

VR Project Canvas — Tableau horizontal

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