3VIMPACTS

FATIGUE VISUELLE ET APPRENTISSAGE EN REALITÉ VIRTUELLE

PARTENAIRES DE RECHERCHE

CIBLES

Tout public participant à des formations en Réalité Virtuelle

CALENDRIER

Date de début : T2 2017
Date de fin : T2 2020

SUPPORTS

VR

A VOIR AUSSI

https://iste-editions.fr/products/diminution-de-la-fatigue-visuelle-en-stereoscopie

LE PROJET

Manzalab et l'Université Paris 8 se sont associés dans le cadre du projet 3VIMPACTS. L'objectif de ce projet est d'étudier l'impact de la fatigue visuelle sur l'apprentissage par le jeu en réalité virtuelle. Les usages de cette technologie sont en effet croissants. Manzalab contribue d'ailleurs à leur développement. Cependant peu d'acteurs du secteur s'interrogent sur les conséquences de ces dispositifs sur le système visuel.

C'est l'objet de la thèse CIFRE menée par Alexis Souchet et co-encadrée par le laboratoire Paragraphe et Manzalab.

EXPERIMENTATIONS

Une première expérimentation va se dérouler en 2018. De grande ampleur pour ce type d'étude, elle va se dérouler au sein du CVI d'IDEFI-CreaTIC à la tour Montparnasse. Les volontaires seront soumis à un serious game pour la formation à un entretien d'embauche dans plusieurs conditions expérimentales. La comparaison de ces différents groupes permettra aux chercheurs d'identifier les paramètres influençant la performance et la qualité de l'expérience en réalité virtuelle pour un apprentissage optimal.

Plusieurs autres expériences seront réalisées au cours du projet et permettront de définir des bonnes pratiques pour la conception des formations en réalité virtuelle.