



De la promesse technologique à la réalité des usages

Transformer l'orientation,
la formation professionnelle
et la collaboration au travail
par les technologies immersives

Vidéo 360°, réalité virtuelle et augmentée





Crédit photographie : HTC

Nous gagnons un 3^e écran immersif
l'impossible devient possible

50 ans d'innovation



1968



1978

1989



1992

2014



2016

2018

Accélération

2019



2020



L'accélération

facebook Google htc

SAMSUNG Microsoft SONY

VALVE oculus hp

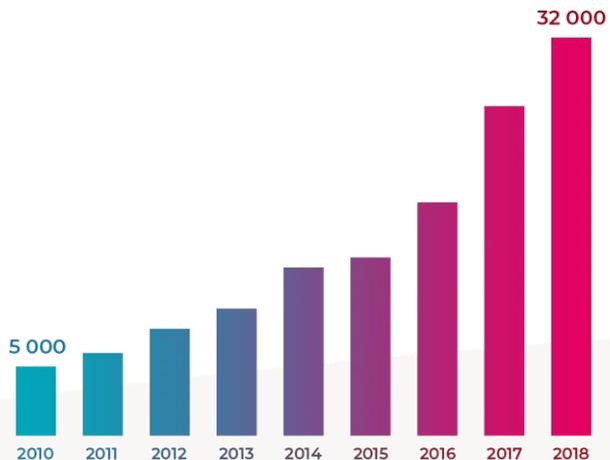
nVIDIA. DELL Qualcomm

ASUS acer Lenovo

Apple amazon.fr HUAWEI

magic leap wacom intel

Implication des majors



Cumul des technologies

Un impact global



INDUSTRIES



TRANSPORT



TOURISME



SANTÉ



CULTURE



PATRIMOINE



SPECTACLES



CINÉMA



ARMÉES



COMMERCE



COMMUNICATI
ON



MARKETING



SCIENCES



ARCHITECTURE

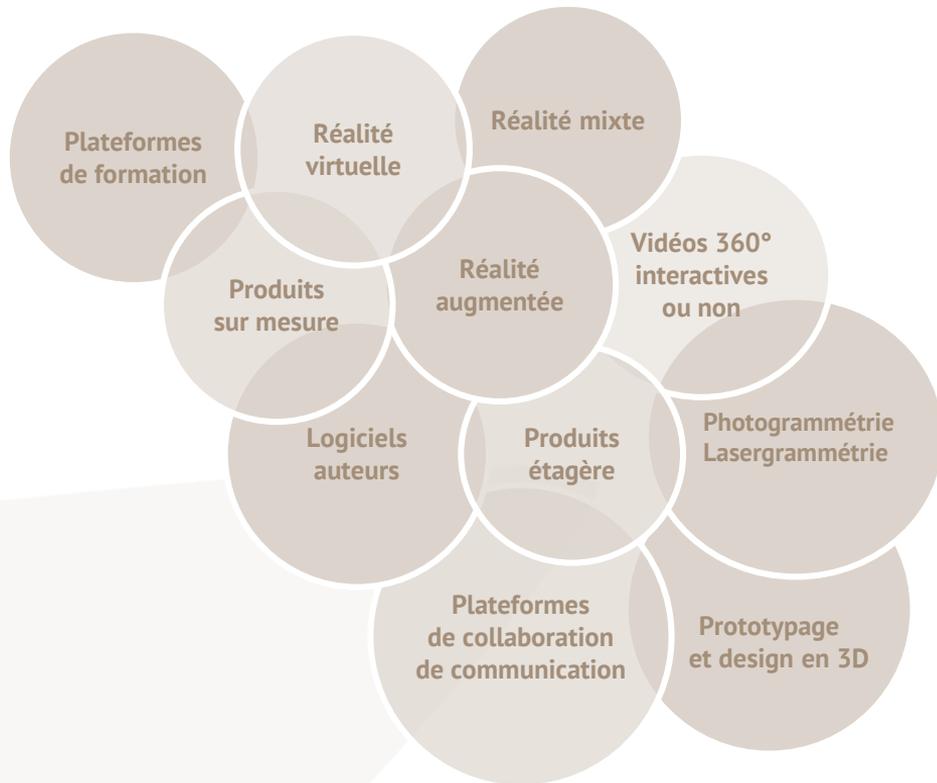


HANDICAP, ...



ÉDUCATION
FORMATION

Un domaine foisonnant



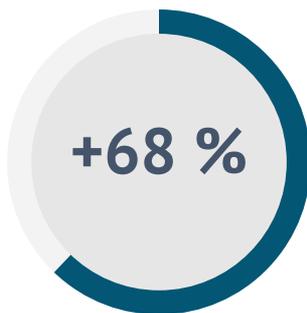


Des bénéfices remarquables



- Compétences techniques
- Compétences relationnelles
- Valorisation métiers/entreprises
- Expérience collaborateurs
- RSE – Inclusion - Handicap

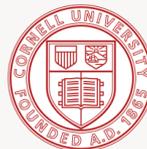
Résultats des premières recherches



Concentration



Engagement



Mémorisation



<https://www.virtualiteach.com/single-post/2019/03/31/5-Key-Barriers-to-VR-Adoption>

Les enjeux

**Qualité
pédagogique**

**Accompagnement
Veille
Évaluation
Recherche**

**Réalité
des usages**

**Didactique
des environnements immersifs**

Conception – Mise en œuvre - Déploiements
Validation effective des compétences

**Praxis
des environnements immersifs**

Transformation des espaces d'apprentissage,
des postures et pratiques des passeurs de savoirs



Prendre la bonne décision

- **Acculturer** vos organisations
- Connaître l'existant et les **retours d'expériences**
- Choisir **la bonne technologie** pour chaque cas d'usages
- Identifier les prestataires adéquates
- Concevoir des **contenus réellement qualitatifs**, éviter l'effet « Whaou Bof », pour les apprenants, pour les formateurs
- **Adapter** les pratiques et les postures des *passeurs de savoirs*, les **accompagner** dans la durée, les rendre **agiles et confiants**
- **Repenser** les lieux d'apprentissage
- Réussir la **mise en œuvre** et les **déploiements**, s'assurer de **l'usabilité**
- Mesurer et garantir **l'acquisition des compétences**, le ROI
- Intégrer efficacement vos infrastructures **Learning et SIRH**
- Maintenir une **veille** du domaine (technologiques, recherche, usages)



Une association pour fédérer  possède

Une association au service de la filière

- Fédérer les parties prenantes autour d'ambitions communes
- Convenir des démarches opérationnelles répondant aux besoins des membres
- Contribuer à faire émerger et croître une filière d'excellence française de l'Immersive Learning

Fondateurs

le cnam



Une entreprise pour réaliser 

Une société au service du développement des usages

- Centre d'expertise et de ressources, d'acculturation et de formations
- Conseils, AMOA/AMOE, accompagnement
- Lieu d'intelligence collective : expérimentations, co-construction
- Recherche et innovation appliquée à l'usage en situation

Incarnation : le 1^{er} lieu dédié à l'Immersive Learning



70m² cœur de Paris
(Gare d'Austerlitz)

Matériels et contenus
en démonstration
permanente

Une équipe d'experts
enthousiastes



Nos offres de service

Gagnez du temps, sécurisez vos projets garantissez le ROI



Conseil - Assistance à maîtrise d'ouvrage

- Les bonnes informations au bon moment pour construire une démarche stratégique solide
- Appui opérationnel à toutes les étapes de vos projets XR :
Conception, mise en œuvre, déploiement, maintenance



Acculturation – Formations

Pour 10 personnes, délivrance de badges de compétences

- Etat de l'art de l'Immersive Learning (1 jour)
- Communiquer et collaborer au travail (1 jour)
- Réaliser des vidéos 360° interactives (2 + 1 jours)
- Professionnalisation de la médiation XR (1 jour)



Gagnez du temps, sécurisez vos projets garantissez le ROI



Accompagnement

- Appui (technique et humain) sur site lors des premiers usages en situation pédagogique
- Support à la gestion des équipements et maintenance de 1er niveau



R&D pédagogique

- Application de virtualité augmentée pour mutualiser l'usage des contenus immersifs
- Application CASE Casques autonomes en Situation d'Enseignement
Sur tablette et sur PC, retours écrans et lancements synchronisés d'applications
Multi-casques (Oculus Go et Quest, Pico G2 et Neo)
Mars 2019



L'équipe



Jean LEBORGNE
Lead projets XR

20 ans d'expériences en gestion de projets digitaux dans le champs culturel.

Co-pilote de « Voyage au cœur de l'Évolution » pour le Muséum national d'Histoire naturelle et la Fondation Orange, Grand prix du jury Laval Virtual 2018



Nicolas DUPAIN
Président

25 ans d'expériences dans la conception et la mise en œuvre de projets digitaux pour l'éducation et la formation (successivement professeur, ingénieur pédagogique, consultant).

Initiateur et porteur du projet i2L depuis 2016.



Louis DUPAIN
Lead Technologies et Industries

5 ans d'expériences dans le pilotage de process industriels (aéronautique et aérospatial) et en réalité virtuelle.

Chef de projet industrialisation chez Ariane Group



Mouhamadou NDIAYE
XR Fullstack

Ingénieur ENSIIE
Double Master 2
> Réalité Virtuelle Systèmes Intelligents
> Jeux vidéo, Interactions & collaborations Numériques, Big Data



Yassine QITOUT
Lead développement

4 ans d'expériences dans le recrutement d'ingénieurs informatiques.

2 années dans le déploiement de solutions immersives de formation professionnelle.