



An AKKA
Group company

**USER CASE AUTOUR DE LA RÉALITÉ
VIRTUELLE ET DU DIGITAL LEARNING :**

COMMENT OPTIMISER VOS CHANCES DE SUCCÈS ?

LE 27 NOVEMBRE 2019 – CONFÉRENCE TRANSRAIL

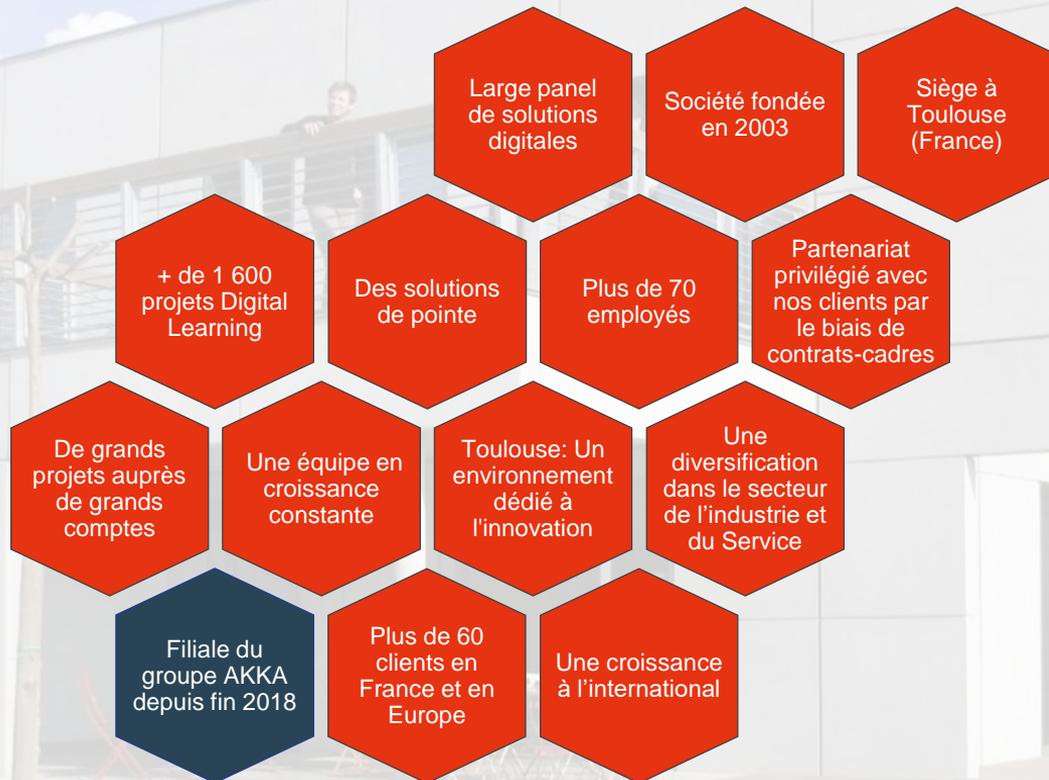


1. PRÉSENTATION D'OPERANTIS
2. DIGITAL LEARNING
3. RÉALITÉ VIRTUELLE
4. CONCLUSION

1. PRÉSENTATION D'OPERANTIS

- 2. DIGITAL LEARNING
- 3. RÉALITÉ VIRTUELLE
- 4. CONCLUSION

OPERANTIS EN BREF



CHIFFRES CLÉ



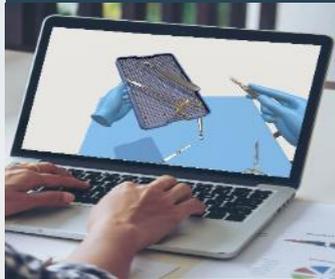
NOS SOLUTIONS

AUDIT & SUPPORT



- Audit
- Stratégie de Formation
- Consulting
- Connaissances Outils
- Méthodologie

DIGITAL LEARNING



- E-learning
- Serious games
- Vidéo pédagogique
- Applications
(mobile, tablettes,,,,)

SIMULATION



- Entraîneurs
- Simulateurs 3D
- Simulateurs complets

IMMERSIVE SOLUTIONS



- 3D Temps Réel
- Réalité Virtuelle
- Réalité Augmentée

TOOLS & PROCESSES



- Migration HTML5
- LMS
- Gestion DMU
- Outil de Quizz
- Configurateur 3D

**DES OUTILS ET DES SOLUTIONS DIGITALES
DANS TOUS LES CYCLES DE VIE DU PRODUIT**



INGÉNIERIE



PRODUCTION



MAINTENANCE



FORMATION



INSPECTION

LES DÉFIS DIGITAUX

RAISONNER ACCOMPAGNEMENT GLOBAL

1 FORMER **COMPRÉHENSION DES SYSTÈMES**

2 ENTRAINER **UTILISATION DES SYSTÈMES**

3 ASSISTER **MAÎTRISE DES SYSTÈMES**



1. PRÉSENTATION D'OPERANTIS
- 2. DIGITAL LEARNING**
3. RÉALITÉ VIRTUELLE
4. CONCLUSION

DIGITAL LEARNING

UNE VALEUR AJOUTÉE

**AUTONOMIE
D'APPRENTISSAGE**

**INDIVIDUALISATION DES
PARCOURS DE FORMATION**

**GRANDE CAPACITÉ
DE DIFFUSION**

**PROCHE DE LA RÉALITÉ
PROFESSIONNELLE**

RÉDUCTION DES COÛTS

**UNIFORMISATION
DES MESSAGES**

**ADAPTABILITÉ
DES OUTILS**

**GESTION CENTRALISÉE
DES SUIVIS**

DIGITAL LEARNING

LE CAS D'USAGE INFRASTRUCTURE FERROVIAIRE

OBJECTIFS

- Former les technicien de maintenance aux composants et aux gestes métiers
- Familiarisation avec l'environnement opérationnel
- Apprentissage des procédures de contrôle et d'alertes.
- Rappel des consignes de sécurité

RÉSULTATS

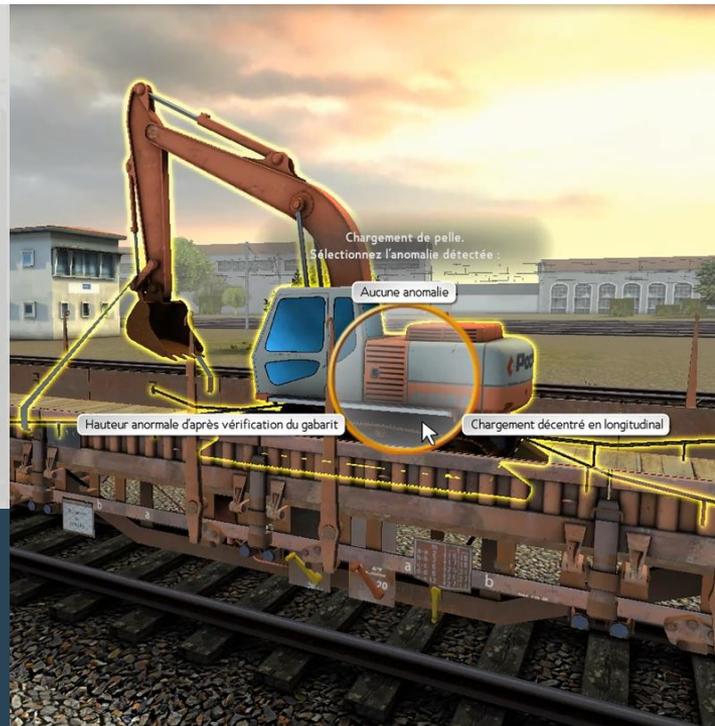
Une suite logicielle comprenant :

- Un serious-game,
- Un éditeur de scénario,
- Une outils de formation qualifiant.

LE PROJET

Conception et développement d'un serious-game comprenant :

- Un environnement 3D hyper réaliste,
- Plusieurs modes d'utilisation, (guidé, entraînement, évaluation),
- L'accès aux documentations permettant la réalisation des rapports de missions
- L'éditeur de scénario intégré pour l'instructeur
- La communication LMS



- Nouvelle approche innovante pour la formation (serious-game immersif)
- Retour positif des utilisateurs finaux (stagiaires)
- Réduction significative du temps de formation
- Optimisation de l'efficacité de la formation

DIGITAL LEARNING

RETOURS SUR INVESTISSEMENT

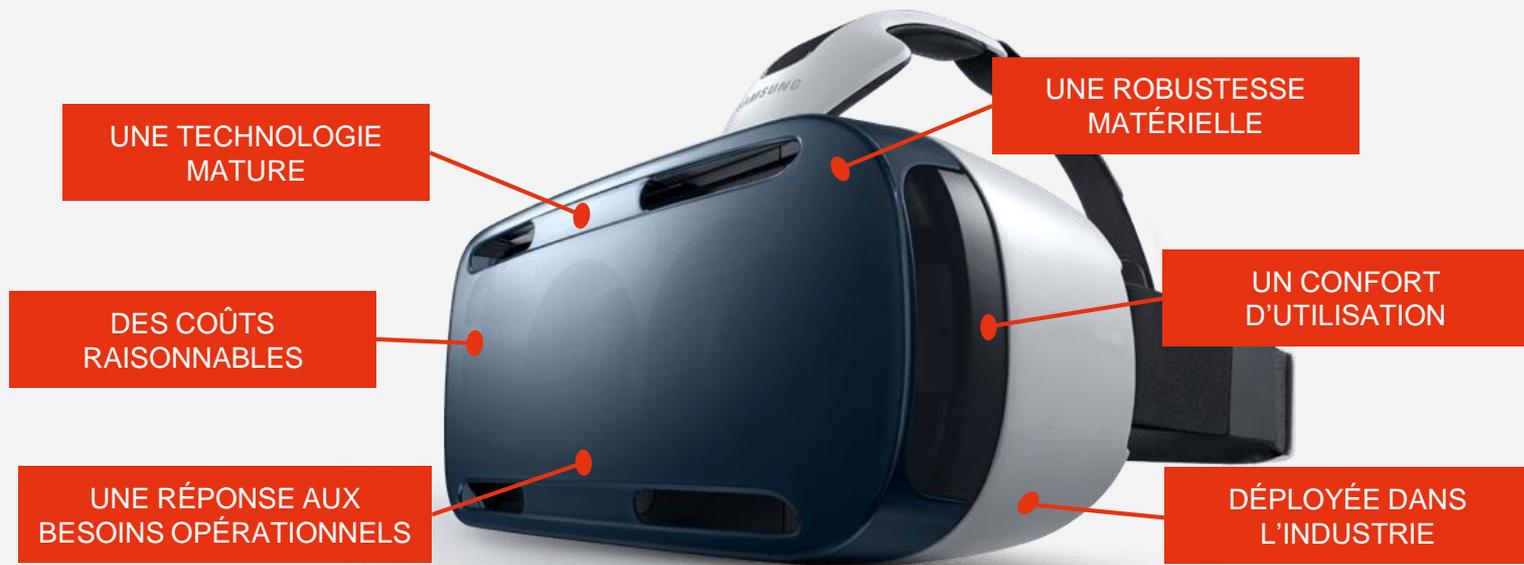
- GARANTIR LA SÉCURITÉ AU SENS LARGE
- GARANTIR UN NIVEAU DE FORMATION ADAPTE AU BESOIN DE L'APPRENANT
- PERMET LA MISE EN PLACE D'UN AVANTAGE CONCURRENTIEL
 - Mise en évidence des savoirs et savoir-faire de l'entreprise
 - Facilite l'apprentissage
 - Progression des bonnes pratiques
 - Gagner du temps et de l'argent
 - Développement de nouvelles activités
 - Facilite le transfert de technologie



1. PRÉSENTATION D'OPERANTIS
2. DIGITAL LEARNING
- 3. RÉALITÉ VIRTUELLE**
4. CONCLUSION

LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Aujourd'hui, c'est ...



LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Une valeur ajoutée dans toute les phases du cycle de vie industriel

BESOIN CLIENT

- Etude ergonomique
- Validation de la conception
- MEP de l'industrialisation
- Communication

CONCEPTION

- Formation outils de production
- Formation produits
- Formation utilisateurs

PRODUCTION

- Diagnostic des pannes
- maintenance
- Sécurité

MAINTENANCE

LA RÉALITÉ VIRTUELLE

LE CAS D'USAGE CITADIS

OBJECTIFS

- Former les conducteurs dans des contextes nominaux et dégradés
- Familiarisation avec l'environnement opérationnel des lignes et de la cabine
- Apprentissage des procédures de conduite et de la gestion des passagers

RESULTATS

- Simulation en classe avec des postes instructeur et stagiaire
- Formation en environnement immersif 3D total
- Formation multi-joueur et multi-rôles

LE PROJET

Conception et développement d'un simulateur ferroviaire complet comprenant :

- La cabine complète simulée et interactive
- Le modèle de simulation de train et de signalisation
- L'éditeur de scénario intégré pour l'instructeur
- La Plateforme de gestion d'apprentissage intégrée



- Nouvelle approche innovante pour la formation (RV)
- Retour positif des utilisateurs finaux (opérateurs)
- Réduction significative de l'utilisation du tram pour la formation
- Optimisation de l'efficacité de la formation

RÉALITÉ VIRTUELLE

LES CLÉS DU SUCCÈS DE VOTRE PROJET

- ➔ L'ACCOMPAGNEMENT
- ➔ RAISONNER VALEUR AJOUTÉE
- ➔ LE TRAVAIL COLLABORATIF
- ➔ CENTRÉ UTILISATEUR FINAL
- ➔ INTÉGRER LES ÉVOLUTIONS FUTURES



RÉALITÉ VIRTUELLE

RETOURS SUR INVESTISSEMENT

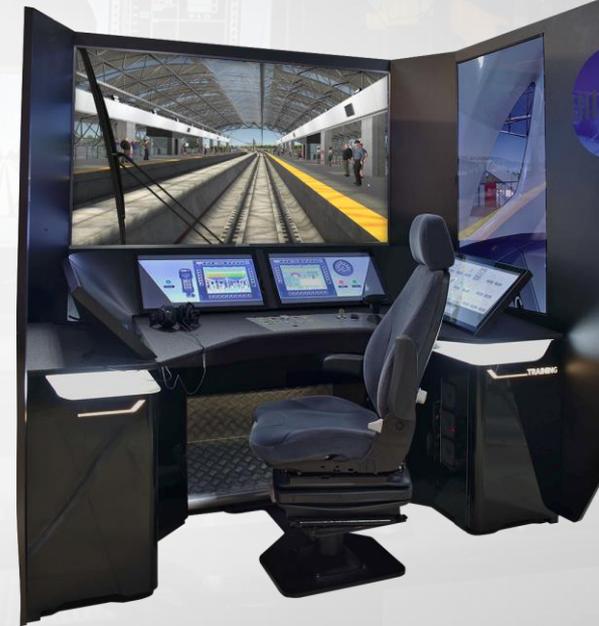
- ➔ TAUX DE RÉTENTION
- ➔ DURÉE ET EFFICACITÉ DES FORMATIONS
- ➔ PRODUCTIVITÉ
- ➔ GAIN SUR INVESTISSEMENT
- ➔ DISPONIBILITÉ DES INTERVENANTS



1. PRÉSENTATION D'OPERANTIS
2. DIGITAL LEARNING
3. RÉALITÉ VIRTUELLE
- 4. CONCLUSION**

CONCLUSION

- Aujourd'hui, les acteurs industriels font face à tous les enjeux de la digitalisation et de la transformation vers l'industrie 4.0.
- Le succès de cette transformation passe en premier lieu par le choix des bons outils et d'accompagnement.
- Le digital Learning et des technologies comme la réalité virtuelle sont maintenant des composantes indispensables de cette transformation numérique.
- Cette évolution technologique ne se fera qu'en plaçant l'humain au cœur du dispositif de ces projets.



AVEZ VOUS DES QUESTIONS ?



MERCI DE VOTRE ATTENTION

Marc BEDIKIAN

Business Unit Director

marc.bedikian@akka.eu
