



COLLABORATIVE
PLATFORM FOR
IMMERSIVE
LEARNING

*WiXar lance la première plateforme collaborative
de Learning en réalité virtuelle*

« WiXar, c'est la première plateforme collaborative en mode SaaS de création d'expériences de Learning immersif en réalité virtuelle. Elle permet de générer de façon ludique des expériences personnalisées en quelques minutes, sans coder et à moindre coût. »

DOSSIER DE PRESSE 2020

SOMMAIRE

Édito de Benjamin Atlani, CEO de WiXar	p.4
Le projet WiXar	p.5
Une solution innovante	p.6
Au service des ressources humaines	p.7
Au service du Learning	p.9
Une histoire de passionnés	p.10
Références & partenaires	p.11
Contacts presse	p.12



Benjamin Atlani

Co-fondateur

C.E.O WiXar by WideWebVR s.a.s

ÉDITO

« Depuis 2016, mon équipe et moi-même avons initié une réflexion autour des technologies cognitives et interactives. Notre constat de départ était qu'on ne raisonnait plus, qu'on ne mémorisait plus, et qu'on n'apprenait plus de la même façon. Pour nous, la solution se trouve dans le digital, et plus précisément dans la réalité virtuelle pour peu qu'on n'oublie pas de placer l'humain au centre de nos réflexions. Associée à de la gamification, cette technologie renforce l'engagement et l'émulation de l'utilisateur et par conséquent la mémorisation. Longtemps perçu comme antinomique du réel et du groupe, le digital est désormais reconnu comme un outil au service de l'efficacité collective.

Sur ce point, la crise sanitaire liée à l'épidémie de la Covid-19 a en effet fait évoluer les mentalités. Elle a bousculé le

quotidien et les repères des salariés et des entreprises. Ces dernières ont été contraintes de repenser en un temps record leur organisation du travail : le télétravail et la formation à distance se sont alors imposés, même aux plus réfractaires, comme les solutions les plus efficaces et adéquates pour échanger, maintenir les liens et en créer de nouveaux. Pour se former, apprendre et continuer à être productif, et ce malgré l'éloignement.

La Réalité Virtuelle de WiXar va changer la manière dont nous nous accédons au savoir, dont nous nous formons. WiXar fait de la formation, une expérience immersive, interactive et surtout collaborative. WiXar ouvre les champs des possibles, au-delà même des contraintes spatio-temporelles en remettent l'humain au centre. WiXar c'est le pari de l'intelligence collaborative. »

LE PROJET WIXAR

Fin 2017, une info fait le buzz : la capacité d'attention des humains serait devenue inférieure à celle d'un poisson rouge ! Elle serait passée en quelques années de 12 à 8 secondes, soit moins que celle du célèbre poisson, estimée à 9 secondes. Si la nouvelle a de quoi faire sourire et perd toute crédibilité lorsqu'on questionne le protocole de mesure du temps de concentration de l'animal, elle met en lumière une réelle question : comment réussir à capter et surtout à garder l'attention d'une personne en Learning ? Ou même d'un groupe de plusieurs apprenants en temps réel ?

Pour WiXar, la solution se trouve dans le rôle accordé à l'individu. Il ne doit pas rester spectateur, mais bien devenir acteur de l'expérience. Or, WiXar est un outil-auteur qui permet ce changement, grâce à la combinaison « vidéos 360° et éléments de gamification » : l'immersion spatiale permise par la vidéo 360° procure un sentiment de présence accru, tandis que les interactions WiXar donnent à l'utilisateur le pouvoir d'agir sur le scénario et donc accroissent le sentiment d'enjeu ressenti. Ces deux éléments combinés agissent comme un catalyseur de l'attention. Le « spect-acteur » peut prendre des décisions et se tester. Il a été prouvé que l'enjeu est ainsi perçu comme plus important par ce dernier. La mémorisation à long terme est augmentée par la combinaison cognitive (émotion+questionnement) réalisée : 8 fois supérieure par rapport à du contenu digital traditionnel. Le volet collaboratif de WiXar fait également du spectateur, un acteur. Les utilisateurs ne sont plus passifs. Ils participent de manière active en écoutant les autres et en partageant leur expérience.

L'ambition du projet : offrir aux organisations de toutes tailles un medium simple, ludique, peu onéreux pour faire passer des messages d'une manière différente.

Pour atteindre cet objectif, l'équipe de WiXar peut compter sur le soutien de son écosystème. Depuis 2 ans, un laboratoire de recherche l'accompagne activement sur toutes les questions de R&D. Sur le volet technique et financier, l'équipe est entourée de partenaires solides. Parmi eux : BPI France, l'Incubateur Belle de Mai, Welcome City Lab, VR/AR Association, Accélérateur.M, La French Tech, Le Lab Rh, Rhizome, France Immersive Learning... Par ailleurs, une dizaine de grandes entreprises locales et nationales leur ont déjà fait confiance.

AVANT TOUTE CHOSE, LA VR C'EST QUOI ?

La Réalité virtuelle (dit VR) est une technologie immersive qui permet de créer des environnements virtuels basés sur des projections visuelles et auditives à 360°. Actuellement, la VR est exploitée pour de la "mise en situation" (visite virtuelle, formation, jeux). Elle s'appuie sur les sens, principalement la vue et, l'ouïe. L'utilisateur ne voit pas seulement ce qu'il apprend, il le vit.

UNE SOLUTION INNOVANTE

Après 2 ans de R&D, WiXar présente son moteur de scénarisation unique qui permet de générer des jeux et formations immersifs personnalisés en quelques minutes et sans coder. La solution Wixar est :

Immersive ...dès la création

WiXar offre la possibilité de créer et de gérer ses contenus et formations directement en VR, sur le casque via un bureau virtuel unique sur le marché, avec les gestes ou la voix. Ce mode édition/création est également disponible sur PC.

Collaborative

WiXar satisfait pleinement les exigences de distanciation physique liées au contexte sanitaire actuel. Elle permet de créer en équipe et de réaliser des expériences à distance en VR en simultané. Dans le cas d'une formation à distance, où qu'ils soient, formateurs comme apprenants peuvent mener pour les premiers et suivre pour les seconds la même formation en temps réel, pour un maximum d'efficacité et de communication.

Simple

Grâce à des scénarios pré-construits (templates) et à une suite d'interactions suggérées par un moteur unique algorithmé, le processus de création se veut extrêmement simple et utilisable par tous les utilisateurs de type chef de projet digital (sans formation à la programmation informatique) et ce, en toute autonomie.

Personnalisable

WiXar permet réellement de contextualiser les expériences grâce à la vidéo 360° et une pluralité d'interactions proposées. Une trentaine environ : toutes ludiques et uniques, bio-inspirées (intuitives), compréhensives par tous, et basées sur la norme Falc (Facile à Lire et à Comprendre).

Efficace

WiXar dispose d'une partie Analytics, qui en fait l'outil le plus abouti du marché avec une collecte en temps réel des résultats de l'utilisateur permettant un suivi tout au long de l'expérience, et un bilan à son terme.

Accessible

WiXar rend accessible la VR aux petites structures grâce à un tarif de base de 200€/mois. Aussi, une connexion Internet en continu n'est pas nécessaire, elle l'est uniquement pour les mises à jour.

Ludique

WiXar est l'outil auteur procurant le plus de plaisir du début à la fin de l'expérience immersive, à la fois au créateur et à l'utilisateur, grâce à l'automatisation des scénarios et à la gamification.

AU SERVICE DES RESSOURCES HUMAINES...

Du recrutement à la formation

WiXar dispose d'un potentiel en matière de ressources humaines extrêmement fort. À partir de vidéos 360° gamifiées, la plateforme peut simuler des métiers avec une approche geste technique simple mais aussi softskills c'est à dire émotionnelle et relationnelle. Il est une véritable solution aux problématiques de recrutement, mais également de formation, tout comme d'on-boarding (chasse aux risques, jeux de situation, validation des compétences...). Exemples :

1 Lors d'un recrutement..

Recruter n'est pas chose aisée. Ni être recruté d'ailleurs. Côté recruteur, comment faire connaître le secteur ? Comment déconstruire des à priori sur telle ou telle profession ? Côté candidat, comment être certain d'être fait pour la mission ? etc. « Vis ma vie », assessment, WiXar apporte des solutions à ces problématiques, en offrant au recruteur la possibilité de placer le candidat en situation.

Le résultat : le candidat visite l'environnement de travail et/ou le poste auquel il postule en immersion totale sans contrainte de présence physique. Le recruteur peut tester et orienter les réactions du candidat face aux interactions qui lui sont proposées. Des statistiques poussées viennent enrichir l'expérience tant pour le recruteur que pour le candidat et agissent comme outils d'aide à la décision.

2 Lors d'une intégration ...

L'intégration d'un nouveau collaborateur dans l'entreprise est une étape importante. Elle permet de faire connaître l'équipe et la culture de l'entreprise. Mais comment réussir à embarquer un salarié à distance ?

WiXar permet d'intégrer le nouveau collaborateur à l'entreprise, même si 100% des effectifs sont en télétravail.

Le résultat : L'entreprise embarque le nouveau collaborateur dans son univers et donne du sens à son recrutement grâce à la VR. En immersion et en interaction, ce dernier découvre étape par étape, les personnes clés, la culture de l'entreprise, les différents espaces ainsi que les offres et services proposés par cette dernière.

3 Au cours d'une carrière professionnelle...

Mieux vaut prévenir que guérir, tout le monde le sait. Pourtant, comment former les salariés en poste sur des problématiques « hardskills » ou « softskills » en étant certain qu'ils soient véritablement focus sur le contenu ? Prenons un exemple : comment former les salariés en poste à la prévention et à la chasse aux risques si le lieu est dangereux et/ou inaccessible ?

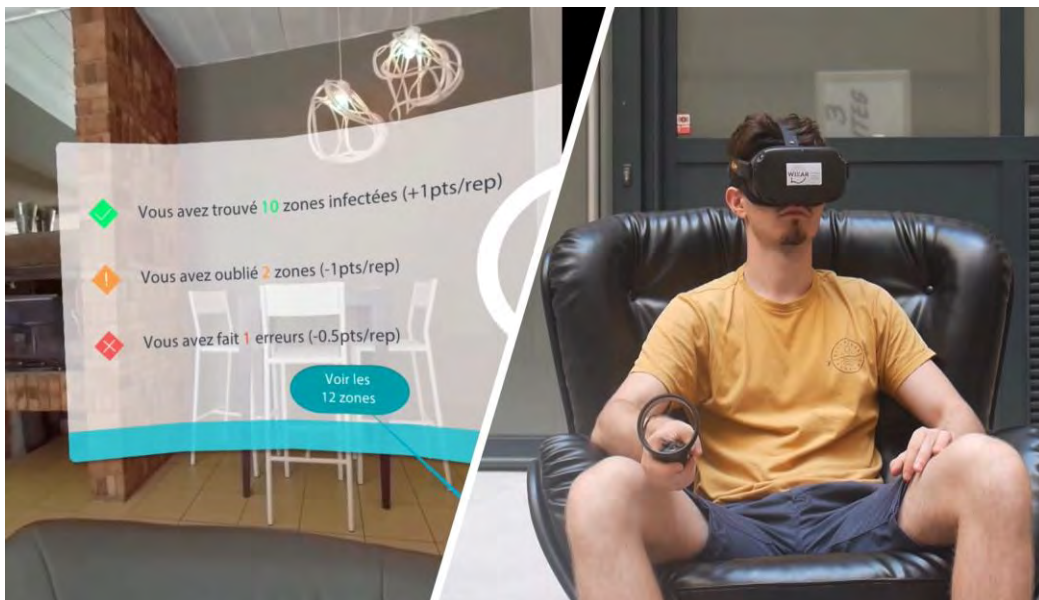
La Réalité Virtuelle de WiXar simule un environnement réel et interactif sans exposer les salariés au danger, et sans contrainte spatio-temporelle.

Le résultat : Les salariés, confrontés à une situation particulière, apprennent à identifier une série de risques spécifiques à celle-ci et à adapter leurs réactions afin de réduire l'accidentologie de l'entreprise.

La chasse aux risques de contamination à la COVID-19 en VR

La désinfection réelle des ERP est un enjeu vital de réassurance des populations. Ce module entend y répondre. Il s'adresse aux établissements recevant du public (les musées, les parcs d'attractions, les aéroports...) souhaitant former leurs agents d'entretien aux risques de contamination à la COVID-19. Face à la crise actuelle, ce personnel a un rôle crucial à jouer, et doit adopter des gestes de plus en plus techniques émergeant de protocoles très stricts. Il faut les former en conséquence. Avec WiXar, l'apprenant va devoir identifier par lui-même les zones à risques, choisir le bon outil pour les désinfecter et effectuer la désinfection.

Le plus : WiXar met à disposition sa plateforme de données statistiques permettant aux entreprises d'utiliser cette manière pour communiquer de manière transparente auprès du public.



Démonstration vidéo [ici](#)

... ET DU LEARNING

À distance ou sur site

Contrairement à certaines idées reçues, la VR n'est pas à opposer à la réalité. Elle l'enrichit, en élargissant le champ des possibles. La VR semble plus que jamais une alternative intéressante pour continuer à rêver, à découvrir et à donner du sens.

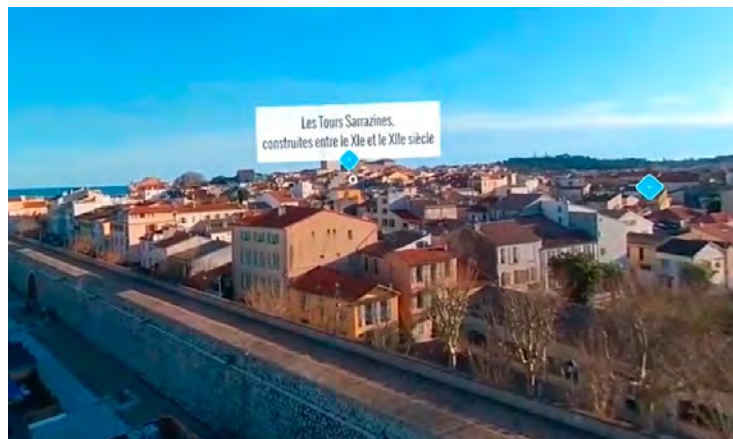
Deux types d'expériences de Learning proposées par WiXar :

Ex situ qui se pratiquent loin du lieu du sujet pour donner envie ou remplacer une visite réelle (parce qu'elles sont trop lointaines, inaccessibles, etc...)

In situ qui enrichissent le parcours du visiteur sur place donc l'expérience client. Celles qui permettent un voyage temporel ou celles qui enrichissent la visite (lieux inaccessibles...).

La découverte du Patrimoine Vauban du port d'Antibes en VR

Grâce à la VR, WiXar propose de rendre accessible une partie du port d'Antibes, qui ne l'est pas en temps normal. Trois parcours sont disponibles dont l'objectif est identique : promouvoir le patrimoine différemment. Il est possible de visiter le port à pied avec un accès dans des endroits inaccessibles aux personnes à mobilité réduite, en survol avec une vision drone et dans les fonds marins à la rencontre de la faune et de la flore locale.



Déclinable sur une grande variété de mises en situation en mode collaboratif

- L'inauguration d'un nouveau lieu comme une gare, un aéroport en étant connecté en temps réels à ses pairs
- Une Learning expédition dans une start-up avec les commentaires en live du CEO
- La visite d'un musée avec l'expertise d'un guide à qui l'on peut poser des questions
- Le test d'un nouveau service comme une ligne de bus afin de répondre aux questions des usagers...

UNE HISTOIRE DE PASSIONNÉS

L'histoire commence en 2016 avec la création par Benjamin Atlani (serial entrepreneur du web) et Matthieu Rivière (digital créatif) de l'un des tous premiers jeux marketing en réalité virtuelle sur le Web, qui reçoit un accueil incroyablement enthousiaste, et renforce surtout leur conviction dans l'intérêt et la puissance de la VR pour le Learning. Très rapidement, se pose une question simple : comment reproduire facilement la création d'une telle plateforme ? Comment permettre à des non-développeurs d'accéder à un tel outil ? C'est le point de départ et la pierre angulaire de WideWebVR, société éditrice de WiXar créée en 2018 à Aix-en-Provence par Benjamin Atlani, Matthieu Rivière, Fabrice Schnoller, pionnier de la VR 360 sous-marine et Vincent Rivalle en charge du développement commercial.

Aujourd'hui, WiXar, c'est une équipe aux compétences multiples et complémentaires avec 4 associés fondateurs et 5 personnes en développement, marketing et gestion de projet. Tous experts de réalité virtuelle, et profondément convaincus de l'avenir de cette technologie au service de l'univers du travail et des loisirs.



Les 4 associés fondateurs.
De gauche à droite : Fabrice Schnoller, Benjamin Atlani, Matthieu Rivière, Vincent Rivalle



Une partie de l'équipe développement de WiXar

PARTENAIRES



QUELQUES RÉFÉRENCES



CONTACTS PRESSE

Agence le büro

Auberi Hautcoeur – 06 58 07 94 79 – auberi.hautcoeur@leburo-rp.com

Sandra Artoré – 06.03.43.60.25 – sandra@leburo-rp.com

PLUS D'INFOS

www.WiXar.io