

25/26/27
JANVIER
2023

18^e UHFPP

UNIVERSITÉ D'HIVER DE LA
FORMATION PROFESSIONNELLE



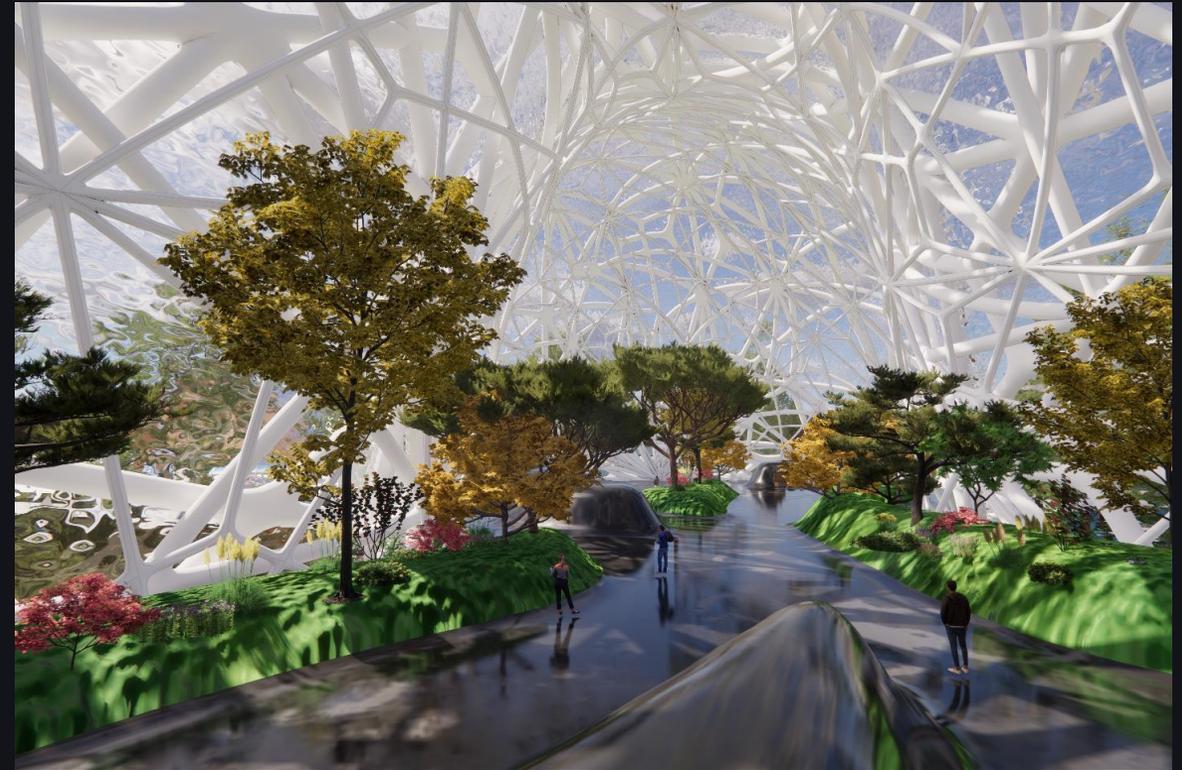
UN ÉVÉNEMENT

Centre Info

Compétences 2030 :

PALAIS DES FESTIVALS
ET DES CONGRÈS
CANNES

Métavers : gadget ou innovation pédagogique ? Premier retour d'expérience



Qu'est-ce que le Métavers, selon vous ?

- A- une application mobile
- B- Un univers 3D
- C- Une invention de Mark ZUCKERBERG
- D- L'ensemble des mondes virtuels connectés à internet
- E- Autre

Le Métavers, qu'est-ce que c'est ?

Contraction de Meta- « Au-delà » et « Univers »



Un espace virtuel 3D qui favorise les échanges

- Avec ou sans achats monnayables

Un nouveau monde

- 6 mois d'existence en France

Avec ou sans lunettes 3D

- Des expériences différentes

Les Français et le Métavers



- Ils considèrent les mondes virtuels comme un moyen de se divertir et de s'évader du réel.
- Ils ont des craintes vis-à-vis du

metaverse (données personnelles, modération,...)

- 19% seulement sont prêts à dépenser dans un monde virtuel pour une

expérience de divertissement et encore moins sur le reste

Plus qu'une évolution, une révolution!

Meta offre 150 millions dollars à 10 universités pour créer des campus virtuels

L'argent offert va contribuer à la promotion de la réalité virtuelle en milieu étudiant. Cette assistance s'inscrit dans le cadre de son projet *Immersive Learning*, qui veut révolutionner l'éducation avec l'introduction du métavers.

Steve Grubbs, le fondateur de VictoryXR a tenu à préciser l'importance de ce projet. Selon lui, « *L'éducation est un cas d'utilisation passionnant pour le métavers, et Meta Immersive Learning aidera les créateurs du monde entier à acquérir des compétences pour le métavers et à créer des expériences immersives pour les apprenants.* »

Meta dépense 1 milliard de dollars par mois dans son projet de metaverse.



En 1 an, Facebook a amené le mot Métavers sur toutes les bouches



Associé au gaming / NFT, le terme "metaverse" commence à intéresser les médias et internautes dans le monde

Les mentions "metaverse" font un bond de 4 398 % à 4,4 K sur les RS en France*

8 Juillet 2021

Création d'une équipe dédiée au métavers au sein de sa cellule Facebook Reality Labs

19 Août 2021

Lancement de Horizon Workrooms en bêta, son métavers dédié au travail à distance

28 Octobre 2021

Facebook devient Meta, pense Meta-First & arbore le symbole infini comme nouveau logo faisant aussi référence au form factor d'un casque de VR

9 Décembre 2021

Après une bêta fermée en 2020, Meta ouvre son métavers Horizon Worlds aux Américains & aux Canadiens.

Sept.

29 Oct.

A low-angle photograph of a modern glass skyscraper. The Microsoft logo, consisting of four colored squares (red, green, blue, orange), is visible on the left side of the building's facade. Below the logo, the word "Microsoft" is written in large, white, sans-serif letters across the glass panels. The sky is blue with some light clouds.

De nouveaux modes de travail et de formation
Des investissements majeurs

Le « *bureau virtuel du futur* », comme l'appelle Mark Zuckerberg, s'apprête à accueillir Word, Excel, PowerPoint, Outlook, SharePoint, etc.

Toutes ces applications de productivité de Microsoft seront disponibles sur le casque de réalité virtuelle « Quest » et le nouveau Quest Pro.

Un concentré de technologies



L'entreprise californienne Mojo Vision a pour ambition de rendre l'expérience de la réalité augmentée encore plus fluide avec ses lentilles Mojo Lens.

- Des lentilles de contact dotées entre autres d'un minuscule écran microLED pour afficher des informations
- Un processeur ARM Core M0 et une antenne radio transmettent les données et les diffusent sur l'écran. Et le tout est alimenté par des micro-batteries.



Et vous, où en êtes-vous ?

Le fameux selfie de Mark Zuckerberg, qui a attiré tant de moqueries que le PDG de Meta s'est senti obligé de justifier la qualité des graphismes.

Les personnages d'Horizon World n'ont pas de Jambes. Obligés de se connecter avec Facebook.

L'impact de la crise sanitaire dans le monde du Learning

Les impacts de la crise sanitaire



- 2021, près de 6 entreprises sur 10 ont mis en place des modalités à distance en ligne (+16 points en un an).
- 48 % des dispositifs mixtes comprenant à la fois des sessions présentielles et des sessions à distance (+10 points).
- Une réflexion sur l'efficacité et les micro objectifs pédagogiques.
- Lassitude avec l'absence de moments « d'échanges » et l'effet « promotion » .
- Un excès de « Zoomification » et un besoin de se recentrer sur la pédagogie.

Source : Focus RH janvier 2022

Vers une nouvelle pédagogie et de nouveaux usages

MetaKwark : le premier univers connecté ouvert,
qui réinvente le monde
de la formation, de l'éducation et de la communication



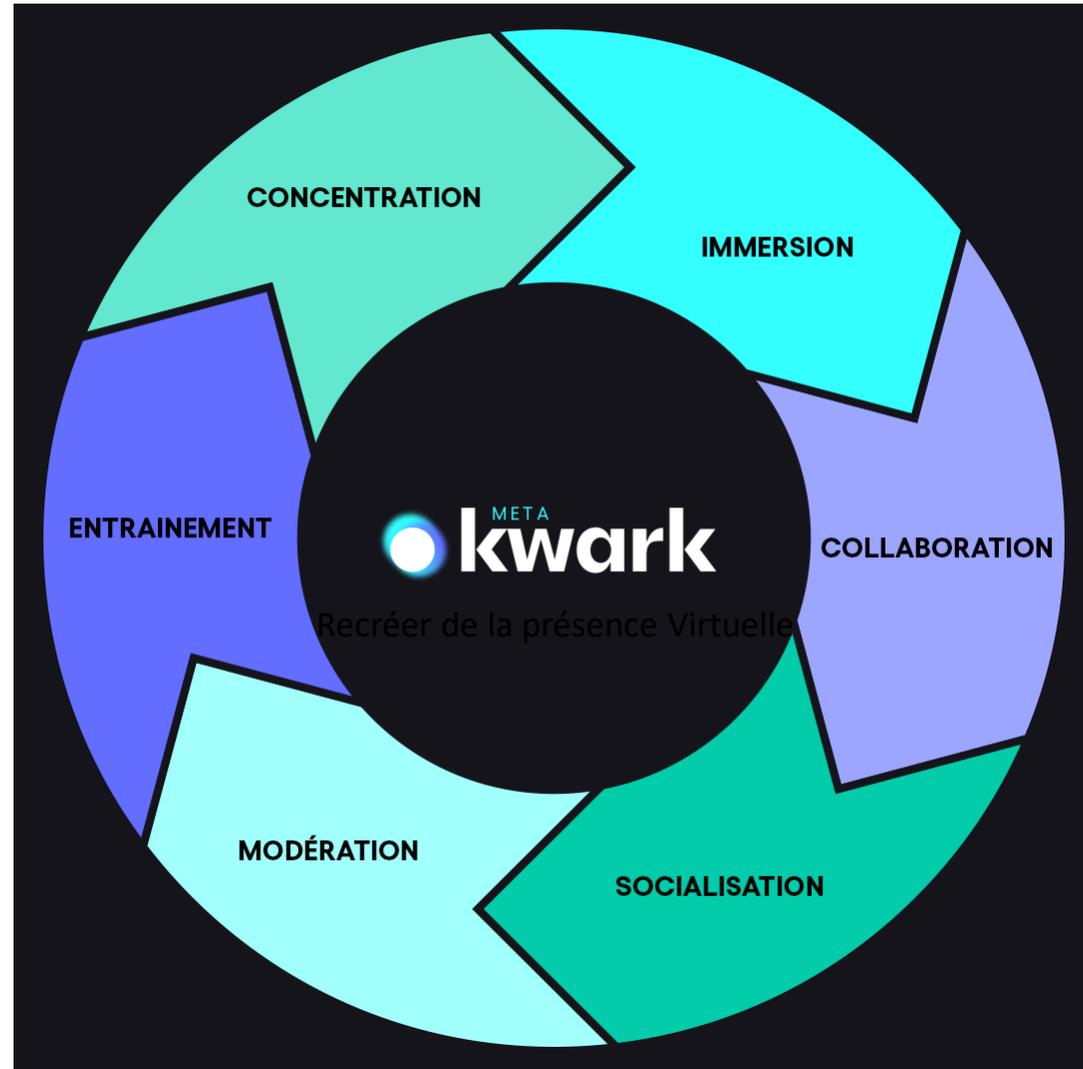
Les atouts du MetaKwark

Se connecter dans un métavers éducatif unique, ouvert et photoréaliste

Un seul lieu et des stimuli multiples pour s'impliquer

Des espaces conçus et dédiés au training et aux jeux de rôles

Des règles partagées pour mieux communiquer



Des outils et des espaces pour interagir et s'imprégner de chaque séquence

En petit groupe, à 2 ou en amphithéâtre, chaque lieu est pensé pour interagir

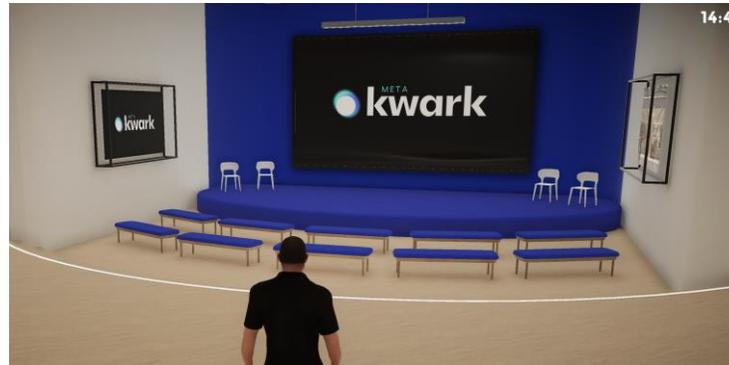
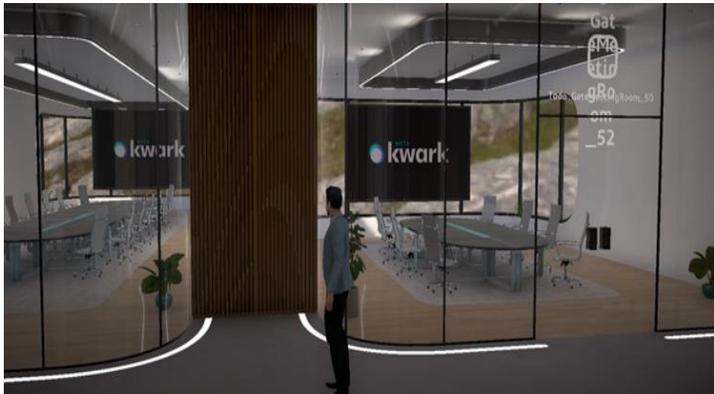
Des espaces pour se retrouver et des échanges avec ses pairs ou avec des experts

Pas de gadget : un besoin, un espace !

Les Show room



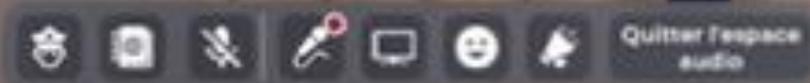
Les salles de formations



- Pour recréer un espace de présentation produit et former les forces de ventes
- Des class rooms utilisables en show room ou en Business Game
- Des salles de workshop pour les sous groupes et le travail collaboratif

Recréer de la présence

- Assurer une vraie hybridation pédagogique : permettre aux apprenants en présentiel et à distance d'être acteurs de leur formation
- Un sentiment de présence virtuelle, grâce au photoréalisme des avatars, a pour effet de rééquilibrer la dynamique pédagogique



Productivité des équipes à distance

- Énergiser les projets collaboratifs pour permettre le travail en mode projet à distance grâce à des aménagements virtuels.
- Profiter de vrais environnements de travail en 3D, se voir physiquement, pouvoir partager des documents avec une partie seulement des apprenants, se répartir en sous-groupes puis se retrouver en plénière.
- Pour les formateurs, faire le tour de table de chaque groupe.



Organiser des échanges plus fréquents entre alternant, tuteur et maître de stage

- Améliorer la qualité des formations en alternance.
- Rapprocher les acteurs de la compétence autour de l'alternant.





Rejouer des mises en situations

- Organiser des simulations
- S'entraîner à des situations réelles quasiment impossibles à réaliser en formation :
 - prendre la parole en public ;
 - travailler dans une centrale nucléaire ;
 - accueillir des clients dans un hôtel de luxe ;
 - créer des entreprises dans un business game.

Transmettre valeurs, ambitions et culture

- **Accueillir (l'onboarding)**
- Scénariser l'accueil et la formation des nouveaux entrants
- Présenter le siège ou le campus
- Faire intervenir les différentes entités et service de l'entreprise,
- Mobiliser les équipes et les Dirigeants de manière ponctuelle



Recruter

- Développer la marque employeur
- Se démarquer en proposant des processus de recrutement innovants
- Rencontrer les salariés
- Postuler lors de rencontre entre les entreprises, les écoles et les apprenants.



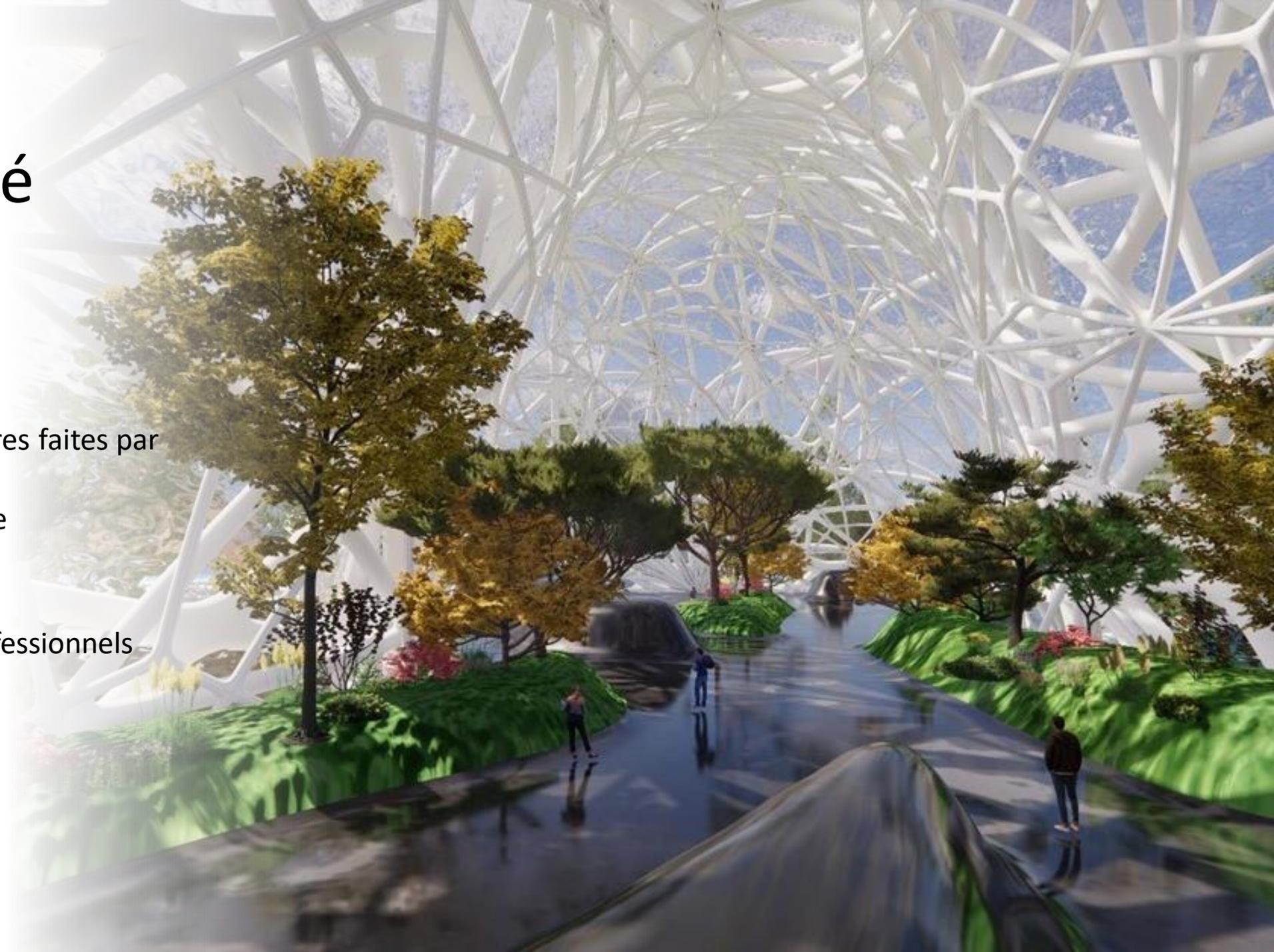
Organiser des rencontres sans limite

- Créer des événements
- Commercialiser, réseauter et faire savoir
- Organiser des conférences, faire vivre les communautés d'alumni
- Possibilité de fédérer :
 - ses clients
 - les anciens diplômés
 - les partenaires



Sérendipité

- Tirer profit de rencontres faites par hasard
- Découverte de pays, de personnalités
- Cultures différentes
- Mixité des univers professionnels



Et d'autres impacts majeurs

- Application 3D et VR pour des opérations sensibles => Médecine, nucléaire... ou points de vente, produits...
- Campus virtuels pour les écoles => Erasmus chez soi ?
- Revisiter l'Histoire et la Géographie ?
- Recréer des musées, des monuments
- L'univers virtuel pourrait contribuer à hauteur de 440 milliards de dollars au PIB de l'Europe d'ici dix ans (14 476 milliards d'euros en 2021) pour ceux qui sont marchands





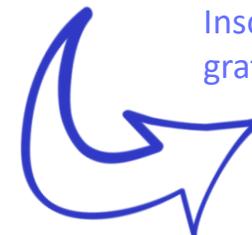
- Votre impression du métavers est elle la même après cet atelier ?
- Nous vous invitons à participer à notre atelier dans MetaKwark le **14/02/2023** dédié à la Gestion du Temps

Vivez l'expérience à
votre tour



Inscription
gratuite

<https://eu1.hubs.ly/H02FzMr0>



Jean Philippe Delaunay

Responsable des partenariats entreprises

jp.delaunay@kwark.education

+33 7 56 79 56 21



Stefan Crisan

CEO Good Grades

Stefan.crisan@good-grades.com

+33 7 64 38 95 93

