

JUILLET 2022

IL EST TEMPS DE DIRE AU-REVOIR

DEPUIS DÉCEMBRE 2019, LES PARTENAIRES DU PROJET VR-ME ONT TRAVAILLÉ POUR DÉVELOPPER LE PREMIER OUTIL DE FORMATION EN RÉALITÉ VIRTUELLE À DESTINATION DU SECTEUR DE LA PÊCHE. CELUI-CI VISE À AIDER LES ÉQUIPAGES À MAÎTRISER LES PROCÉDURES À SUIVRE EN SITUATION D'URGENCE. CE PROJET N'EST QU'UNE PREMIÈRE ÉTAPE, LES PARTENAIRES SONT RÉSOLUS À POURSUIVRE LE TRAVAIL.



EN DÉCEMBRE 2019, SIX EXPERTS DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE MARITIME AINSI QUE DES REPRÉSENTANTS DE L'INDUSTRIE EUROPÉENNE DE LA PÊCHE, ONT LANCÉ UN PROJET ERASMUS+ APPELÉ "RÉALITÉ VIRTUELLE POUR LES URGENCES MARITIMES", SOUS L'ACRONYME "VR-ME". PENDANT 30 MOIS, ILS ONT TRAVAILLÉ SUR LE DÉVELOPPEMENT D'UN PROGRAMME DE FORMATION ET DE SIMULATION EN RÉALITÉ VIRTUELLE POUR LES

SITUATIONS D'URGENCE À BORD DES NAVIRES DE PÊCHE.

LA NÉCESSITÉ D'AMÉLIORER LA SÉCURITÉ EN MER

La sécurité en mer dans le secteur de la pêche fait rarement la une des médias ! Quand c'est le cas, c'est le plus souvent à cause d'accidents et de décès. Il n'en demeure pas moins qu'un trop grand nombre de pêcheurs subissent encore des accidents graves ou des décès liés au travail, même au sein de l'Union européenne d'aujourd'hui. L'UE et ses États membres sont souvent à la traîne en ce qui concerne la mise en œuvre et la ratification des instruments législatifs établis au niveau international sur la sécurité en mer dans le secteur de la pêche, en particulier si on les compare au secteur du transport maritime.



La sécurité en mer est de la responsabilité de chacun. Un taux élevé d'accidents ne participe pas à l'attractivité du métier et reste un frein à l'arrivée de jeunes dans la profession. C'est pourquoi, avec le projet VR-ME, les partenaires ont pour objectif de préparer les pêcheurs à mieux faire face aux situations d'urgence à bord, de diminuer le taux d'accidents et de décès, d'aller vers une harmonisation des procédures d'urgence à bord et d'augmenter les connaissances—de la pêche professionnels et la digitalisation du secteur.

TEST DU MODULE DE FORMATION

Des essais du simulateur de réalité virtuelle ont eu lieu en France, en Espagne et aux Pays-Bas. Dans ces mêmes pays ainsi qu'en Grèce, des journées d'information ont été organisées pour effectuer une évaluation auprès des professionnels du secteur afin de valider ou d'améliorer les versions initiales

C'est ce qu'à fait SQLearn en juin dernier en Grèce au salon Posidonia 2022. Les participants du secteur de la pêche ont été très satisfaits de la démonstration et ont déclaré avoir été étonnés par le développement de la VR. Cet événement a fait ressortir l'importance du choix des scénarios ainsi que la convivialité de la réalité virtuelle pour ce type d'application.

Simultanément, aux Pays-Bas, le choix a été fait de réaliser les tests et la journée d'information auprès de personnes novices dans le secteur des pêches maritimes. L'application a également reçu un accueil très positif. Les participants ont été particulièrement enthousiasmés par l'environnement virtuel qui a contribué au sentiment de s'entraîner au plus près de la réalité. Les participants ont également indiqué que cette façon d'apprendre les avait incités à développer davantage de procédures d'urgence sous cette forme. En résumé, la formation sur simulateur a permis aux participants de se sentir mieux préparés à la formation de base à la sécurité, à l'application des procédures d'urgence et aux situations d'urgence potentielles à bord.

LA CONFÉRENCE DE DIFFUSION DE LA FORMATION VR-ME

Après les phases de développement, de test et d'intégration des retours, il était temps de présenter le simulateur de formation VR-ME au grand public. En juillet, le consortium du projet a organisé une conférence de diffusion à Bruxelles au Parlement européen, co-organisée par M. Gabriel Mato, membre de la commission de la pêche du Parlement européen.

Les objectifs et les résultats du projet ont été présentés et les participants ont pu profiter d'une séance de démonstration de l'outil de formation en 3D. Ils ont également pu tester eux-mêmes l'outil de simulation Oculus.

Le résultat du projet a été jugé comme très positif. C'est maintenant entre vos mains. Vous pouvez librement utiliser l'outil de formation VR-ME.

Nous vous invitons à télécharger le logiciel via xx et notre site Web. Vous y trouverez également les directives d'installation et le manuel du simulateur.

CONTACT

Site internet : www.vr-me.eu

LinkedIn: @VRME_EU

Twitter: @VRME_EU

Nous vous remercions de l'intérêt porté au projet et nous souhaiterions connaître vos retours d'expériences d'enseignement et/ou de formation avec le simulateur de réalité virtuelle pour les situations d'urgences maritimes.

Consortium du projet :

Institut Maritime de Prévention (IMP), le coordinateur du projet [website](#)

SGS TECNOS, une entreprise de formation renommée axée sur la sécurité au travail, [website](#)

SQLearn, le développeur de logiciel [website](#)

ARVI, la coopérative des armateurs de pêche du port de Vigo, [website](#)

Europêche, le principal représentant de l'industrie de la pêche en Europe, [website](#)

PFA, l'association des chalutiers/congélateurs pélagiques, [website](#)