

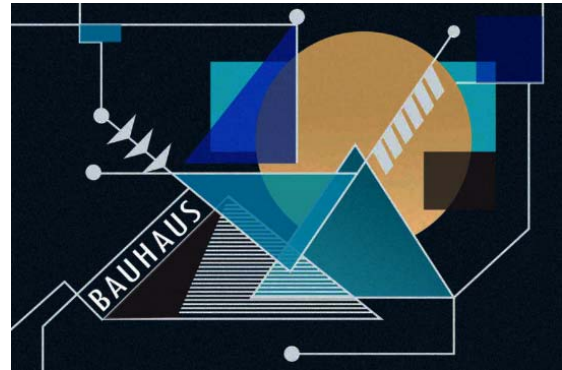
# 7ème édition du symposium, « Du Patient Numérique aux trajets de soins augmentés ... Faut-il tuer le transhumanism(t)e? »

19.10.2017, Charleroi, Belgique

## Outil numérique multimédia et dimension émotionnelle

Stéphane Gobron, HE-Arc, hes-so, Neuchâtel, Suisse

Après 40 ans d'attente, la vague tant attendue de la réalité virtuelle est enfin arrivée avec l'apparition récente (2016) de supports informatiques à la fois fiables et bons marchés (e.g. HTC vive, Hololens). L'outil numérique propose donc aujourd'hui de réelles opportunités de développement au travers des produits informatiques en réalité virtuelle ou mixte, simulations, Serious Games, Gamification, etc. Dans ce cadre – limité seulement par l'imagination – les applications ont cependant un rapport à l'utilisateur souvent maladroit ou peu approprié. En effet, les développements informatiques négligent, voire ignorent, encore trop souvent la nature humaine, en particulier dans sa dimension émotionnelle et ce, que ce soit côté patient ou personnel médical.



Après avoir présenté un état de l'art technique et une contextualisation de cette problématique, cette présentation proposera le survol de trois projets novateurs où l'émotion a été considérée comme essentielle pour leur efficacité :

- Projet *End-of-life* [Serious Game, eBook interactif] {HE-Arc, hes.so} – rapport émotionnel entre jeunes praticiens et personnes en fin de vie ;
- Projet *Réactions aux situations d'urgence* [Gamified Simulation, Picture-based story telling] {HE-Arc, hes.so} – s'entraîner aux réflexes de base au moment de situation d'urgence et durant l'appel aux 144 (éq. 112 en Suisse) ;
- Projet *CyberEmotion* [réalité virtuelle] {EPFL} – communication non verbale et simulation de l'émotion.

---