

PLAN D'EXPÉRIMENTATION PARTAGE DE CONSCIENCE DE SITUATION

Objectifs:

Il s'agit d'étudier le lien entre la précision du partage de conscience de situation et la performance globale de l'équipe. Pour cette étude nous nous focaliserons sur la représentation spatiale. Nous proposons l'expérience suivante :

Instructions :

“Deux personnes doivent collaborer, un officier de commandement (CapCom) (*toi*) au centre de contrôle, et un Astronaute (Astro) (*toi*) dans un rover sur le terrain.

Une pierre blanche a été placée sur le terrain préalablement. CapCom est informé de la position de la pierre en la localisant sur une carte qui lui est fournie. Astro possède la même carte sans la localisation de l'objet.

L'objectif pour CapCom est de guider oralement Astro jusqu'à l'objet en question pour que celui-ci le trouve. Vous pouvez utiliser la carte et toutes autres indications visuelles issues de la simulation dans vos communications. Vous n'êtes pas autorisés à donner directement la localisation géographique de la roche à l'Astro.

Toutes les 45s, la simulation se met en pause automatiquement et le chrono est mis sur pause. Les deux coéquipiers doivent alors reporter sur leur carte la position estimée d'Astro. Chaque position doit être numérotée (ex: X1, X2, etc.). Pendant cette période les 2 coéquipiers ne doivent plus communiquer.

L'expérience est terminée lorsque l'objet est trouvé. Le chrono est alors stoppé et le temps mis pour compléter cette mission est relevé par l'expérimentateur.

A la fin de l'expérience, vous devrez remplir un questionnaire sur ordinateur. Le questionnaire et la carte seront à donner à l'expérimentateur en fin de session. “

Matériel :

- *Pour l'expérimentateur* : - Un chronomètre - Un stylo - Une feuille - Les instructions
- 2 exemplaires du formulaire de consentement

- *Pour l'Astro* : - Un ordinateur équipé du logiciel de simulation mars.exe - Une carte du terrain vierge (sans positionnement de l'objet) - Un stylo ou crayon pointe fine.

- *Pour CapCom*: - Un ordinateur avec le questionnaire préparé (mais éteint pendant la simulation) - Une carte du terrain comprenant le positionnement de l'objet - Un stylo ou crayon pointe fine de même type que celui de l'Astro.

Déroulement étape par étape :

Avant l'arrivée des participants :

- Placer le formulaire de consentement et un stylo sur chaque table
- Allumer les 2 ordinateurs, et ouvrir la simulation sur le poste de l'astro
- Placer un panneau entre les 2 tables pour que les participants ne puissent pas se voir

Avec les participants :

- Répartition des rôles
- Lecture des instructions et objectifs

● **Briefing Cap Com**

- L'expérimentateur montre à CapCom le positionnement de l'objet du scénario sur la carte.
- Cette carte, avec la position de l'objet et la position de départ de l'Astro lui est distribuée.

● **Briefing Astro**

- Une carte vierge (ne possédant pas la position de l'objet) lui est distribuée
- L'Astro s'installe aux commandes du Rover, on lui explique les commandes à utiliser (flèches + barre espace)

Lancement de l'expérience :

- Lancement du logiciel de simulation (NB : Si le logiciel était déjà lancé, il faut l'arrêter et le relancer, car il y a une sauvegarde automatique des positions dans un fichier dont le nom correspond à la date et heure du début de l'expérience.)
- Le chronomètre est lancé par l'expérimentateur
- CapCom commence à guider l'Astro
- Toutes les 45s l'expérimentateur met sur pause le chrono et demande à chacun de noter sur sa carte la position estimée de l'Astro.
- Une fois les position reportées, l'examineur relance la simulation en appuyant sur espace.

Fin de l'expérience (objet trouvé ou temps dépassé):

- L'objet à trouver est un caillou blanc posé sur le sol et facile à remarquer. Il faut passer dessus pour valider sa découverte (alors s'affiche un message de succès).
- Stop chronomètre
- Report sur la feuille du temps écoulé.
- Remplissage du questionnaire par les individus.
- Remplissage du questionnaire par l'examineur.