A decorative graphic consisting of several overlapping, curved, dashed red lines that form a stylized, abstract shape, possibly resembling a map outline or a calligraphic flourish.

Lab Cnam PACA

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

le cnam
Provence-Alpes-Côte d'Azur



De nouvelles opportunités pour les entreprises et professionnels de la formation

- Formation aux usages des technologies immersives
- Projection sur les applications les plus pertinentes pour leur développement



La réalité mixte



La réalité augmentée



La réalité virtuelle

Un positionnement stratégique

QUI REGROUPE UN ENSEMBLE DE TECHNOLOGIES IMMERSIVES



Le WEB 3



Toutes formes
d'expériences immersives



Le métavers

Un positionnement stratégique



TVT innovation



**CAMPUS
DES MÉTIERS
ET DES
QUALIFICATIONS**

Économie de la Mer
Provence-Alpes-Côte d'Azur

**MÉTROPOLE
TOULON
PROVENCE
MÉDITERRANÉE**

A blue graphic element resembling a stylized star or a compass rose, positioned to the right of the text.

Un Immersive Lab Sud implanté à Toulon

Dans le cadre du projet 4MED, porté par le Campus des métiers et des qualifications Economie de la mer et avec le soutien de la métropole et de TVT.

Les missions du Lab

Des formations aux usages des technologies immersives

Du design d'expérience et du storytelling incluant de la ludo pédagogie et soft skills

Du co-design de parcours autour de l'orientation, de l'innovation et de l'intelligence collective

De l'accompagnement aux transformations RH

De l'aide à la compréhension des enjeux du métavers

Un lieu de veille et d'expérimentation

Avec l'appui du CNAM établissement national et de France immersive learning :

- Un lieu d'accompagnement à la réalisation des projets
- Un lieu de formation
- Un lieu d'orientation
- Un lieu d'intelligence collective

Avant tout une équipe d'experts du pôle innovation et des autres services du Cnam PACA.



Des formations aux usages des technologies immersives

- Mise en place de solutions sur mesure suivant les attentes et besoins évoqués.
- Découvrir les potentialités des technologies immersives afin de se projeter dans leurs utilisations pédagogiques.
- Expérimentation in situ grâce au matériel immersif mis à disposition.
- Proposition de solutions simples à réaliser et prendre en main pour les professionnels de la formation.
- Mise en place de plusieurs modules de formation à l'usage des technologies immersives afin de répondre à un maximum d'attentes.



Du co-design de parcours autour de l'orientation, de l'innovation et de l'intelligence collective

- Déploiement du dispositif de #2038 permettant à des demandeurs d'emploi de s'orienter au numérique par le numérique sur un parcours de 3 mois.
- Un scénario adaptable selon le type d'enjeux et d'expérience souhaités.
- Au service des entreprises pour le team building et le co-design de solutions innovantes pour développer leur business.



Du design d'expérience grâce au storytelling

- Ludo pédagogie et mécanismes du game design au service de l'engagement et de la motivation
- Story telling au service du sentiment d'immersion et de la cohérence de l'expérience proposée



De l'accompagnement aux transformations RH

- Accompagnement des entreprises dans les transformations nécessaires en matière de RH et de management afin de répondre aux enjeux actuels.
- Création de workshop de façon à faire émerger des solutions digitales et immersives, mais aussi des solutions efficaces et durables.
- Ces solutions sont destinées au recrutement, à l'intégration des collaborateurs, à la sécurité, à la mobilisation de l'intelligence collective, et à la communication interne.



COME
IN VR

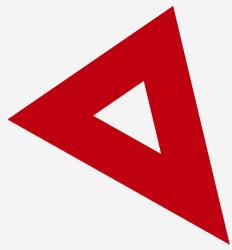


PERSPECTIVE[S]

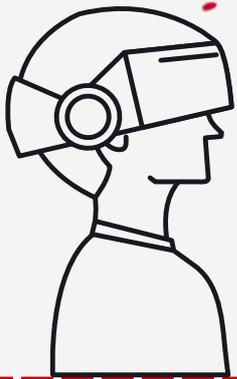


De l'aide à la compréhension des enjeux du métavers

- Une connexion à un écosystème XR grâce à une veille sur les usages des technologies immersives dédiées aux entreprises.
- Le développement des partenariats avec les acteurs de la filière immersive afin d'accompagner au mieux les entreprises sur les services proposés par la communauté XR.
- Un lieu de ressource et d'expérimentation au service des entreprises et des organismes de formation.
- La déclinaison de l'offre en fonction des enjeux de chacun des territoires.



**PARCOURS ET MODULES DE
FORMATION
AUX USAGES DES TECHNOLOGIES
IMMERSIVES**



PARCOURS ET MODULES DE FORMATION



PARCOURS POUR LES PROFESSIONNELS DE LA FORMATION

ACCULTURATION

1 jour

Comprendre, expérimenter et se projeter dans les usages des technologies immersives en pédagogie.

ET/OU MEDIATION DE GROUPE

2 jours

Maîtriser la médiation de groupe avec l'usage des technologies immersives.

ET/OU SCENARISATION DVIDEO 360°

2 jours

Scénariser et concevoir une vidéo 360°.

ET/OU INGENIERIE PEDAGOGIQUE XR

2 jours

Concevoir et designer un scénario pédagogique en Immersive learning.

MODULE POUR LES PROFESSIONNELS DES RH, DE LA COMMUNICATION ET DES FONCTION SUPPORTS

ACCULTURATION ET WORKSHOP

2 jours

Récruiter, intégrer, collaborer et former grâce aux technologies immersives.

MODULE POUR LES COLLABORATEURS

IMMERSION, COMMUNICATION ET COLLABORATION

1 jour

Renforcer la communication, la coopération et la créativité avec l'usage des technologies immersives.

MODULE INTRODUCTIF

SENSIBILISATION AUX USAGES IMMERSIFS

0.5 jour

Appréhender la diversité et la pertinence des usages immersifs au service de la pédagogie, de la collaboration et de la performance.

Module Acculturation

1 jour

Découvrir le potentiel des technologies immersives en pédagogie : Comprendre, expérimenter et se projeter

Objectifs :

- Découvrir les technologies immersives à travers leurs histoires et les mutations que cela engendre.
- Déterminer les impacts de ces technologies
- Identifier les bénéfices pédagogiques liés à leurs usages
- Expérimenter les différentes utilisations

Méthodologie :

- Méthode expositive
- Méthode expérientielle
- Méthode affirmative
- Méthode découverte

Outils :

- Grille d'analyse pédagogique de chaque expérimentation
- Logiciel interactif de formation
- Matériels immersifs
- Livret de formation

Evaluation :

- Validation du module par QCM
- Questionnaire de satisfaction
- Délivrance de badge

Dates:

09 septembre (COMPLET)
23 septembre (COMPLET)
05 octobre (COMPLET)
12 octobre (COMPLET)
17 octobre (COMPLET)
22 novembre (COMPLET)
08 décembre

(ouverture de sessions
sur demande)

Module Médiation

2 jours

Maitriser la médiation de groupe avec l'utilisation des technologies immersives

Objectifs :

Accompagner les apprenants

- Maitriser les implications de l'usage des technologies immersives
 - Identifier les risques et les recommandations liés à ces usages
- Maitriser les étapes et le déroulé d'une session de médiation par les technologies immersives
 - Expérimenter la mise en oeuvre d'une séquence pédagogique

Maitriser le matériel

- Se familiariser avec le matériel
 - Paramétrer un casque de réalité virtuelle autonome
- Télécharger et consulter des applications et des contenus immersifs

Appliquer les règles sanitaires

- Connaitre les bases de l'hygiène et ses notions principales
 - Comprendre les gestes de prévention
- Faire le lien avec l'utilisation des technologies immersives
- Mettre en œuvre un protocole d'hygiène adapté et spécifique

Méthodologie :

- Méthode expositive
- Méthode expérientielle
- Méthode affirmative
- Méthode découverte

Outils :

- Grille d'analyse pédagogique de chaque expérimentation
- Logiciel interactif de formation
- Matériels immersifs
- Livret de formation

Evaluation :

- Validation du module par QCM
- Questionnaire de satisfaction
- Délivrance de badge

Dates:

15-16 Novembre

Module Scénarisation Vidéo 360°

2 jours

Scénariser et concevoir une vidéo 360°

Objectifs :

- Comprendre les rapports et différences entre un contenu de réalité virtuelle, une vidéo traditionnelle et une vidéo 360°.
 - Assimiler les étapes et contraintes de la production d'une vidéo 360°.
 - Appréhender le matériel.
- Comparer différents types de rendus de vidéos 360° et leurs impacts pédagogiques.
 - Savoir construire un storytelling.
- Connaitre les principes et étapes de la conception d'une vidéo 360°.
- Appréhender les principes de la vidéo 360° interactive et les solutions logicielles qui permettent de la produire.
- Expérimenter les méthodes enseignées en utilisant un logiciel dédié.
 - Réaliser un scénario test.

Méthodologie :

- Méthode expositive
- Méthode expérientielle
- Méthode affirmative
- Méthode découverte

Outils :

- Logiciel interactif de formation
- Matériels immersifs
- Livret de formation

Evaluation :

- Validation du module par QCM
- Questionnaire de satisfaction
- Délivrance de badge

Dates:

18-21 Octobre
27-28 Octobre (**COMPLET**)



Module Ingénierie Pédagogique XR

2 jours

Concevoir et designer un scénario pédagogique en immersive learning

Objectifs :

- Identifier l'apport des technologies immersives au service de l'atteinte des objectifs pédagogiques définis.
- Designer le scénario global de la séquence avec l'immersive learning
- Concevoir les grains de scénario pédagogique et leur complémentarité
 - Intégrer à bon escient l'usage des technologies immersives
- Expérimenter la conception d'un cahier des charges pour la réalisation de ressources immersives

Méthodologie :

- Méthode expositive
- Méthode expérientielle
- Méthode affirmative
- Méthode découverte

Outils :

- Logiciel interactif de formation
- Matériels immersifs
- Livret de formation

Evaluation :

- Validation du module par QCM
- Questionnaire de satisfaction
- Délivrance de badge

Dates:

29-30 Novembre



Module pour les professionnels des RH, de la communication et des fonctions supports

2 jours

Recruter, intégrer, collaborer et former grâce aux technologies immersives

1 jour acculturation + 1 jour workshop

Objectifs :

- Découvrir l'histoire et la révolution des technologies immersives.
- Déterminer les impacts et les bénéfices pédagogiques des technologies immersives.
- Identifier les bénéfices pédagogiques des technologies immersives
 - Expérimenter les différents usages
- Identifier les usages des technologies immersives appliqués au recrutement, à l'intégration des collaborateurs, à la formation et à une collaboration efficace.
- Identifier les projets pour lesquels l'utilisation des technologies immersives seraient un avantage.
- Appliquer la méthode de design thinking à ces projets afin de mieux définir leurs objectifs, leurs contours et leurs modalités de réalisation.

Méthodologie :

- Méthode expositive
- Méthode expérientielle
- Méthode affirmative
- Méthode découverte

Outils :

- Logiciel interactif de formation
- Matériels immersifs
- Livret de formation

Evaluation :

- Validation du module par QCM
- Questionnaire de satisfaction
- Délivrance de badge

Dates:

5-14 Décembre

Module de formation pour les collaborateurs

1 jour

L'immersion au service de la cohésion, la communication et la collaboration

Objectifs :

- Découvrir les usages des technologies immersives au service de la collaboration
 - Pratiquer l'intelligence collective immersive.
- Découvrir les mécanismes pour renforcer la coopération au sein d'une équipe
- Expérimenter des outils immersifs collaboratifs au service d'une communication constructive

Méthodologie :

- Méthode expositive
- Méthode expérientielle
- Méthode affirmative
- Méthode découverte

Outils :

- Logiciel interactif de formation
- Matériels immersifs
- Livret de formation

Evaluation :

- Validation du module par QCM
- Questionnaire de satisfaction
- Délivrance de badge



Date:

(ouverture de sessions sur demande)

Module de sensibilisation aux usages immersifs

0.5 jour

Appréhender la diversité et la pertinence des usages immersifs au service de la pédagogie, de la collaboration et de la performance.

Objectifs :

- Définir les technologies immersives, découvrir ses enjeux et ses bénéfices.
- Expérimenter des immersions pédagogiques comme le cube, la vidéo 360°, la réalité augmentée et la réalité virtuelle.

Méthodologie :

- Méthode expositive
- Méthode expérientielle
- Méthode affirmative
- Méthode découverte

Outils :

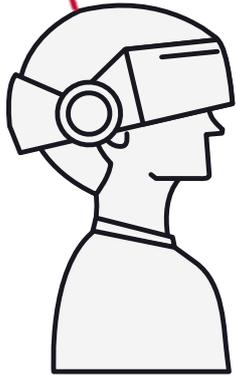
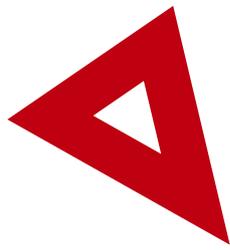
- Logiciel interactif de formation
- Matériels immersifs
- Livret de formation

Evaluation :

- Validation du module par QCM
- Questionnaire de satisfaction
- Délivrance de badge

Date:

19 Septembre COMPLET
22 Septembre COMPLET
(ouverture de sessions sur demande)



Pour toutes informations complémentaires

Contact:

Pôle Innovation- Cnam Paca Toulon

Maison de la créativité- R+3

Quartier de la connaissance et de la créativité- Parvis des écoles-

Rue Chalucet- 83000 Toulon

innovation@cnam-paca.fr

