

A decorative graphic consisting of several overlapping, curved, dashed red lines that form a stylized, abstract shape on the left side of the page.

# 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



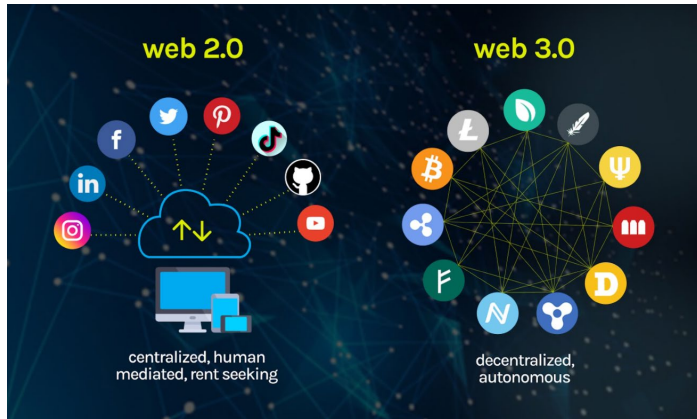
La réalité augmentée



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



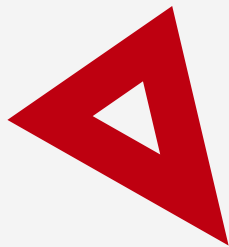
PERSPECTIVE[S]



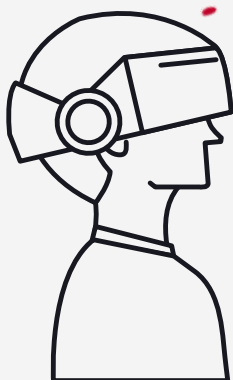
# De l'aide à la compréhension des enjeux du métavers

---

- 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 :

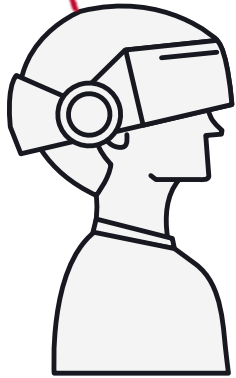
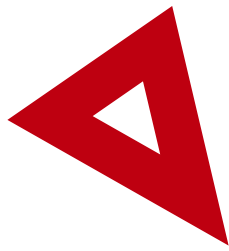
- Logiciel interactif de formation
- Matériels immersifs
- Livret de formation

### 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**

