

DE LA PROMESSE TECHNOLOGIQUE À LA RÉALITÉ DES USAGES

Vidéos 360°

Réalités virtuelle, augmentée et mixte

Photogrammétrie

France Immersive Learning

Arc de Seine

30, Avenue Pierre Mendès-France

75013 Paris

www.franceimmersivelearning.fr





LA RÉVOLUTION XR

NOTRE RÉALITÉ DIGITALE DEVIENT TRIDIMENSIONNELLE



Crédit photographie : HTC

Nous gagnons un 3^e écran immersif
Tout devient possible

50 ANS D'INNOVATION



1968



1978

1989



1992

2014



2016

2018

ACCÉLÉRATION

2019



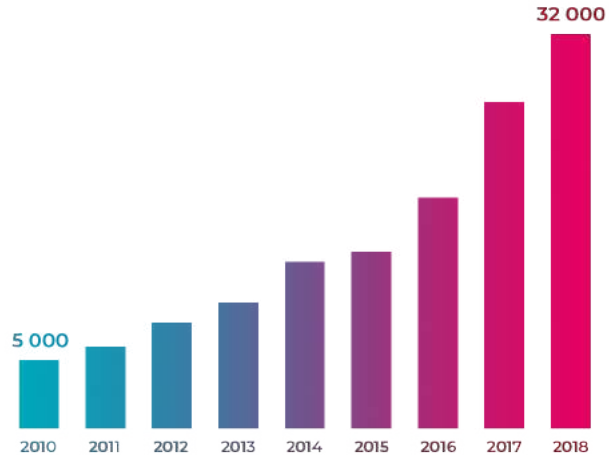
2021



L'ACCÉLÉRATION



IMPLICATION DES MAJORS



EXPLOSION DES DÉPÔTS DE BREVETS AR & VR



CUMUL DES TECHNOLOGIES

UN IMPACT GLOBAL



INDUSTRIES



TRANSPORT



TOURISME



SANTÉ



CULTURE



PATRIMOINE



SPECTACLES



CINÉMA



ARMÉES



COMMERCE



COMMUNICATION



MARKETING



SCIENCES



ARCHITECTURE

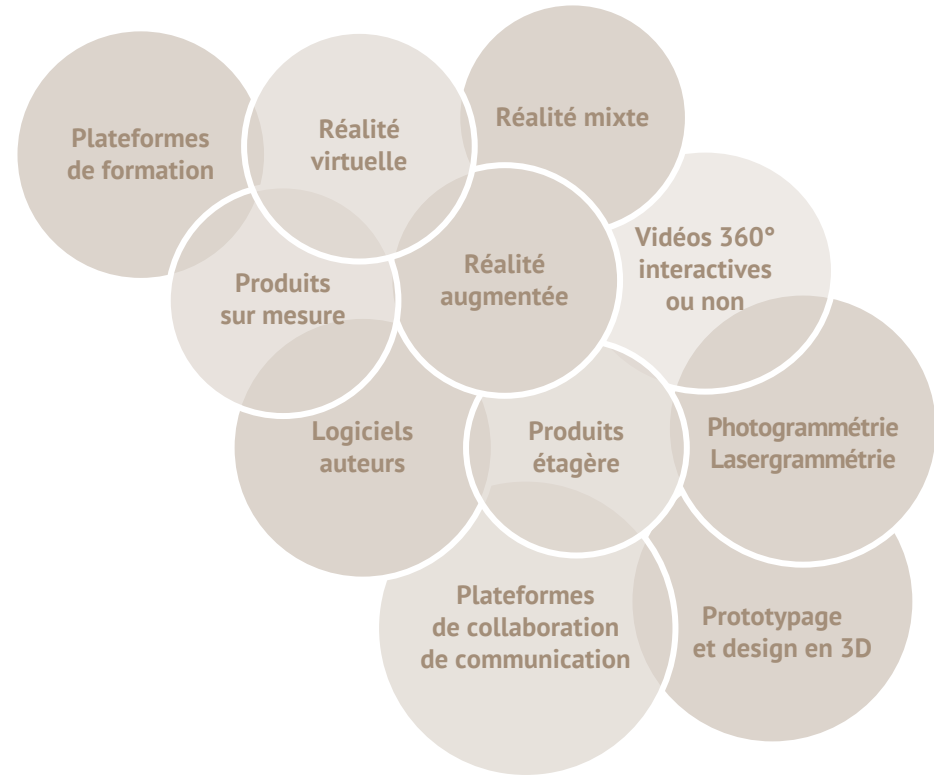


HANDICAP, ...



ÉDUCATION
FORMATION

UN DOMAINE FOISSONNANT



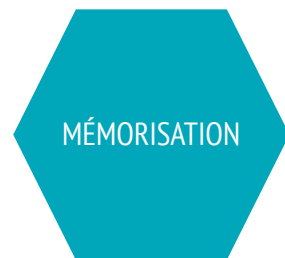


DES BÉNÉFICES REMARQUABLES

RENOUVELER LE PLAISIR D'APPRENDRE ET DE TRANSMETTRE



- Compétences techniques
- Compétences relationnelles
- Valorisation métiers/entreprises
- Expérience collaborateurs
- RSE, inclusion et handicaps



CONCENTRATION ↗

INTERACTION ↗

ÉMOTION ↗

ENGAGEMENT ↗

RÉPÉTITION ↗

DES BÉNÉFICES CONFIRMÉS PAR LA RECHERCHE UNIVERSITAIRE



Three groups of students were assigned to three different types of learning:



VR



2D content



Practical

78%

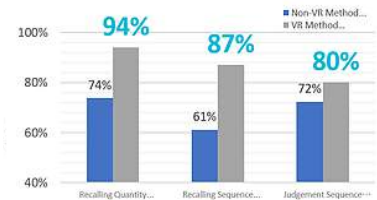
of students tested said that they preferred VR as the learning method



北京師範大學
BEIJING NORMAL UNIVERSITY



VR significantly improve Student's Retention of Learning



Three groups of students were assigned to three different types of learning:



VR



Video



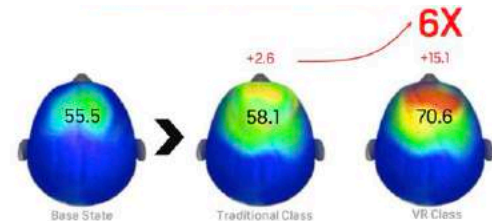
Textbook

Researchers found that positive emotions were rated higher for the group who experienced the VR learning method,

VR students also performed better, showing that the active interaction with the VR environment helped improve learning



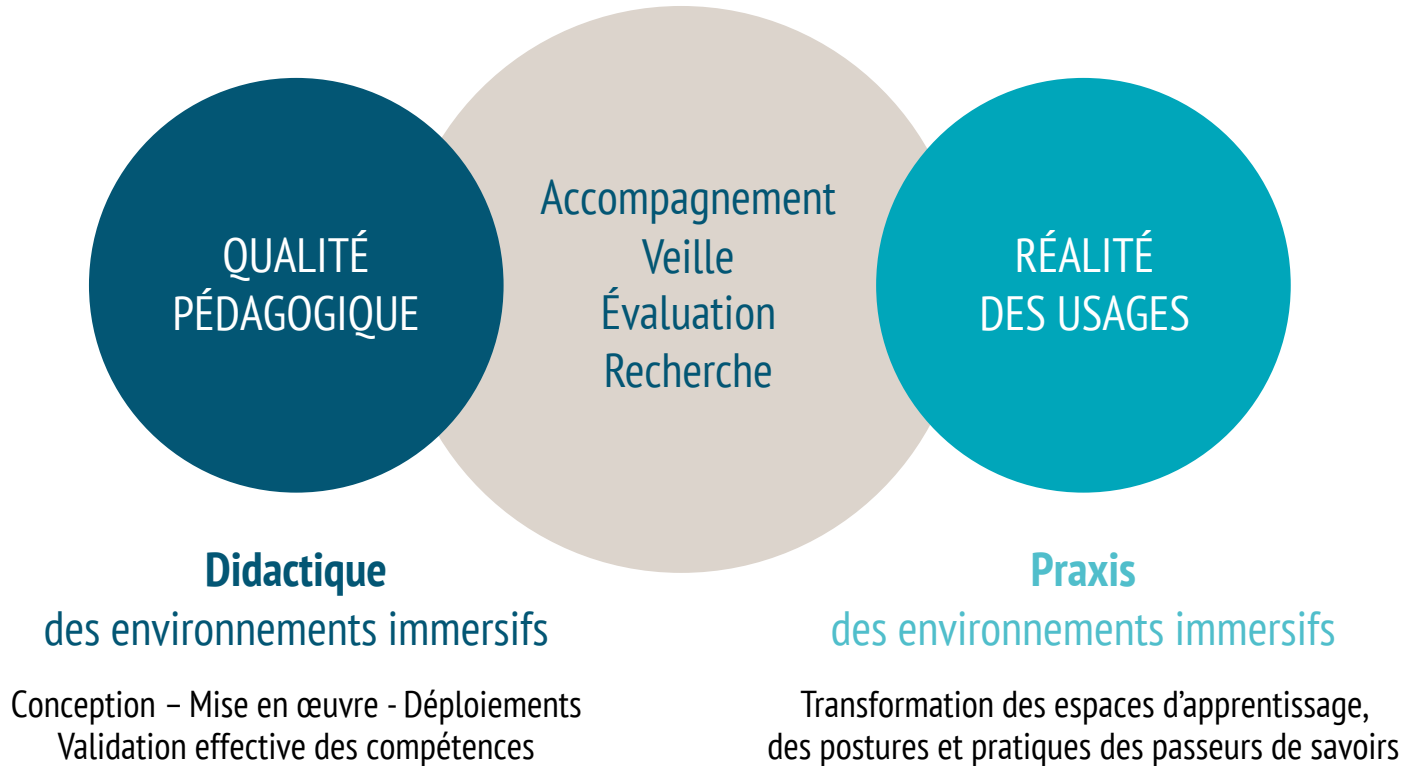
SAGA UNIVERSITY
JAPAN



VR Improves Students' Concentration by 6X

VR课程能够提高学生6倍的注意力

LES ENJEUX





LA CLEF :
CONSTRUIRE UNE STRATÉGIE

Organiser une démarche concertée, professionnelle et globale

- ➔ Constituer et **acculturer** des groupes projets ; accepter les spécificités des technologies immersives et les prendre en compte
- ➔ Identifier les premiers cas d'usages à forts impacts ; les ordonner
- ➔ **Formaliser les compétences visées** à la racine du cahier des charges
- ➔ Travailler des **contenus réellement qualitatifs**, éviter l'effet « Whaou Bof », pour les apprenants comme pour les formateurs
- ➔ Choisir **la bonne technologie** pour chaque cas d'usages ; identifier les prestataires adéquats
- ➔ S'assurer de l'**usabilité** et de l'**effectivité des apports pédagogiques** en organisant plusieurs sessions de bêta test durant le développement
- ➔ **Former beaucoup pour adapter** les pratiques et les postures des passeurs de savoirs, les **accompagner** dans la durée pour les rendre **agiles et confiants**
- ➔ **Repenser** les lieux d'apprentissage, **anticiper** la **mise en œuvre** et les **déploiements**
- ➔ Mesurer **l'acquisition effective des compétences**, en cohérence avec vos outils Learning et SIRH





NOTRE PÔLE DE COMPÉTENCES

UNE ASSOCIATION AU SERVICE DE LA FILIÈRE

Fondée et administrée par 6 grands acteurs

le **cnam**



UPEC



NATIXIS
BEYOND BANKING



agefiph
ouvrir l'emploi
aux personnes handicapées



DES MISSIONS D'INTÉRÊT GÉNÉRAL

France Immersive Learning s'est donnée pour missions de faire émerger, grandir et animer la filière française des acteurs de l'Immersive Learning et de relever les enjeux suivants :

- ➔ Porter des champs d'application stratégiques pour les entreprises membres
- ➔ Animer un Think Tank de référence ouvert aux acteurs Learning
- ➔ Faire savoir et fédérer

UNE ENTREPRISE AU SERVICE DU DÉVELOPPEMENT DES USAGES

Immersive Learning Lab, structure d'exploitation de l'association qui en détient la pleine propriété, est à la fois :

- ➔ **Un lieu** de démonstration et d'expérimentation au cœur de Paris, un lieu d'idéation et de R&D, un showroom permanent des matériels et expériences disponibles.
- ➔ **Une équipe** pluridisciplinaire expérimentée et enthousiaste s'appuyant sur des partenaires spécialisés.
- ➔ **Une conviction** : les technologies immersives (dites XR) sont le vecteur d'une véritable révolution pédagogique, de nature à redéfinir le rapport aux savoirs, savoir-être et savoir-faire, à renouveler le plaisir d'apprendre, de transmettre et de communiquer.

Immersive Learning Lab est la fabrique des usages.



NOTRE OFFRE DE SERVICES

GAGNEZ DU TEMPS, SÉCURISEZ VOS PROJETS, GARANTISSEZ LES RÉSULTATS

La conception et le déploiement des solutions immersives ne s'improvisent pas.

Le succès passe une stratégie de conduite du changement fondée sur la maîtrise des dispositifs techniques, l'acquisition des pratiques de médiation et de maintenance, l'appropriation de l'ingénierie pédagogique spécifique de conception et de mise en œuvre des contenus.

Notre pôle de compétences entend apporter une réponse globale à cette nécessité.

CONSEIL

➔ Les bonnes informations au bon moment pour construire une démarche globale solide

ASSISTANCE À MAÎTRISE D'OUVRAGE

➔ Accompagnement opérationnel à toutes les étapes de vos projets XR :

- > Conception et réalisation
- > Déploiement et retour d'expérience
- > Maintenance

Formation

GAGNER DU TEMPS, SÉCURISEZ VOS PROJETS, GARANTISSEZ LE ROI

FORMATION

Des cursus complets délivrant des badges de compétence pour relever les défis de demain

Acculturation

à l'usage des dispositifs immersifs



Communication et collaboration

au moyens des technologies immersives



Professionnalisation de la médiation
des dispositifs immersifs

Création d'un dispositif de formation
en vidéo 360°

GAGNER DU TEMPS, SÉCURISEZ VOS PROJETS, GARANTISSEZ LE ROI

SUPPORT À L'USAGE

→ **CASE** (Casques autonomes en Situation d'Enseignement)

- > Application versatile de management de casques autonomes permettant de piloter une session de groupe en toute sérénité à partir d'une tablette (retour de l'ensemble des casques apprenants, possibilité de pousser des applications VR ou des vidéos 360°, compatible tout casque autonome)
- > Existe en version packagée (4, 6 ou 12 casques) réalisée par Immersion, leader européen des solutions XR

→ **VASF** (Virtualité augmentée au Service de la Formation)

Dispositif permettant de créer une vision objective et collective de l'apprenant dans le monde virtuel et de maximiser les capacités d'échanges au sein du groupe.

→ **Appui technique et humain sur site** lors des premiers usages en situation pédagogique

→ **Support à la gestion des équipements et maintenance de 1er niveau**



L'ÉQUIPE



Jean LEBORGNE
Responsable projets XR

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

[Profil LinkedIn →](#)



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.

[Profil LinkedIn →](#)



Louis DUPAIN
Responsable 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.

[Profil LinkedIn →](#)



Mouhamadou NDIAYE
Développeur Fullstack XR

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

[Profil LinkedIn →](#)



Yassine QITOUT
Responsable développement commercial

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

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

[Profil LinkedIn →](#)



REJOIGNEZ NOUS !

REJOIGNEZ-NOUS

ADHÉRER

helloasso.com/associations/france-immersive-learning

POUR PLUS D'INFORMATION

contact@i2l.fr

MONTANTS DE L'ADHÉSION À L'ASSOCIATION

- **TPE-PME • 250 €**
Moins de 250 salariés et/ou un CA inférieur à 50 M€
- **ETI, Grandes entreprises, enseignement supérieur • 5 000 €**
Plus de 250 salariés et/ou un CA supérieur à 50 M€
- **Acteurs publics et partenaires socio-économiques • 12 500 €**

BÉNÉFICES

- **Bénéficiez d'une vidéo de présentation de votre organisation en réalité virtuelle**
- **Profitez de 15 % de remise sur toutes les prestations de l'Immersive Learning Lab**
(Consulting, expertise pédagogique, formations, accompagnement et support, produits)
- **Contribuez à la structuration et à la représentation de la filière française de l'Immersive Learning**, car sa santé est la clé de la réussite de vos projets
- **Participez activement à la communauté** et rencontrez les autres membres à l'occasion de nos événements et rencontres Pro (dès que possible).
- **Identifiez rapidement les acteurs dont vous avez besoin via notre réseau de partenaires qualifiés, entreprises productrices de solutions en particulier**
- **Développez votre expertise** en prenant part aux groupes de travail, pour le développement de la connaissance et de la filière.
- **Soyez informé en temps réel de l'actualité de l'association et de la filière** grâce à une veille permanente (technologies et usages, événements, concours, appels à projets, actualité institutionnelle ou réglementaire...)

*Faisons ensemble émerger et rayonner
une filière d'excellence française de
l'Immersive Learning*



helloasso.com/associations/france-immersive-learning

POUR PLUS D'INFORMATION

contact@i2l.fr

Le portail francophone de référence de l'Immersive Learning

Automne 2020

Vos cotisations permettront de développer les contenus de cette nécessaire base de connaissances.

Retrouver dans un seul endroit toutes les informations en français dont vous avez besoin avant, pendant et après le déploiement de vos projets.

