



GUIDE DE CRÉATION D'UN SCÉNARIO DE A À Z

Exemple : Feu de type A avec désenfumage

OBJECTIF

Créer un scénario complet de feu de type A (feu secs ou braisants) avec forte fumée et activation d'une trappe de désenfumage, simulant un incendie sur une poubelle, carton ou bureau.

Ce scénario permet de former le stagiaire à :

- Identifier le feu et choisir le bon extincteur (EAU).
- Alerter les secours et déclencher les alarmes.
- Couper l'électricité et désenfumer la pièce.
- Évacuer correctement.

Lieu : salle de réunion ou open space, bureau.

Matériel : casque Meta Quest 3, extincteur Virtualisé® CO₂, logiciel FIRE AR.

Création du scénario (mode Formateur)

1. Lancer FIRE AR depuis la bibliothèque d'applis Meta.
2. Sélectionner un scénario libre (ex. Scénario 1).
3. Placer l'ancre sur un repère fixe (prise, angle de mur).
4. Ajouter les déclencheurs :
 - Déclencheur manuel
 - coup de poing électrique
 - ouverture de porte.
5. Placer les objets de sécurité :
 - Téléphone (appel secours)
 - détecteur de fumée
 - trappe de désenfumage + déclencheur.
6. Installer la signalétique
 - Extincteur à Eau (+ placer Extincteur Virtualisé en-dessous)
 - flèche d'évacuation
 - point de rassemblement.
7. Ajouter le feu
 - Feu gris de type A sur poubelle/carton/bureau.
8. Ajouter les fumées :
 - Fumée gris moyen + fumée de plafond gris moyen (liée à la trappe).

Outils utiles :

- Gomme → supprimer objet.
- Perche → déplacer un élément.
- Mur → masquer les éléments virtuels.
- Cache-objet → masquer les déclencheurs réels visibles.

Simulation (mode Stagiaire)

1 Étape 0 – Démarrage

- Appuyer sur *Play* → passage en mode Stagiaire.
 - Donner le casque au stagiaire
 - Le stagiaire voit son environnement réel enrichi des éléments virtuels (feu, fumée, objets).

2 Étape 1 – Observer

- Repérer le feu et la fumée (effet de toux simulé) tandis que la vue est partiellement obstruée par la fumée virtuelle.
- Identifier le type de feu (feu secs ou braisant) → type A).

3 Étape 2 – Alerter

- Tendre la main vers le déclencheur manuel pour activer l'alarme (lumière + sonnerie).

- Prendre le téléphone virtuel et composer le numéro des secours avec la main libre.

4 Étape 3 – Intervenir

- Couper l'électricité : toucher le coup de poing → la lumière s'assombrit.
- Désenfumer : tirer-lâcher sur le déclencheur de la trappe → la fumée disparaît.
- Éteindre le feu :
 - Placer les 2 manettes sur leurs support et appuyer sur un bouton pour les activer. il peut maintenant être manipulé comme un vrai extincteur en retirant la goupille.
 - Prendre l'Extincteur Virtualisé® à Eau
 - Retirer la goupille, viser la base du feu appuyer sur la gâchette.
 - Le jet virtuel se projette, le feu diminue puis s'éteint.
 - Remettre la goupille → retour en mode mains attendre 2-3 secondes.

5 Étape 4 – Évacuer

- Fermer la porte si possible, suivre les flèches d'évacuation jusqu'au point vert. La session se termine automatiquement.

6 Relancer

- Maintenir les gâchettes hautes + basses de manette du casque → retour formateur.
Ou cliquer sur le joystick → scénario suivant.
Ou simplement retirer le casque.

Félicitations !

**Vous venez de créer et de vivre votre premier scénario FIRE AR
Bravo pour cette première expérience immersive !**

Vous pouvez passer au second scénario à la page suivante.

Exemple de scénario – Feu de type B avec désenfumage

OBJECTIF

Créer un scénario complet de feu de type B (hydrocarbures/plastiques) avec fort dégagement de fumée et activation d'une trappe de désenfumage, simulant un incendie sur une poubelle, carton ou bureau dans une salle.

Ce scénario permet d'entraîner le stagiaire à :

- Identifier le départ de feu et le type d'agent extincteur adapté.
- Alerter les secours par téléphone.
- Déclencher les alarmes et procédures d'évacuation.
- Utiliser correctement un extincteur CO₂.
- Activer la trappe de désenfumage.

Création du scénario (mode Formateur)

Lieu recommandé :Salle de réunion, open space ou bureau équipé d'un espace dégagé au sol.

Lieu : salle de réunion ou open space, bureau.

Matériel : casque Meta Quest 3, extincteur Virtualisé® CO₂, logiciel FIRE AR.

Étape 0 :

- Lancer FIRE AR depuis le Store Meta

Étape 1 : Sélection du scénario

- Dans le menu principal, choisir un emplacement libre (ex. Scénario A) et valider avec A.

Étape 2 : Ancrage

- Placer l'ancre de scénario sur un repère fixe (prise murale, angle du bureau) pour conserver la cohérence de la scène.

Étape 3 : Boutons et déclencheurs

- Ajouter les éléments suivants :
 - Déclencheur manuel d'alarme incendie.
 - Ouverture de porte
 - Coup de poing électrique pour la coupure principale.

Étape 4 : Objets de sécurité

- Ajouter :
 - Téléphone pour l'appel des secours.
 - Détecteur de fumée au plafond.

- Trappe de désenfumage centrée au-dessus du bureau ou de la poubelle virtuelle avec son déclencheur sur un des murs

Étape 5 : Signalétique

- Ajouter les panneaux suivants :
 - Extincteur CO₂ (près du feu) + placer l'extincteur CO2 virtualisé en dessous
 - Flèche d'évacuation menant vers la sortie.
 - Point de rassemblement à la fin du parcours.

Étape 6 : Feu

- Placer un feu de type B sur un objet (poubelle ou carton ou bureau).
- Sélectionner une boule de feu sombre pour renforcer le réalisme.

Étape 7 : Fumées

- Ajouter plusieurs boules de fumée sombre au-dessus du foyer.
- Ajouter une fumée de plafond noire couvrant la pièce.
- Vérifier que la trappe de désenfumage interagit bien (tirer-lâcher pour aspirer la fumée).

Outils utiles :

- Gomme → supprimer objet.
- Perche → déplacer un élément.
- Mur → masquer les éléments virtuels.
- Cache-objet → masquer les déclencheurs réels visibles.

Simulation (mode Stagiaire)

Étape 0 : Passer en mode stagiaire

- en appuyant sur le bouton *Play* pour démarrer le scénario.

Étape 1 : Découvrir l'origine du feu et sa pièce

- Le stagiaire repère le feu et observe la fumée dans le casque. Une toux est simulée pour renforcer le réalisme.

Étape 2 : Prévenir les secours

- Enclencher l'alarme virtuelle avec la main placée dans le scénario.
- Prendre le téléphone virtuel avec une main et composer le numéro avec la main libre pour appeler les secours.

Étape 3 Intervenir :

- Activer le coup de poing électrique en le touchant avec la main : la lumière s'assombrit dans le casque pour simuler la coupure de courant.
- Activer la trappe de désenfumage en la touchant avec la main : la trappe s'ouvre, la fumée disparaît et les effets de toux cessent.
- Éteindre le feu en allant chercher le bon extincteur : placer la manette sur le support dédié de l'extincteur CO₂, appuyer sur un des boutons pour activer la manette puis retirer la goupille et pulvériser l'agent sur le foyer. La durée de décharge est réaliste.
- Quand le feu s'éteint, retirer la manette du support et remettre la goupille pour revenir en mode mains.

Étape 4 Évacuer :

- Fermer la porte de la pièce où l'incendie a eu lieu.
- Suivre les signalétiques jusqu'à la zone d'évacuation et se placer dessus. La session se termine.

Pour relancer :

- Passer en mode formateur en maintenant les gâchettes hautes et basses
- Cliquer sur le joystick pour passer au scénario suivant
- Retirer le casque.

Félicitations !

**Vous venez de créer et de vivre votre second scénario FIRE AR
Bravo pour cette première expérience immersive !**

Vous pouvez désormais laisser libre cours à votre imagination et créer vos propres scénarios d'incendie, adaptés à vos environnements de travail.

Pour plus de détails sur les objets, les interactions et les bonnes pratiques, consultez notre espace formateur IRWINO sur irwino.com/espace-formateurs.