

Édu_Num Économie et gestion

Hors-série n°1

Février 2017 - La réalité virtuelle dans les organisations

Cette lettre hors-série inaugure une nouvelle forme de publication à destination des enseignants et des inspecteurs d'économie et gestion. Elle est proposée par la direction au numérique pour l'éducation (DNE A2). C'est la première d'une série de numéros qui traitera de la transformation numérique des organisations. Cinq lettres seront publiées par année scolaire.

La transformation numérique des organisations s'exerce sous l'effet d'un mix de phénomènes technologiques entraînant dématérialisation, automatisation et désintermédiation. Elle impacte les processus, les modalités de travail et les relations avec les partenaires, notamment les clients.

Ce premier numéro traite de la réalité virtuelle, à la fois pour en circonscrire une définition mais aussi pour montrer son intérêt pour les organisations et ses implications tant économique que juridique.

Christine Gaubert-Macon,
Inspectrice générale, doyenne du groupe économie et gestion.

Sommaire

1. COMPRENDRE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

- 1.1 60 secondes pour comprendre la réalité virtuelle
- 1.2 Réalité virtuelle, réalité augmentée, holographie : quelles différences ?
- 1.3 Le sens de l'info - La réalité virtuelle
- 1.4 Réalité virtuelle : pourquoi tous les pros vont s'y mettre ?

2. LA RÉALITÉ VIRTUELLE EN PRATIQUE

- 2.1 Réalité virtuelle : pourquoi les entreprises françaises ont toutes leurs chances ?
- 2.2 Quand Ubisoft utilise la réalité virtuelle pour ses ressources humaines
- 2.3 Réalité virtuelle et formation professionnelle
- 2.4 La réalité virtuelle, un outil de formation pour les transporteurs gaziers
- 2.5 Réalité virtuelle et réalité augmentée dans le secteur du naval de défense
- 2.6 Le Club Med propose de skier en plein Paris
- 2.7 Ikea lance une cuisine en réalité virtuelle
- 2.8 Le nouveau Peugeot 3008 à découvrir en réalité virtuelle
- 2.9 Visites d'organisations en 360°
- 2.10 La réalité virtuelle confrontée au droit d'auteur

3. PERSPECTIVES

- 3.1 Réalité virtuelle : un marché bien réel de 80 milliards de dollars en 2025 ?
- 3.2 Au-delà de la réalité virtuelle : dynamiser l'ère de l'informatique immersive
- 3.3 Laval Virtual - Salon international des Technologies et Usages du Virtuel

POUR RESTER INFORMÉ.E

1. COMPRENDRE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

1.1 60 secondes pour comprendre la réalité virtuelle

En guise d'introduction, cette vidéo, réalisée par Le collectif d'Orange, permet de comprendre en quelques instants le concept de réalité virtuelle.

[Voir la vidéo](#)

1.2 Réalité virtuelle, réalité augmentée, holographie : quelles différences ?



La réalité augmentée et l'holographie sont parfois confondues avec la réalité virtuelle. Cette article du journal Le Monde propose de distinguer ces trois concepts. La vidéo en début d'article présente les différents outils permettant d'accéder à la réalité virtuelle.

[Lire l'article](#)

1.3 Le sens de l'info - La réalité virtuelle



Dans l'émission de France Info (radio), [Le sens de l'info](#) de Michel Polacco, le philosophe [Michel Serres](#) parle de la réalité virtuelle. Pour lui, la réalité virtuelle permet ce que la physique autrefois ne permettait pas et pourrait devenir une nouvelle science.

[Écouter le podcast \(4'59\)](#)

1.4 Réalité virtuelle : pourquoi tous les pros vont s'y mettre ?



L'arrivée des casques de réalité virtuelle modifie les technologies utilisées jusqu'ici par les professionnels. Les casques facilitent l'aspect collaboratif et leurs prix abordables vont favoriser le développement à grande échelle de la réalité virtuelle, dans les organisations. À gauche de l'article, une [vidéo](#) propose une démonstration d'une plate-forme de réalité virtuelle collaborative

[Lire l'article](#)

2. LA RÉALITÉ VIRTUELLE EN PRATIQUE

2.1 Réalité virtuelle : pourquoi les entreprises françaises ont toutes leurs chances ?



La réalité virtuelle est utilisée en France depuis les années 90 dans l'industrie et les centres de recherche, par l'intermédiaire de ["Cave"](#), pour "Cave Automatic Virtual Environment" (caverne d'environnement virtuel automatique).

À la fin de l'article, une [vidéo](#) présente le centre de réalité virtuelle de l'entreprise Alstom Transport.

[Lire l'article](#)

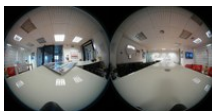
2.2 Quand Ubisoft utilise la réalité virtuelle pour ses ressources humaines



L'éditeur de jeux vidéo propose à ses futures recrues, une [vidéo](#) de 5 minutes en 360 ° qui permet de se promener dans ses locaux de Montreuil en immersion totale. L'éditeur [Ubisoft](#) espère ainsi recruter les meilleurs candidats après avoir présenté de façon originale la culture de l'entreprise.

[Lire l'article](#)

2.3 Réalité virtuelle et formation professionnelle



La réalité virtuelle et les technologies immersives apportent de nouvelles solutions pour la formation professionnelle comme former à l'utilisation d'une machine-outil, préparer à un exercice d'évacuation lors de catastrophes ou maîtriser les risques sur un échafaudage. Ces techniques permettent de se confronter à des situations

exceptionnelles voire dangereuses.

[Lire l'article](#)

2.4 La réalité virtuelle, un outil de formation pour les transporteurs gaziers

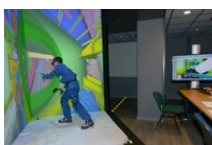


Cet article de Sciences et Avenir présente le cas de l'entreprise [GRTgaz](#) qui forme ses techniciens grâce à la réalité virtuelle, depuis l'été 2016.

Une [vidéo](#) en fin d'article permet d'illustrer cet exemple.

[Lire l'article](#)

2.5 Réalité virtuelle et réalité augmentée dans le secteur du naval de défense



Le groupe naval [DCNS](#) utilise la réalité virtuelle pour concevoir et développer de nouveaux produits.

Le responsable de projets réalité virtuelle et augmentée témoigne des pratiques de son entreprise.

[Lire l'article](#)

2.6 Le Club Med propose de skier en plein Paris



En novembre 2015, Le [Club Med](#) a proposé une expérience inédite et immersive aux passagers de la Gare de Lyon à Paris : faire du ski, sans quitter la gare, grâce à un casque de réalité virtuelle. Les participants pouvaient ainsi dévaler les pistes du Club Med à Val Thorens.

[Voir la vidéo](#)

2.7 Ikea lance une cuisine en réalité virtuelle



Pour améliorer l'expérience client, le groupe suédois [Ikea](#) propose une solution expérimentale qui permet aux utilisateurs de s'immerger dans une cuisine en réalité virtuelle, à l'aide d'un casque.

[Lire l'article](#)

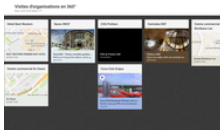
2.8 Le nouveau Peugeot 3008 à découvrir en réalité virtuelle



Afin d'accompagner de façon innovante le lancement du nouveau 3008, [Peugeot](#) propose à ses clients et prospects de le découvrir en réalité virtuelle à travers une expérience inédite chez eux ou en point de vente.

[Voir l'animation](#)

2.9 Visites d'organisations en 360°



Sur un mur virtuel, nous avons recensé quelques organisations qui proposent des visites en 360°. Par exemple, il est possible de visiter un centre commercial sans se déplacer. Vous pourrez enrichir ce mur de vos propositions (modérées a priori) en double-cliquant sur celui-ci puis en ajoutant un titre et un lien.

[Voir le mur virtuel](#)

2.10 La réalité virtuelle confrontée au droit d'auteur



Dans le cadre de sa mission d'accompagnement des entreprises, [l'Institut national de la propriété industrielle \(INPI\)](#) a lancé un appel à contributions pour recueillir le point de vue d'experts autour des problématiques liées à la propriété intellectuelle dans le numérique. L'avocate [Marie Soulez \(@MarieSoulez\)](#) précise comment optimiser la protection des applications de réalité virtuelle.

[Lire l'extrait du rapport](#)

3. PERSPECTIVES

3.1 Réalité virtuelle : un marché bien réel de 80 milliards de dollars en 2025 ?



En croissance rapide, l'industrie de la réalité virtuelle pourrait représenter un marché de plus de 80 milliards de dollars en 2025, prédit un rapport de Goldman Sachs Global Investment. Cet article de La Tribune présente l'avenir de la réalité virtuelle.

[Lire l'article](#)

3.2 Au-delà de la réalité virtuelle : dynamiser l'ère de l'informatique immersive



[Mark Papermaster](#), Vice Président Senior et Directeur Technologique d'[AMD](#), pense que nous sommes à l'aube d'une ère de l'informatique immersive qui transformera radicalement notamment l'enseignement, la grande distribution, la santé et l'industrie de la mode.

[Lire l'article](#)

3.3 Laval Virtual - Salon international des Technologies et Usages du Virtuel



Depuis 1999, [Laval Virtual](#) est le salon de référence (15 500 visiteurs en 2016) et le leader européen dans les domaines des nouvelles technologies et usages du virtuel. Le salon possède une [chaîne YouTube](#) qui propose des exemples des éditions antérieures. L'édition 2017 se déroulera du 22 au 26 mars 2017.

[Voir le site officiel](#)

POUR RESTER INFORMÉ.E

Comptes twitter d'éducol et de la Direction du numérique pour l'éducation

Pour suivre l'actualité du site d'information des professionnels de l'éducation, rendez-vous sur twitter sur le compte [@éducol](#) et sur celui de la DNE [@Edu_Num](#).

Vous pouvez rester informé des dernières actualités du site [éducol Économie et gestion](#) en vous abonnant au [flux RSS général de la discipline](#).

Cette lettre est proposée par la Direction du numérique pour l'éducation (DNE A2 - économie et gestion) et Christine Gaubert-Macon, Inspectrice générale, doyenne du groupe économie et gestion.

© - Ministère de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche