

## VR Project Canvas — Tableau horizontal

Problème / Objectif	Cible / Utilisateurs	Expérience VR	KPI & Indicateurs de succès	Plateau matériel	Contraintes & Risques	GO / NO GO
-Comment familiariser les apprentis chirurgiens avec l'environnement du bloc et les protocoles opératoires avant leur première manipulation réelles -Réduire le stress lors de la première expérience réelle -Améliorer la maîtrise des protocoles avant manipulation -Diminuer les erreurs liés à l'inexpérience	-Etudiant en médecine -Chirurgien débutant -Hôpitaux universitaires -Centres de simulation médicale	☑ <b>Phase 1 : Immersion.</b> Exploration libre du bloc opératoire à 360° pour mémoriser l'emplacement des équipements. ☑ <b>Phase 2 : Apprentissage.</b> Interaction avec l'instrumentation (clic sur les scalpels/pincettes pour afficher leurs fonctions). ☑ <b>Phase 3 : Simulation.</b> Réalisation d'un protocole de suture sur un patient virtuel avec gui ☑ <b>Phase 4 : Debriefing.</b> Affichage d'un tableau de bord final avec les scores de précision et de temps.	-Temps mis pour une opération réussie -Temps de réaction en cas d'imprévus -Performance lors de la simulation -Précision des gestes lors de la simulation	-Le Casque VR -Les Contrôles - Un Ordinateur - Connexion Internet	- Compatibilité matériel hospitalier -Coût du matériel VR -Respect des protocoles médicaux officiels	GO si 80% des étudiants réussissent le protocole de suture sans erreur après seulement deux sessions VR. NO GO si le prototype provoque une fatigue visuelle (motion sickness) trop importante pour une session de 10 minutes.