



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

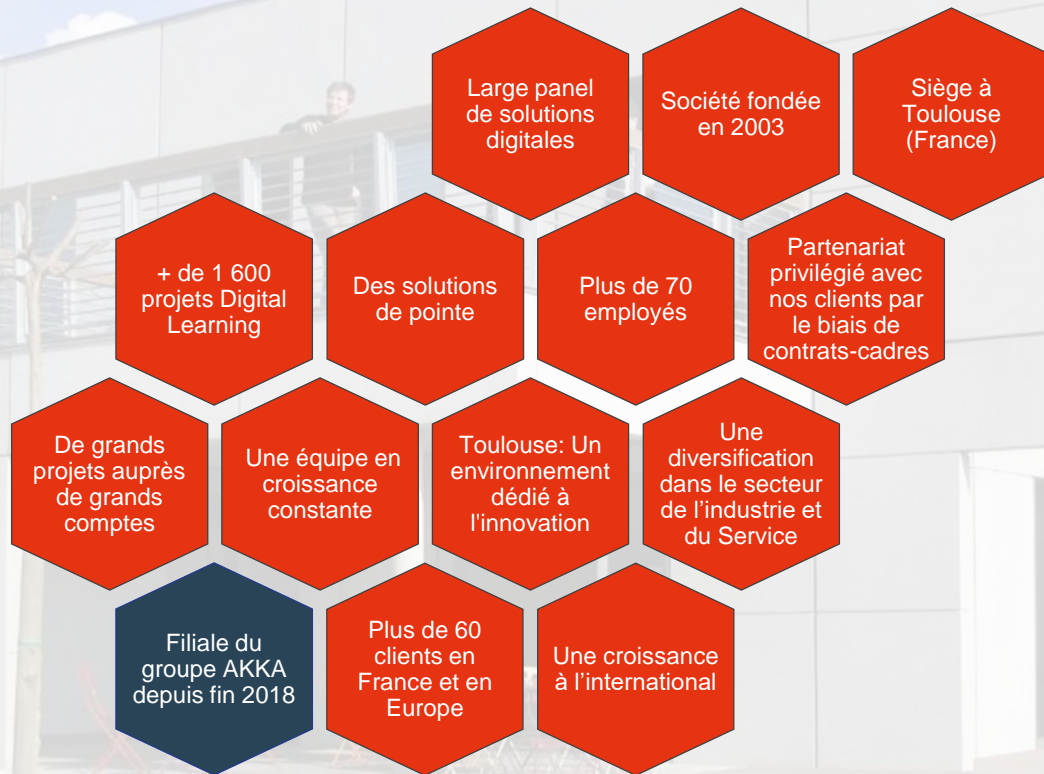


1. PRÉSENTATION D'OPERANTIS
2. DIGITAL LEARNING
3. RÉALITÉ VIRTUELLE
4. CONCLUSION

# 1. PRÉSENTATION D'OPERANTIS

2. DIGITAL LEARNING
3. RÉALITÉ VIRTUELLE
4. CONCLUSION

## OPERANTIS EN BREF



# CHIFFRES CLÉ



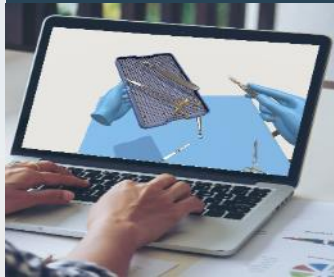
# NOS SOLUTIONS

## 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 ENTRAÎNER**      **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

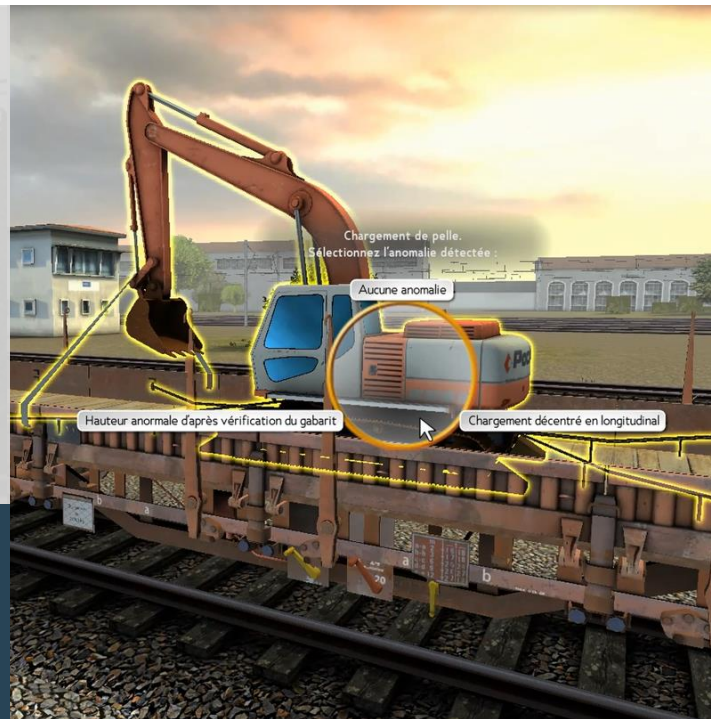
Une suite logicielle comprenant :

- 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

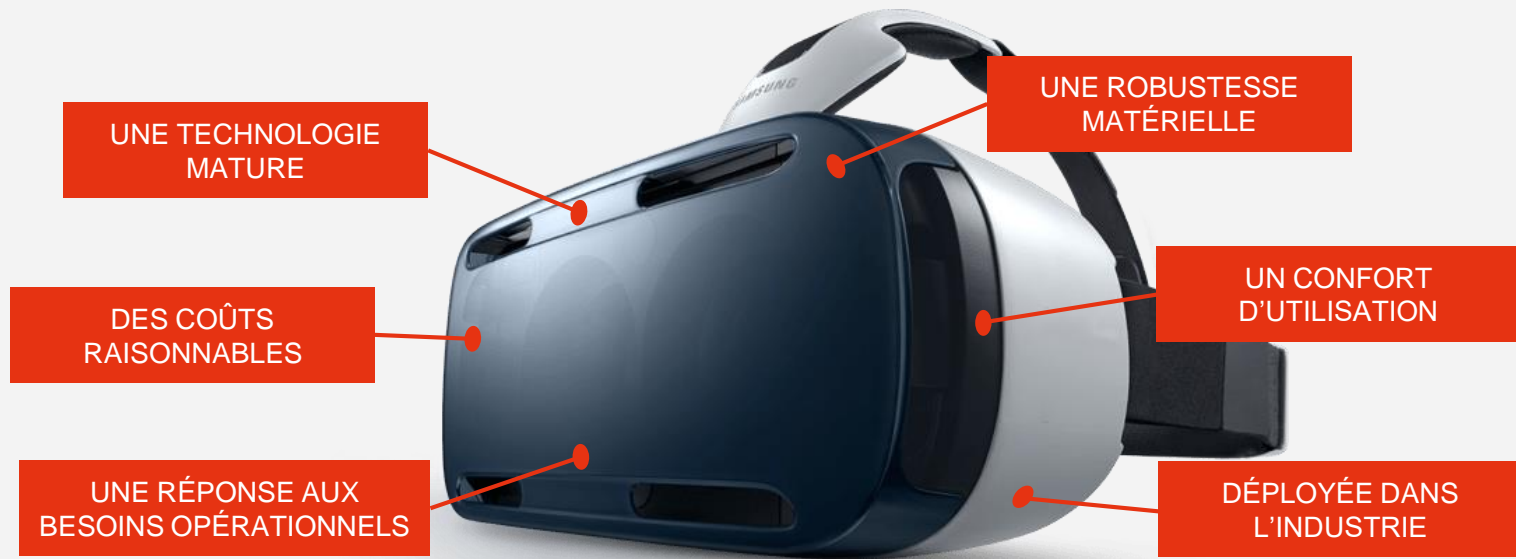
- GARANTIR LA SÉCURITÉ AU SENS LARGE
- GARANTIR UN NIVEAU DE FORMATION ADAPTE AU BESOIN DE L'APPRENANT
- PERMET LA MISE EN PLACE D'UN AVANTAGE CONCURRENTIEL
  - Mise en évidence des savoirs et savoir-faire de l'entreprise
  - Facilite l'apprentissage
  - Progression des bonnes pratiques
  - Gagner du 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](mailto:marc.bedikian@akka.eu)

---