



speedernet

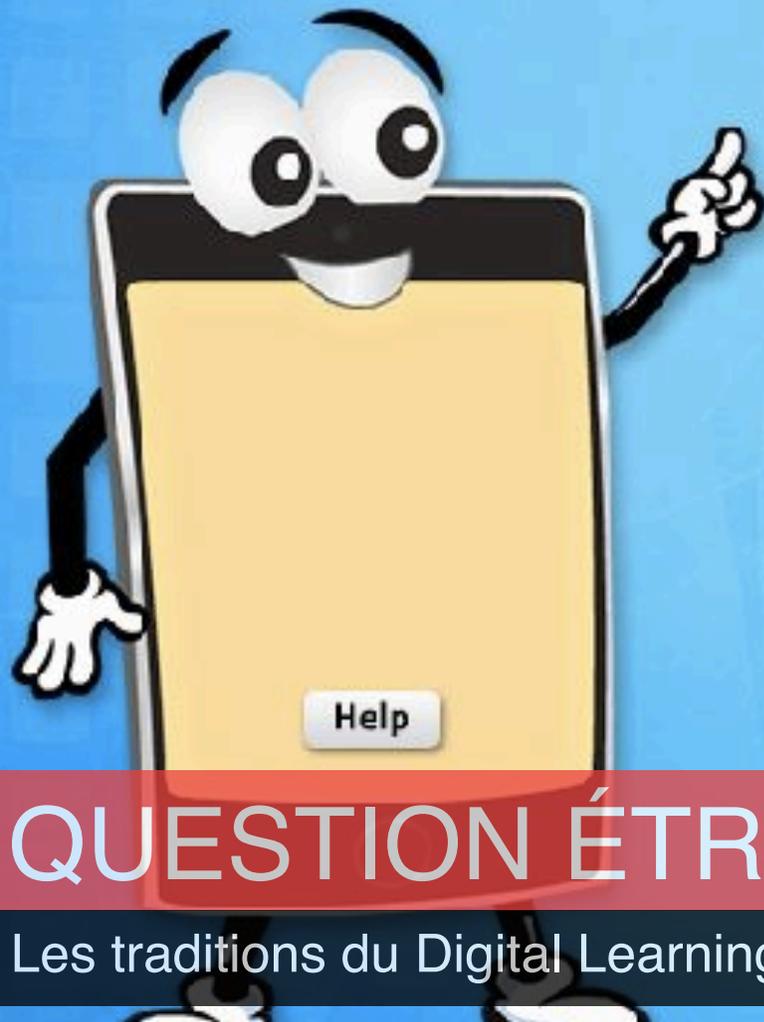
LE VIRTUEL EN FORMATION PEUT-IL
ÊTRE UNE RÉALITÉ EFFICACE ?



QUESTION ÉTRANGE

Faisons un comparatif avec le mobile learning

Hi, I'm Mike,
Don't worry John and Michael.
I will help you in sending the
invite through Outlook.



QUESTION ÉTRANGE

Les traditions du Digital Learning ont la peau dure

1

RÉALITÉ VIRTUELLE ?

Un peu d'histoire





PLAY EXPO

COMMUNITIES
ZONE

PLAY EXPO

WWW.REPLAYEVENTS.COM

VIRTUALITY

per go!

£1 per go!

VIRTUALITY

VIRTUALITY



LA FORMATION S'EST INTÉRESSÉE À LA
RÉALITÉ VIRTUELLE BIEN AVANT LE
DIGITAL LEARNING

2

L'IMMERSION, ET APRÈS ?

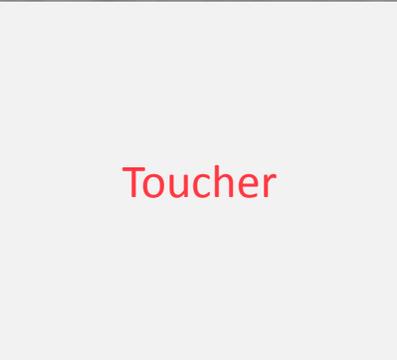
Ne cédon pas aux concepts faciles, une ou deux définitions



Déplacement



Odorat



Toucher



Goût



Birdly



A detailed illustration of a neural network. The neurons are depicted as glowing, interconnected nodes with thin, branching processes. A prominent bright blue light pulse is shown traveling through the network, starting from the left and moving towards the center. The overall color palette is dark with highlights of blue, purple, and white, creating a sense of dynamic energy and connectivity.

LE SENTIMENT DE PRÉSENCE

3

LES CONDITIONS SONT RÉUNIES

Matérielles, logicielles... pédagogiques ?







VUE 3D

Annuler et Fermer

► Trains
Vue utilisateur | **Vue 3D**



Position 3D | Rotation 3D | Échelle 3D

Déplacement sphérique | Transformation manuelle

Go_To_02

Transformer l'aspect: **Ferme**

	X	Y	Z
Position	0.1469	-1.04	-9.85
Rotation	-6.04	56.01	5.01
Échelle	1.00	1.30	1.00

Appliquer la transformation à

Open

Éléments déjà positionnés

Imagos

- 01_POI: VUI
- 01_Fenetr: Fenetre
- 01_Contenu: 1990 2/2
- 02_POI: POI
- 02_Contenu: 1991 1/3

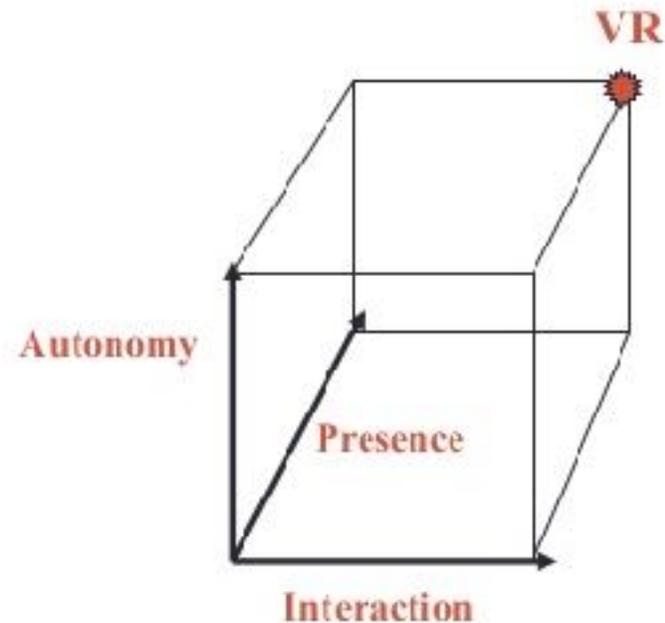
Appliquer et fermer

ECRIRE POUR LA VR

L'utilisateur, l'utilisateur... l'utilisateur...

David Zeltzer's AIP Cube

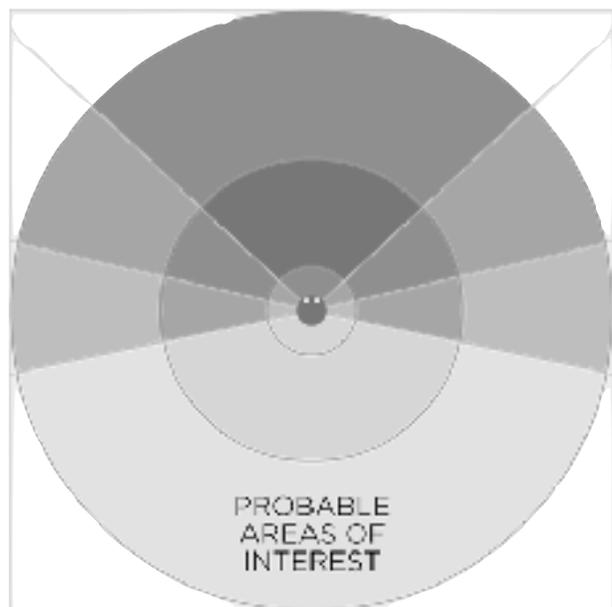
- **Autonomy** – User can to react to events and stimuli.
- **Interaction** – User can interact with objects and environment.
- **Presence** – User feels immersed through sensory input and output channels



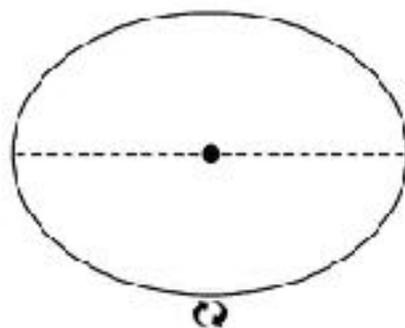
Zeltzer, D. (1992). Autonomy, interaction, and presence. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 1(1), 127-132.

ECRIRE À 360°

Ecrire pour l'écran infini

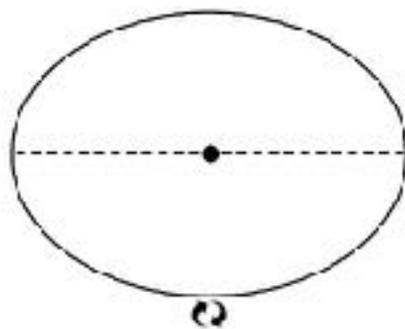


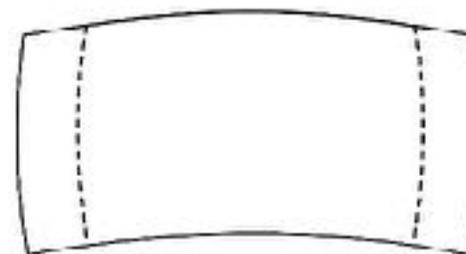
Titre	Directeur	Plateforme(s)
-------	-----------	---------------

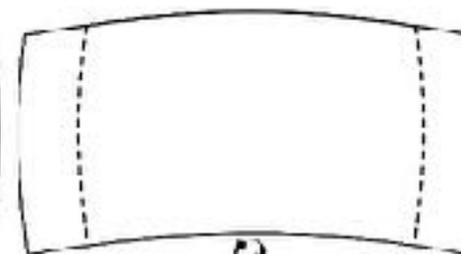












4

2017 AN 1

La Réalité Virtuelle dévoile son potentiel



Close and secure all doors for taxi, take off, turbulence and landing.

- No stowage
- 101
 - 102
 - 103
 - 104
 - 105
 - 106
 - 107
 - 108
 - 109

Doctor's kit

Lancer la séquence Installation



VERS ZIJNF
METALLATION





www.speedernet.fr
nicolas.lozancic@speedernet.fr
[@LozancicNicolas](#)