

CONCEVOIR ET DIFFUSER UNE EXPÉRIENCE DE FORMATION IMMERSIVE

Intégrer la réalité virtuelle
dans un module pédagogique

La réalité virtuelle est sous le feu des projecteurs. En plein essor dans le secteur des jeux vidéo, elle commence également à poindre le bout de son nez dans nombre d'entreprises et d'organismes de formation.

En effet, c'est une véritable solution pédagogique pour des mises en situation délicates et complexes. Elle met l'accent sur des scénarios très visuels ou nécessitant des interactions spécifiques entre l'apprenant et le monde qui l'entoure.

Ce livre a pour vocation de vous donner les clés de la conception, de la production et du déploiement d'une expérience pédagogique immersive grâce à un exemple concret. Il vous présente les nombreuses spécificités de ce média par rapport aux méthodes d'apprentissage classiques.

Les auteurs vous accompagnent dans toutes les étapes de la réalisation d'un module immersif réalisé à partir de photographies à 360°, en appliquant le modèle A.D.D.I.E : Analyse - Design - Développement - Implémentation - Évaluation.

La réalisation de modules de réalité virtuelle se démocratise et devient accessible à tous ! Aussi, profitez de cette technologie pour apporter une véritable valeur ajoutée à vos formations !

SOMMAIRE

RÉALITÉ VIRTUELLE À VISÉE PÉDAGOGIQUE : UN BESOIN OU UNE TENDANCE ?

- Produire et diffuser des visites virtuelles
- Réaliser un travail collaboratif à distance
- Valoriser ses produits et ses services
- Former sur des thématiques techniques et non techniques
- Ça et là de la réalité virtuelle à visée pédagogique

MÉTHODOLOGIE

PHASE D'ANALYSE(S)

PLACE À LA CONCEPTION

- Approche globale
- La conception pédagogique : définition des objectifs d'apprentissage
- Le storyboard en VR

PRODUCTION DU MODULE

- La captation de photo et vidéo à 360°
- La production des ressources graphiques et sonores
- L'intégration

- La phase des tests

- La livraison

DÉPLOIEMENT ET UTILISATION DE MODULES IMMERSIFS

- Avant la séquence en réalité virtuelle
- Pendant la séquence en réalité virtuelle
- Après la séquence en réalité virtuelle

[Voir plus](#)

Nouveauté !

Clément CAHAGNE et Benjamin FUZET

CONCEVOIR ET DIFFUSER UNE EXPÉRIENCE DE FORMATION IMMERSIVE

Intégrer la réalité virtuelle
dans un module pédagogique



Clément CAHAGNE

est ingénieur pédagogique en charge des pôles « Innovations Pédagogiques » et « Réalités Immersives » au sein de Lab e-nov, le département des cultures digitales de IFP School.

Benjamin FUZET

est interactive et narrative designer, responsable de la conception immersive chez Speedernet (studio spécialiste de l'Immersive Learning, du Digital Learning, et de l'ingénierie pédagogique).

Ils accompagnent les entreprises dans la production et la scénarisation de leurs contenus interactifs et immersifs, en assistant les différents acteurs dans les différentes étapes de la vie d'un projet.

ISBN : 979-10-397-0085-6

Date de parution : 3 février 2022

Format du livre en cm : 13.5 x 19

Nombre de pages : 125

Prix TTC : 19 €

Plus d'informations,
résumé, sommaire complet
et un extrait gratuit sur :

 **Librairie**
GERESO

Acheter en ligne, c'est simple !
En version papier ou en version eBook