

VISITE VIRTUELLE



Montrer ce qui **existe**
ce qui **n'existe plus**
ce qui **existera**

La rencontre des **mondes virtuels**
et du **web** au service de **puissantes**
applications accessibles à tous



- Multi utilisateurs
- 100% web compatible
- So Lo Mo (Social Local Mobile)

 ENVIRONNEMENT VIRTUEL
D'IMMERSIVE LAB

(immersive lab)
Web Innovation

 unity



la-visite-virtuelle.immersivelab.fr

VISITE VIRTUELLE

Avec la Visite Virtuelle, vous proposez à vos visiteurs **une expérience de découverte immersive, interactive et ludique.**

La Visite Virtuelle est un ensemble applicatif de mondes virtuels 3D **multi utilisateurs** relié à une plateforme web permettant d'en **gérer les contenus** à la manière d'un simple site internet.

Tourisme

Avec notre Visite Virtuelle, vos visiteurs partent à la découverte d'un lieu touristique ou d'un musée afin de préparer leur voyage ou d'en apercevoir des éléments qui n'existent plus dans la réalité.

Vous pouvez les accueillir comme dans un office du tourisme virtuel, afin de les orienter et de les inviter à venir ou revenir sur place.

Vous pouvez également animer votre espace 3D en proposant des produits régionaux.

Mobile, la Visite Virtuelle peut aussi permettre aux touristes déjà sur place d'augmenter leur expérience en visualisant des éléments virtuels qui n'existent plus dans la réalité.

Immobilier

Proposer la visite virtuelle d'un programme immobilier en cours de réalisation avant même que celui-ci ne soit sorti de terre, présente un intérêt commercial indéniable.

Cela permet par exemple de proposer à un panel de clients potentiels de tester en avant-première l'aménagement de ce programme et ainsi d'être hyper réactif par rapport à une demande d'aménagement.

Cela permet également d'aider le client à imaginer, customiser, l'aménagement de son futur bien.

Patrimoine

La mémoire est un élément essentiel de la survie de nos sociétés. Malheureusement, de tout temps et partout dans le monde, l'homme s'acharne à détruire son patrimoine culturel et architectural.



En plus de permettre la numérisation de ces richesses, la Visite Virtuelle en assure le partage au plus grand nombre, dans un esprit communautaire et collaboratif.

Éducation

Quoi de mieux qu'un environnement virtuel ludique, riche et interactif pour permettre à nos enfants de découvrir, seuls ou accompagnés de leurs professeurs et camarades, les richesses patrimoniales et culturelles de nos territoires ?

La Gamification, c'est à dire l'intégration du jeu dans les cursus scolaires, est un élément essentiel pour décupler la motivation des élèves ainsi que pour éveiller leur intérêt.

Et ne parlons pas ici des problèmes et responsabilités liés au déplacement de plusieurs classes.

Immobilier d'entreprise

Proposer une visite virtuelle d'un atelier ou d'une plateforme pétrolière aux futurs visiteurs du site en question, les aider à s'orienter lors de leur visite sur place, montrer en avant-première à ses salariés le nouveau siège social dans lequel ils seront amenés à évoluer quotidiennement dans quelques années, leur permettre de co-construire celui-ci, les applications de la Visite Virtuelle dans le cadre de l'entreprise sont multiples.

Vous pourrez par exemple découvrir ce que Crédit Agricole SA a proposé à ses salariés dans le cadre de l'aménagement du campus Evergreen, nouveau siège social du groupe.



Pourquoi des mondes virtuels ?

La Visite Virtuelle est un monde virtuel, c'est à dire un environnement hébergeant **une communauté d'utilisateurs** et **simulant** une pratique du monde réel consistant à se regrouper pour partager des connaissances et des informations.

Communication / Échange

L'univers virtuel crée une proximité d'espace et de temps propre aux échanges, tout en garantissant que chaque avatar présent dans l'espace 3D est bien une personne connectée.

Cette proximité permet d'échanger plus sereinement, sans pour autant oublier les règles de vie en communauté rappelées par l'environnement 3D.

Engagement

Corollaire de l'immersivité et de l'attention, l'engagement est renforcé par l'absence de confrontation directe. Les personnes habituées à parler en public retrouvent leurs marques alors que les plus timides se sentent libérées du regard d'autrui. Dans un cadre serein, l'utilisation de l'outil en devient plus efficace.

Le niveau d'engagement des utilisateurs est dès lors important et valorise leur participation.



Immersion

L'utilisation de la 3D permet d'immerger le visiteur dans un environnement familier.

Il retrouve alors très facilement les repères du monde réel, ce qui a pour effet de faire tomber les barrières techniques très rapidement.

Concentration

L'utilisation de la Visite Virtuelle favorise l'attention des utilisateurs en les obligeant à tenir compte de plusieurs paramètres.

- Les objets interactifs
- L'audio
- Le tchat public
- Le ou les tchat(s) privés

Ainsi le participant est maintenu dans une concentration plus soutenue que lors d'une visite guidée réelle.

De plus la Visite Virtuelle apporte un réel confort favorisant l'écoute, dans la mesure où tous les participants à une visite guidée auront la même lisibilité et le même niveau sonore, quel que soit l'endroit du monde 3D où ils se trouvent.

Simplicité

99% des actions possibles au sein de Visite Virtuelle sont accessibles **en utilisant uniquement un seul bouton de la souris**.

Notre expérience nous a démontré qu'il n'était pas nécessaire d'avoir une culture informatique pour pouvoir utiliser un avatar, **conséquence directe de l'immersivité induite par la 3D**.

Identification

L'avatar permet de se projeter dans l'univers virtuel, il constitue la représentation virtuelle de l'utilisateur.

Chaque utilisateur bénéficiant du même moyen d'être dans l'espace 3D, **l'avatar crée le lien**.

Représenté par son avatar, l'utilisateur **devient inconsciemment une partie de l'univers virtuel**.

Socialisation

La présence de plusieurs avatars dans un environnement 3D permet de **recréer le sentiment d'être ensemble** et de matérialiser la présence des humains derrière leurs écrans.

Le fait d'être représenté par un **avatar standardisé évite les "a priori"** que l'on peut avoir en rencontrant les personnes réellement et simplifie donc les rencontres.

Fonctionnalités

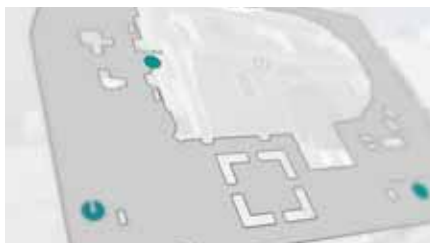
La Visite Virtuelle est basée sur la technologie développée par Immersive Lab, les fonctionnalités disponibles sont les suivantes :

Pour les visiteurs

Générales

- Multi-utilisateurs.
- Mode simple utilisateur (utilisation locale).
- Marcher, courir, voler.
- Déplacements au clavier ou à la souris.
- Connexion rapide avec Facebook Connect.
- Accessible dans le navigateur sur Windows et MacOs (Internet Explorer, Chrome, Firefox, Safari, Opera).
- Mais aussi sur smartphone et tablettes iOS et Android.

Découverte



- Points d'intérêt (objets interactifs avec texte, sons, images, liens et vidéos).
- Parcours : visites balisées libres.
- Visites guidées.
- Carte interactive.
- Fonction de suivi et de retour au Guide.

Communication



- Audio – VoIP pour les organisateurs, avec invitation à prendre la parole pour les invités.
- Tchat public.
- Tchat privé one to one.
- Tchat de groupe.

Pour les gestionnaires

Vous disposez d'un CMS pour gérer vos contenus : points d'intérêt, affiches, parcours et événements. ...
Vous pouvez lier du texte, des images, des vidéos, un audio guide et des liens à chaque point d'intérêt.

Vous paramétrez des visites balisées libres

- Créez une visite « thématique » en sélectionnant des étapes parmi les points d'intérêt.
- Affectez un audio guide à chaque étape du parcours.
- Les visiteurs peuvent alors effectuer eux même la visite dans l'ordre que vous aurez défini.

Vous planifiez des visites guidées

- Avec un guide réel.
- Planifiez une ou plusieurs visites : jour, heure, parcours.
- Choisissez des restrictions d'accès (libre, protégé, réservé).
- Publiez l'événement sur Facebook automatiquement.
- Choisissez un guide parmi les utilisateurs.
- Définissez les visiteurs autorisés (via import CSV).



Gestion des utilisateurs (édition, suppression)

- Suppression des utilisateurs.
- Gestion des rôles (Admin, Guides, Gestionnaires de contenus, Visiteur).

Statistiques de connexion

- Nombre de connexions mensuelles dans l'univers 3D.
- Date de dernière connexion.



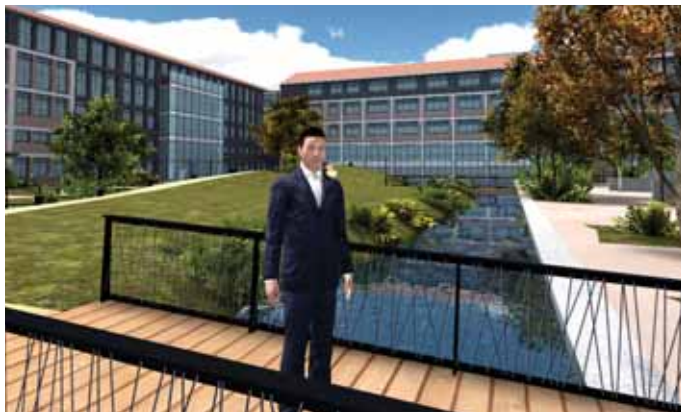
Evergreen

Ça bouge au Crédit Agricole !

Visite Virtuelle d'Evergreen, siège social de Crédit Agricole SA

Application fonctionnant dans le navigateur web, en mode mono ou multi-utilisateurs (les administrateurs peuvent passer d'un mode à l'autre), avec tchat, voix, une carte permettant de se téléporter d'un points d'intérêt à un autre...

Un gestionnaire de contenu permet aux administrateurs de l'application, à la manière des CMS web, d'ajouter des contenus attachés aux points d'intérêts (texte, vidéos, photos, liens...) et de créer des visites guidées thématique.



Objectifs

1 / Accompagner le changement

Le Campus Evergreen est le nouveau siège social du Crédit Agricole et va, d'ici deux ans, rassembler plus de 10 000 salariés du groupe. L'objectif de cette visite 3D est de montrer aux personnes qui viendront y travailler à quoi ressemblera le campus à leur arrivée, quels services elles pourront y trouver... bref en quoi ce projet va changer en mieux leurs conditions de travail.

2 / Communiquer

Evergreen est un outil attractif pour de futures recrues, mais également un modèle en matière de respect de l'environnement ; le Crédit Agricole souhaite donc communiquer au sujet de ces éléments afin d'asseoir encore plus sa marque employeur.



Android app
Google play



Disponible sur
App Store



www.credit-agricole.com/campusCA3D