

Simulation tools in pharmacy: SimUPAC 360°

The first French digital cytotoxic preparation unit developed in virtual tour for staff training

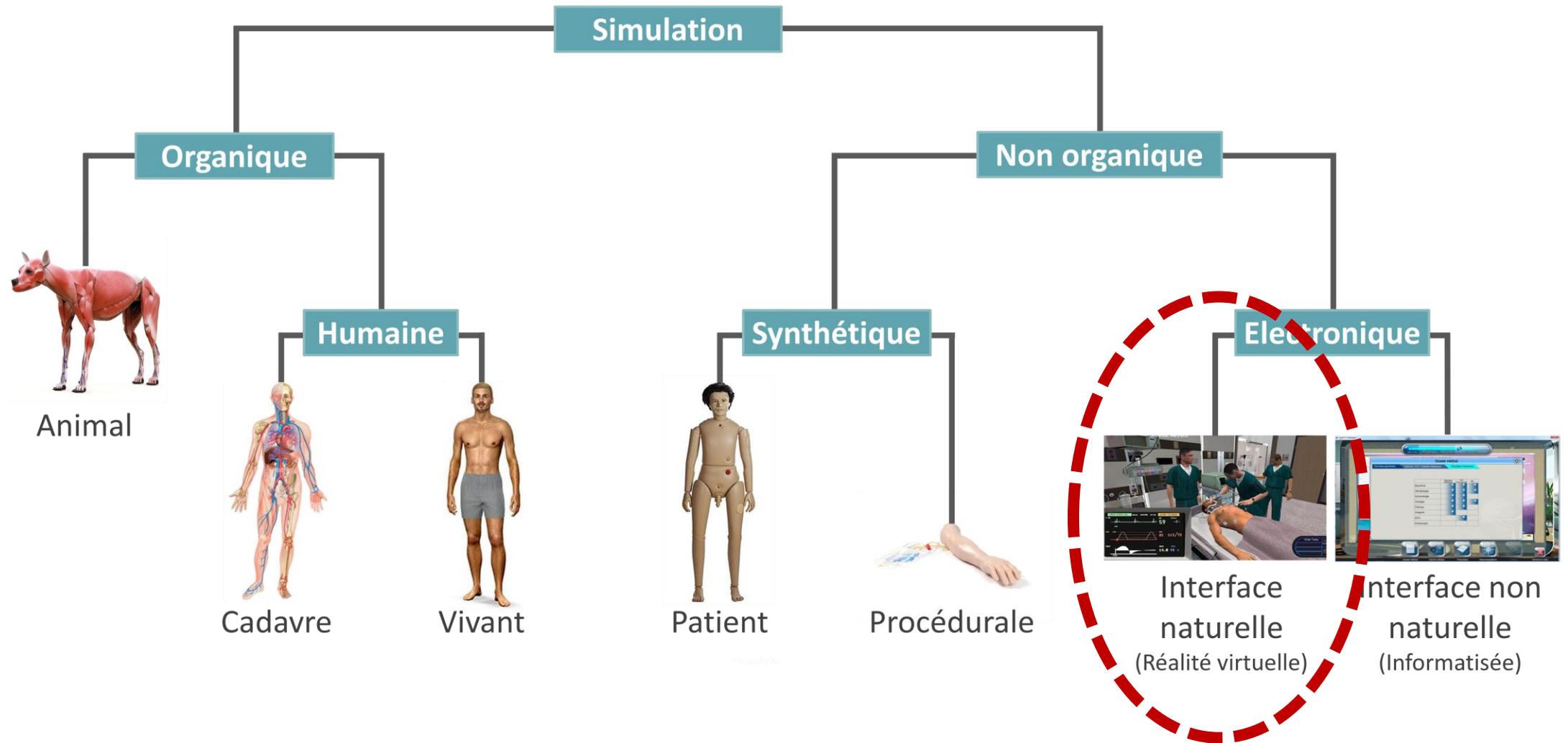


SimUPAC 360°

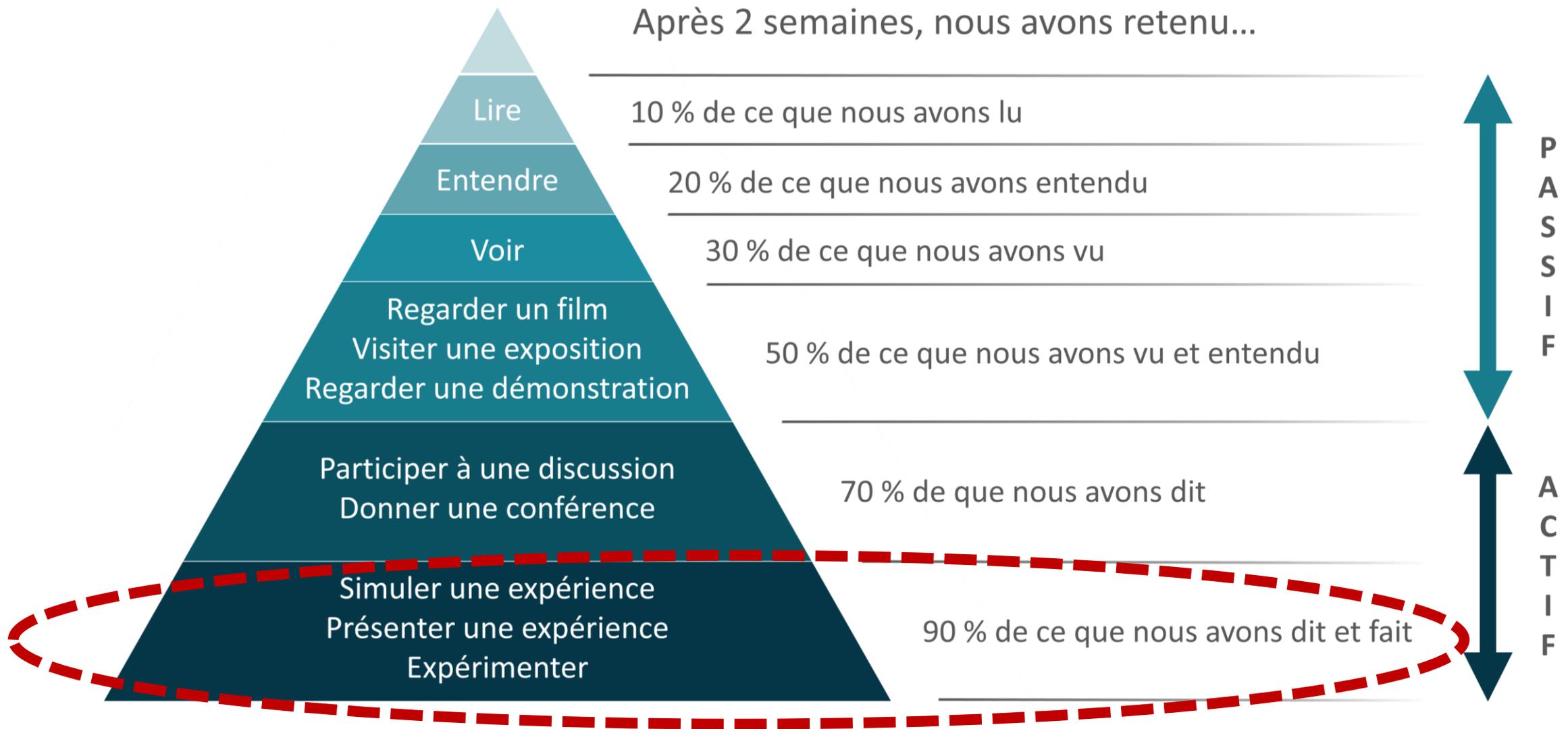
Simon Rodier, PharmD
CH Alençon, Normandie ; Association pour le Digital et l'Information en Pharmacie (ADIPH)



Simulation ?



Pourquoi faire de la simulation en santé ?



Pourquoi faire de la simulation numérique en santé ?



Permettre une utilisation digitale



Renforcer l'attractivité de l'outil



Simplifier la mise en œuvre de l'outil



Améliorer l'accessibilité technique



Améliorer l'accessibilité temporelle et géographique



Améliorer l'accessibilité socio-économique

Comment virtualiser ?

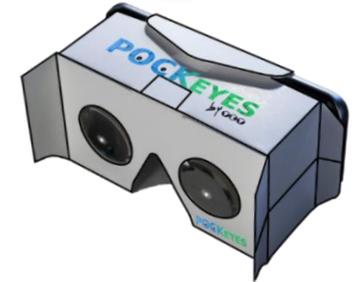
Classique



Universalité, facilité



Réalité virtuelle



Effet WOW

Quel public cible ?

Tous les intervenants du circuit des CT :

Préparateurs en pharmacie

Etudiants préparateur

Internes de pharmacie

Externes de pharmacie

Pharmaciens

Médecins

Infirmiers

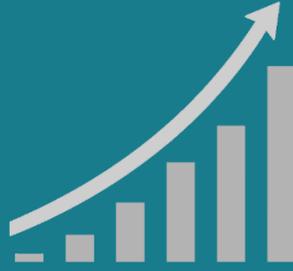
...



Quelles erreurs intégrer à l'outil ?



Erreur pédagogique



Erreur fréquente



Erreur grave



Erreur vraisemblable



**Erreur facile à mettre
en scène**



Erreur universelle

2016

IatroMed 360°



2017

SimUPAC 360°





Dernières actualités

Conformément à l'Assemblée Générale du 16 mai 2018, l'adhésion passe à 25 € à partir du 1er juin.

Le compte-rendu et le diaporama sont disponibles sur la page dédiée et en cliquant sur la flèche !



Textes officiels



Documents de travail



Petites annonces



Fiches WikiADIPh



Simulation numérique en santé



Quelles erreurs sont proposées ?

Au total, 60 erreurs proposées dans SimUPAC 360° :

**Bonnes pratiques
de préparation**
(N=35)

EPI et EPC
(N=17)

Hygiène
(N=10)

Stockage
(N=9)

Suivi du patient
(N=3)

Gestion des déchets
(N=3)



20 points d'intérêt (photo ou video) / scénario



15 avec erreur



5 sans erreur

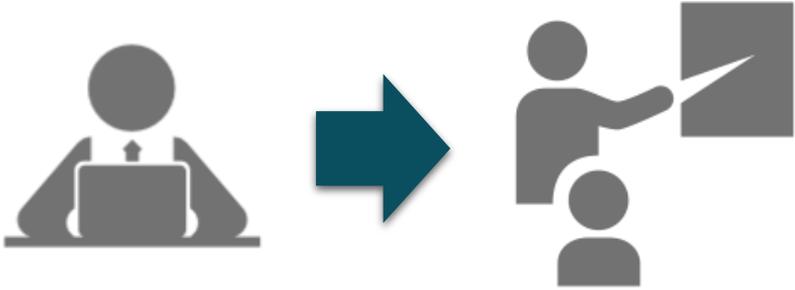


Utilisation de SimUPAC 360° : quel format ?

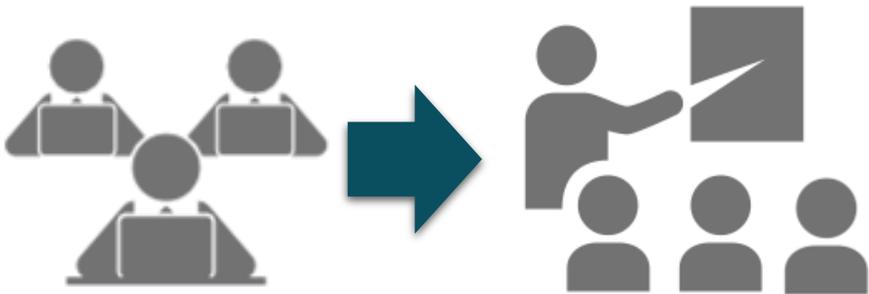


Utilisation de SimUPAC 360° : quel format ?

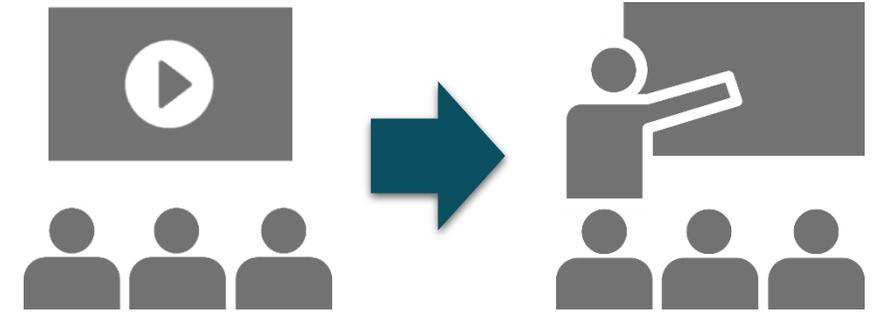
1 apprenant – 1 PC – débriefing final



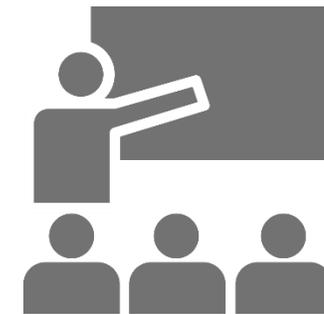
Pls apprenants – pls PC – débriefing final



Petit groupe – 1 PC – débriefing final



Petit groupe – 1 PC – débriefing au fil de l'eau





RÉSULTATS

Dans quelle mesure l'événement d'apprentissage a-t-il contribué aux résultats organisationnels ?



TRANSFERT

Dans quelle mesure les apprenants appliquent-ils les apprentissages réalisés lorsqu'ils sont de retour au travail ?



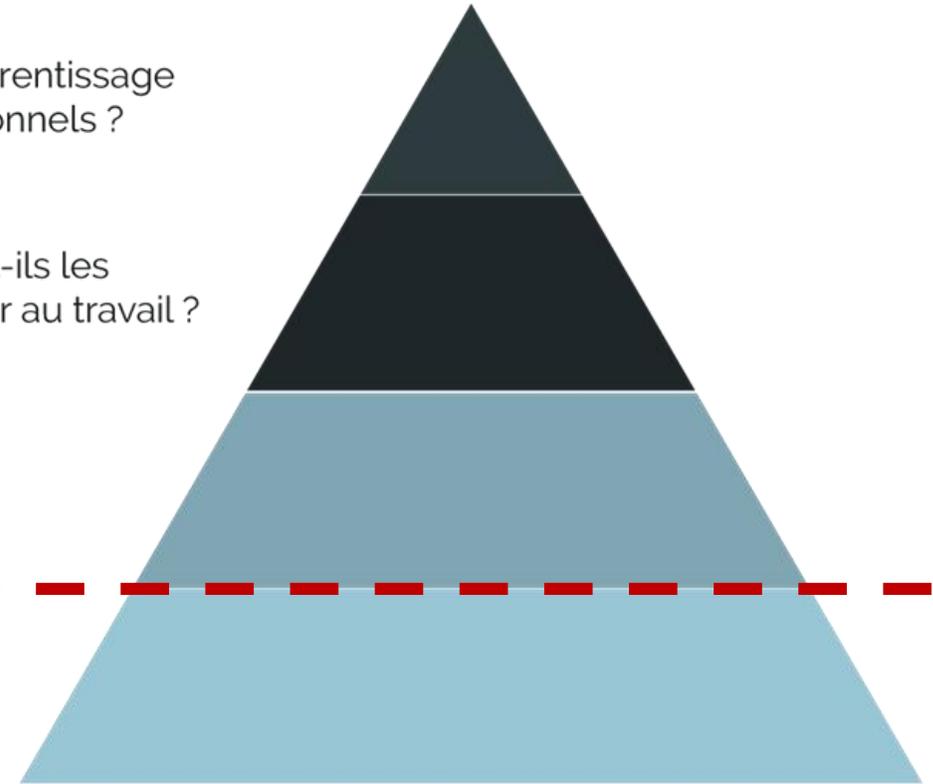
APPRENTISSAGE

Dans quelle mesure les participants ont-ils acquis des connaissances, habiletés et attitudes visées par l'événement d'apprentissage ?



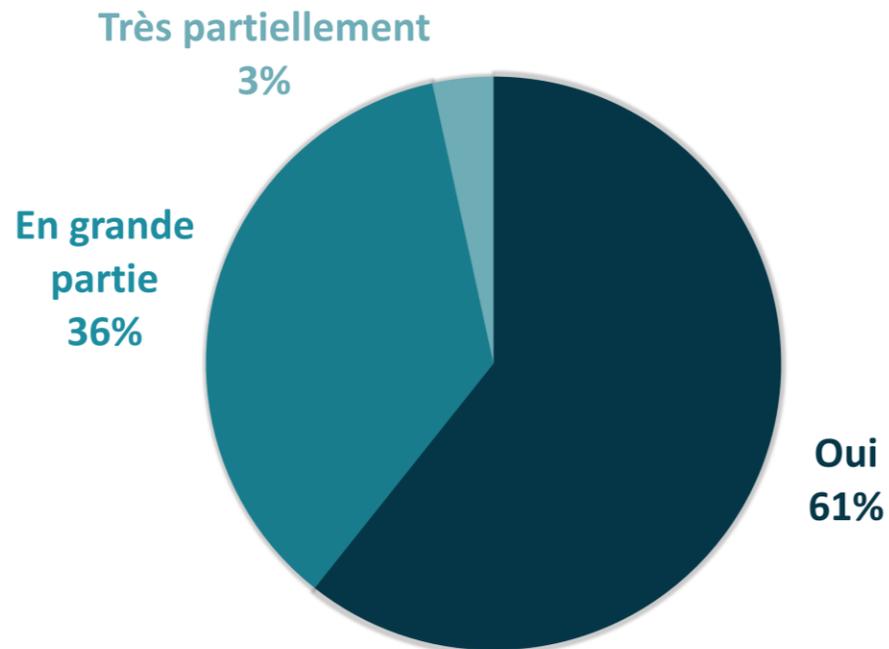
RÉACTION

Dans quelle mesure les participants ont-ils apprécié l'événement d'apprentissage ?

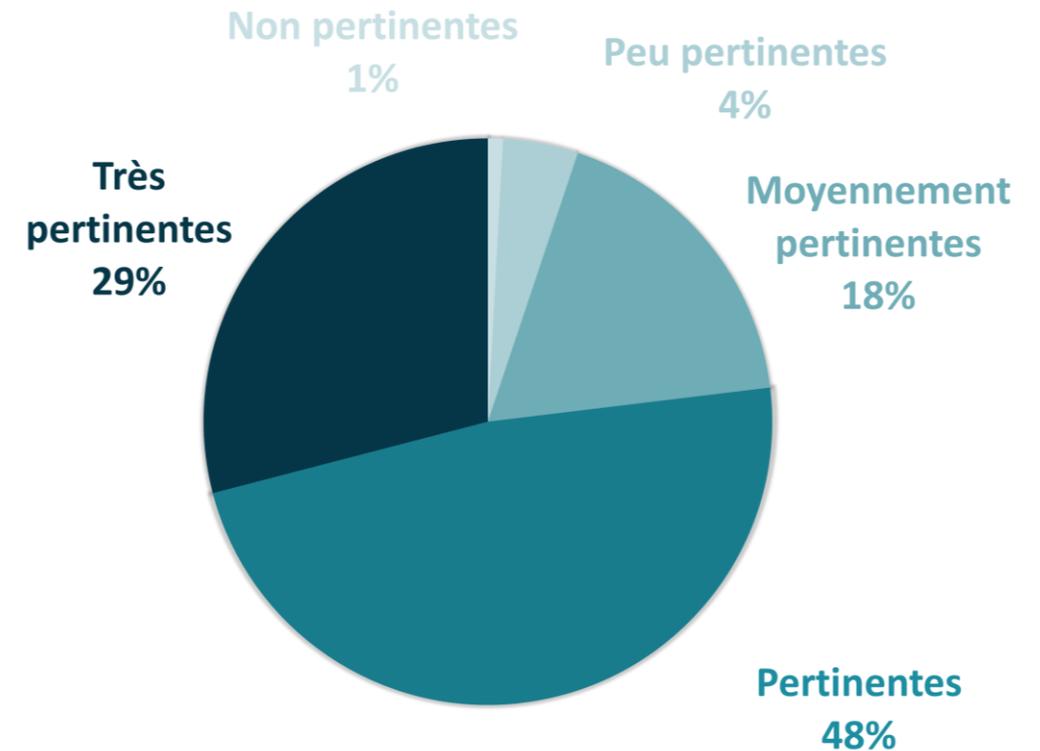


Satisfaction des apprenants

CET OUTIL DE FORMATION À L'ERREUR MÉDICAMENTEUSE A-T-IL RÉPONDU À VOS ATTENTES ?



QUEL EST VOTRE AVIS CONCERNANT LA PERTINENCE DES ERREURS PROPOSÉES :





RÉSULTATS

Dans quelle mesure l'événement d'apprentissage a-t-il contribué aux résultats organisationnels ?



TRANSFERT

Dans quelle mesure les apprenants appliquent-ils les apprentissages réalisés lorsqu'ils sont de retour au travail ?



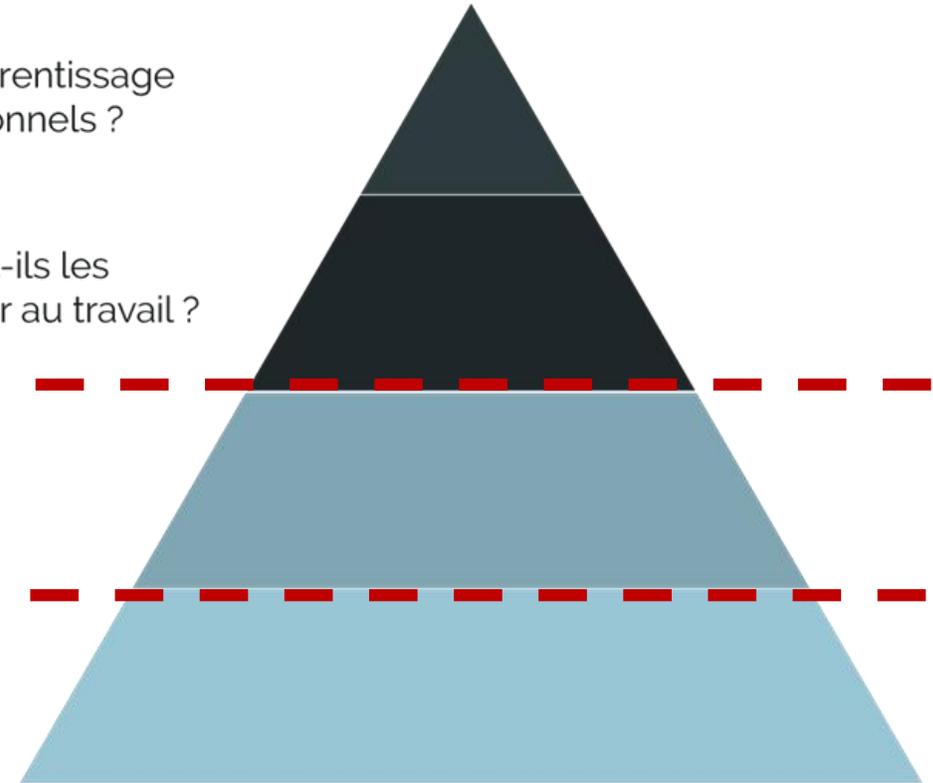
APPRENTISSAGE

Dans quelle mesure les participants ont-ils acquis des connaissances, habiletés et attitudes visées par l'événement d'apprentissage ?

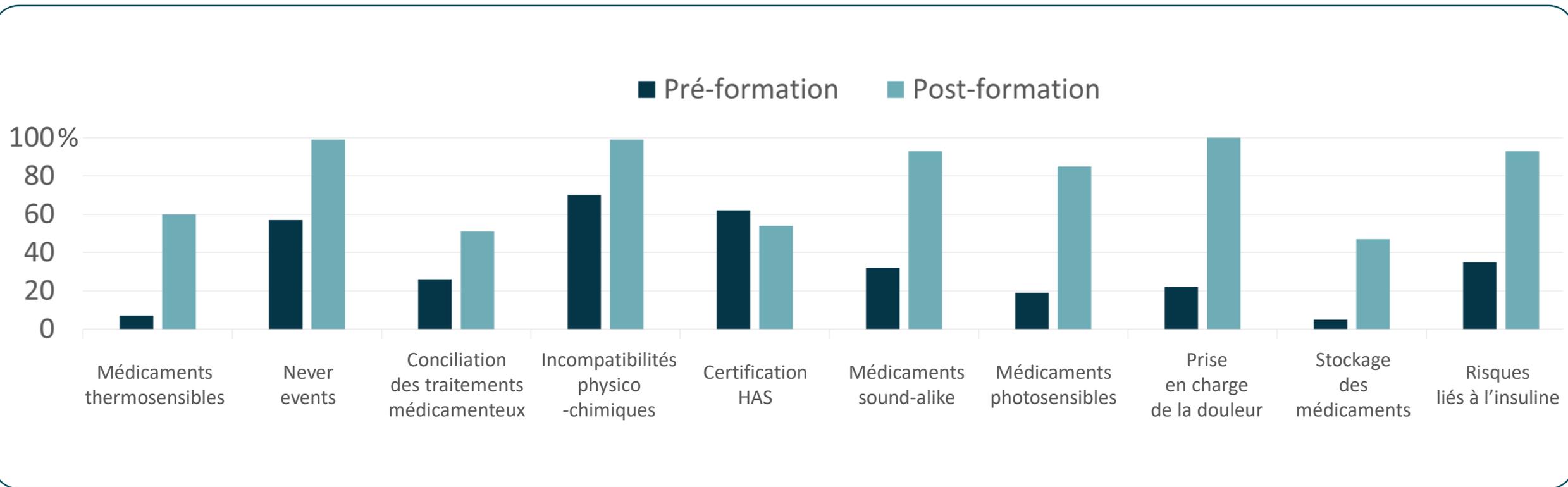


RÉACTION

Dans quelle mesure les participants ont-ils apprécié l'événement d'apprentissage ?



Impact sur les connaissances des DFASP2



Résultats des étudiants de 5^{ème} année de pharmacie (n=79) aux 10 questions sur l'erreur médicamenteuse, posées en pré- et post-formation réalisée avec IatroMed 360°



RÉSULTATS

Dans quelle mesure l'événement d'apprentissage a-t-il contribué aux résultats organisationnels ?



TRANSFERT

Dans quelle mesure les apprenants appliquent-ils les apprentissages réalisés lorsqu'ils sont de retour au travail ?



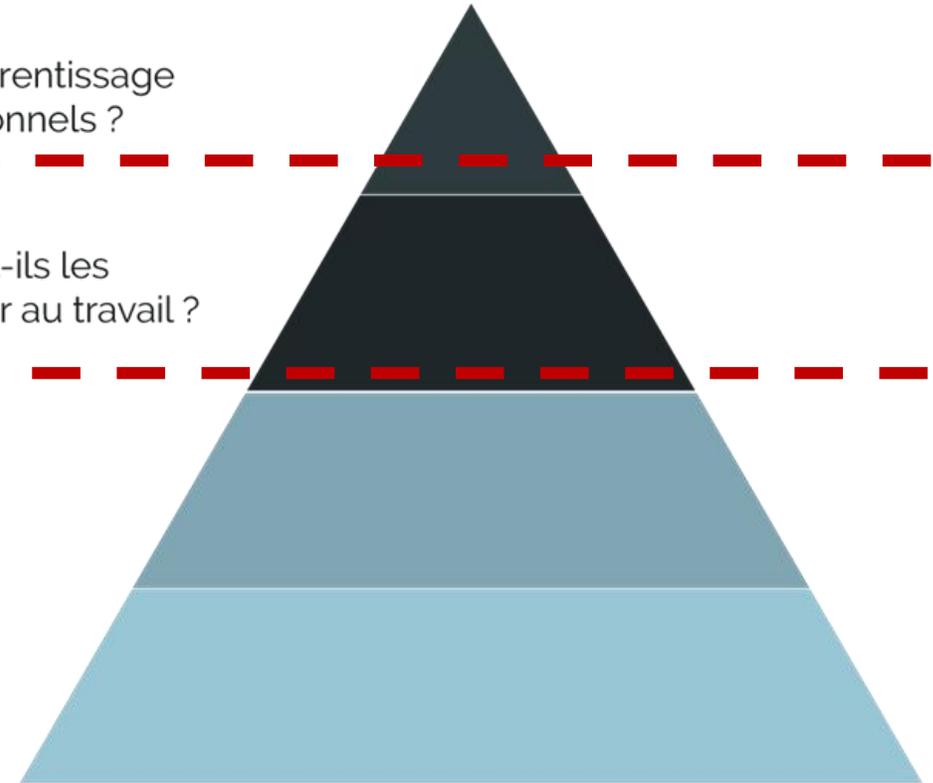
APPRENTISSAGE

Dans quelle mesure les participants ont-ils acquis des connaissances, habiletés et attitudes visées par l'événement d'apprentissage ?



RÉACTION

Dans quelle mesure les participants ont-ils apprécié l'événement d'apprentissage ?





LE PLUS DIFFICILE...!



RÉSULTATS

Dans quelle mesure l'événement d'apprentissage a-t-il contribué aux résultats organisationnels ?



TRANSFERT

Dans quelle mesure les apprenants appliquent-ils les apprentissages réalisés lorsqu'ils sont de retour au travail ?



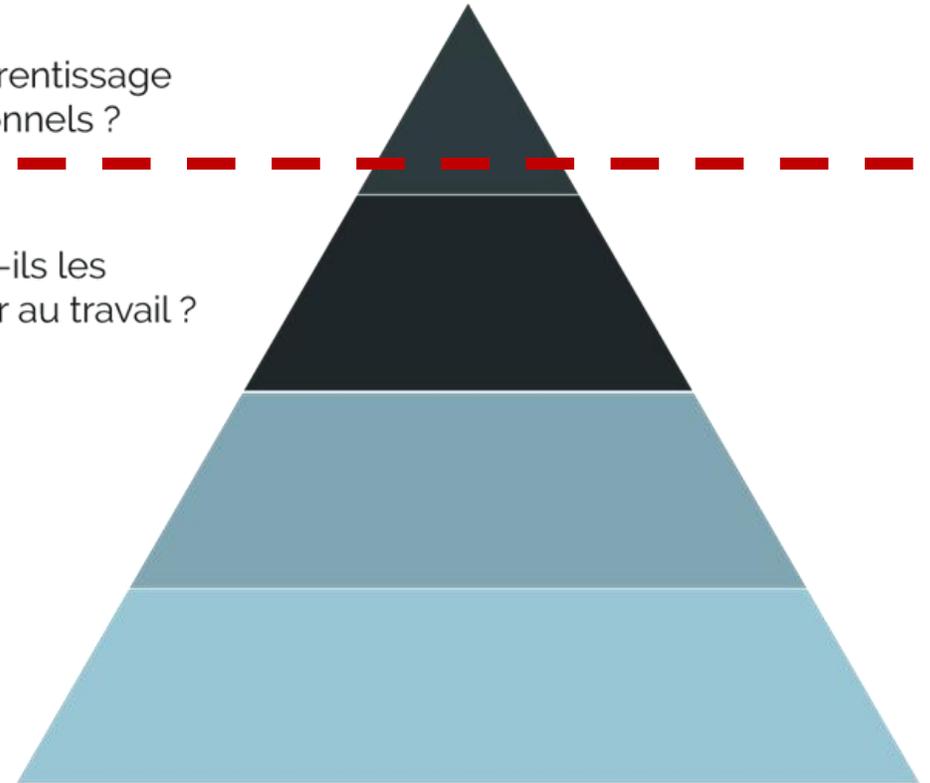
APPRENTISSAGE

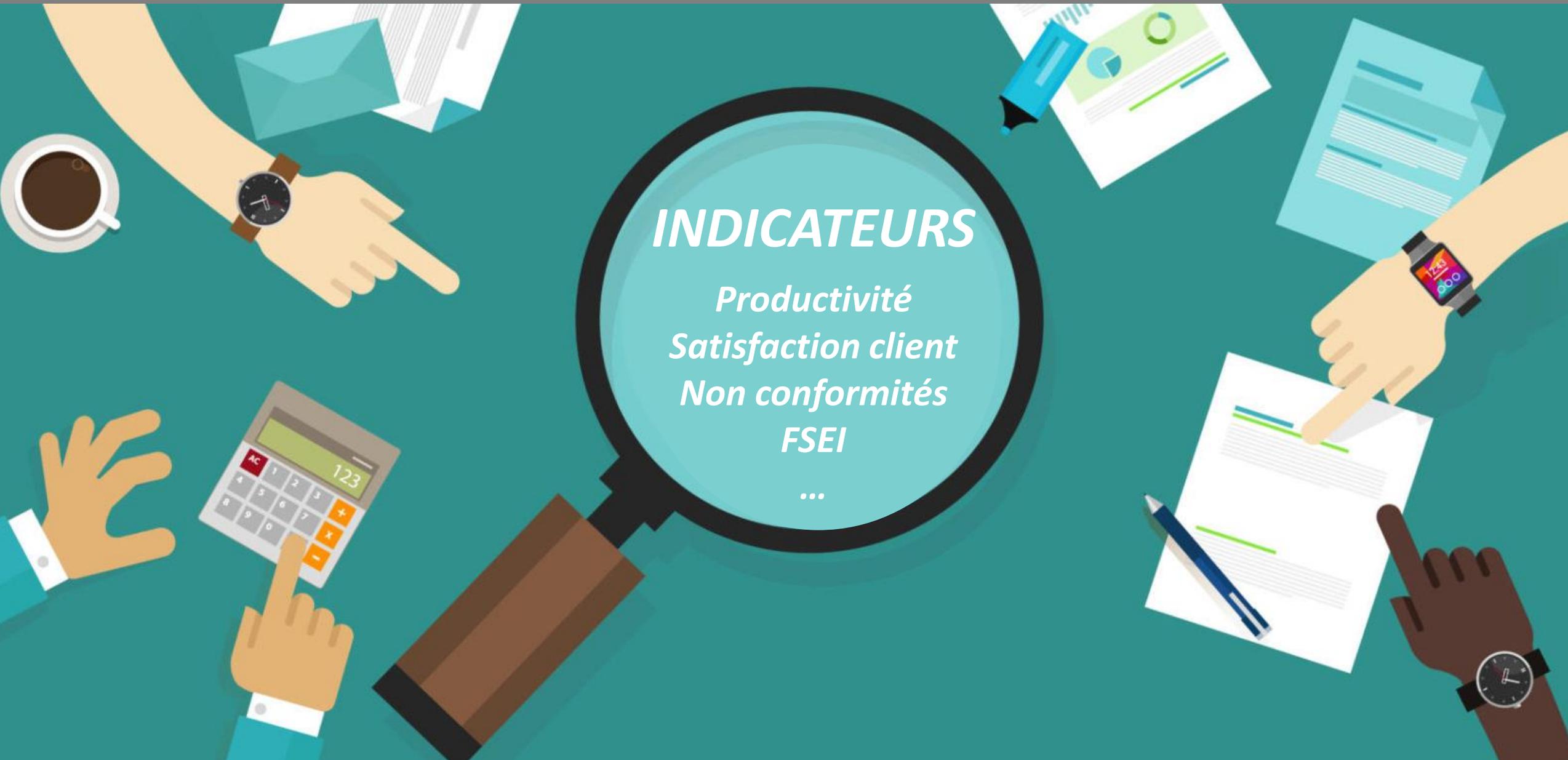
Dans quelle mesure les participants ont-ils acquis des connaissances, habiletés et attitudes visées par l'événement d'apprentissage ?



RÉACTION

Dans quelle mesure les participants ont-ils apprécié l'événement d'apprentissage ?





Perspectives



UPAC : autres difficultés



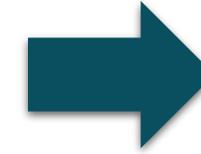
Stérilisation des DM



PECM au bloc opératoire



Déclinaisons
S



CTM



Bon usage des DM (sondage)



Vos idées !

IatroMed 360° - SimUPAC 360°



1^{er} prix

Communication orale
«gestion des risques»

**HOIPHARM
2017**



1^{er} prix

Communication
affichée

**Congrès APHO
2017**



2^{ème} prix

Communication
affichée

**Congrès SFPC
2018**



3^{ème} prix

Communication
affichée

**Congrès SFPO
2017**



3^{ème} prix

« Qualité et sécurité
des soins » FHF

**Paris Healthcare
Week 2017**



3^{ème} prix

Grand Prix de la
Prévention Médicale

**Prévention
Médicale 2017**



ADIPh[®]

Association pour le Digital
et l'Information en Pharmacie

Suivez-nous !



Comment créer sa formation 360° ?

Groupe de travail



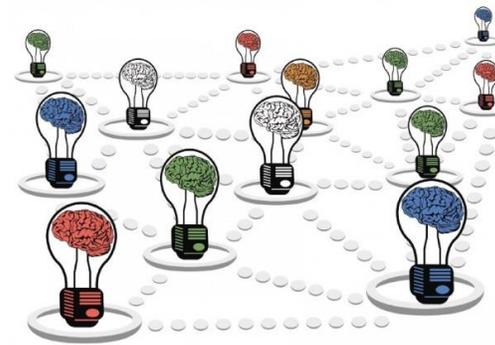
Multicentrique
Interprofessionnalité

Scénario



Brainstorming des
erreurs (type, nbre)
Puis greffées sur un
scénario

Validation



Scientifique + technique
Multicentrique
Interprofessionnalité

Préparation



Matériel, Fiches de fab,
locaux, briefing des
figurants...

Tournage



Montage



Correction



Diffusion



Photos et vidéos
Prestataire OU NON
(gain financier +++)

Intégration par
prestataire des contenus
créés (photos, vidéos,
textes...)

Création des corrigés

Mise en ligne sur
adiph.org
+ communication

Avantages du 360°



	Simulation réelle	Simulation en parcours immersif à 360°	Simulation avec jeu en image de synthèse
Sensibilisation / formation	✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓
Réalisme	✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓	✓
Immersivité	✓ ✓ ✓	✓ ✓	✓ ✓
Interactivité	✓ à ✓ ✓ ✓	✓	✓ ✓ ✓
Collaborativité	✓ ✓ ✓	<u>Auto-formation</u> ✓ <u>Présentiel</u> ✓ ✓	✓
Evolutivité	✓ ✓	✓ ✓ ✓	✓ ✓
Disponibilité	✓	✓ ✓ ✓	✓ ✓
Portée / diffusion	✓	✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓
Matériel nécessaire	✓ ✓	✓ ✓ ✓	✓ ✓
Coût initial / évolutions	✓ à ✓ ✓ ✓	✓ ✓	✓

