

irwino

Livret du formateur



Retrouvez toutes les informations utiles mises à jour
sur votre espace formateurs :

irwino.com/espace-formateurs

Table des matières

Table des matières.....	2
1. Le paramétrages du casque VR.....	4
1.1. Guardian désactivé.....	4
1.2. Mise en veille.....	4
2. Utilisation de l'application.....	4
2.1. Lancement de l'application.....	4
2.2. Le mode formateur.....	4
Ancrage de scénario.....	5
Contrôles.....	5
2.3. Le mode stagiaire.....	6
Actions du formateur.....	6
3. Objets, fonctions et éléments interactifs.....	7
3.1. Liste complète.....	7
Scénarios.....	7
Boutons.....	7
Objets.....	7
Véhicules.....	7
Feux.....	8
Fumées.....	8
Matières Dangereuses.....	8
Industrie.....	8
3.2. Utilisation des objets et fonctions.....	9

Scénarios.....	9
Boutons.....	9
Objets.....	9
Signalétique.....	10
Feux.....	10
Fumées.....	11
Matières dangereuses.....	11
Outils.....	11
4. Utilisation des extincteurs et du RIA virtualisé.....	12
5. Logique d'extinction des types de feux.....	12
6. Accompagnement de l'apprenant.....	13
7. Formats pédagogiques.....	13
7.1. Retransmission d'image (Mirroring).....	13

1. Le paramétrages du casque VR

En cas de doute, vérifier que les paramètres du casque sont bien réglés.

1.1. Guardian désactivé

- Aller dans « Paramètres → Avancé → Développeur »
 - Activer les paramètres développeur : **ON**
 - Fonctionnalités de l'espace physique : **OFF**

1.2. Mise en veille

- Aller dans Paramètres → Général → Alimentation
 - Régler Écran éteint sur 4h
 - Mode veille sur 4h

2. Utilisation de l'application

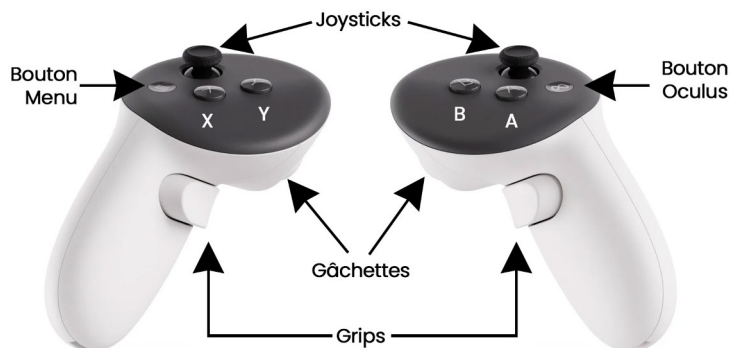
2.1. Lancement de l'application

Allez dans les applications (en bas à droite), et sélectionnez **FIRE AR**

2.2. Le mode formateur

Vous permet de paramétrer l'exercice en plaçant des objets, des feux, des fumées dans l'environnement.

Contrôles



Se déplacer dans menu	Joystick haut / bas / droite / gauche
Sélection d'objet	Bouton A / B / X ou Y
Quitter la sélection d'objet	Joystick droite / gauche
Objet suivant ou précédent	Joystick haut / bas
Éloigner un objet	Gâchette
Rapprocher un objet	Grip (Bouton du majeur)
Gommer / déplacer	Gâchette
Lancer le mode Stagiaire	Bouton Play (triangle en bas à droite)
Quitter l'application	Bouton quitter (en bas à droite) Bouton Oculus

2.3. Le mode stagiaire

Actions du formateur

- Changer de scénario : Appui sur le joystick
- Revenir au mode formateur : Gâchette + bouton du majeur pendant 3 secondes

3. Objets & éléments interactifs

3.1. Liste complète



Scénarios	Boutons	Objets	Véhicules
• 1 • 2 • 3 • 4 • 5 • Dupliquer • Supprimer	• Déclencheur manuel direct • Déclencheur manuel temporisé • Arrêt d'urgence électrique • Tableau électrique • Déverrouillage de porte • PPMS	RIA / vanne seule • RIA / Enrouleur + vanne d'eau • Désenfumage • Téléphone PC sécurité mural • Interphone PC sécurité. • Détecteur de fumée • Indicateur d'action — éteint • Indicateur d'action — clignotant	• Électrique • Coupé • Citadine • Berline • Camion citerne

Feux	Fumées	Matières Dangereuses	Industrie
• D'origine électrique (B) • De gaz (C) • Friteuse domestique (F) • Friteuse professionnelle (F) • Feu 1 • Fumée claire (A) • Fumée grise (B) • Fumée noire (B) • Feu 2 • Fumée claire (A) • Fumée grise (D) • Fumée noire (B) • Feu 3 • Fumée claire (A) • Fumée grise (B) • Fumée noire (B)	• Plafond de fumée • Blanc • Gris moyen • Noir • Fumée sans flammes • Blanche • Gris moyen • Noire	• Bouteille 60 L. • Bouteille 220 L. • Bidon • Bobonne • Pictogrammes • Inflammable • Explosif • Gaz pression • Corrosif • Toxique • Irritant • Danger pour la santé • Risque environnemental	Aspirateur industriel • Ponceuse à bande • Scie sur table • Scie circulaire portative • Perceuse électrique • Pneus empilés • Cartons empilés • Transpalette manuel. • Chariot élévateur

3.2. Utilisation des objets et fonctions

Scénarios

- Enregistrement de 5 configurations (scénarios) avec les objets et les feux. Les scénarios sont réinitialisés à la mise en veille du casque
- Duplication : permet de copier-coller tous les objets (sauf feux et fumées) dans un nouveau scénario

Boutons

Arrêt d'urgence électrique et tableau électrique

- Lorsque l'apprenant les a activés, la luminosité ambiante baisse et les arcs électriques des feux d'origine électrique s'arrêtent.

Objets

RIA avec vanne d'eau seule ou avec enrouleur et vanne d'eau

- Placez un RIA avec dérouleur et vanne d'eau ou seulement la vanne d'eau dans l'espace.
- Le stagiaire devra ouvrir la vanne d'eau pour utiliser le RIA

Trappe de désenfumage

- Placer la trappe puis le tirer-lâcher
- Ajoutez un plafond de fumée
- Quand la trappe est ouverte la fumée est évacuée

Signalétique

Plaque extincteur poudre

Pour transformer un extincteur à EAU en extincteur à POUDRE

- Placer une plaque d'extincteur à poudre au mur
- Poser l'étiquette de plaque POUDRE magnétique sur l'extincteur à EAU
- Lorsqu'un extincteur EAU est activé près d'une plaque POUDRE, il agit comme un extincteur POUDRE

Point de rassemblement

- Lorsque le stagiaire s'y place, le scénario s'arrête

Feux

De gaz (C)

- Placez la conduite de gaz, puis la vanne d'arrêt
- Le feu s'éteint uniquement lorsque la vanne est actionnée

De marmite (F)

- Placez la marmite, puis son couvercle
- Le couvercle posé sur la marmite éteint le feu

Friteuse professionnelle (F)

- Placer la friteuse puis le bouton d'arrêt d'urgence à proximité
- L'activation du bouton d'arrêt déclenche l'extinction automatique

Fumées

Plafond de fumée

- Placez un point dans un angle, un second dans la longueur et le troisième dans la largeur pour créer le plafond de fumée

Matières dangereuses

Bouteilles, bidon et bonbonne

- Ils peuvent être déplacés pour écarter le danger

Outils

Gomme	Effacer un objet
Mur	Utile pour rendre une surface réelle opaque (mur, mobilier ...) et éviter qu'on ne voie les objets virtuels au travers
Cache-objets	Masque un déclencheur manuel réel pour éviter qu'un apprenant l'active par inadvertance
Outil déplacement	Attraper puis déplacer un objet

4. Utilisation des extincteurs et du RIA virtualisé

Voir livret dédié : « Utilisation des extincteurs et du RIA »

5. Logique d'extinction des types de feux

Classe	Agent	Distance / Effet
A (Solides)		
	CO ₂	< 1,5 m = éteint
	Eau	< 3 m = éteint
	Poudre	< 4 m = éteint
	RIA (bâton)	1 à 16 m = éteint
	RIA (cône)	> 1 m = refroidit
B (Hydrocarbures et plastiques)		
	CO ₂	< 1,5 m = éteint
	Eau	< 3 m = éteint
	Poudre	< 4 m = éteint
	RIA (bâton)	1 à 16 m = éteint
	RIA (cône)	> 1 m = refroidit
C (Gaz)		
	CO ₂	aucun effet
	Eau	aucun effet
	Poudre	aucun effet
	RIA (bâton)	aucun effet

	RIA (cône)	refroidit uniquement
F (Huiles)		
	CO ₂	< 1,5 m = Game Over / > 1,5 m = rien
	Eau	< 1,5 m = Game Over / > 1,5 m = éteint
	Poudre	< 1,5 m = Game Over / > 1,5 m = éteint
	RIA (bâton)	< 5 m = Game Over / > 5 m = éteint
	RIA (cône)	> 1 m = refroidit uniquement
D (Métal)		
	CO ₂	toutes distances = rien
	Eau	< 3 m = Game Over / > 3 m = rien
	Poudre	toutes distances = rien
	RIA (bâton)	< 16 m = Game Over
	RIA (cône)	> 5 m = Game Over

6. Accompagnement de l'apprenant

L'application FIRE AR ne remplace pas le formateur, elle lui permet de réaliser des exercices pratiques originaux et de valider les compétences de ses stagiaires.

Le formateur doit rester à proximité de son apprenants durant toute l'exercice pratique réalisé avec le simulateur d'incendie FIRE AR.

7. Formats pédagogiques

L'objectif de cette rubrique n'est pas de donner des règles d'utilisation mais seulement de vous faire passer les enseignements transmis par les formateurs clients et nos 10 années d'expertise en création d'expériences de formation immersives : (VR, AR, VR360, Cave immersif, Web VR et AR).

7.1. Retransmission d'image (Mirroring)

Une partie des formateurs ou de leurs clients souhaitent retransmettre l'expérience vécue par le stagiaire aux autres apprenant. C'est bien entendu possible avec FIRE AR. Il suffit d'utiliser l'option Mirroring - Voir livret pour plus de détails sur l'utilisation du mirroring.

Voici les pour et contre (selon nous) de la retransmission d'image.

Atouts

Les stagiaires ne s'ennuient pas en attendant leur tour
Ils apprennent par mimétisme

Défauts

Mise en place plus longue

Il faut connecter le casque et le mobile ou l'ordinateur à l'application Meta via internet

Zone d'usage faible

Il est obligatoire de créer un Guardian, ce qui limite la zone d'utilisation à 10x10m

Liberté d'action limitée

Le formateur est moins mobile car il a plus de matériel à gérer

Perte de réalisme