Programme de Formation

Maîtriser et Déployer la Réalité Virtuelle en Entreprise

Organisation

Durée : 21 heures

Mode d'organisation : Présentiel

Contenu pédagogique

Public visé

Professionnels en entreprise souhaitant intégrer la réalité virtuelle dans leurs activités, notamment dans les **structures touristiques**, les **agences immobilières** et les **salles de loisirs**.

La formation s'adresse plus largement à toute personne amenée à déployer, utiliser, animer ou promouvoir une solution VR dans un cadre professionnel, avec une logique de service, d'expérience client ou de valorisation d'offre.

Objectifs pédagogiques

-Maîtriser la configuration, l'utilisation et la maintenance de casques VR autonomes, en particulier dans les écosystèmes **Meta Quest** et **Pico**, afin de pouvoir les mobiliser de façon opérationnelle en entreprise.

-Appliquer les protocoles de santé, de sécurité et d'hygiène indispensables à un usage professionnel de la réalité virtuelle.

-Savoir importer, paramétrer et diffuser des vidéos 360 de manière optimale dans un casque VR, puis animer une session en assurant l'accueil, l'onboarding, l'offboarding et la promotion de l'activité auprès des clients.

Description

La formation vise le **déploiement opérationnel et technique de la réalité virtuelle en entreprise** afin de transformer les pratiques professionnelles des participants.

Elle s'adresse à des contextes d'usage variés, notamment les structures touristiques, les agences immobilières, les salles de loisirs et, plus largement, les organisations souhaitant intégrer la VR dans leurs activités.

Le **tronc commun obligatoire** couvre trois journées, avec un fonctionnement prévu à raison de **un thème par jour**. La formation peut être suivie **en continu ou de manière fractionnée**, selon l'organisation de l'entreprise.

Thème 1 : Appropriation du matériel et protocoles de sécurité (tronc commun). Ce module traite de l'écosystème VR autonome, en particulier des différences entre **Meta** et **Pico**, ainsi que des fondamentaux de santé et sécurité : prévention de la cinétose, ergonomie et règles d'hygiène strictes.

-La partie pratique inclut l'unboxing, la configuration initiale, les réglages morphologiques (*IPD*), la création des espaces de jeu (*Guardian/Boundary*) ainsi qu'un atelier pratique de nettoyage et de désinfection des lentilles et des mousses.

Thème 2 : Gestion opérationnelle et maintenance technique (tronc commun). Ce module aborde les bonnes pratiques de stockage, la gestion de l'autonomie, l'écosystème des comptes utilisateurs et une introduction aux modes spécifiques, notamment le mode kiosque et le mode développeur. -La pratique

comprend l'activation du mode développeur, le transfert de fichiers via USB et des simulations de pannes fréquentes telles que la perte de tracking, la désynchronisation des manettes ou les boucles de démarrage, avec application des procédures de résolution.

Thème 3 : Animation client et promotion de l'activité VR (tronc commun). Ce module traite de la posture de l'animateur, du discours d'accueil, de la réassurance et des leviers marketing permettant de valoriser la VR dans son secteur d'activité, notamment le tourisme et l'immobilier.

-Les mises en situation et jeux de rôle portent sur l'accueil d'un client novice, la gestion en temps réel d'un utilisateur sujet à la cinétose, ainsi que la création d'un argumentaire commercial court et adapté au contexte de l'apprenant.

Thème 4 : Déploiement d'une expérience vidéo 360 (optionnel). Ce module présente les formats vidéo, notamment monoscopique et stéréoscopique, les contenus 180°/360°, les résolutions, ainsi qu'un panorama de lecteurs VR fiables comme *DeoVR*, *Meta Quest TV* et *Pico Video*.

-La partie pratique couvre l'importation de fichiers 360 depuis un PC vers le casque, la configuration du lecteur VR, le paramétrage de la projection pour corriger les distorsions, les tests de lecture et l'optimisation du rendu visuel.

Thème 5 : Cadre légal, sécurité des données et santé (optionnel). Ce module porte sur les enjeux RGPD en VR, notamment la collecte de données biométriques et le tracking spatial, les responsabilités civiles et professionnelles en cas d'accidents corporels, le cadre légal du droit à l'image et les obligations de santé publique.

-La pratique comprend la rédaction collaborative d'une charte utilisateur et d'une décharge de responsabilité, l'élaboration d'un registre de traitement de données simplifié pour la VR et un jeu de rôle d'audit de conformité légale et sécuritaire d'une installation VR type.

La formation est organisée sur une durée totale de **3 à 5 jours** selon les thèmes retenus, avec une logique de progression par journée. Les thèmes 1, 2 et 3 constituent le socle obligatoire de **3 jours**. Les thèmes 4 et 5 sont optionnels et peuvent compléter le parcours jusqu'à **5 jours**.

La tarification indiquée est de **350 € par jour** pour le tronc commun obligatoire, soit **1 050 €** pour les 3 jours. La formation complète de 5 jours est proposée à **1 500 €**. Les thèmes optionnels sont également mentionnés à **400 € par thème**.

À l'issue de la formation, les participants ayant suivi la totalité du parcours reçoivent une **attestation de compétences**. Une **attestation de fin de formation** et un **certificat de réalisation** conforme au code du travail sont également remis.

Prérequis

Une **aisance avec l'outil informatique de base** est nécessaire pour suivre la formation dans de bonnes conditions.
Aucune expérience préalable en création VR n'est requise, la formation étant conçue pour accompagner la montée en compétence progressive des participants.

Modalités pédagogiques

En présentiel.

Moyens et supports pédagogiques

Le programme mobilise des casques VR autonomes, notamment des écosystèmes **Meta Quest** et **Pico**, ainsi que les accessoires nécessaires à leur configuration et à leur usage en conditions réelles.

Les participants travaillent à partir de contenus et d'environnements liés aux usages VR évoqués dans le programme, ainsi que d'outils et de lecteurs adaptés à la lecture de vidéos 360, afin de réaliser les manipulations prévues en atelier.

Des supports de type charte utilisateur, décharge de responsabilité, registre de traitement simplifié et éléments d'argumentaire commercial peuvent être utilisés ou co-construits pendant les séquences pratiques.

Modalités d'évaluation et de suivi

L'évaluation repose sur la mise en œuvre pratique des compétences visées tout au long de la formation, à travers les ateliers, les simulations de pannes, les mises en situation et les jeux de rôle.

À l'issue de la formation, les participants ayant suivi l'intégralité du parcours se voient attribuer une **attestation de compétences**. Une **attestation de fin de formation** et un **certificat de réalisation** conforme au code du travail sont également remis.