



AVRIL 2021

SOYEZ PRUDENT !

IL S'AGIT DE LA DEUXIÈME NEWSLETTER DU PROJET VR-ME.

TOUS, À TRAVERS LE MONDE, ESSAYENT DE S'ADAPTER À LA PANDÉMIE DE COVID-19, QUI NOUS A FRAPPÉ IL Y A MAINTENANT UN AN. CELA A ÉGALEMENT AFFECTÉ CE PROJET. NÉANMOINS NOUS CONTINUONS À AVANCER, CERTES PLUS LENTEMENT QUE PRÉVU, MAIS TOUJOURS AVEC L'OBJECTIF DE CONTRIBUER À LA SÉCURITÉ DE NOS PÊCHEURS.

EN DÉCEMBRE 2019, 6 ORGANISMES EUROPÉENS (ARVI, EUROPÊCHE, SGS, IMP, PFA ET SQLEARN) ONT LANCÉ UN PROJET ERASMUS+ INTITULÉ "RÉALITÉ VIRTUELLE POUR LES URGENCES MARITIMES", SOUS L'ACRONYME VR-ME. PENDANT 30 MOIS, LES PARTENAIRES DU PROJET VONT TRAVAILLER À L'ÉLABORATION D'UN PROGRAMME DE FORMATION ET DE SIMULATION EN RÉALITÉ VIRTUELLE POUR LES URGENCES MARITIMES À BORD D'UN NAVIRE DE PÊCHE.

RÉALITÉ VIRTUELLE ET PROCÉDURES DE SÉCURITÉ

Soyez prudent ! C'est une expression que nous entendons ou utilisons souvent en cette période de pandémie de coronavirus.

Pour être prudent, il nous a fallu nous adapter à des équipements et des pratiques. Dorénavant nous portons un masque, nous gardons une distance sociale, nous nous lavons les mains régulièrement pour ne citer que les mesures les plus générales. Nous avons également appris à suivre les consignes qui nous ont été données sur la façon et le temps utile pour le lavage des mains ainsi que sur le port et l'ajustement du masque. La première fois qu'il nous a fallu mettre un masque, nous avons tous été un peu maladroits, le masque a peut-être été mis à l'envers ou nous l'avons mal ajusté.... Les porteurs

de lunettes se sont rendus compte également de certaines problématiques lorsque l'air expiré en haut du masque passe derrière les lunettes, cela provoque cette formation de buée gênante. Imaginons que cela nous arrive, juste au moment où nous voulons traverser une rue avec beaucoup de circulation. À présent, nous y sommes habitués et même si ce n'est pas très plaisant, nous savons mieux comment protéger notre santé et notre sécurité. En bref, la sécurité peut être intégrée en collectant des informations et avec de la pratique.

Cela vaut aussi pour les activités quotidiennes à bord des navires de pêche. Même s'ils tentent de travailler en permanence en toute sécurité, il existe certaines situations où la santé et la sécurité des pêcheurs sont en jeu. En mer, bien plus qu'à terre, la gestion des situations d'urgence telles que l'abordage, l'incendie, le naufrage... nécessite une totale maîtrise et un vrai savoir-faire de la part des marins. Ils doivent donc être parfaitement formés et pratiquer régulièrement pour essayer de faire face à ces situations d'urgence.

LA RÉALITÉ VIRTUELLE PEUT ÊTRE UN EXCELLENT MOYEN POUR FAMILIARISER LES PÊCHEURS AUX PROCÉDURES DE SÉCURITÉ DANS UN ENVIRONNEMENT SÛR. C'EST UN BON COMPLÉMENT À LA THÉORIE ET AUX EXERCICES PRATIQUES.

Le projet VRME vise à développer des scénarios de réalité virtuelle pour les situations d'urgence à bord de navires de pêche afin de familiariser les marins avec des procédures à suivre et donc de contribuer à leur sécurité.

TRANSFÉRER DES SCÉNARIOS VERS DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Jusqu'à présent, nous avons travaillé sur des scripts utilisant les informations de base nécessaires pour représenter les situations d'urgence à bord des navires et garantir un résultat sûr. Certains scripts ont ensuite été traduits en scénarios de réalité virtuelle intégrant des informations et des actions demandées pour chaque membre d'équipage.

La situation d'abandon du navire par exemple implique des actions comme passer un appel d'urgence, utiliser la balise radio, comment porter un gilet de sauvetage et une combinaison de survie, accéder au point de rassemblement et au radeau...

pour que chaque membre d'équipage sache instinctivement quoi faire, quand et comment.



Cet outil de formation sera en mesure de fournir un environnement virtuel dans lequel l'utilisateur se déplace sur un navire de pêche et doit faire face à plusieurs scénarios d'urgence, contribuant ainsi à la familiarisation des urgences maritimes.

Nous sommes en train de déterminer combien de scénarios pourront être développés en réalité virtuelle. Pour chaque scénario sélectionné, un membre d'équipage devra, en fonction de son "rôle", effectuer certaines actions afin de valider la formation.

QUELLE EST LA PROCHAINE ÉTAPE ?

La phase de développement a déjà démarré avec la création de l'environnement en 3D.

À la fin de la première phase du développement, les scénarios seront testés par les partenaires afin de fournir un retour d'expérience pour de futures améliorations. Ils pourront aussi être améliorés via plusieurs tests dans les différents pays de l'UE partenaires du projet avec les futurs utilisateurs. Elles seront complétées par un manuel pour utiliser correctement le logiciel, avec un programme de formation, et tous les contenus développés dans les différentes langues des pays partenaires du projet (anglais, espagnol, français, néerlandais et grec).

RESTEZ CONNECTÉ

Si vous souhaitez suivre le projet VR-ME, vous pouvez vous tenir informé en vous abonnant à la newsletter sur <https://vr-me.eu/newsletter/>.

Pour cela contactez-nous directement via <https://vr-me.eu/contact/> ou au +33 297350430.

Vous pouvez également suivre le projet sur les réseaux sociaux via [LinkedIn](#) et / ou Twitter (@VRME_EU).

Merci!