



Klucz do dostępności - Uniwersalne projektowanie

POWR.03.05.00-IP.08-00-PUN/19

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Załącznik 3 do Zapytania ofertowego nr 01/03/PUN/2021

SCENARIUSZ PREZENTACJI SYMULATORA

Zakres: realizacja czynności symulatora w zakresie ograniczeń osoby głuchej i niedosłyszącej

Etap	Scenariusz
1 / 4	1. Użytkownik zapoznaje się z komunikatem informującym go o typie zaburzenia związanego z postacią, w którą się wciela oraz okoliczności symulowanego zdarzenia i swoich zadań. 2. Użytkownik rozpoczyna symulację. 3. Użytkownik znajduje się w budynku transportu publicznego i jego celem jest dotarcie do innej miejscowości, aby odbyć wizytę u lekarza. Użytkownik, aby powinien skorzystać ze środka transportu publicznego i w pewnym momencie przesiąść się na inny środek transportu. 4. Pierwszym zadaniem użytkownika jest zdobycie informacji, z jakiego miejsca będzie możliwe skorzystanie ze środka transportu publicznego w miejscu przesiadkowym. 5. Użytkownik w celu zdobycia wiadomości udaje się do punktu informacyjnego. 6. W punkcie informacyjnym użytkownik od pracownika dowiaduje się, że nie może porozumieć się z obsługą w języku migowym, a stanowisko nie jest wyposażone w pętlę indukcyjną. 7. Użytkownik komunikuje się z obsługą punktu informacyjnego. 8. Pracownik w punkcie informacyjnym udziela użytkownikowi odpowiedzi w formie pisemnej.
2 / 4	1. Użytkownik dowiaduje się, że musi zakupić bilet na środek transportu publicznego, który niedługo odjeżdża a miejsca, w którym się znajduje. 2. Użytkownik udaje się do punktu sprzedaży. 3. Użytkownik dowiaduje się, że punkt sprzedaży nie jest wyposażony w pętlę indukcyjną, a obsługa nie zna języka migowego. 4. Użytkownik komunikuje się z obsługą punktu sprzedaży i przekazuje informację jakiego biletu potrzebuje. 5. Użytkownik otrzymuje bilet na odpowiedni środek transportu publicznego. 6. Użytkownik udaje się na odpowiednie miejsce, aby skorzystać ze środka transportu publicznego.
3 / 4	1. Użytkownik, który zakupił już bilet oczekuje na przyjazd środka transportu publicznego. 2. Użytkownik obserwuje, że w otoczeniu stoi kilka osób, a także, że środek transportu jest podstawiony. 3. Na podstawie wyświetlanych komunikatów w otoczeniu użytkownik orientuje się, że środek transportu publicznego zmierzać będzie w innym kierunku, a następnie odjeżdża. 4. Użytkownik czeka jeszcze jakiś czas i obserwuje na zegarze, że środek transportu publicznego, którym miał podróżować powinien już odjechać. 5. Środek transportu publicznego, do którego miał wsiąść użytkownik nie przyjeżdża na odpowiednie stanowisko. 6. Użytkownik kieruje się do punktu informacji, aby dowiedzieć się, czy środek transportu publicznego jest opóźniony, ponieważ tablice informacyjne nie działają.
4 / 4	1. Użytkownik opuszcza stanowisko, z którego miał odjechać środek transportu publicznego. 2. Użytkownik udaje się do punktu informacyjnego w budynku transportu publicznego. 3. Użytkownik komunikuje się pisemnie z obsługą punktu informacyjnego i zadaje pytanie o środek



Klucz do dostępności - Uniwersalne projektowanie

POWR.03.05.00-IP.08-00-PUN/19

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

	transportu publicznego, do którego miał wsiąść. 4. Użytkownik zostaje poinformowany, że środek transportu już odjechał, ale z innego stanowiska, a komunikat o tym był nadawany przez megafony znajdujące się na stanowiskach. 5. Użytkownik dowiadyuje się, że kolejny środek transportu, w kierunku jego miejsca docelowego odjeżdża dopiero za godzinę. 6. Użytkownik dowiadyuje się, że powinien skontaktować się z gabinetem lekarskim, w którym zarezerwował wizytę. 7. Użytkownik sprawdza w telefonie na stronie internetowej gabinetu możliwość kontaktu z rejestracją, ponieważ chce przełożyć wizytę na późniejszą godzinę. 8. Na stronie internetowej widnieje tylko telefon kontaktowy, więc użytkownik nie może się skontaktować z rejestracją. 9. Symulacja kończy się.
--	--

Zakres: realizacja czynności symulatora w zakresie ograniczeń osoby niedowidzącej

Etap	Scenariusz
1 / 4	1. Przed rozpoczęciem symulacji zostaje wybrany z listy typ (lub dwa typy) zaburzenia widzenia, którego wpływ na widzenie człowieka będzie oddawany w trójwymiarowym obrazie wyświetlanym przez gogle VR. 2. Użytkownik rozpoczyna symulację. 3. Użytkownik rozgląda się po mieszkaniu w celu zaobserwowania zniekształcenia widzenia wywołanego przez daną chorobę oraz zorientowaniu się w przestrzeni. 4. Użytkownik podchodzi do drzwi łazienki. 5. Użytkownik otwiera drzwi łazienki. 6. Użytkownik zapala światło w łazience. 7. Użytkownik odszukuje i otwiera szafkę znajdującą się w łazience. 8. Użytkownik odszukuje w szafce przybory do porannej toalety. Użytkownik odkłada na miejsce przybory przedmioty porannej toalety. 9. Użytkownik gasi światło w łazience i wychodzi z niej. 10. Użytkownik przechodzi dalej i wchodzi do kuchni. 11. Sprzęty kuchenne oraz ściany zaaranżowane są w podobnej kolorystyce, która utrudnia użytkownikowi orientację. 12. Użytkownik odszukuje lodówkę i otwiera ją. 13. Użytkownik próbuje odnaleźć w lodówce pojemnik z posiłkiem, wyjmuje z lodówki pojemnik, a następnie stara się znaleźć sprzęt kuchenny, dzięki któremu może podgrzać posiłek. 14. Użytkownik korzysta ze sprzętu kuchennego, ale ma trudności w trakcie korzystania ze względu na słabe oznakowanie elementów. 15. Użytkownik odkłada pojemnik z posiłkiem na stół. 16. Użytkownik opuszcza kuchnię i udaje się do drzwi wyjściowych. 17. Użytkownik otwiera drzwi i opuszcza mieszkanie. 18. Użytkownik zamyka za sobą drzwi i wychodzi z budynku.
2 / 4	1. Przestrzeń wokół budynku z mieszkaniem, przedstawia typową okolicę miejską. 2. Użytkownik przemieszcza się po chodniku do budynku użyteczności publicznej. 3. Użytkownik dociera do przejścia dla pieszych niedostosowanego do potrzeb osób niedowidzących. 4. Użytkownik prosi o pomoc przechodnia w przekroczeniu przejścia dla pieszych. 5. Użytkownik przekracza przejście dla pieszych.



Klucz do dostępności - Uniwersalne projektowanie

POWR.03.05.00-IP.08-00-PUN/19

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

	6. Użytkownik kieruje się w stronę budynku użyteczności publicznej i wchodzi do budynku. 7. Użytkownik próbuje dotrzeć do punktu rejestracji / informacji korzystając z wywieszonych na korytarzach informacji, które w zależności od wybranej na początku symulacji wady/wad wzroku będą mniej lub bardziej czytelne. 8. Korytarze są słabo oświetlone, co utrudnia użytkownikowi orientację w przestrzeni i odnajdywanie informacji. 9. Użytkownik odnajduje windę i wjeżdża windą na wyższe piętro. 10. Użytkownik dociera do punktu rejestracji / informacji. 11. W interakcji z personelem rejestracji / informacji użytkownik zdobywa informację, do jakiego pomieszczenia powinien się skierować. 12. Użytkownik kieruje się do wskazanego pomieszczenia i po drodze przekracza nieoznakowany, wysoki próg. 13. Użytkownik dociera do odpowiedniego pomieszczenia i wchodzi do środka.
3 / 4	1. Użytkownik opuszcza pomieszczenie. 2. Użytkownik korzysta z windy, aby zjechać na parter. 3. Użytkownik opuszcza budynek. 4. Użytkownik, znajdując się na ulicy, podążając za wskazówkami, kieruje się do bankomatu. 5. Użytkownik zostaje poinformowany, że powinien wypłacić z bankomatu banknoty używając karty płatniczej. 6. Użytkownik podchodzi do bankomatu i widzi, że wyświetlacz bankomatu oraz klawiatura są niewielkie, przez co użytkownikowi trudno je obsłużyć. 7. Użytkownik wypłaca z bankomatu gotówkę, używając w tym celu karty płatniczej. 8. Użytkownik udaje się do nieodległego przystanku komunikacji miejskiej. 9. Użytkownik sprawdza rozkład jazdy. 10. Użytkownik opuszcza przystanek komunikacji miejskiej, ponieważ w najbliższym czasie żaden pojazd nie nadjedzie i szuka w okolicy sklepu spożywczego. 11. Na fasadach budynków stojących przy ulicy znajduje się dużo reklam, afiszy i szyldów, które utrudniają odnalezienie sklepu. 12. Użytkownik odnajduje sklep i wchodzi do niego.
4 / 4	1. Użytkownik zapoznaje się z listą produktów, które musi odnaleźć na sklepowych półkach. 2. Użytkownik rozgląda się po wnętrzu sklepu. 3. Użytkownik bierze koszyk na zakupy. 4. Z powodu brak oznakowania działów oraz nieergonomicznego oświetlenia użytkownik ma problemy z odnalezieniem właściwych produktów. 5. Użytkownik porusza się pomiędzy półkami, odnajduje kolejne produkty i wkłada je do koszyka. 6. Po uzbieraniu wszystkich produktów użytkownik podchodzi do kasy. 7. Symulacja kończy się.

Zakres: realizacja czynności symulatora w zakresie ograniczeń osoby starszej (w tym ograniczonej ruchowo)

Etap	Scenariusz
1 / 4	1. Użytkownik zapoznaje się z komunikatem informującym go o typie ograniczeń związanych z postacią, w którą się wciela oraz okoliczności symulowanego zdarzenia i swoich zadań.



Klucz do dostępności - Uniwersalne projektowanie

POWR.03.05.00-IP.08-00-PUN/19

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

	2. Użytkownik rozpoczyna symulację w mieszkaniu. 3. Użytkownik zapoznaje się z komunikatem, że powinien udać się do łazienki w celu wykonania porannej toalety. 4. Użytkownik podchodzi do drzwi łazienki. 5. Użytkownik otwiera drzwi. 6. Użytkownik zapala światło w łazience. 7. Użytkownik otwiera szafkę w łazience i szuka w niej odpowiednich przyborów. 8. Użytkownik odstawia wybrane przybory. 9. Użytkownik podchodzi do miejsca, w którym może wziąć prysznic. 10. Użytkownik próbuje wejść do miejsca, w którym może wziąć prysznic, ale ma z tym problemy z powodu wysokości brodzika. 11. Użytkownik bierze prysznic.
2 / 4	1. Użytkownik przechodzi do kuchni. 2. Użytkownik otwiera szafki, musi się schylić, aby znaleźć w kuchni sok. 3. Użytkownik nie odnajduje soku, a następnie widzi, że znajduje się on dość wysoko i użytkownik ma trudności, aby go zdjąć. 4. Użytkownik dowiaduje się, że powinien wyjść na balkon. 5. Użytkownik przechodzi do innego pokoju i otwiera drzwi na balkon. 6. Użytkownik próbuje wyjść na balkon, ale ma z tym trudność, ponieważ przy wyjściu znajduje się wysoki próg. 7. Użytkownik wychodzi na balkon. 8. Użytkownik wraca do mieszkania i kieruje się w stronę przedpokoju. 9. Użytkownik znajduje się na przedpokoju. 10. Użytkownik otwiera mebel znajdującą się na przedpokoju. 11. Użytkownik musi się schylić, aby sięgnąć po buty. 12. Użytkownik zakłada buty i wychodzi z mieszkania.
3 / 4	1. Użytkownik znajduje się przed budynkiem, w którym jest jego mieszkanie 2. Użytkownik, zgodnie z udzielanymi wskazówkami, podąża do budynku użyteczności publicznej, w którym musi załatwić swoje sprawy. 3. Użytkownik dociera do budynku użyteczności publicznej i wchodzi do jego wnętrza. 4. Użytkownik próbuje trafić do odpowiedniego pomieszczenia, ale tabliczki informacyjne znajdują się zbyt wysoko i nie są dobrze oświetlone, przez co nie może ich odczytać. 5. Użytkownik prosi inną osobę o wskazanie drogi. 6. Użytkownik zgodnie z otrzymaną informacją udaje się na wyższe piętro korzystając z windy lub schodów. 7. Użytkownik znajduje się na niedoświetlonej przestrzeni. 8. Użytkownik próbuje odnaleźć pomieszczenie o właściwym numerze, jednak z powodu nieergonomicznego oświetlenia trudno mu odczytać cyfry znajdujące się na drzwiach. 9. Użytkownik odnajduje właściwe pomieszczenie. 10. Użytkownik otwiera drzwi do pokoju i wchodzi do niego.
4 / 4	1. Użytkownik znajduje się przed budynkiem użyteczności publicznej. 2. Użytkownik dowiaduje się, że powinien udać się do sklepu, ale najpierw musi wypłacić banknoty z nieodległego bankomatu. 3. Użytkownik podchodzi do bankomatu. 4. Użytkownik próbuje obsłużyć bankomat, ale z powodu słabo widocznych



Klucz do dostępności - Uniwersalne projektowanie

POWR.03.05.00-IP.08-00-PUN/19

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

	napisów/komunikatów ma z tym trudności. - Użytkownik próbuje wypłacić gotówkę. - Użytkownikowi udaje się wypłacić banknoty. - Użytkownik następnie udaje się do pobliskiego sklepu. - Użytkownik zapoznaje się z listą rzeczy, które powinien kupić. - Użytkownik bierze wózek sklepowy/koszyk sklepowy. - Użytkownik szuka produktów z listy zakupowej na półkach sklepowych. - Użytkownik ma trudności z podnoszeniem i odnajdywaniem produktów, ponieważ znajdują się one wysoko albo nisko i nie są opisane w czytelny sposób. - Korzystając z listy użytkownik kompletuje zakupy. - Użytkownik podchodzi do kasy i płaci za zakupy. - Symulacja kończy się.
--	--

Zakres: realizacja czynności symulatora w zakresie ograniczeń osoby poruszającej się na wózku inwalidzkim

Etap	Scenariusz
1 / 5	- Użytkownik zapoznaje się z komunikatem informującym go o typie ograniczeń sprawności związanych z postacią, w którą się wciela oraz okoliczności symulowanego zdarzenia i swoich zadań. - Użytkownik rozpoczyna symulację we wnętrzu budynku użyteczności publicznej znajdując się na wózku inwalidzkim. - Użytkownik sprawdza na zegarku, która jest godzina, okazuje się, że pozostała mu niewiele czasu do najbliższego zdarzenia – umówionego spotkania. - Użytkownik pragnie opuścić budynek użyteczności publicznej i podjeżdża do drzwi obrotowych. - Okazuje się, że przycisk spowalniający drzwi obrotowe nie działa poprawnie i użytkownik musi wyjechać z budynku inną drogą. - Użytkownik podjeżdża do najbliższych drzwi ewakuacyjnych i chce je otworzyć. Drzwi jednak nie otwierają się. - Użytkownik, podążając za wskazówkami, znajduje boczne wyjście i opuszcza budynek.
2 / 5	- Użytkownik znajduje się na chodniku przed budynkiem użyteczności publicznej na wózku inwalidzkim. - Użytkownik, podążając za wskazówkami, kieruje się do niedalekiego przystanku komunikacji miejskiej. - Użytkownik po drodze napotyka na nieprawidłowo zaparkowane samochody na chodniku. Z tego powodu nie może przejechać dalej i musi zawrócić się w poszukiwaniu innej drogi. - Użytkownik wybiera inną drogę do przystanku komunikacji miejskiej. - Użytkownik dojeżdża do przystanku komunikacji miejskiej.
3 / 5	- Użytkownik, podjeżdżając do przystanku komunikacji miejskiej, widzi, jak jego środek transportu odjeżdża. - Po chwili przyjeżdża środek transportu wysokopodłogowy, do którego użytkownik nie może wjechać na wózku. - Środek transportu odjeżdża. - Użytkownik otrzymuje komunikat, aby sprawdził rozkład jazdy, w celu sprawdzenia godziny przyjazdu następnego środka transportu.



Klucz do dostępności - Uniwersalne projektowanie

POWR.03.05.00-IP.08-00-PUN/19

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

	5. Użytkownik napotyka się na następną przeszkodę, rozkład jazdy jest umieszczony w miejscu, nie pozwalającym podjechać na bliską odległość do niego, oraz jest zbyt wysoko. 6. Użytkownik czeka chwilę na kolejny środek transportu. 7. Podjeżdża środek transportu niskopodłogowy. 8. Użytkownik naciska odpowiedni przycisk znajdujący się przy wejściu do środka transportu, wysuwa się rampa i użytkownik wjeżdża na wózek na pojazd. 9. Środek transportu rusza i po chwili zatrzymuje się na przystanku. 10. Użytkownik wysiada na przystanku.
4 / 5	1. Użytkownik znajduje się na przystanku z którego widoczny jest niedaleko budynek użyteczności publicznej, w którym jest umówiony. 2. Użytkownik sprawdza, która jest godzina na zegarku, z czego wynika, że spotkanie łąda chwila mają się zacząć. 3. Użytkownik rusza w stronę budynku użyteczności publicznej, który znajduje się po drugiej stronie ulicy. 4. Użytkownik przemieszcza się w kierunku przejścia podziemnego, aby przemieścić się na drugą stronę ulicy. 5. Użytkownik podjeżdża do przejścia podziemnego. Przejście to nie ma odpowiedniego zjazdu dla wózków inwalidzkich. 6. Użytkownik szukając innej drogi do budynku użyteczności publicznej, w którym jest umówiony, udaje się w kierunku najbliższego przejścia dla pieszych. 7. Użytkownik napotyka na kolejną przeszkodę – zbyt wysokie krawężniki przy przejściu dla pieszych, które chciał przekroczyć. 8. Użytkownik szuka łagodnego zjazdu z krawężnika, aby dotrzeć na drugą stronę ulicy. 9. Użytkownik odnajduje przejście dla pieszych dostosowane do potrzeb osób niepełnosprawnych na wózkach inwalidzkich z sygnalizacją świetlną. 10. Użytkownik przejeżdża na drugą stronę ulicy, ale zielone światło wyświetlane jest tak krótko, że musi się spieszyć. 11. Użytkownik dociera przed budynek użyteczności publicznej.
5 / 5	1. Użytkownik znajduje się pod wejściem głównym do budynku użyteczności publicznej. Przed wejściem głównym znajduje się podjazd dla osób na wózkach inwalidzkich, jednak jest on zbyt stromy. Poza tym przed wejściem głównym znajdują się schody uniemożliwiające wjazd wózkiem. 2. Użytkownik próbuje wjechać stromym podjazdem, ale mu się to nie udaje. 3. Użytkownik, podążając za wskazówkami, znajduje boczne wejście do budynku, które wyposażone jest w podjazd dla wózków o odpowiednim nachyleniu. 4. Użytkownik wjeżdża do budynku podjazdem. 5. Użytkownik sprawdza godzinę na zegarku, z czego wynika, że jego spotkanie rozpoczęło się. 6. Użytkownik podjeżdża do portiera i pyta go, o możliwość wejścia do pomieszczenia – miejsca spotkania. 7. Użytkownik dowiaduje się, że nie ma takiej możliwości i uzasadnia to. 8. Symulacja kończy się.