

Peut-on confier la Création d'Expériences Immersives à des Étudiants ? Oui, voilà comment !

Pôle Leonard de Vinci

Webinar



Mardi 12 Mai | 11:00–11:45



Nathalie Battu

Cheffe de projet Digital
& Immersive Learning


DE VINCI



Philippe Spach

Enseignant & Responsable Axe
Management & Ressources Humaines



PEUT-ON CONFIER LA CRÉATION D'EXPÉRIENCES IMMERSIVES À DES ÉTUDIANTS ?

DIRECTION DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

LE PÔLE LÉONARD DE VINCI / DE VINCI HIGHER EDUCATION



3 ÉCOLES
COMPLÉMENTAIRES



11 000
ÉTUDIANTS & APPRENANTS



3 200
ALTERNANTS

TECHNOLOGIES IMMERSIVES

XR

Réalité étendue : explorer, interagir, simuler



AR

Augmented Reality



Valeur pédagogique

Le digital enrichit le réel.



MR

Mixed Reality



Valeur pédagogique

Le digital et le réel cohabitent.



VR

Virtual Reality



Valeur pédagogique

Une immersion totale dans un environnement virtuel.



Valeur pédagogique globale

Interaction, simulation, expérimentation, entraînement en situation.

VIDÉO 360°

Vidéo immersive : observer, comprendre, se projeter



Valeur pédagogique

Immersion visuelle, compréhension du réel, sensibilisation, contextualisation.

POURQUOI LA VIDÉO 360° DANS CE PROJET ?



Voir une situation passivement



Être plongé dans la situation et choisir son point de vue



Agir et prendre des décisions pour ancrer les compétences

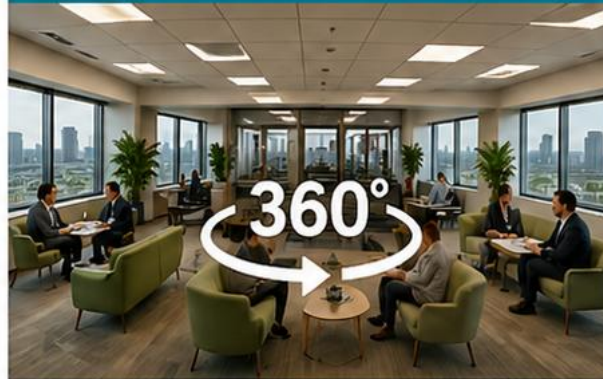
1 VIDÉO CLASSIQUE



EXEMPLE

Capsule de sensibilisation, interview, témoignage filmé

2 VIDÉO 360°



EXEMPLE

Visite de site, découverte d'un environnement de travail

3 EXPÉRIENCE IMMERSIVE (360° INTERACTIVE)



EXEMPLE

Module Uptale avec quiz, consignes, choix, feedbacks et validation des acquis

QUI SONT LES ÉTUDIANTS DERRIÈRE CE PROJET ?

Master 2 Digital RH



2 classes de 30 alternants

En cours 1 semaine & 3 semaines en entreprise

DES EXPERTISES POUR ENCADRER LE PROJET

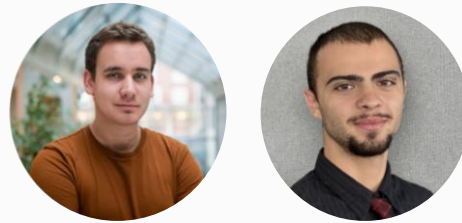


Philippe & Nathalie



PÉDAGOGIE • MÉTIER

- Cadrage du dispositif
- Coaching des étudiants



Benjamin & Sam



TECHNIQUE XR

- Formation caméra 360°
- Support technique



Laurent



PLATEFORME

- Formation à la plateforme Uptale
- Support technique

**NOTRE PARTENAIRE
TECHNOLOGIQUE**



**MATT'S
DIGITAL
LOGISTICS**



DU CAS FICTIF AU BESOIN RÉEL



AVANT

- ✗ Cas fictifs
- ✗ Livrables académiques
- ✗ Mise en situation limitée



APRÈS

- ✓ Besoin **réel** d'entreprise
- ✓ Production immersive en vidéo **360°**
- ✓ Apprentis au **cœur** du dispositif
- ✓ Livrable **réutilisable** en formation

ApprentXR • **Cofinancement OPCO Atlas** • **Pédagogie XR**

CE QUE CHANGE UN COMMANDITAIRE RÉEL



COMPRENDRE UNE PROBLÉMATIQUE MÉTIER

Analyser les enjeux, les contraintes et les objectifs de l'entreprise.



REFORMULER UNE ATTENTE

Traduire le besoin en expérience immersive pertinente et engageante.



TENIR COMPTE DU TERRAIN

S'appuyer sur les réalités du terrain, les usages et les feedbacks métiers.



PRODUIRE POUR UN USAGE RÉEL

Créer des contenus immersifs utiles, réutilisables et à fort impact.



DE LA DEMANDE CLIENT AU MODULE IMMERSIF

01



CADRER

Définir le besoin, l'objectif et les accès terrain.



ÉCOUTE & ALIGNEMENT

02



SCÉNARISER

Concevoir le parcours, les interactions et le storyboard.



CRÉATIVITÉ & PÉDAGOGIE

03



PRODUIRE

Tournage 360°, montage et intégration dans l'expérience.



TECHNOLOGIE & EXPERTISE

04



PRÉSENTER

Showroom, tests utilisateurs, évaluation et itérations.



IMPACT & AMÉLIORATION CONTINUE



LES DÉFIS RENCONTRÉS SUR LE TERRAIN

1



Passer du fictif au **réel**

Ancrer les scénarios dans des situations concrètes

2



Cadrer les **attentes** de l'entreprise

Aligner objectifs pédagogiques et enjeux métiers

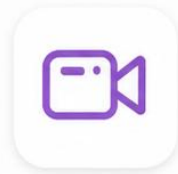
3



Prendre en main les **outils XR**

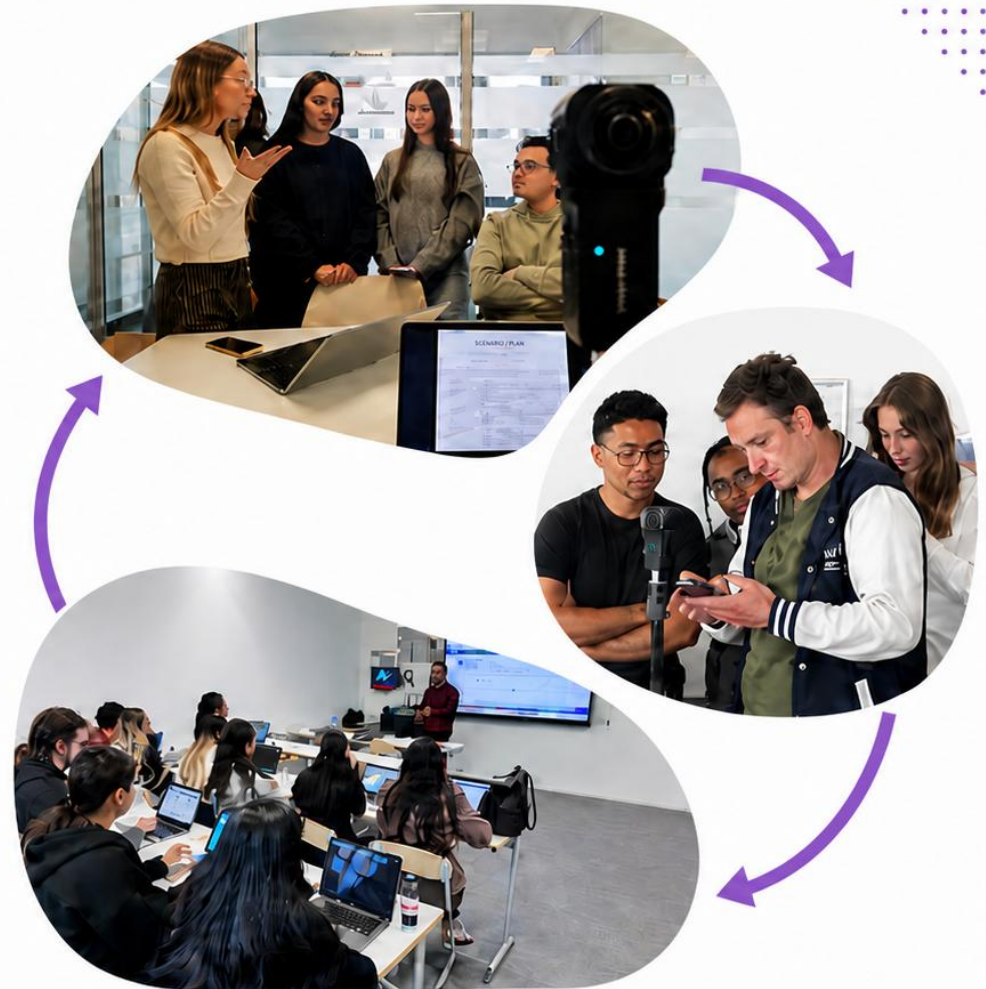
Se former, tester et gagner en autonomie

4



Gérer un **tournage terrain**

Organisation, logistique et imprévus maîtrisés



LES COMPÉTENCES RÉELLEMENT MOBILISÉES

1



Responsabilité

Prendre en charge une mission et ses livrables

2



Maîtrise technique

Utiliser les outils XR et les méthodes de production

3



Posture professionnelle

Collaborer, communiquer et présenter comme en entreprise

4

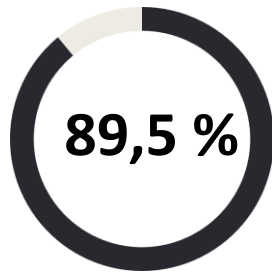


Créativité sous contrainte

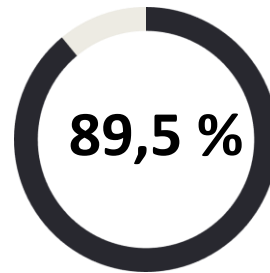
Imaginer, adapter et produire dans un cadre réel



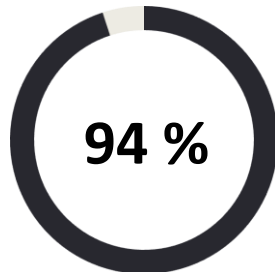
DES RETOURS ÉTUDIANTS TRÈS ENCOURAGEANTS



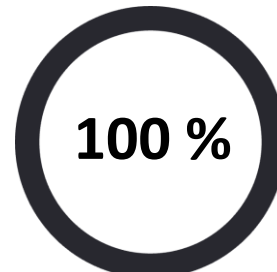
Cours jugé plus engageant



Meilleure compréhension des enjeux du digital learning *



Compétences développées utiles à indispensables pour leur futur métier



Favorables au développement de ce dispositif

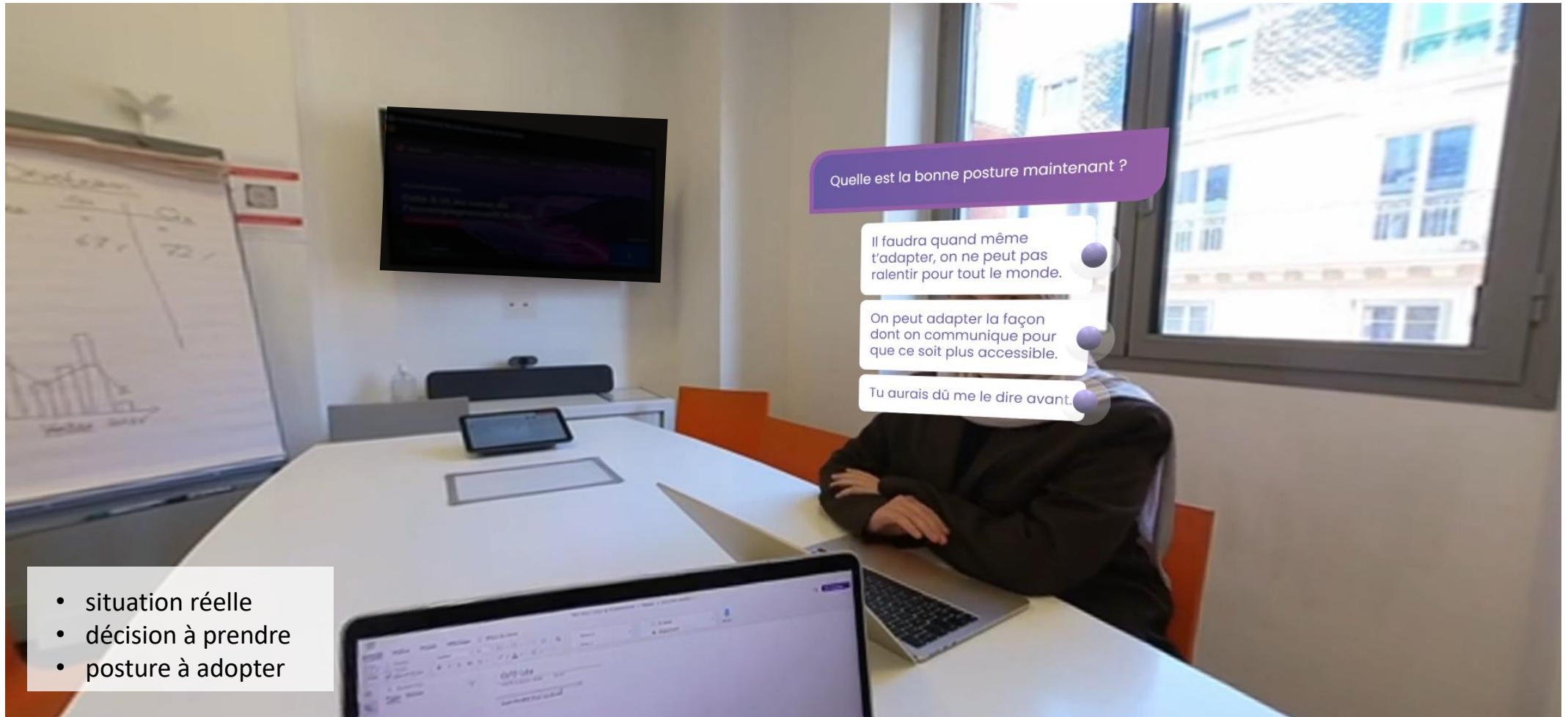
Soyez curieux et impliquez-vous pleinement car c'est très formateur.

Soyez créatif et mettez-vous à la place de la personne qui essaiera votre projet VR.

Être proactif pour ne pas manquer de temps et rendre son travail à temps. Ce n'est pas un devoir à rendre à l'école mais un projet pour une entreprise.

* Question liée à la thématique du cours Animation des formations & Digital Learning Management

MANAGER UNE ÉQUIPE INCLUSIVE



ENTRETIEN CLIENT

? QUIZ

En vu de la posture fermé du client, que faire ?

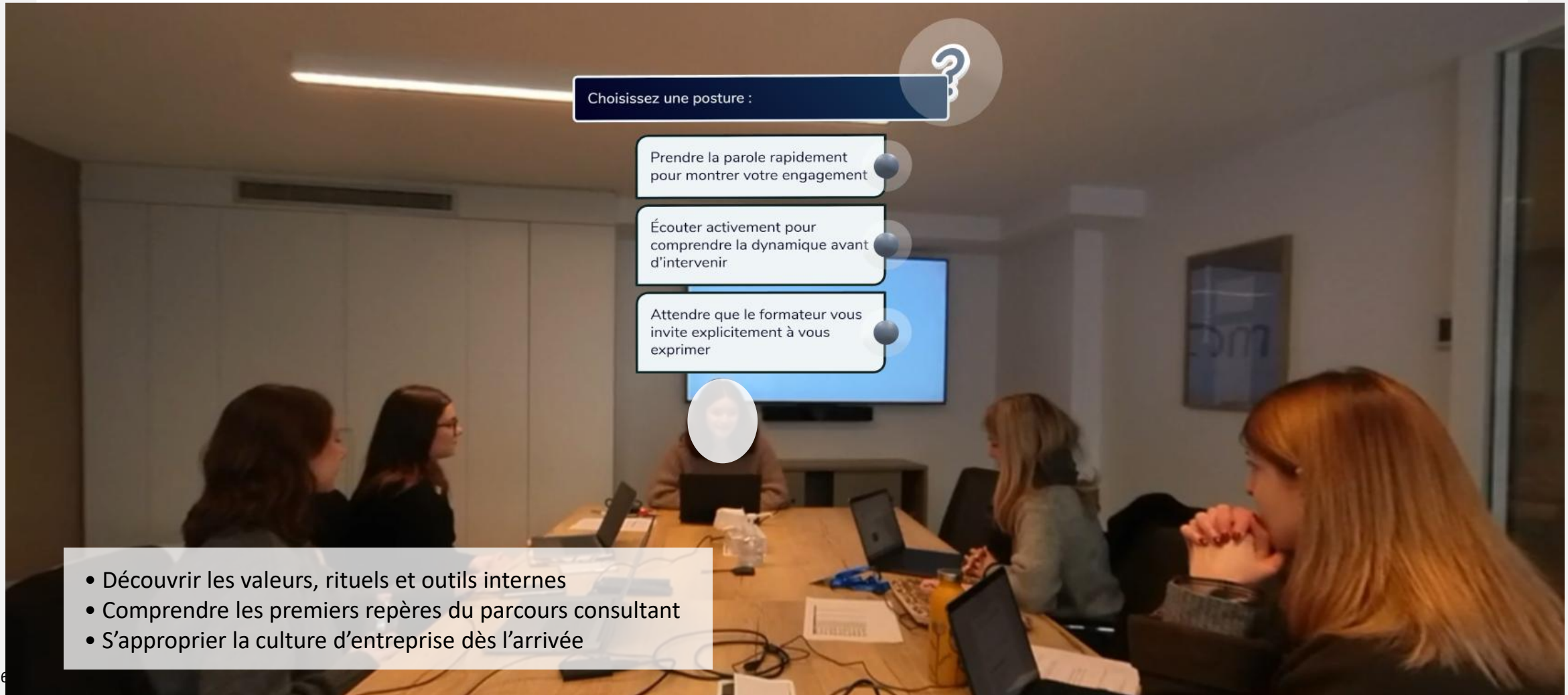
A) Lui demander directement ce qu'il ne va pas

B) Lui proposer un café et de sortir prendre l'air pour qu'il se détende

C) Ne pas prêter attention pour le moment et continuer la présentation

- Gérer un client hésitant
- Reformuler un besoin et rassurer
- Adopter une posture conseil convaincante

ONBOARDING



ALORS, PEUT-ON LEUR CONFIER CE TYPE DE PRODUCTION ?

Oui mais....

1



Poser un cadre clair

2



Partir d'un besoin réel

3



Accompagner sans
faire à leur place

4



Former aux outils

5



Anticiper les contraintes terrain



Merci

Pour votre attention !



Philippe Spach
Enseignant

« Les étudiants n'ont pas travaillé que pour une note. »

Mais pour un client réel, un vrai projet, une vraie entreprise.

