteurs,
 - interfaces,
- Des exercices d'apprentissage du fauteuil roulant.

Partenaires



EDF: alain-cc.schmid@edf.fr



CEREMH : contact@ceremh.org



UVSQ : eric.monacelli@uvsq.fr



Ile de France



Pôle Mov eo