



## FICHE TECHNIQUE

TECHLAB-HANDICAP.ORG

### LOOK LAB

---

Logiciel de stimulation visuelle et d'apprentissage des pointages alternatifs

ISO 05 30 15

24 janvier 2024

 Fiches techniques, Loisirs

 apprentissage de la poursuite oculaire, Eye tracking, Jeux, Poursuite oculaire



## Sommaire

1. **Description**
  - 1.1. **Informations techniques**
  - 1.2. **Réglages**
2. **Usages**
3. **Conclusion**

Look Lab est un logiciel d'entraînement à la commande oculaire. Il est développé par l'entreprise Smartbox, dont nous connaissons déjà bien le logiciel **Grid3**.

Dans la continuité de son grand frère, Look To Learn, et des logiciels MagicEye FX, SensoryEye FX2, Inclusive EyeGaze, **GazePlay**, **EyeMOT3D**, **Kinka Games**... LookLab est le petit dernier proposé par Smartbox.

Le point positif de ce logiciel réside dans la diversité des activités proposées. Visuellement plus adapté à une tranche d'âge adolescente ou adulte, Look Lab répond également aux appétences et centres d'intérêt des plus grands.

Initialement, Look Lab a vocation d'entraînement ludique à l'utilisation de la poursuite oculaire et à la stimulation des compétences visuelles. Il propose 38 activités, organisées selon les compétences à travailler lorsque l'on appréhende une poursuite oculaire ou un pointeur alternatif.

<b>Référence</b>	Look Lab
<b>Editeur</b>	<b>Smartbox</b>
<b>Distributeur</b>	<b>Cenomy</b>
<b>Téléchargement</b>	<b>Version d'essai de 14 jours</b>
<b>Prix</b>	855 euros TTC

## Description

Pour un utilisateur de pointeur alternatif, l'initiation au pointage nécessite des compétences. LookLab permet de travailler spécifiquement ces compétences.

Spontanément Looklab a vocation à être utilisé avec une poursuite oculaire, cependant, cela le rend compatible aisément avec tous les pointages alternatifs proportionnels (mouvement de tête, joystick, trackball, gyroscope...). Et cela est particulièrement attractif car les compétences nécessaires au pointeur oculaire, sont identiques.

## Informations techniques

Look Lab s'installe sur Windows 10 ou 11. 2Gb d'espace disponible seront nécessaires.

Le logiciel s'installe avec un lien de **téléchargement**. Dès son ouverture, il est très intuitivement adapté à l'utilisation d'un pointeur oculaire :

- surfaces de validation larges et contrastées visuellement,
- curseur visible et constaté,
- retour sonore de validation.
- clic automatique et visuel grâce à un large rond rouge.



Ces réglages le rendent naturellement compatible avec d'autres systèmes de pointage alternatifs.

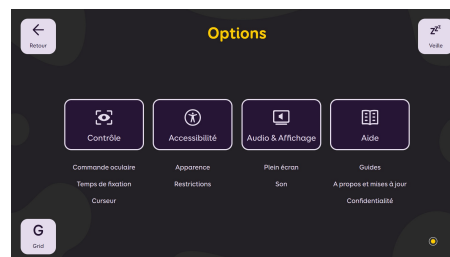
Il existe une version de démonstration disponible 14 jours, au delà, vous n'aurez plus accès qu'à deux jeux. En revanche lors de l'activation du logiciel, vos précédant réglages seront conservés.

## Réglages

Lors de la première ouverture, trois larges onglets sont proposés : contrôle, accessibilité, audio et affichage. Un dernier bouton ouvre le manuel d'utilisation.

Ce manuel est particulièrement bien réalisé et complet, il ne s'agit pas ici de le reprendre. Nous avons donc sélectionné quelques éléments qui nous semblent pertinents :

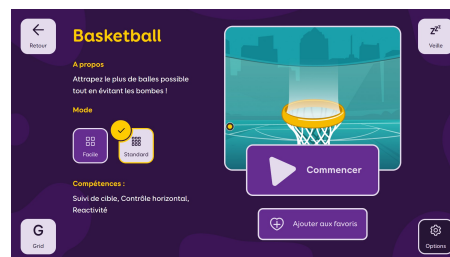
- Les paramètres possibles sont disponibles dans l'application selon le niveau de restriction. Il est particulièrement intéressant de noter que, sans restriction, la personne est autonome pour sa propre configuration.
- Les options de réglages sont simples et très suffisantes :
  - Contrôle : choix de la commande oculaire, délai de fixation nécessaire à la validation et personnalisation du curseur. Notez que les poursuites oculaires nativement optimisées (disponibles en France) sont **Lumin-i** (le système distribué par Smartbox), le **Hiru**. Attention à ce jour, le PCEye de Tobii Dynavox n'est pas optimisé.
  - Audio et affichage : il est possible de limiter les parasites visuels et sonores. Pour ainsi permettre aux personnes présentant des difficultés attentionnelles d'accéder aux jeux. De même, vous pouvez configurer l'apparence du mode d'affichage : "minimal" très constaté et sans détail distracteur, et le mode "détaillé" plus coloré et précis.



## Usages

Look Lab donne accès à cinq catégories de jeux différents : Fun, Défi, Puzzle, Détente, Créativité.

Chaque jeu est accessible selon plusieurs niveaux de difficulté. Chaque jeu est conçu pour répondre à une ou plusieurs compétences.



Parmi les 12 compétences à travailler dans les jeux on retrouve :

- l'exploration
- la relation de cause à effet
- le suivi oculaire
- le soutien de l'intention
- la fixation du regard
- la prise de décision
- la réaction
- la mémorisation
- le contrôle visuel horizontal

- le contrôle visuel vertical
- la précision
- la résolution de problèmes

A la fin de chaque jeu, une analyse de l'évolution du point de regard (sous forme de carte thermique) est disponible, incluant le balayage, la date et la durée d'activité ainsi que la possibilité d'exporter. Permettant ainsi à un éventuel soignant de suivre l'évolution de l'apprentissage et/ ou de la prise en main.

Au delà des compétences liées aux pointage, Look Lab peut être utilisé dans un contexte de jeu ludique sans visée éducative.

Notons par ailleurs, que Think Smartbox, qui édite Look Lab est également développeur du logiciel Grid 3. De ce fait, Look Lab s'intègre naturellement à Grid 3, il est alors possible de lancer le logiciel depuis une grille de communication. Depuis Look Lab, un bouton apparaît pour retourner dans Grid 3.

Un dernier élément notable : pour chaque groupe d'activité, il est possible de télécharger un « **workbook** » ou manuel de suivi. Actuellement en anglais, il permet néanmoins de suivre visuellement les compétences acquises au cours des différentes séances d'utilisation.

## Conclusion

Dans l'esprit de leur logiciel phare Grid 3, on retrouve un logiciel particulièrement bien pensé et optimisé pour les usages larges et à tout âge de la poursuite oculaire. Une interrogation demeure quant au prix du logiciel (855 €) très important en comparaison avec son frère Look To Learn (578 €).



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Pas de Modification 4.0 International](#)

**TechLab**  
Le hub de l'innovation  
technologique



**Autrice**  
Guillemette Hessel-Balleyguier  
Ergothérapeute conseil  
Décembre 2023

**Remerciements**  
Ce document a pu être réalisé grâce au soutien de Malakoff  
Humanis.

**TechLab – APF France handicap**  
Plaine Images Imaginarium  
99A, Boulevard Descat  
59200 TOURCOING  
Tél : 09 72 66 31 75

[techlab-handicap.org](https://techlab-handicap.org)