

Załącznik nr 3 do Zapytania ofertowego nr ZO/POWERPU26/1-2021/symulator ograniczeń sprawności

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 na dworcu kolejowym, jego celem jest dotarcie do innej miejscowości, aby odbyć wizytę w przychodni. Użytkownik, aby tam dotrzeć powinien pojechać pociągiem, a następnie na odpowiedniej stacji przesiąść się do innego pociągu. 4. Pierwszym zadaniem użytkownika jest zdobycie informacji, z którego peronu odjedzie pociąg, do którego użytkownik będzie się przesiadać na innej stacji. 5. Użytkownik w celu zdobycia wiadomości udaje się do okienka informacyjnego PKP. 6. Przy okienku użytkownik od pracownika punktu informacyjnego dowiaduje się, że nie może porozumieć się z obsługą w języku migowym, a stanowisko nie jest wyposażone w pętlę indukcyjną. 7. Przy pomocy informacji zapisanej na kartce papieru użytkownik komunikuje się z obsługą punktu informacyjnego. 8. Osoba w okienku udziela użytkownikowi odpowiedzi w formie pisemnej, z którego peronu odjeżdża pociąg przesiadkowy.
2 / 4	1. Użytkownik dowiaduje się, że musi kupić bilet na pociąg odjeżdżający niedługo z dworca, na którym użytkownik się znajduje. 2. Użytkownik udaje się do kasy biletowej. 3. Użytkownik dowiaduje się, że kasa biletowa nie jest wyposażona w pętlę indukcyjną, a obsługa nie zna języka migowego. 4. Przy pomocy informacji zapisanej na kartce papieru użytkownik komunikuje się z obsługą kasy biletowej i przekazuje informację jakiego biletu potrzebuje. 5. Użytkownik otrzymuje bilet na odpowiedni pociąg. 6. Użytkownik udaje się na peron, z którego odjechać ma pociąg
3 / 4	1. Użytkownik, który zakupił już bilet oczekuje na przyjazd pociągu na peronie. 2. Użytkownik obserwuje, że na peronie stoi kilka osób, a także, że pociąg jest już podstawiony. 3. Na podstawie komunikatu wyświetlanego na pociągu użytkownik orientuje się, że jest to pociąg jadący w innym kierunku. Następnie pociąg odjeżdża. 4. Użytkownik czeka jeszcze jakiś czas i obserwuje na zegarze na peronie, że pociąg, którym miał jechać powinien już odjechać. 5. Pociąg, do którego miał wsiąść użytkownik nie przyjeżdża na odpowiedni peron. 6. Użytkownik kieruje się do okienka informacji, aby dowiedzieć się, czy pociąg jest opóźniony, ponieważ tablice informacyjne nie działają
4 / 4	1. Użytkownik opuszcza peron. 2. Użytkownik udaje się do okienka informacyjnego w budynku dworca. 3. Przy pomocy informacji zapisanej na kartce papieru użytkownik komunikuje się z obsługą okienka informacyjnego i zadaje pytanie o pociąg, do którego miał wsiąść. 4. Użytkownik zostaje poinformowany, że pociąg już odjechał, ale z innego peronu, a komunikat o tym był nadawany przez megafony znajdujące się na peronach. 5. Użytkownik dowiaduje się, że kolejny pociąg w kierunku jego miejsca docelowego odjeżdża dopiero za godzinę. 6. Użytkownik dowiaduje się, że powinien skontaktować się z przychodnią, w której zarezerwował wizytę. 7. Użytkownik sprawdza w telefonie na stronie internetowej przychodni 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 w przychodni. 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 za pomocą białego włącznika znajdującego się na białej ścianie. 7. Użytkownik odszukuje i otwiera szafkę znajdującą się w łazience.. 8. Użytkownik odszukuje w szafce i wyciąga z niej szczoteczkę do zębów oraz pastę do zębów. 9. Użytkownik odkłada pastę oraz szczoteczkę obok zlewu. 10. Użytkownik gasi światło w łazience i wychodzi z niej. 11. Użytkownik przechodzi przez korytarz i wchodzi do kuchni. 12. Sprzęty kuchenne oraz ściany zaaranżowane są w podobnej kolorystyce, która utrudnia użytkownikowi orientację. 13. Użytkownik odszukuje lodówkę i otwiera ją. 14. Użytkownik próbuje odnaleźć w lodówce pojemnik z posiłkiem, wyjmuje z lodówki pojemnik, a następnie stara się znaleźć mikrofalówkę. 15. Użytkownik otwiera mikrofalówkę i wkłada do niej posiłek. 16. Użytkownik za pomocą pokrętła/przycisku stara się obsłużyć mikrofalówkę. 17. Użytkownik wyjmuje pojemnik z jedzeniem z mikrofalówki. 18. Użytkownik odkłada pojemnik z posiłkiem na stół. 19. Użytkownik opuszcza kuchnię i poprzez korytarz udaje się do drzwi wyjściowych. 20. Użytkownik otwiera drzwi i opuszcza swoje mieszkanie. 21. Użytkownik zamyka za sobą drzwi i wychodzi z budynku.
2 / 4	1. Przestrzeń wokół budynku z mieszkaniem, przedstawia typową okolicę miejską. 2. Użytkownik przemierza się po chodniku do budynku z przychodnią lekarską. 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. 6. Użytkownik kieruje się w stronę budynku i wchodzi do budynku, w którym mieści się przychodnia lekarska. 7. Użytkownik próbuje dotrzeć do punktu rejestracji 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. 11. W interakcji z personelem rejestracji użytkownik zdobywa informację, do jakiego gabinetu powinien się skierować. 12. Użytkownik kieruje się do gabinetu i po drodze przekracza nieoznakowany, wysoki próg. 13. Aplikacja poprzez specyficzny ruch ekranu widoczny poprzez gogle VR zwróci uwagę użytkownika na to, że przekraczając wysoki próg, potknął się. 14. Użytkownik dociera do odpowiedniego gabinetu i wchodzi do środka.
3 / 4	1. Użytkownik opuszcza gabinet. 2. Użytkownik korzysta z windy, aby zjechać na parter. 3. Użytkownik opuszcza budynek, w którym znajduje się przychodnia lekarska. 4. Użytkownik, znajdując się na ulicy, podążając za wskazówkami, kieruje się do bankomatu. 5. Użytkownik zostaje poinformowany, że powinien wypłacić z bankomatu 200zł używając karty płatniczej.



	6. Użytkownik podchodzi do bankomatu i widzi, że wyświetlacz bankomatu oraz klawiatura są niewielkie, przez co użytkownikowi trudno je obsługiwać. 7. Użytkownik wypłaca z bankomatu gotówkę, używając w tym celu karty płatniczej. 8. Użytkownik udaje się do nieodległego przystanku autobusowego. 9. Użytkownik sprawdza rozkład jazdy autobusu. 10. Użytkownik opuszcza przystanek, ponieważ w najbliższym czasie żaden autobus 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 spożywczy 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 ruchowych starszej osoby

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. 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 stawia wybrane przybory na umywalce. 9. Użytkownik podchodzi do brodzika z kabiną prysznicową. 10. Użytkownik próbuje wejść do kabiny prysznicowej z wysokim brodzikiem, ale ma z tym problemy z powodu wysokości brodzika. 11. Użytkownik wchodzi do brodzika, bierze prysznic.
2 / 4	1. Użytkownik z korytarza przechodzi do kuchni. 2. Użytkownik otwiera szafki dolne w kuchni, aby znaleźć sok. 3. Użytkownik nie odnajduje tam soku, znajduje się on jednak na dość wysokiej półce i użytkownik ma trudności, aby go zdjąć. 4. Użytkownik dowiadyuje się, że powinien wyjść na balkon. 5. Użytkownik 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 szafę znajdującą się na przedpokoju. 11. Użytkownik schyla się, aby wyciągnąć buty z dolnej półki. 12. Użytkownik zakłada buty, wstaje 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 urzędu, w którym musi załatwić swoje sprawy. 3. Użytkownik dociera do urzędu i wchodzi do jego wnętrza.



	4. Użytkownik próbuje trafić do odpowiedniego pokoju, 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 niedoświetlonym korytarzu. 8. Użytkownik próbuje odnaleźć pokój 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 urzędem. 2. Użytkownik dowiaduje się, że powinien udać się do sklepu, ale najpierw musi wypłacić 200zł z nieodległego bankomatu. 3. Użytkownik podchodzi do bankomatu. 4. Użytkownik próbuje obsłużyć bankomat, ale z powodu słabo widocznych napisów/komunikatów ma z tym trudności. 5. Użytkownik próbuje wypłacić gotówkę. 6. Użytkownikowi udaje się wypłacić 200zł. 7. Użytkownik następnie udaje się do pobliskiego sklepu. 8. Użytkownik zapoznaje się z listą rzeczy, które powinien kupić. 9. Użytkownik bierze wózek sklepowy. 10. Użytkownik szuka produktów z listy zakupowej na półkach sklepowych. 11. Użytkownik ma trudności z podnoszeniem i odnajdywaniem produktów, ponieważ znajdują się one wysoko albo nisko i nie są opisane w czytelny sposób. 12. Korzystając z listy użytkownik kompletuje zakupy. 13. Użytkownik podchodzi do kasy i płaci za zakupy. 14. Symulacja kończy się.

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

Etap	Scenariusz
1 / 5	1. 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. 2. Użytkownik rozpoczyna symulację we wnętrzu placówki bankowej znajdując się na wózku inwalidzkim. 3. Użytkownik sprawdza na zegarku, która jest godzina, okazuje się, że pozostała mu 1 godzina do najbliższego zdarzenia – umówionej randki w teatrze. 4. Użytkownik pragnie opuścić placówkę bankową i podjeżdża do drzwi obrotowych. 5. Okazuje się, że przycisk spowalniający drzwi obrotowe nie działa poprawnie i użytkownik musi wyjechać z budynku inną drogą. 6. Użytkownik podjeżdża do najbliższych drzwi ewakuacyjnych i chce je otworzyć. Drzwi jednak nie otwierają się. 7. Użytkownik, podążając za wskazówkami, znajduje boczne wyjście i opuszcza budynek.
2 / 5	1. Użytkownik znajduje się na chodniku przed bankiem na wózku inwalidzkim. 2. Użytkownik, podążając za wskazówkami, kieruje się do niedalekiego przystanku autobusowego. 3. 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. 4. Użytkownik wybiera inną drogę do przystanku autobusowego. 5. Użytkownik dojeżdża do przystanku autobusowego.
3 / 5	1. Użytkownik, podjeżdżając do przystanku autobusowego, widzi, jak jego autobus odjeżdża. 2. Po chwili przyjeżdża autobus wysokopodłogowy, do którego użytkownik nie może wjechać na wózek. 3. Autobus odjeżdża. 4. Użytkownik otrzymuje komunikat, aby sprawdził rozkład jazdy, w celu sprawdzenia godziny przyjazdu następnego autobusu.



	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 autobus. 7. Podjeżdża autobus niskopodłogowy. 8. Użytkownik naciska odpowiedni przycisk znajdujący się przy wejściu do autobusu, wysuwa się rampa i użytkownik wjeżdża na wózek na pojazd. 9. Autobus 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 teatr. 2. Użytkownik sprawdza, która jest godzina na zegarku, z czego wynika, że spotkanie i spektakl łąda chwila mają się zacząć. 3. Użytkownik rusza w stronę teatru, 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 teatru, 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 teatru.
5 / 5	1. Użytkownik znajduje się pod wejściem głównym do teatru. 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 teatru, które wyposażone jest w podjazd dla wózków o odpowiednim nachyleniu. 4. Użytkownik wjeżdża do teatru podjazdem. 5. Użytkownik sprawdza godzinę na zegarku, z czego wynika, że spektakl rozpoczął się. 6. Użytkownik podjeżdża do portiera i pyta go, czy może wejść na spektakl. 7. Użytkownik dowiaduje się, że spektakl się rozpoczął i nie może on już wejść na salę. 8. Symulacja kończy się.