

VR-ME Project Projet

Thématique : **Innovation, Santé et sécurité** | Localisation : **Bretagne Sud, Europe, France, Golfe de Gascogne, Nouvelle-Aquitaine, Pays de la Loire** | Filière : **Pêche, Pêche embarquée**

 **Projet : En cours**

 **Porteurs du projet** : Institut Maritime de Prévention – IMP,

Contexte

Les urgences à bord des navires de pêche sont des situations stressantes dans lesquelles l'équipage doit suivre des directives et des procédures spécifiques pour assurer sa sécurité.

La plupart des accidents mortels à bord des navires de pêche sont dus à un manque de connaissances sur les dispositifs et les procédures d'urgence, et à la non-exécution d'exercices de formation et de simulations périodiques. Pour assurer une réaction correcte de l'équipage de pêche dans les situations d'urgence, des formations et des simulations sont nécessaires lorsque les membres d'équipage sont exposés à une série de scénarios pour obtenir les procédures et comment les exécuter.

Actuellement, il n'existe aucun outil pour le secteur de la pêche qui puisse aider l'équipage à apprendre les procédures de réaction dans les situations d'urgence, en dehors des directives et des manuels. De plus, les formations à bord sont difficiles à planifier puisque les navires opèrent la plupart de leur temps en mer. Les environnements de réalité virtuelle deviennent un outil d'apprentissage plus efficace, où les pêcheurs peuvent expérimenter ces situations d'urgence dans des environnements immersifs, se déplacer dans un univers 3D et interagir avec des personnes et des objets.

Objectifs

- ✓ préparer les pêcheurs à mieux faire face aux situations d'urgence maritime à bord
- ✓ diminuer le taux d'accidents et de décès
- ✓ favoriser l'harmonisation des procédures d'urgence à bord
- ✓ accroître la maîtrise informatique des professionnels de la pêche et la digitalisation du secteur.

Actions

Étape 1 : Étude des urgences maritimes à bord des navires de pêche.

Les partenaires du projet

- répertorient les urgences à sélectionner en fonction de plusieurs critères,
- développent les procédures à suivre
- et rédigent ces procédures dans une langue à convertir en simulateur VR.

Étape 2 : Création d'un simulateur de réalité virtuelle

Sur la base des urgences et des procédures détectées à l'étape précédente, les partenaires du projet développent l'**environnement de réalité virtuelle** dans lequel l'utilisateur se déplace à l'intérieur d'un bateau de pêche et doit faire face à plusieurs scénarios d'urgence.

Étape 3 : Amélioration du simulateur

Enfin, les partenaires du projet **complètent et améliorent le simulateur** avec plusieurs tests avec les futurs utilisateurs de la formation pour obtenir leurs retours, produire le manuel pour gérer correctement le logiciel, compléter le simulateur avec le programme de formation, et proposer tous les contenus en anglais, espagnol, français, Néerlandais et grec.

 **Documents**

[→ Site officiel du projet](#)