MANUEL D'UTILISATION LOGICIEL Frami3D

Rééducation de troubles neurosensoriels et neuromoteurs



Version 03

Applicable au logiciel Frami3D 1.0.0.7

SARL FRAMIRAL
107 Avenue Jean Maubert
06130 GRASSE
Tel: +33 422.480.107 Fax: +33 9.56.37.24.72
www.framiral.fr
contact@framiral.fr

Table des matières

1 DISPOSITIF FRAMI3D 5
2 PRESENTATION DU MATERIEL 5
3 CARACTERISTIQUES REQUISES POUR L'ORDINATEUR 5
4 PREMIERS PAS 6
5 LANCEMENT DU LOGICIEL 6
6 GESTION DES LICENCES 7
6.1 Fonctionnement 7
6.2 Demande de clé 7
6.3 Récupération de clé 9
7 CONFIGURATION WINDOWS 10
7.1 Vidéo Projecteur 10
7.1.1 Configuration Windows 10 10
7.2 Casque de réalité virtuelle 11
8 UTILISATION DU LOGICIEL FRAMI3D 11
8.1 Fenêtre principale 11
8.2 Historique 12
8.3 Lanceur d'exercice 13
8.4 Paramètres 14
8.4.1 Général 14
8.4.2 Logiciel 14
8.4.3 Simulation Routière 15
8.4.4 Simulation nautique 15
8.4.5 Simulation de foule 16
8.5 Exercice 17
8.5.1 Description de l'interface d'une Simulation Routière 17
8.5.2 Description des paramètres de la Simulation Routière 17
8.5.3 Description de l'interface d'une Simulation Nautique 18
8.5.4 Description des paramètres de la Simulation Nautique 19
8.5.5 Description de l'interface d'une Simulation de Foule 20
8.5.6 Description des paramètres de la Simulation de Foule 20
8.5.7 Description de l'interface d'un exercice en cours 21
8.5.8 Description de l'interface des résultats de la Simulation Routière 22
8.5.9 Description des résultats la Simulation Routière 22
8.5.10 Description de l'interface des résultats de la Simulation Nautique 23
8.5.11 Description des résultats de la Simulation Nautique 23
8.5.12 Description de l'interface des résultats de la Simulation de Foule 24
8.5.13 Description des résultats de la Simulation de Foule 24

9 FERMETURE DU LOGICIEL 24
10 AVERTISSEMENT 25
11 CONTRE-INDICATIONS 25
12 PRECAUTIONS D'UTILISATION 25
13 EFFETS INDESIRABLES 25

Table des illustrations

Figure 1 : Écran de sélection du Praticien de FramiGest 6
Figure 2 : Écran de sélection du Patient et du Logiciel de FramiGest 7
Figure 3 : Écran principal - Licence 8
Figure 4 : Fenêtre de la Licence 8
Figure 5 : Fenêtre du choix de la demande de clé 8
Figure 6 : Fenêtre de la demande de clé 9
Figure 7 : Menu contextuel du Bureau de Windows 10 10
Figure 8 : Fenêtre des options d'affichage de Windows 10 10
Figure 9 : Écran principal 11
Figure 10 : Historique 12
Figure 11 : Lanceur d'exercice 13
Figure 12 : Écran principal - Options 14
Figure 13 : Fenêtre des Paramètres 14
Figure 14 : Paramètres du Logiciel 14
Figure 15 : Paramétrage de la Simulation Routière 15
Figure 16 : Paramétrage de la Simulation Nautique 15
Figure 17 : Paramétrage de la Simulation de Foule 16
Figure 18 : Ecran d'Exercice de Simulation Routière 17
Figure 19 : Ecran d'Exercice de Simulation Nautique 18
Figure 20 : Ecran d'Exercice de Simulation de Foule 20
Figure 21 : Ecran d'Exercice en cours 21
Figure 22 : Ecran d'Exercice fini simulation Routiere 22
Figure 23 : Ecran d'Exercice fini simulation Nautique 23
Figure 24 : Ecran d'Exercice fini simulation de Foule 24

PREAMBULE

Afin d'en faciliter la compréhension, il est conseillé dans un premier temps de lire ce manuel de façon linéaire, sans tenir compte des renvois de section. Ces renvois seront utiles lors de l'utilisation du logiciel pour répondre à des questions précises.

Lecture des figures :

- Une figure représente une fenêtre ou une partie de fenêtre du logiciel
- Les points d'intérêt expliqués dans le texte sont mis en évidence par des cadres de couleur
- A la lecture du texte, ces cadres de couleur aident à la compréhension.

NB : le manuel est une aide à l'utilisation du logiciel ; il ne remplace en aucun cas une formation.

1 DISPOSITIF FRAMI3D

Le dispositif Frami3D est un dispositif de rééducation en immersion dans un environnement virtuel.

Il est destiné à la rééducation de patients présentant des troubles neurosensoriels ou neuro-moteurs.

2 PRESENTATION DU MATERIEL

- Le logiciel Frami3D permet de lancer des exercices de Feedbacks.
- Le logiciel Frami3D est lancé à partir du logiciel de gestion des patients FramiGest.
- L'interface de contrôle du logiciel, destinée au praticien, s'affiche sur l'écran principal de l'ordinateur. Les exercices, destinés au patient, sont affichés par un vidéo projecteur ou par un casque de réalité virtuelle.
- Le logiciel Frami3D ne peut fonctionner sans vidéo projecteur ou casque de réalité virtuelle.
- L'ordinateur, le vidéo projecteur et le casque de réalité virtuelle ne sont pas fournis avec le dispositif.

3 CARACTERISTIQUES REQUISES POUR L'ORDINATEUR

- Prérequis accessoires
  - Vidéo projecteur
    ou
  - Casque de réalité virtuelle

  Framiral ne garantit la compatibilité qu'avec le casque de réalité virtuelle Oculus Rift S

- Choix de l'écran principal de l'ordinateur
  - Diagonale minimale : 15 pouces.
  - Définition minimale : 1280 x 768.
  - Si la diagonale de l'écran est supérieure à 15,4 pouces, privilégier une définition d'au moins 1920x1080.
- Choix de l'ordinateur
  - Processeur : Puissance supérieure ou égale à un Intel Core i5 8400 ou un AMD Ryzen 5 2600.
  - Carte Graphique : Puissance supérieure ou égale à une GeForce GTX 1060 6 Go. Vérifier que les sorties vidéos sont compatibles avec le matériel, y compris le vidéo projecteur et le casque de réalité virtuelle.
  - Mémoire : Au moins 8 Go de RAM.
  - Carte mère : Vérifier qu'il y a assez de ports USB et qu'ils sont compatibles avec le matériel, y compris le casque de réalité virtuelle.
  - Disque Dur : Au moins 256 Go. Un SSD est conseillé.
  - Version Windows
    - Si vidéo projecteur : 7, 8 ou 10 Pro 64 bits.
    - Si casque de réalité virtuelle : 10 Pro 64 bits.
    - Incompatible avec Windows 10 S.
    - Version familiale possible mais attention à la mise en réseau.
  - Certaines fonctionnalités ne sont pas présentes s'il n'y a pas de connexion internet.
- Prérequis logiciels
  - Windows à jour (Microsoft Update)
  - Si Windows 7, installer .Net 4.7

4 PREMIERS PAS

- Installer FramiGest, si ce n'est pas déjà fait
  - Voir le manuel d'installation des logiciels
- Lire le manuel utilisateur de FramiGest
- Installer Frami3D, si ce n'est pas déjà fait
  - Voir le manuel d'installation des logiciels
- Lancer le logiciel Frami3D
  - Voir **Section 5 : Lancement du Logiciel**
- Faire la demande de clé du logiciel Frami3D
  - Voir **Section 6 :** Gestion des Licences
  - Le logiciel Frami3D peut fonctionner 15 jours à compter de l'installation sans licence.
- Configurer le logiciel Frami3D
  - Voir **Section 7 : Configuration Windows**
  - Voir **Section 8.4 : Paramètres**
- Utiliser le logiciel avec des patients

5 LANCEMENT DU LOGICIEL

Pour lancer le logiciel Frami3D, lancer d'abord FramiGest.

Dans la fenêtre qui s'ouvre, sélectionner un praticien et cliquer sur le bouton « Ok », voir ci-dessous.

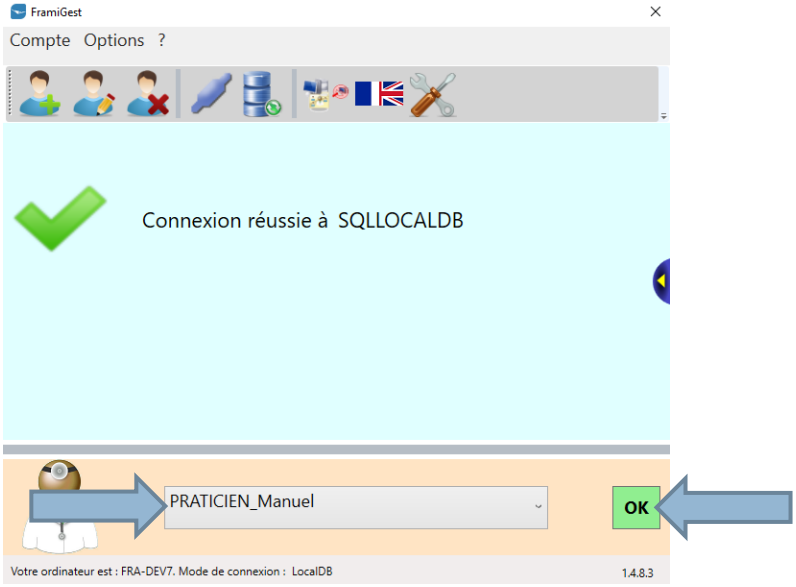


FIGURE 1 : ÉCRAN DE SELECTION DU PRATICIEN DE FRAMIGEST

Dans la fenêtre qui s'ouvre, sélectionner un patient et cliquer sur le bouton Frami3D, voir ci-dessous.

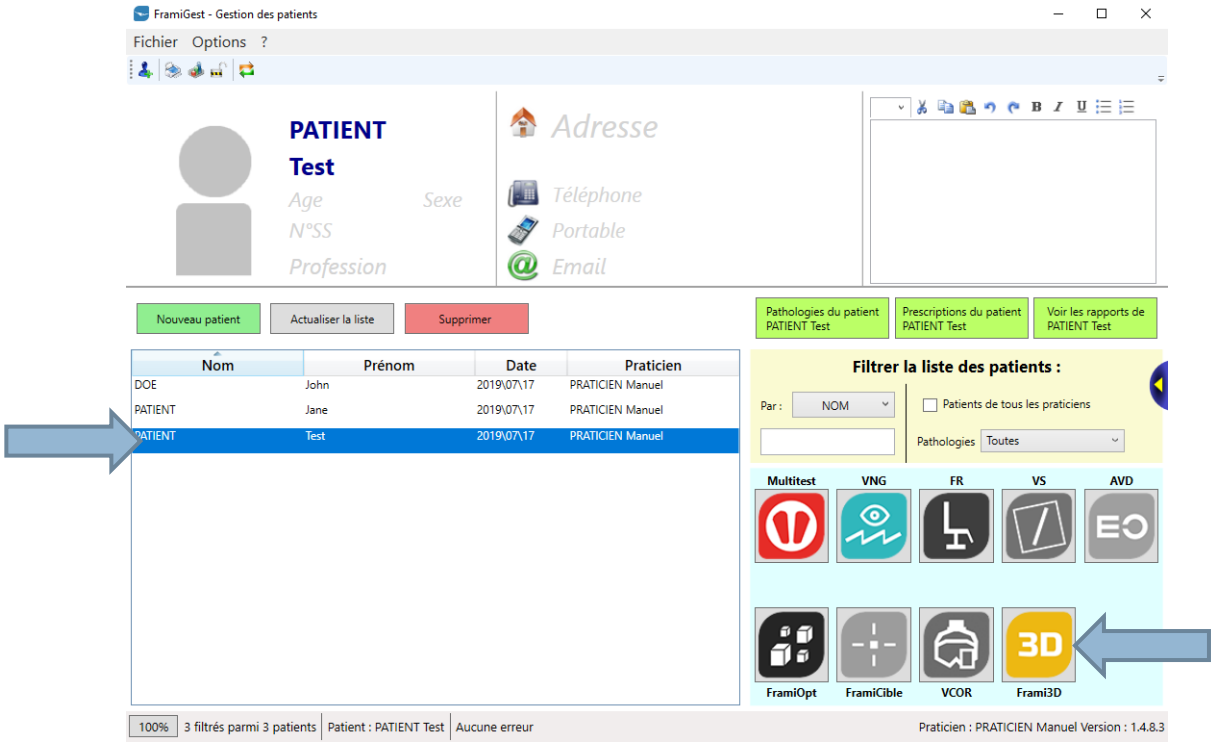


FIGURE 2 : ÉCRAN DE SELECTION DU PATIENT ET DU LOGICIEL DE FRAMIGEST

Attention, ne pas ouvrir simultanément le logiciel Multitest et le logiciel Frami3D

6 GESTION DES LICENCES

6.1 Fonctionnement

Pour pouvoir fonctionner le logiciel doit être en période d'essai ou une clé de licence doit avoir été récupérée.

La période d'essai dure 15 jours à compter du jour de l'installation du logiciel. Pour pouvoir continuer à utiliser le logiciel après la fin de la période d'essai, il faut faire une demande de clé, voir **Section 6.2 page 7**.

Une fois la demande de clé traitée, généralement sous une semaine, la clé de licence pour ce logiciel sera créée et pourra être récupérée, voir **Section 6.3 page 9**. Il est fortement conseillé d'effectuer la demande de clé le jour de l'installation ou le plus tôt possible.

La clé de licence dure 7 mois à compter du jour de sa création. Un mois avant la fin de cette période une nouvelle clé de licence valide 7 mois sera créée qu'il faudra alors récupérer pour continuer l'utilisation.

6.2 Demande de clé

Si l'ordinateur n'a pas d'accès internet, contacter Framiral pour effectuer la demande de clé.

Dans le cas contraire, lancer Frami3D, voir **Section 5 page 6**, et cliquer sur le menu « ? » puis sur le sous-menu « Licence », voir ci-dessous.

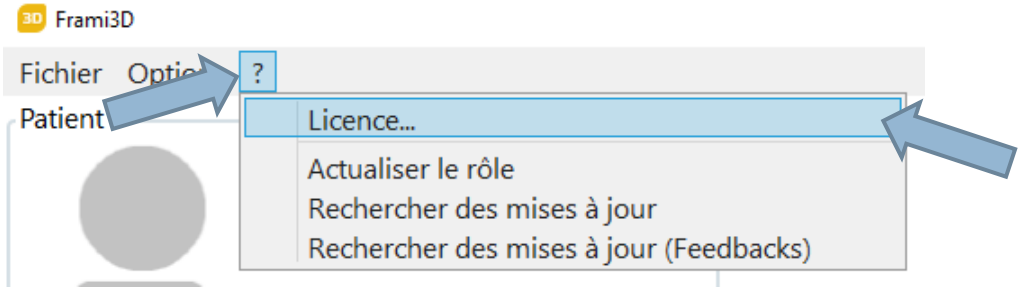


FIGURE 3 : ÉCRAN PRINCIPAL - LICENCE

Dans la fenêtre qui s'ouvrira, cliquer sur le bouton « Faire une demande », voir ci-dessous.

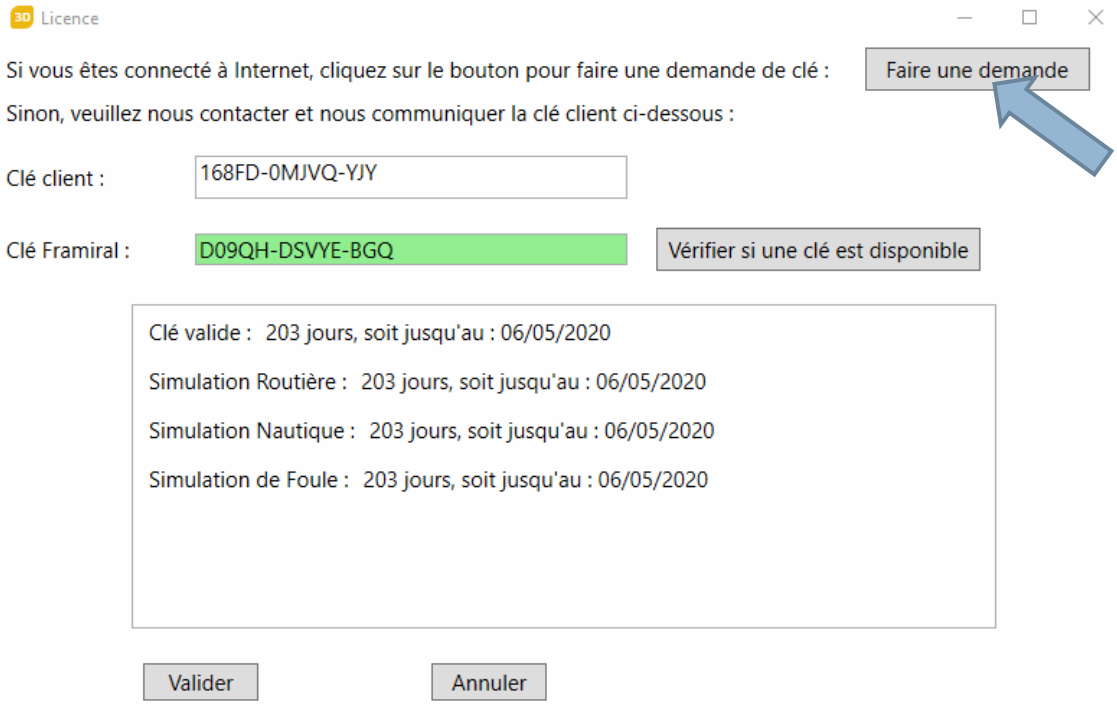


FIGURE 4 : FENETRE DE LA LICENCE

Dans la fenêtre qui s'ouvrira, cliquer sur le premier choix, voir ci-dessous.

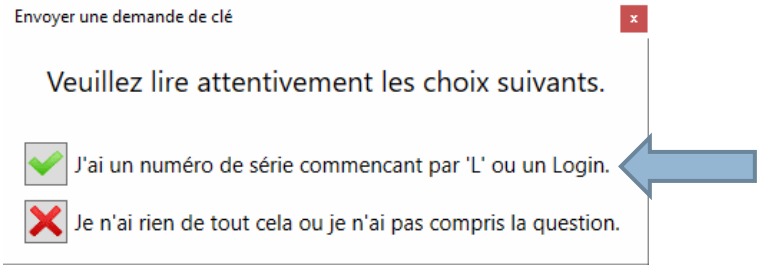


FIGURE 5 : FENETRE DU CHOIX DE LA DEMANDE DE CLE

Dans la fenêtre qui s'ouvrira, renseigner les informations tel qu'indiqué.

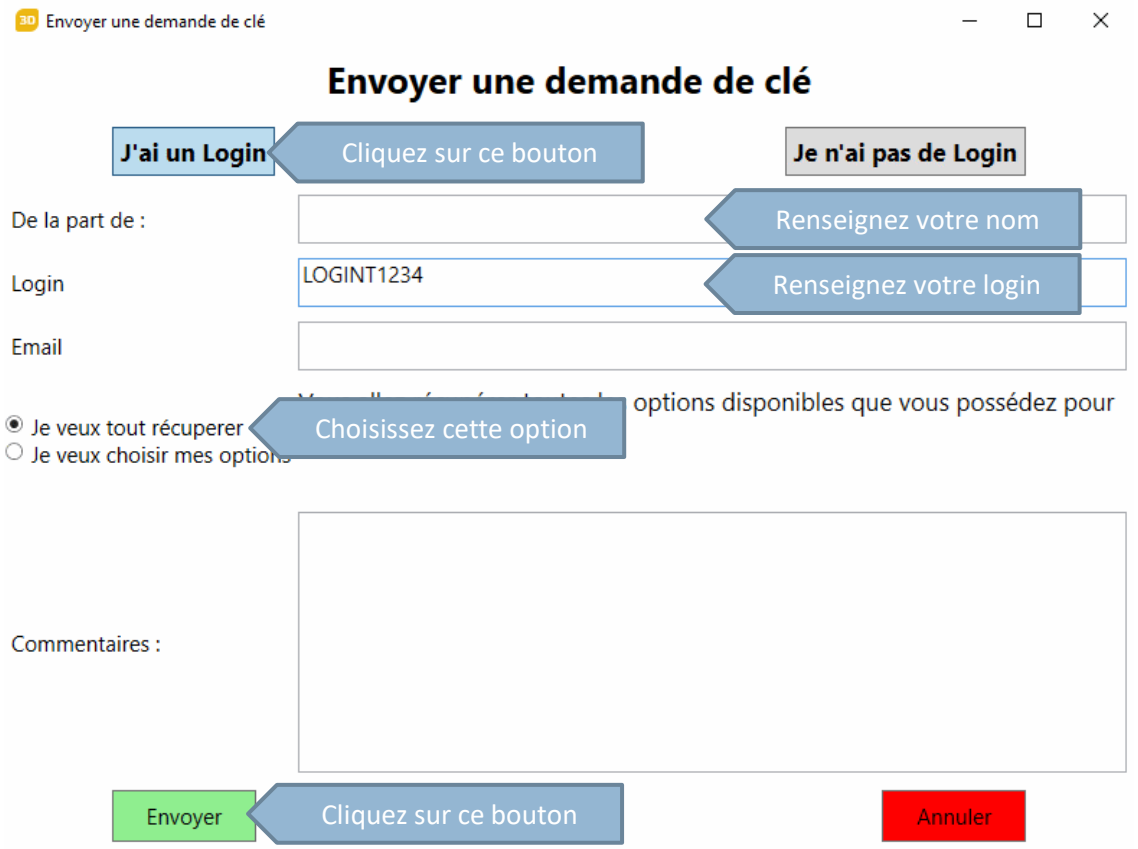


FIGURE 6 : FENETRE DE LA DEMANDE DE CLE

Le login à renseigner dans la demande de clé est fourni par email par Framiral.

6.3 Récupération de clé

Si l'ordinateur dispose d'un accès internet qui ne bloque pas le site de Framiral, le logiciel Frami3D ira automatiquement rechercher à intervalle régulier si une nouvelle clé de licence est disponible et la récupéra le cas échéant. Dans ce cas, aucune action de l'utilisateur n'est requise.

Dans le cas où l'ordinateur ne dispose pas d'un accès internet ou si le site de Framiral est bloqué, lorsque le logiciel Frami3D indiquera la fin de validité de la clé de licence courante, il faudra contacter Framiral pour obtenir une nouvelle clé de licence.

7 CONFIGURATION WINDOWS

7.1 Vidéo Projecteur

Pour le bon fonctionnement de Frami3D avec un vidéo projecteur, la configuration Écrans Multiples de Windows doit être en mode Étendu.

7.1.1 Configuration Windows 10

Faire un clic droit sur le bureau de Windows à un endroit sans icone.
Dans la fenêtre qui s'ouvrira, cliquer sur le menu « Paramètres d'affichage », voir ci-dessous.

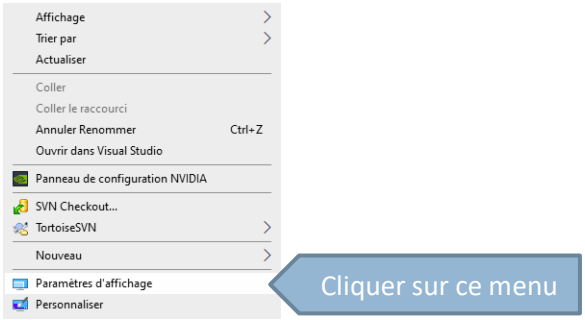


FIGURE 7 : MENU CONTEXTUEL DU BUREAU DE WINDOWS 10

Dans la prochaine fenêtre, repérer la section « Plusieurs affichages ». Si cette section n'existe pas, le vidéo projecteur n'a pas été détecté par Windows. Avant de pouvoir passer à la suite il faudra d'abord résoudre ce problème.

Cliquer sur la liste déroulante en dessous de la mention « Écrans multiples » et choisir « Étendre ces affichages », voir ci-dessous.

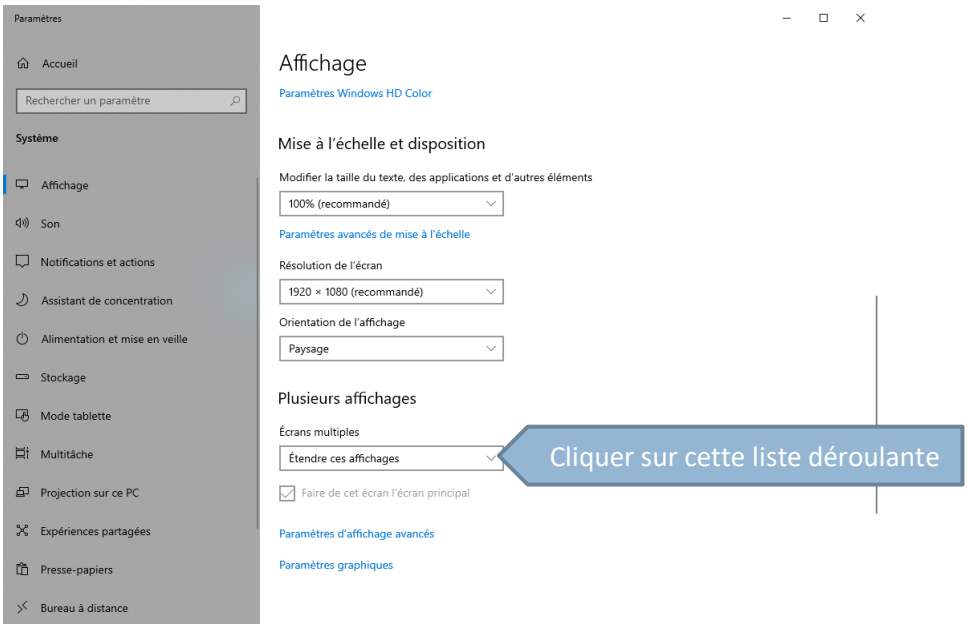


FIGURE 8 : FENETRE DES OPTIONS D'AFFICHAGE DE WINDOWS 10

Fermer la fenêtre en cliquant sur la croix en haut à droite de celle-ci.

7.2 Casque de réalité virtuelle

Pour le bon fonctionnement de Frami3D avec un casque de réalité virtuelle, consulter la documentation de ce casque. Cela inclus en général une installation de logiciels spécifiques au casque, une installation matérielle ainsi qu'une configuration et/ou calibration du casque.

8 UTILISATION DU LOGICIEL FRAMI3D

8.1 Fenêtre principale

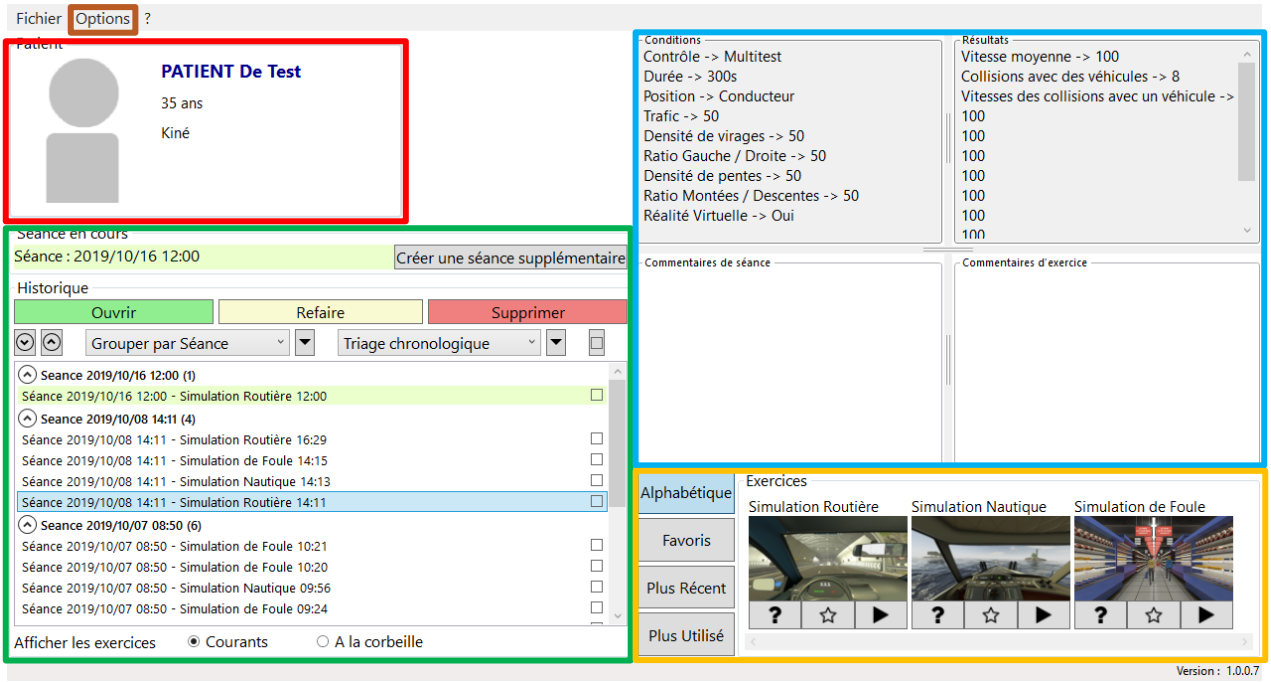


FIGURE 9 : ÉCRAN PRINCIPAL

Cadre rouge : Informations du patient renseignées depuis FramiGest.

Cadre vert : Historique des séances et exercices déjà effectués. Voir Section 8.2 page 12.

Cadre bleu clair : Affiche les conditions, les résultats ainsi que les commentaires de l'exercice sélectionné. Les champs des commentaires sont éditables.

Cadre orange : Boutons permettant de lancer un nouvel exercice avec le patient sélectionné. Voir Section 8.3 page 13.

Cadre marron : Menu des options. Voir Section 8.4 page 14.

8.2 Historique

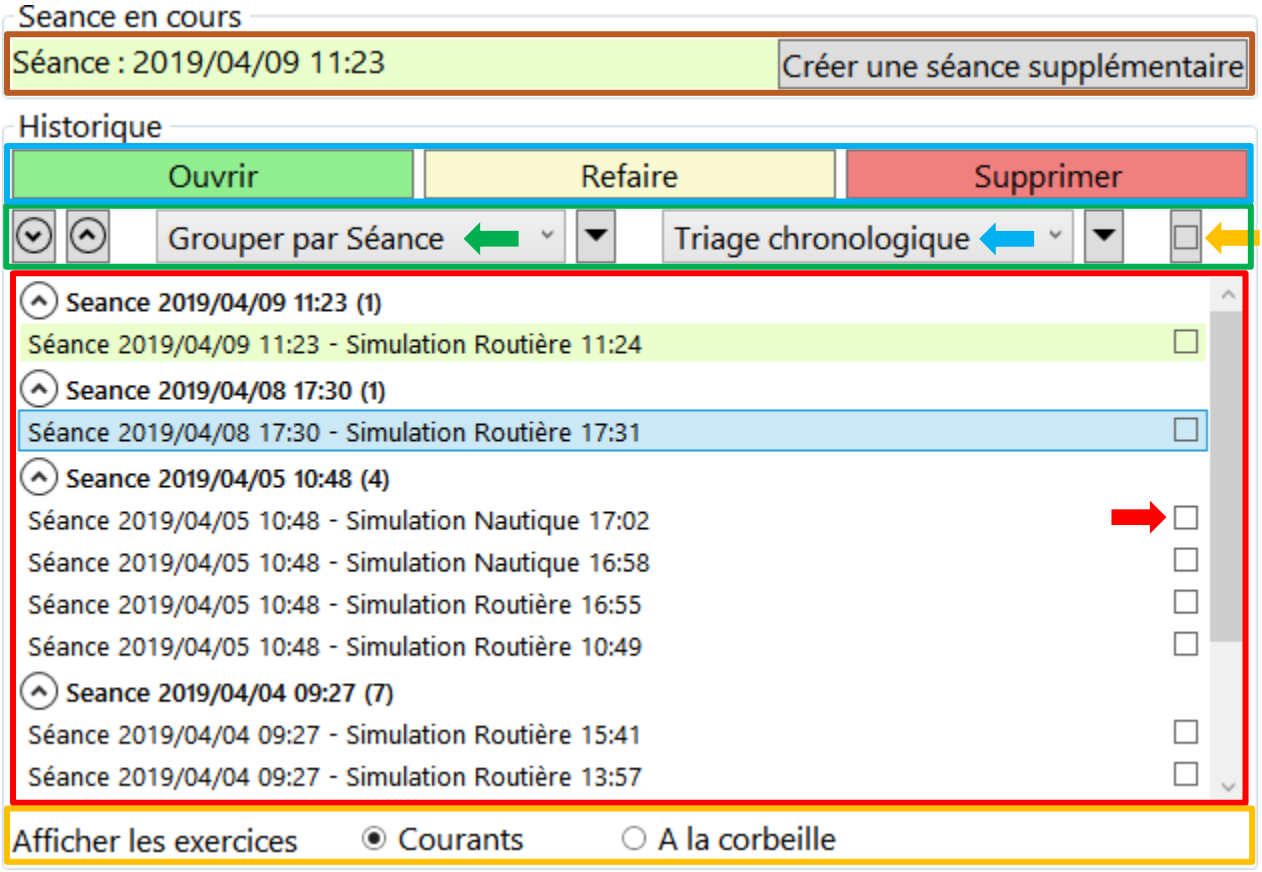


FIGURE 10 : HISTORIQUE

Cadre rouge : Historique des séances et exercices déjà effectués. L'exercice avec le fond vert fait partie de la séance en cours, voir le cadre marron. L'exercice avec le fond bleu est sélectionné. Cliquer sur le cadre pointé par la flèche rouge permet de mettre l'exercice en favori.

Cadre vert : Gestion des groupes, des tris et des filtres de l'historique. Le bouton pointé par la flèche orange permet de n'afficher que les exercices favoris, voir le cadre rouge.

Cadre bleu clair : Le bouton « Ouvrir » permet d'ouvrir les résultats de l'exercice sélectionné. Le bouton « Refaire » permet de lancer un nouvel exercice du même type et avec les mêmes paramètres que l'exercice sélectionné. Le bouton « Supprimer » permet de mettre à la corbeille l'exercice sélectionné, voir le cadre orange.

Cadre orange : Sélectionner « Courants » permet de voir les exercices qui ne sont pas à la corbeille. C'est le mode par défaut. Sélectionner « A la corbeille » permet de voir les exercices mis à la corbeille. L'action « Supprimer » sur un exercice à la corbeille le supprime définitivement.

Cadre marron : Séance en cours. Une séance est créée automatiquement au premier exercice de la journée. Il est possible d'ajouter une nouvelle séance en cliquant sur le bouton « Créer un séance supplémentaire ».

8.3 Lanceur d'exercice



FIGURE 11 : LANCEUR D'EXERCICE

Cadre rouge : Liste des exercices disponibles. Chaque exercice est représenté par un nom, une image ainsi que trois boutons. Le nom indique le type d'exercice. L'image donne un aperçu de ce que verra le patient pendant l'exercice. Les boutons permettent de lancer un exercice ou de le mettre en favori, voir le cadre vert et la flèche violette.

Cadre vert : Bouton permettant de lancer un nouvel exercice du type désiré.

Cadre bleu clair : Permet de mettre en favori un exercice. Voir flèche violette.

Cadre orange : Boutons permettant de trier ou de filtrer la liste des exercices. Seul un filtre ou un tri peut être actif à la fois.

Flèche marron : Ordre alphabétique des noms des exercices.

Flèche violette : Affiche uniquement les exercices favoris.

Flèche vert clair : Ordre chronologique descendant de la dernière utilisation de chaque exercice.

Flèche rose : Ordre descendant du nombre d'utilisations de chaque exercice.

8.4 Paramètres

8.4.1 Général

Pour ouvrir la fenêtre des paramètres :

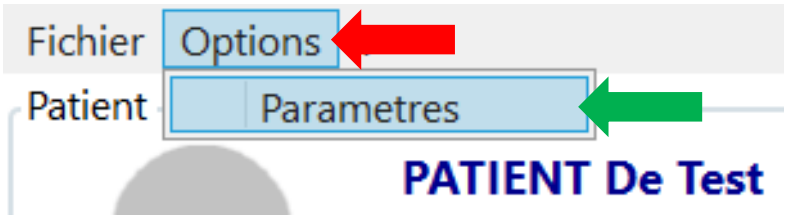


FIGURE 12 : ÉCRAN PRINCIPAL - OPTIONS

- Cliquer sur le menu « Options »
- Cliquer sur le sous-menu « Paramètres »

La fenêtre suivante s'ouvrira alors.

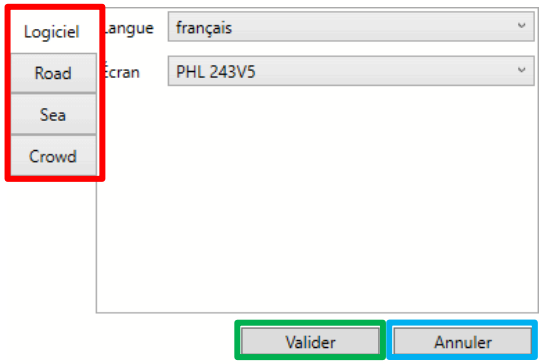


FIGURE 13 : FENETRE DES PARAMETRES

Cadre rouge : Onglets des paramètres. Voir les sections suivantes pour une description de chaque onglet.

Cadre vert : Enregistre les changements de paramètres.

Cadre bleu clair : Annule les changements de paramètres.

8.4.2 Logiciel

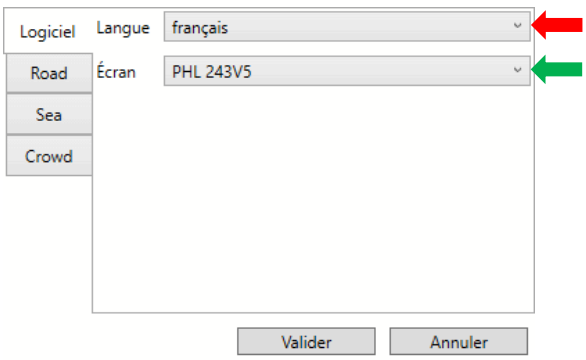


FIGURE 14 : PARAMETRES DU LOGICIEL

Flèche rouge : Permet le choix de la langue utilisée par le logiciel. Après avoir choisi la langue, un redémarrage du logiciel est nécessaire pour prendre en compte ce changement.

Flèche verte : Choix de l'écran sur lequel seront projetés les Feedbacks. Ce paramètre ne sert pas à choisir le casque de réalité virtuelle, ce choix se fait lors du lancement d'un exercice. Voir **Sections 8.5.1 page 17** et **8.5.3 page 18**.

8.4.3 Simulation Routière

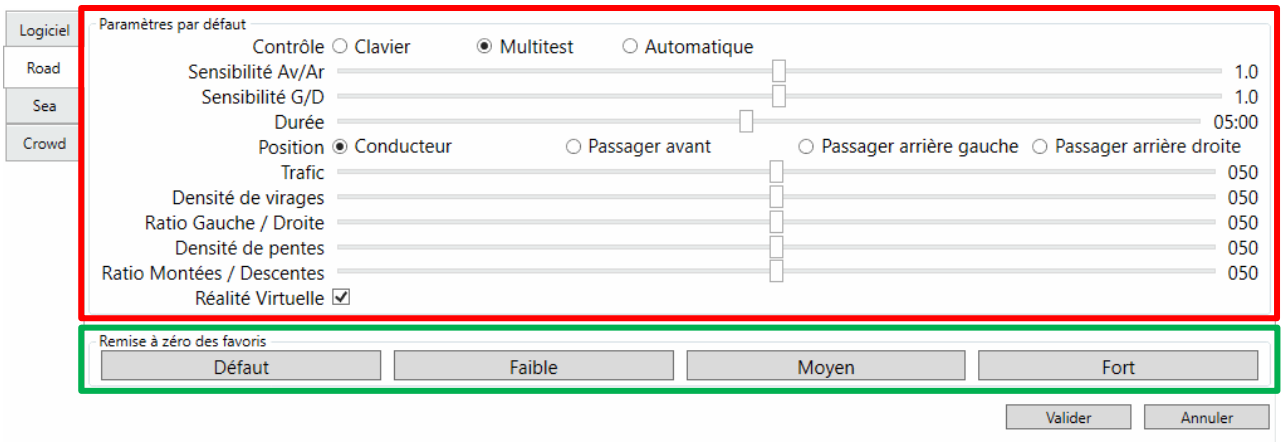


FIGURE 15 : PARAMETRAGE DE LA SIMULATION ROUTIERE

Cadre rouge : Permet de choisir les paramètres par défaut des exercices de simulation routière. On affecte aux paramètres d'un nouvel exercice ces paramètres par défaut. Pour une description des paramètres, voir **Section 8.5.2 page 17**.

Cadre vert : Permet la réinitialisation des paramètres par défaut en cliquant sur le bouton « Défaut ». Si on demande cette réinitialisation, les paramètres par défaut ne peuvent plus être modifiés depuis l'interface dans le cadre rouge.
On peut également réinitialiser les paramètres favoris en cliquant sur l'un des autres boutons.
La réinitialisation n'est effective qu'après avoir cliqué sur le bouton « Valider ».

8.4.4 Simulation nautique

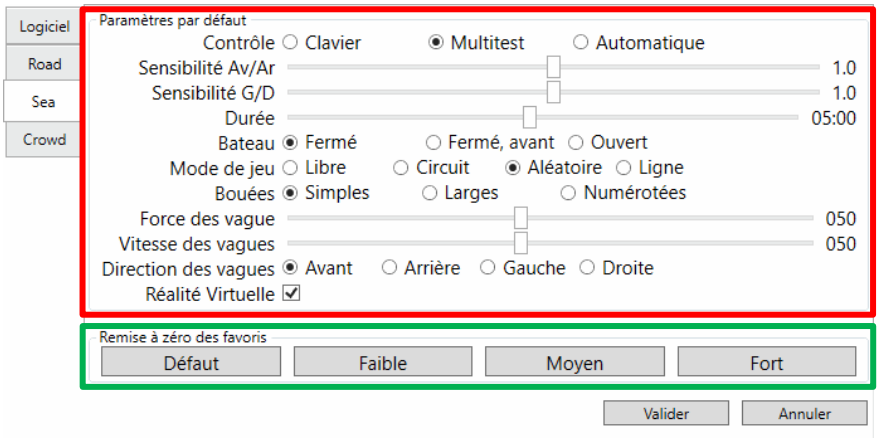


FIGURE 16 : PARAMETRAGE DE LA SIMULATION NAUTIQUE

Cadre rouge : Permet de choisir les paramètres par défaut des exercices de simulation nautique. On affecte aux paramètres d'un nouvel exercice ces paramètres par défaut. Pour une description des paramètres, voir Section 8.5.4 page 19

Cadre vert : Permet la réinitialisation des paramètres par défaut en cliquant sur le bouton « Défaut ». Si on demande cette réinitialisation, les paramètres par défaut ne peuvent plus être modifiés depuis l'interface dans le cadre rouge.

On peut également réinitialiser les paramètres favoris en cliquant sur l'un des autres boutons.

La réinitialisation n'est effective qu'après avoir cliqué sur le bouton « Valider ».

8.4.5 Simulation de foule

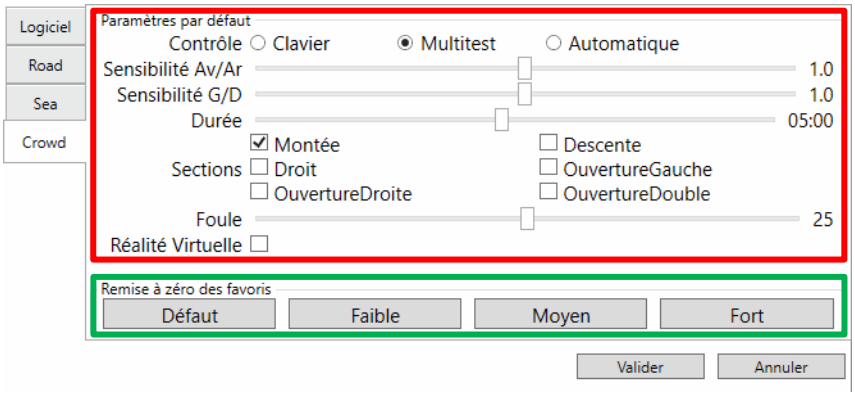


FIGURE 17 : PARAMETRAGE DE LA SIMULATION DE FOULE

Cadre rouge : Permet de choisir les paramètres par défaut des exercices de simulation de foule. On affecte aux paramètres d'un nouvel exercice ces paramètres par défaut. Pour une description des paramètres, voir Section 8.5.6 page 20.

Cadre vert : Permet la réinitialisation des paramètres par défaut en cliquant sur le bouton « Défaut ». Si on demande cette réinitialisation, les paramètres par défaut ne peuvent plus être modifiés depuis l'interface dans le cadre rouge.
On peut également réinitialiser les paramètres favoris en cliquant sur l'un des autres boutons.
La réinitialisation n'est effective qu'après avoir cliqué sur le bouton « Valider ».

8.5 Exercice

8.5.1 Description de l'interface d'une Simulation Routière

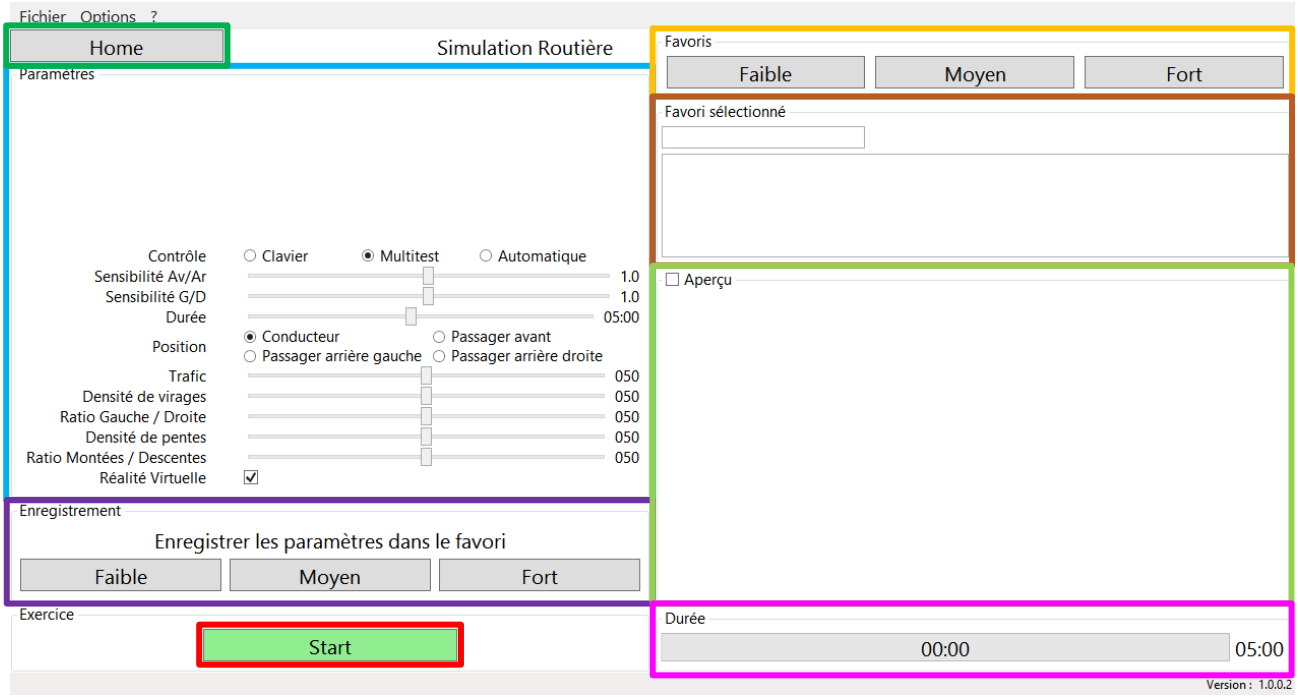


FIGURE 18 : ECRAN D'EXERCICE DE SIMULATION ROUTIERE

Cadre rouge : Bouton permettant de démarrer l'exercice.

Cadre vert : Bouton permettant de revenir au menu principal.

Cadre bleu clair : Paramètres de l'exercice de simulation routière. Voir **Section 8.5.2 page 17**

Cadre orange : Boutons permettant de sélectionner et utiliser un paramétrage favori. Un paramétrage favori consiste en une sélection particulière de paramètres (dans le cadre bleu clair) pouvant être réutilisée. La simulation routière est livrée avec trois paramétrages favoris par défaut mais il est possible de les éditer, voir cadre violet.

Cadre marron : Le premier champ affiche le nom du favori sélectionné. Le deuxième champ affiche la description du favori sélectionné. Ces deux champs sont éditables.

Cadre violet : Enregistre les paramètres sélectionnés (dans le cadre bleu clair) dans le favori choisi.

Cadre vert clair : Aperçu de ce que le patient voit par le vidéo projecteur ou le casque réalité virtuelle. Si des lenteurs de l'ordinateur sont constatées l'aperçu peut être arrêté en cliquant sur la case à cocher.

Cadre rose : Durée écoulée et durée restante de l'exercice.

8.5.2 Description des paramètres de la Simulation Routière

- Contrôle : Permet de choisir le mode de contrôle de la voiture
  - Clavier : La voiture est contrôlée par les flèches du clavier
  - Multitest : La voiture est contrôlée par le centre de pression du patient sur la plateforme Multitest
  - Automatique : La voiture est contrôlée par l'ordinateur

- Sensibilité Av/Ar : Permet de diminuer ou d'augmenter la sensibilité des contrôles Avant et Arrière
- Sensibilité G/D : Permet de diminuer ou d'augmenter la sensibilité des contrôles Gauche et Droite
- Durée : Permet de choisir la durée de l'exercice
- Position : Permet de choisir la position de la caméra dans la voiture
    - Conducteur
    - Passager avant
    - Passager arrière gauche
    - Passager arrière droite
- Trafic : Permet de choisir le nombre de voitures présentes simultanément
- Densité de virages : Permet de choisir la densité moyenne de virages de l'exercice
    - Une valeur de 50 veut dire que l'on va rencontrer en moyenne 50% de virages pendant l'exercice
    - La somme de la densité de virage et de la densité de pentes ne peut être supérieure à 100%
- Ratio Gauche / Droite : Permet de choisir la probabilité d'avoir un virage à gauche au lieu d'un virage à droite
- Densité de pente : Permet de choisir la densité moyenne de pentes de l'exercice
    - Une valeur de 50 veut dire que l'on va rencontrer en moyenne 50% de pentes pendant l'exercice
    - La somme de la densité de virage et de la densité de pentes ne peut être supérieure à 100%
- Ratio Montée / Descente : Permet de choisir la probabilité d'avoir une montée au lieu d'une descente
- Réalité Virtuelle : Permet d'activer l'utilisation du casque de réalité virtuelle connecté à l'ordinateur

8.5.3 Description de l'interface d'une Simulation Nautique

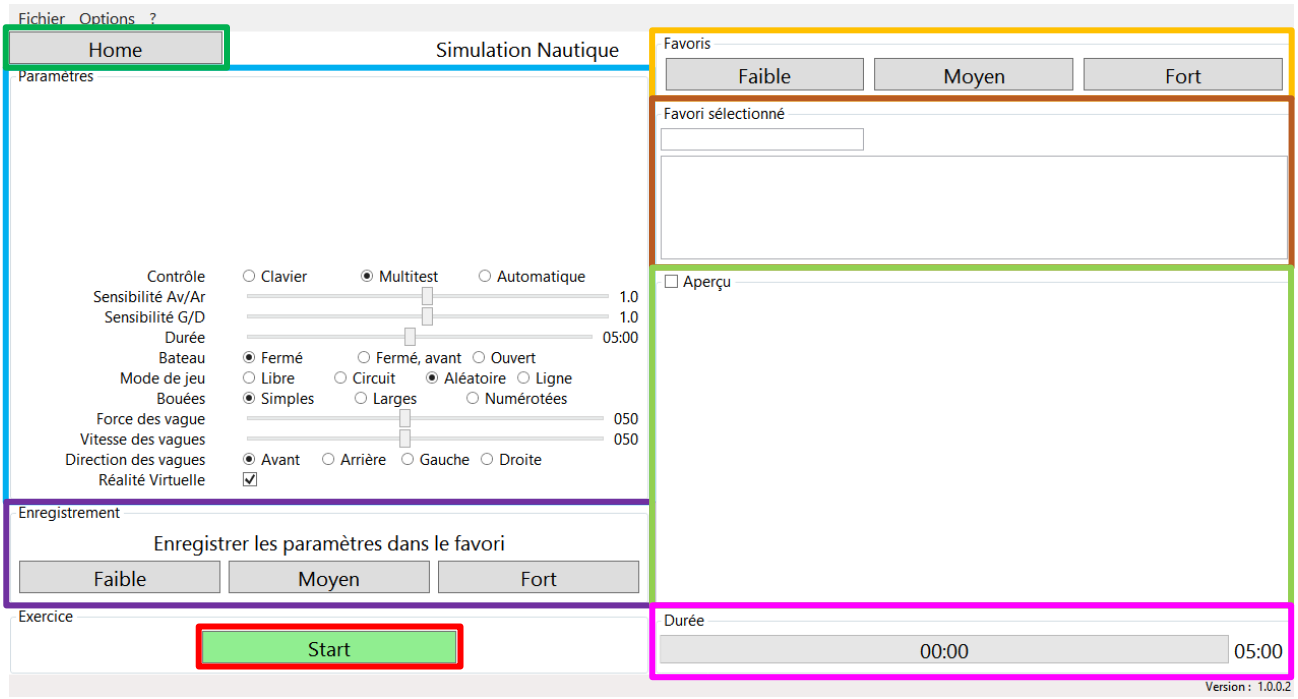


FIGURE 19 : ECRAN D'EXERCICE DE SIMULATION NAUTIQUE

Cadre rouge : Bouton permettant de démarrer l'exercice.

Cadre vert : Bouton permettant de revenir au menu principal.

Cadre bleu clair : Paramètres de l'exercice de simulation nautique. Voir **Section 8.5.4 page 19**.

Cadre orange : Boutons permettant de sélectionner et utiliser un paramétrage favori. Un paramétrage favori consiste en une sélection particulière de paramètres (dans le cadre bleu clair) pouvant être réutilisée. La simulation nautique est livrée avec trois paramétrages favoris par défaut mais il est possible de les éditer, voir cadre violet.

Cadre marron : Le premier champ affiche le nom du favori sélectionné. Le deuxième champ affiche la description du favori sélectionné. Ces deux champs sont éditables.

Cadre violet : Enregistre les paramètres sélectionnés (dans le cadre bleu clair) dans le favori choisi.

Cadre vert clair : Aperçu de ce que le patient voit par le vidéo projecteur ou le casque réalité virtuelle. Cette case peut être décochée en cliquant dessus pour arrêter l'aperçu si des lenteurs de l'ordinateur sont détectées.

Cadre fuchsia : Durée écoulée et durée restante de l'exercice.

8.5.4 Description des paramètres de la Simulation Nautique

- Contrôle : Permet de choisir le mode de contrôle de la voiture
  - Clavier : Le bateau est contrôlé par les flèches du clavier
  - Multitest : Le bateau est contrôlé par le centre de pression du patient sur la plateforme Multitest
  - Automatique : Le bateau est contrôlé par l'ordinateur et suis les bouées s'il y en a
- Sensibilité Av/Ar : Permet de diminuer ou d'augmenter la sensibilité des contrôles Avant et Arrière
- Sensibilité G/D : Permet de diminuer ou d'augmenter la sensibilité des contrôles Gauche et Droite
- Durée : Permet de choisir la durée de l'exercice
- Bateau : Permet de choisir la position de la caméra dans la voiture
  - Fermé : Bateau avec cabine
  - Fermé, avant : Bateau avec cabine, caméra à l'avant du bateau
  - Ouvert : Bateau sans cabine
- Mode de jeu : Permet de choisir le mode de jeu
  - Libre : Deux îles se trouvent au milieu de la mer, aucune bouée
  - Circuit : Les bouées sont disposées autour des deux îles de manière à créer un circuit en 8 autour d'elles
  - Aléatoire : Les bouées sont placées aléatoirement devant le bateau
  - Ligne : Les bouées sont placées en ligne devant le bateau
- Bouées : Permet de choisir le type de bouées
  - Simples : Les bouées sont en forme de cercle
  - Larges : Les bouées sont formées de deux bouées espacées avec une barre les reliant
  - Numérotées : Les bouées sont en forme de cercle avec un numéro unique à l'intérieur
    - Il faut passer dans les cercles dans l'ordre des numéros
- Force des vagues : Permet de choisir l'amplitude des vagues
- Vitesse des vagues : Permet de choisir la vitesse des vagues
- Direction des vagues : Permet de choisir de quelle direction viennent les vagues
- Réalité Virtuelle : Permet d'activer ou désactiver l'utilisation du casque de réalité virtuelle connecté à l'ordinateur

8.5.5 Description de l'interface d'une Simulation de Foule

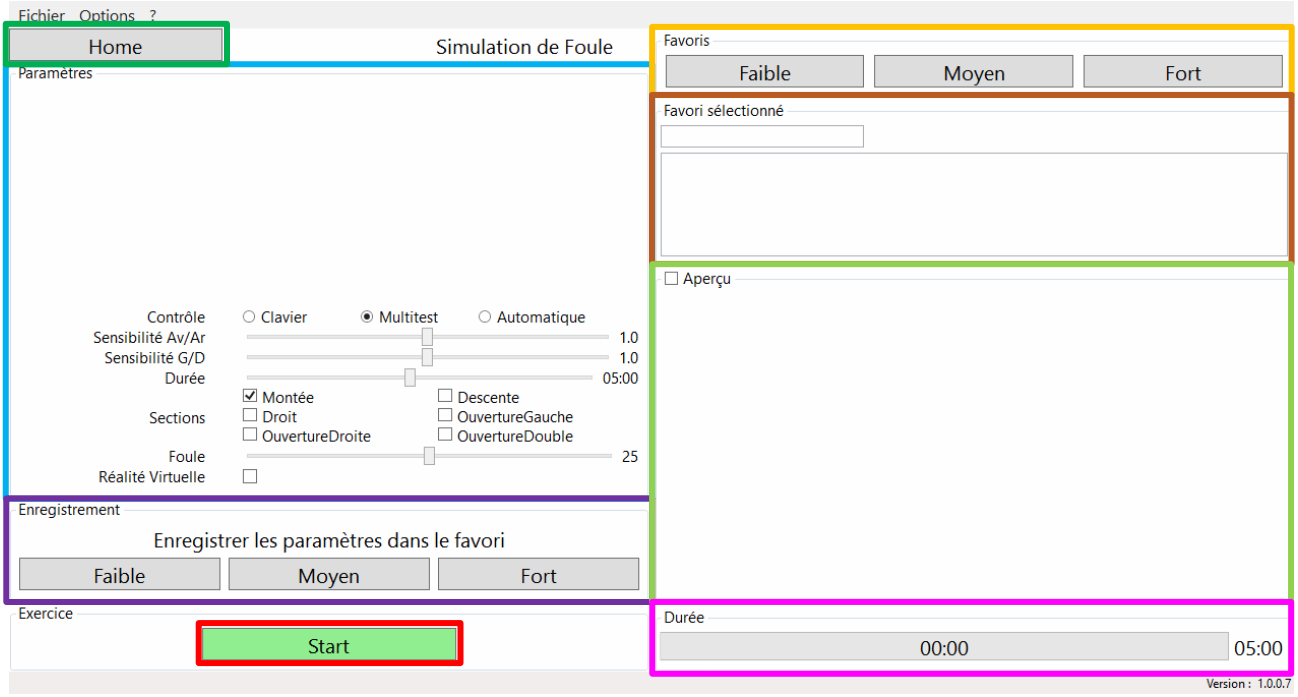


FIGURE 20 : ECRAN D'EXERCICE DE SIMULATION DE FOULE

Cadre rouge : Bouton permettant de démarrer l'exercice.

Cadre vert : Bouton permettant de revenir au menu principal.

Cadre bleu clair : Paramètres de l'exercice de simulation de foule. Voir **Section 8.5.6 page 20**.

Cadre orange : Boutons permettant de sélectionner et utiliser un paramétrage favori. Un paramétrage favori consiste en une sélection particulière de paramètres (dans le cadre bleu clair) pouvant être réutilisée. La simulation nautique est livrée avec trois paramétrages favoris par défaut mais il est possible de les éditer, voir cadre violet.

Cadre marron : Le premier champ affiche le nom du favori sélectionné. Le deuxième champ affiche la description du favori sélectionné. Ces deux champs sont éditables.

Cadre violet : Enregistre les paramètres sélectionnés (dans le cadre bleu clair) dans le favori choisi.

Cadre vert clair : Aperçu de ce que le patient voit par le vidéo projecteur ou le casque réalité virtuelle. Cette case peut être décochée en cliquant dessus pour arrêter l'aperçu si des lenteurs de l'ordinateur sont détectées.

Cadre fuchsia : Durée écoulée et durée restante de l'exercice.

8.5.6 Description des paramètres de la Simulation de Foule

- Contrôle : Permet de choisir le mode de contrôle de la voiture
  - Clavier : Le bateau est contrôlé par les flèches du clavier
  - Multitest : Le bateau est contrôlé par le centre de pression du patient sur la plateforme Multitest
  - Automatique : Le bateau est contrôlé par l'ordinateur et suis les bouées s'il y en a
- Sensibilité Av/Ar : Permet de diminuer ou d'augmenter la sensibilité des contrôles Avant et Arrière

- Sensibilité G/D : Permet de diminuer ou d'augmenter la sensibilité des contrôles Gauche et Droite
- Durée : Permet de choisir la durée de l'exercice
- Sections : Permet de choisir les types de sections qui peuvent apparaître lors de l'exercice
- Foule : Permet de choisir le nombre de passants dans la foule
- Réalité Virtuelle : Permet d'activer ou désactiver l'utilisation du casque de réalité virtuelle connecté à l'ordinateur

8.5.7 Description de l'interface d'un exercice en cours

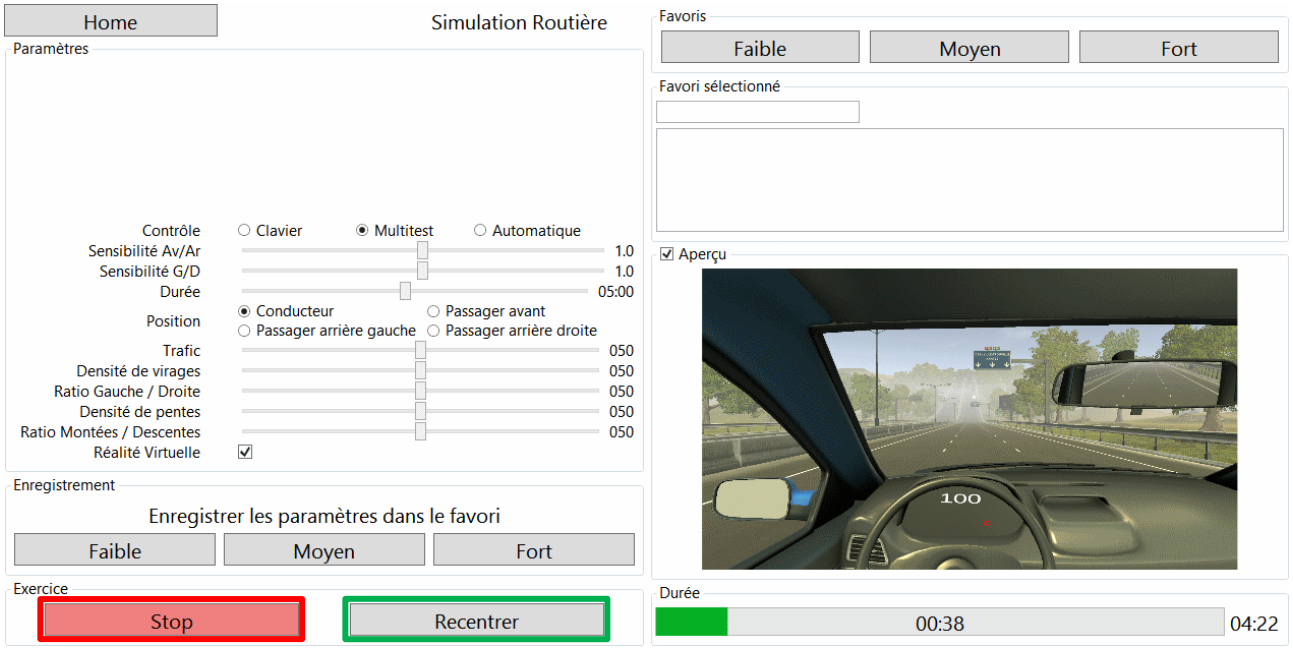


FIGURE 21 : ECRAN D'EXERCICE EN COURS

Cadre rouge : Bouton permettant d'arrêter l'exercice.

Cadre vert : Ce bouton n'est visible que si le mode Réalité Virtuelle est activé. Ce bouton permet de recentrer la vue dans l'exercice si le patient ne voit pas, par exemple, l'avant de la voiture lorsqu'il regarde en face de lui.

8.5.8 Description de l'interface des résultats de la Simulation Routière

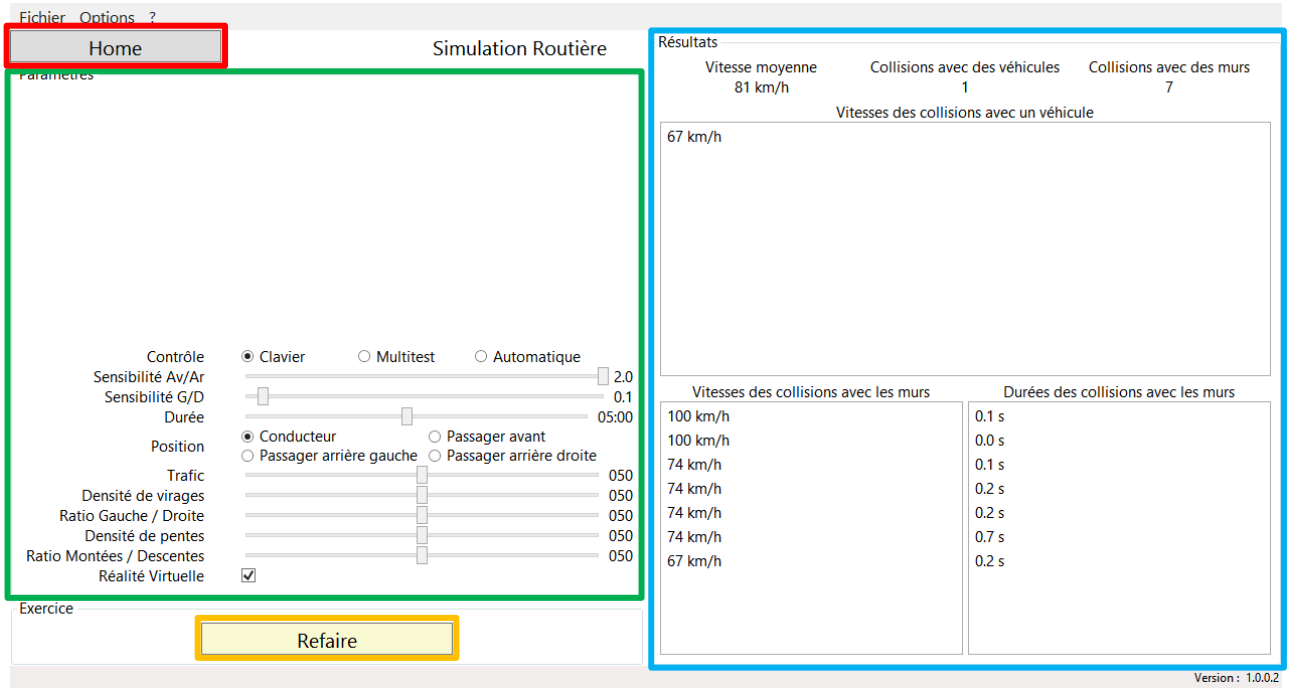


FIGURE 22 : ECRAN D'EXERCICE FINI SIMULATION ROUTIERE

Cadre rouge : Bouton permettant de revenir au menu principal.

Cadre vert : Paramètres de l'exercice de simulation routière. Il est possible de modifier les paramètres. Cela ne modifiera pas les paramètres enregistrés de l'exercice mais lorsque l'on cliquera sur le bouton refaire (voir cadre orange), ce sont ces nouveaux paramètres qui seront utilisés. Pour une description des paramètres, voir **Section 8.5.2 page 17**.

Cadre bleu clair : Résultats de l'exercice de simulation routière. Pour une description des résultats, voir **Section 8.5.9 page 22**.

Cadre orange : Bouton permettant de refaire un exercice de simulation routière avec les paramètres actuellement affichés (dans le cadre vert).

8.5.9 Description des résultats la Simulation Routière

- Vitesse moyenne : Vitesse moyenne de la voiture pendant la durée totale de l'exercice
- Collisions avec des véhicules : Nombre de collisions entre la voiture contrôlée par le patient et les voitures contrôlées par l'ordinateur
- Collisions avec des murs : Nombre de collisions entre la voiture et le bord de la route
- Vitesses des collisions avec un véhicule : Chaque ligne représente une collision entre la voiture contrôlée par le patient et une voiture contrôlée par l'ordinateur. Elle indique la vitesse de la voiture contrôlée par le patient au moment de cette collision.
- Vitesses des collisions avec les murs : Chaque ligne représente une collision entre la voiture et le bord de la route. Elle indique la vitesse de la voiture au moment de cette collision.
- Durées des collisions avec les murs : Chaque ligne représente une collision entre la voiture et le bord de la route. Elle indique la durée de la collision.

8.5.10 Description de l'interface des résultats de la Simulation Nautique

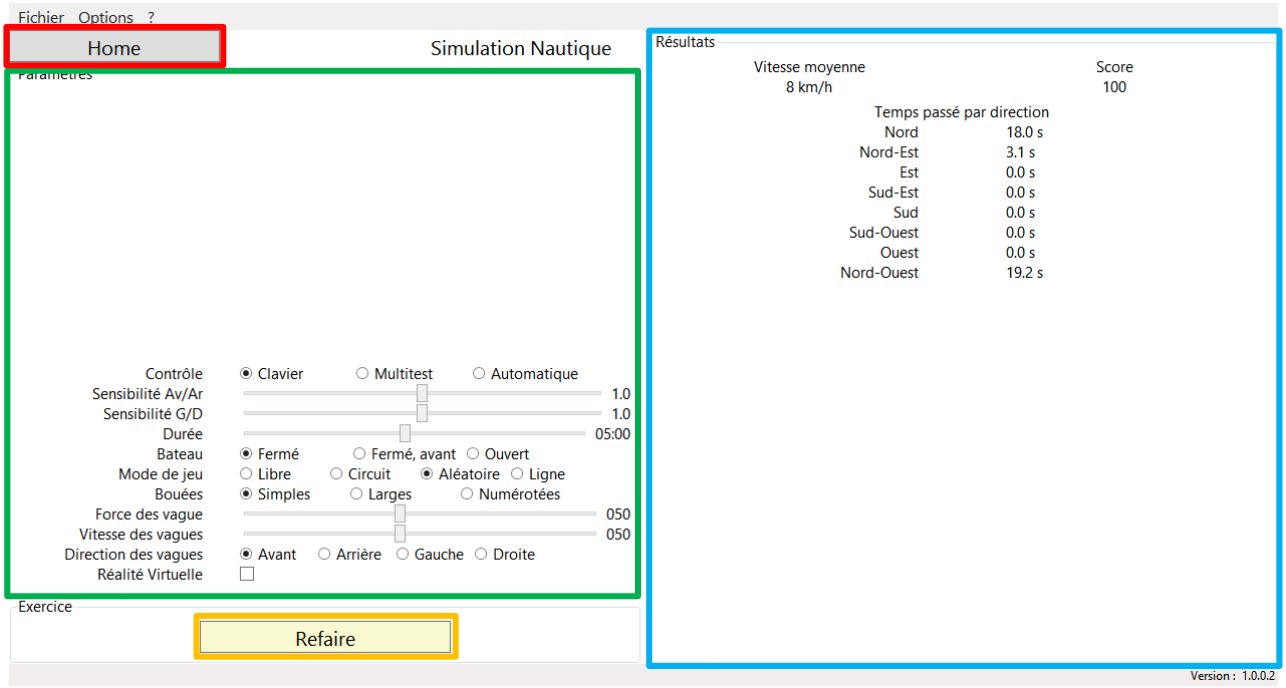


FIGURE 23 : ECRAN D'EXERCICE FINI SIMULATION NAUTIQUE

Cadre rouge : Bouton permettant de revenir au menu principal.

Cadre vert : Paramètres de l'exercice de simulation nautique. Il est possible de modifier les paramètres. Cela ne modifiera pas les paramètres enregistrés de l'exercice mais lorsque l'on cliquera sur le bouton refaire (voir cadre orange), ce sont ces nouveaux paramètres qui seront utilisés. Pour une description des paramètres, voir **Section 8.5.4 page 19**.

Cadre bleu clair : Résultats de l'exercice de simulation nautique. Pour une description des résultats, voir **Section 8.5.11 page 23**.

Cadre orange : Bouton permettant de refaire un exercice de simulation nautique avec les paramètres actuellement affichés (dans le cadre vert).

8.5.11 Description des résultats de la Simulation Nautique

- Vitesse moyenne : Vitesse moyenne du bateau pendant la durée totale de l'exercice
- Score : 100 points par bouée traversée
- Temps passé par direction : Par chaque direction cardinale, indique le temps total que le bateau a passé dans cette direction.
    - Par exemple si le bateau a passé 5 secondes direction sud puis 3 secondes direction sud-ouest puis encore 2 secondes direction sud, alors il sera affiché 7 secondes pour la direction sud et 3 secondes pour la direction sud-ouest.

8.5.12 Description de l'interface des résultats de la Simulation de Foule

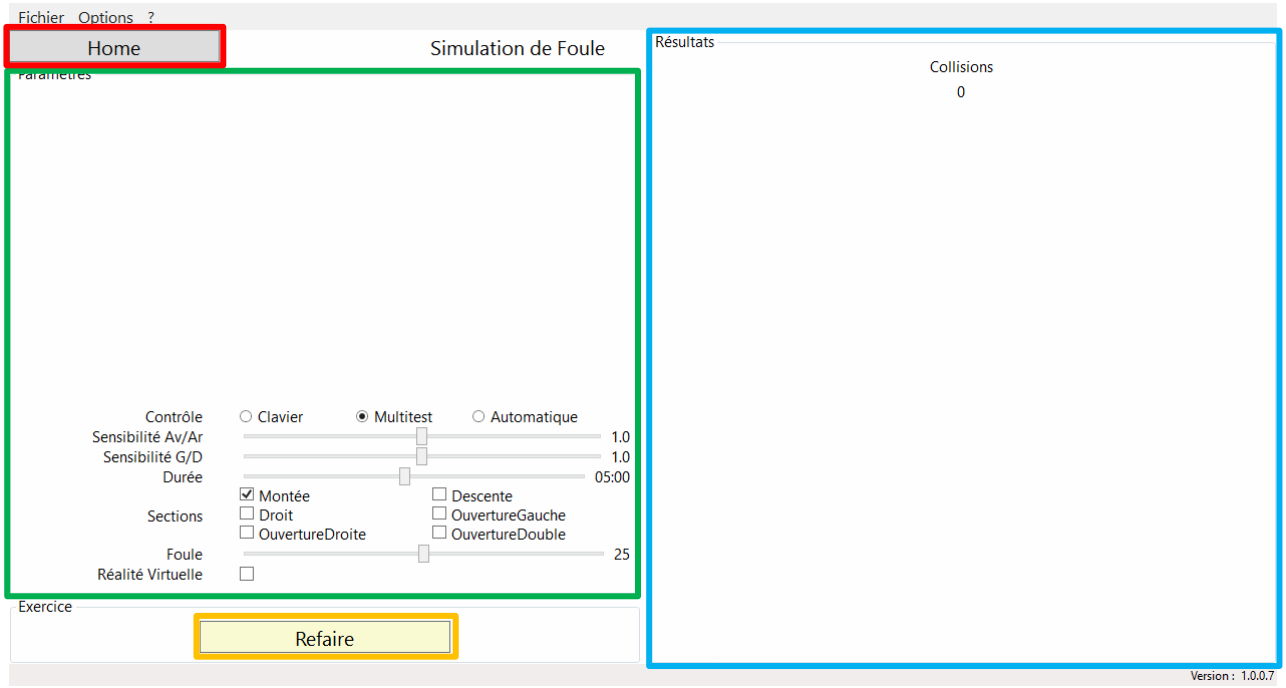


FIGURE 24 : ECRAN D'EXERCICE FINI SIMULATION DE FOULE

Cadre rouge : Bouton permettant de revenir au menu principal.

Cadre vert : Paramètres de l'exercice de simulation de foule. Il est possible de modifier les paramètres. Cela ne modifiera pas les paramètres enregistrés de l'exercice mais lorsque l'on cliquera sur le bouton refaire (voir cadre orange), ce sont ces nouveaux paramètres qui seront utilisés. Pour une description des paramètres, voir **Section 8.5.6 page 20**.

Cadre bleu clair : Résultats de l'exercice de simulation de foule. Pour une description des résultats, voir **Section 8.5.13 page 24**.

Cadre orange : Bouton permettant de refaire un exercice de simulation de foule avec les paramètres actuellement affichés (dans le cadre vert).

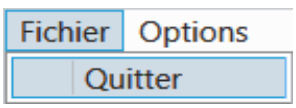
8.5.13 Description des résultats de la Simulation de Foule

- Collisions : Nombre de collisions avec les passants.

9 FERMETURE DU LOGICIEL

Pour fermer le logiciel :

- Cliquer sur le bouton rouge avec la croix blanche en haut à droite de la fenêtre.
  ou
- Cliquer sur le menu « Fichier » puis cliquer sur le sous-menu « Quitter ».



10 AVERTISSEMENT

Pour tout changement de performances du dispositif constaté, veuillez contacter le SAV Framiral au +33 422 480 107.

11 CONTRE-INDICATIONS

- Ne pas utiliser le casque de réalité virtuelle en cas :
  - d'épilepsie
  - de schizophrénie
  - de paranoïa
- Risques possibles chez les personnes cardiaques ou souffrant d'angoisse
- Eviter l'utilisation de casque de réalité virtuelle avant l'âge de 15 ans (apparition de myopie)
- La pratique courante de la réalité virtuelle est déconseillée chez les personnes fragiles (poids du casque, aspects d'hygiène)

12 PRECAUTIONS D'UTILISATION

- Eviter une utilisation prolongée en réalité virtuelle (plus de 30 minutes) : lumière bleue des écrans nocive de très près et en utilisation prolongée.
- La réalité virtuelle peut être perturbante pour des patients âgés chez lesquels ce type de dispositif ne fait pas partie de leur référentiel
- En réalité virtuelle, du fait du niveau d'immersion très fort, pour le patient qui perd le contact avec le monde réel, le thérapeute doit pouvoir interagir avec lui et capter d'éventuels signes de détresse ou autres.

13 EFFETS INDESIRABLES

Effets indésirables	Probabilité	Action à mener
Nausées	Fréquent	Arrêter l'utilisation du dispositif
Maux de tête	Fréquent	Arrêter l'utilisation du dispositif
Sécheresse oculaire	Occasionnel	Arrêter l'utilisation du dispositif
Cybermalaise (ressemble au mal des transports)	Occasionnel à fréquent	Arrêter l'utilisation du dispositif
Fatigue	Occasionnel	Permettre un temps de repos
Troubles psychologiques (perte de repères dans le monde réel)	Rare	Arrêter l'utilisation du dispositif

CE **Ce produit est marqué CE classe I depuis 2019**

107, avenue Jean Maubert

06130 GRASSE – FRANCE

Tel. : +33 (0)4 22 48 01 07

SIRET : 383 673 993

contact@framiral.fr

www.framiral.com