

# P21 - Valorisation des techniques de réalité virtuelle par la Chambre d'Agriculture de la Mayenne

Auteur : **Thomas CHANET** – Chambre d'Agriculture de la Mayenne- France  
[thomas.chanet@mayenne.chambagri.fr](mailto:thomas.chanet@mayenne.chambagri.fr)

## Contexte

La Chambre d'agriculture de la Mayenne accompagne depuis plus de 30 ans les éleveurs dans leurs projets bâtiments : de la phase de conception à la réalisation de permis de construire, et plus récemment, dans l'étape suivante : le suivi de chantier.

Dans un contexte concurrentiel prononcé au sein de son secteur géographique, nous avons cherché à apporter un service supplémentaire à nos éleveurs afin de nous démarquer.

Cette technologie étant émergente dans le domaine de l'habitat, il nous a semblé intéressant de l'adapter aux bâtiments d'élevages.

## Objectifs

- Innover dans les méthodes de conception en bâtiment d'élevage.
- Se démarquer de la concurrence.

## Descriptif Technique

Masque de Réalité Virtuelle HTC Vive combiné à ses capteurs et un ordinateur dédié.

## Utilisations en Bâtiment d'Elevage

Utilisation: Visualisation 3D grandeur nature de projets bâtiment avant réalisation par le client et/ou les artisans.

- Méthode:
- Conception du projet bâtiment
  - Réalisation de plans en 2D et maquette 3D
  - Conversion de la maquette 3D en réalité virtuelle
  - Présentation via le masque de réalité virtuelle

Avantages :

- Visualiser le projet avant réalisation (circulations, volumes, etc.)
- Permet de déceler plus facilement les erreurs techniques ou de conception

Limites :

- Conversion du fichier 3D en Réalité Virtuelle par prestataire
- Coût : inadapté à de petits projets

## Applications réalisées et envisagées

Réalisée: Projet bâtiment de démonstration à des fins promotionnelles pour notre savoir-faire en conception bâtiment.

Envisagée: En continuité de la démarche de conseil en bâtiment d'élevage, immersion du client dans son projet.

## Contact technique et commercial