

Thot Coursus 4 février 2021-Bienvenue à la réalité

virtuelle en formation

Les réticences à la RV fondent à la lumière de ses résultats en formation. Il est peut-être temps de changer d'idée

[Ajouter à mes listes de lecture](#)



Dans tous les domaines, les besoins de formation en milieu de travail augmentent avec les exigences de qualité, de conformité et de productivité. On utilise tous les moyens de formation disponibles, y compris la formation en ligne, mais jusqu'ici l'utilisation de la réalité virtuelle était exceptionnelle

tant les coûts de production et d'opération étaient importants. De plus, les attentes étaient élevées et les résultats souvent décevants. Mais tout ceci est en train de changer pour plusieurs raisons :

- l'efficacité est démontrée et est nettement supérieure;
- la souplesse et le déploiement à distance sont possibles;
  
- les coûts de production et de livraison diminuent;
- les technologies évoluent, les problèmes de rendus, de latence et d'étourdissement sont pratiquement éliminés.

On peut enseigner bien des choses en ligne mais vient un moment où les explications ne suffisent plus : il faut mettre ses mains dans la pâte. Les coûts de formation en présence peuvent alors devenir prohibitifs et les résultats pas nécessairement à la hauteur. Dans un contexte de confinement, plusieurs entreprises ont décidé de donner une seconde chance à la réalité virtuelle. Ils n'ont pas été déçus.

## **Efficace la RV ?**

Le but de toute formation est un changement de comportement dans le sens d'une amélioration des capacités. On peut recevoir bien des explications et regarder bien des démonstrations mais une application pratique en contexte sera de loin plus efficace, ce que la réalité virtuelle peut offrir.

Ajoutez-y le fait de pouvoir répéter l'apprentissage encore et encore et vous obtenez un taux de rétention et de changement de comportement de loin supérieur à toute autre méthode et ce dans des domaines aussi différents

que la construction, la gestion, le soin aux patients, les techniques d'entrevue, etc.. De plus on a constaté et mesuré que le niveau de confiance des participants quant à leurs apprentissages était nettement supérieur. Ce court vidéo montre bien de quoi il est question.

[Essayez de regarder cette vidéo sur www.youtube.com](http://www.youtube.com)

## **En réalité virtuelle, on peut faire des erreurs**

La formation des employés qui ne se présenteront pas dans le milieu de travail ou qui sont dispersés sur le territoire demeure un défi. Même avec la formation en classe virtuelle ou par vidéo, la formation demeure peu efficace, particulièrement dans les domaines techniques. Il est facile de faire autre chose pendant une présentation et l'intérêt des participants diminue rapidement après quelques minutes.

La réalité virtuelle demande toute l'attention du participant. L'expérience est immersive, multisensorielle et, facteur considérable d'engagement, ne représente aucun risque de perdre la face devant ses compagnons de travail en faisant des erreurs. On est invité à tester, expérimenter et s'améliorer jusqu'à satisfaction.

Une étude de PwC a démontré que les étudiants qui utilisent la RV apprennent jusqu'à 4 fois plus rapidement que ceux en classe et qu'ils sont beaucoup plus concentrés

et impliqués que par toute autre méthode de formation.

## Une question d'échelle

Même si le coût des équipements diminue, ils demeurent tout de même conséquents et leur obsolescence technique assez rapide. Les amortir en moins de deux ans paraît sensé. Oculus Rift, Steam-Valve, HTC's Vive, Sony PlayStation VR, valent entre 600 et 1 000 \$. Glue, Engage, Spatial utilisent des équipements complémentaires qui peuvent faire monter la facture, mais on demeure dans des budgets raisonnables. Magic Leap coûte plus de 2 300 \$, HoloLens de Microsoft plus de 3 000 \$.

Malgré des coûts de production appréciable, l'étude de PwC estime que la réalité virtuelle devient rentable autour de 400 personnes participants, 10 personnes par semaine ! Bien des entreprises doivent former bien plus de nouveaux employés que ça.

Peut-être est-il temps de changer d'idée à propos de la RV en formation !

## Références

[Engage](https://engagevr.io/) - <https://engagevr.io/>

[Glue](https://www.glue.work/) - <https://www.glue.work/>

[Spatial](https://spatial.io/) - <https://spatial.io/>

[MagicLeap](https://www.magicleap.com) - <https://www.magicleap.com>

[HoloLens](https://www.microsoft.com/en-us/hololens) - <https://www.microsoft.com/en-us/hololens>

[Play Station VR](https://www.playstation.com/en-ca/explore/playstation-vr) - <https://www.playstation.com/en-ca/explore/playstation-vr>

[HTC Vive](https://www.vive.com/ca-fr/) - <https://www.vive.com/ca-fr/>

[Valve - Steam](https://store.steampowered.com/valveindex/) - <https://store.steampowered.com/valveindex/>

[Oculus Rift](https://www.oculus.com/) - <https://www.oculus.com/>

[How VR Training in the Workplace Is Transforming Learning on the Job](https://www.autodesk.com/redshift/vr-training-in-the-workplace/) - Patrick Sisson - RedShift

<https://www.autodesk.com/redshift/vr-training-in-the-workplace/>

[The Effectiveness of Virtual Reality Soft Skills Training in the Enterprise](https://www.pwc.com/us/en/services/consulting/technology/emerging-technology/assets/pwc-understanding-the-effectiveness-of-soft-skills-training-in-the-enterprise-a-study.pdf) - PwC

<https://www.pwc.com/us/en/services/consulting/technology/emerging-technology/assets/pwc-understanding-the-effectiveness-of-soft-skills-training-in-the-enterprise-a-study.pdf>

Understanding the effectiveness of VR soft-skills training in the enterprise

<https://www.youtube.com/watch?v=l0QfvzrUT8s>

[Essayez de regarder cette vidéo sur www.youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=l0QfvzrUT8s)

[Ajouter à mes listes de lecture](#)

**Mots-clés:**

**RV** **Réalité virtuelle** **Formation professionnelle**

[Voir plus d'articles de cet auteur](#)

Afficher par A-Z Z-A Récent Ancien

Voir 30 par page 60 par page 90 par page

• **Articles**

03 février 2021

Par: [Denys Lamontagne](#)

100 activités génériques de pédagogie active - Fiches complètes - Gratuit

**Articles**

20 janvier 2021

Par: [Denys Lamontagne](#)

Quelle est la valeur d'un réseau ?

**Articles**

05 janvier 2021

Par: [Denys Lamontagne](#)

Apprendre selon Elon Musk

## **Articles**

17 décembre 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Solutions environnementales massives pour fermer la boucle carbone.

## **Articles**

10 décembre 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Comment produire un Mooc.

## **Articles**

03 décembre 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Comment effacer nos traces

## **Articles**

19 novembre 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Cyathlon : au delà des limites physiques

## **Articles**

12 novembre 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Combien valent les données d'un étudiant ?

## **Articles**

11 novembre 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Des données massives aux données brillantes



## **Articles**

05 novembre 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Inspirer l'audace

## **Articles**

04 novembre 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Animer une visioconférence efficace -  
Liste de vérification en 28 points

## **Articles**

22 octobre 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

La recherche récente en météorologie :  
étonnante, pratique et dynamique

## **Articles**

21 octobre 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Transformation numérique des formations dans les établissements d'enseignement supérieur [Rapport]

## **Articles**

15 octobre 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Enseigner en contexte hybride. Quelle évolution des pratiques pédagogiques ?

## **Articles**

23 septembre 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Raconter une histoire interactive

## **Articles**

01 septembre 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Bienvenue à la réalité virtuelle en formation

## **Articles**

21 août 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Syndicalisme enseignant à l'ère du numérique

## **Articles**

15 juin 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Pourquoi accorder des périodes de créativité aux employés et aux étudiants

est efficace

## **Articles**

12 mai 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Manger son paysage, verdir son école,  
embellir et rafraichir son quartier :  
initiatives inspirantes

## **Articles**

09 mars 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Prédire l'imprévisible : maintenant à notre  
portée

## **Articles**

02 mars 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

# Le prestige en éducation : le développer et le conserver

## **Articles**

24 février 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

5 questions à Sergey Grigoriev sur l'éducation en Russie

## **Articles**

10 février 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

Les limites nerveuses des enseignants

## **Articles**

28 janvier 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

La mécanique flexible s'impose dans le

# monde des machines

## **Articles**

13 janvier 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

À l'école glacée de la persévérance

## **Articles**

10 janvier 2020

Par: [Denys Lamontagne](#)

S'capade pédagogique : concevoir un jeu d'évasion pédagogique

## **Articles**

18 novembre 2019

Par: [Denys Lamontagne](#)

Enverront-ils leurs enfants dans cette école ?

## **Articles**

04 novembre 2019

Par: [Denys Lamontagne](#)

EduTok : apprendre socialement, à chaque minute

## **Articles**

19 août 2019

Par: [Denys Lamontagne](#)

Intégrer les technologies éducatives : changer d'automatismes... et de méthodes pédagogiques

## **Articles**

07 juillet 2019

Par: [Denys Lamontagne](#)

Qui veut devenir enseignant ?

- <
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- ...
- 83
- 84
- >

## Dossiers

- Uniquement possible dans internet