

# vinum

AU SERVICE DES FORMATIONS  
AGRICOLES • VITICOLES • FORESTIÈRES

## Guide d'utilisation • AMPÉLOS



# SOMMAIRE

## 03 Avant-propos

## 04 Partie 1 : Utilisateur du casque

Thème 1 : Installation d'AMPÉLOS  
 Thème 2 : Premiers pas avec le casque  
 Thème 3 : Approfondissement de l'application

## 32 Partie 2 : Utilisateur du logiciel PC

Thème 1 : Installation d'AMPÉLOS PC  
 Thème 2 : Premiers pas dans le logiciel  
 Thème 3 : Approfondissement

## 52 Partie 3 : Outils de formation

Focus sur les outils

## 70 Auteurs

# Avant-propos

Le guide AMPÉLOS est organisé en trois parties :

- La première partie est dédiée à l'application sur le casque Meta Quest®.
- La seconde partie traite du logiciel PC AMPÉLOS, essentiel pour mener à bien vos sessions de formation.
- La dernière partie revient sur les outils communs entre l'application et le logiciel.

Ce guide fait partie d'un ensemble de documents consacrés aux services du Programme VINUM.

Avant de commencer la lecture, nous vous recommandons de consulter le **guide Meta Quest®**, qui vous familiarisera avec l'utilisation du casque ainsi que les recommandations associées.



### ► Questionnaires de satisfaction

Venez compléter les questionnaires afin de nous aider à améliorer nos services.



### ► FAQ

Une question spécifique ? Consultez la FAQ.



### ► Contacter le service technique

Un problème non résolu par le guide ?  
 Trouvez une solution avec le service d'assistance.

# Partie



## Utilisateur du casque

### p06 Thème 1 : Installation d'AMPÉLOS

---

Le thème 1 se concentrera sur la mise en place et la maintenance de l'application AMPÉLOS sur le casque Meta Quest®.

- 6. Installation sur le Meta Quest®**
  - ▶ Installer l'application AMPÉLOS sur votre casque
- 10. Mise à jour et désinstallation**
  - ▶ Mettre à jour l'application AMPÉLOS
  - ▶ Supprimer l'application de votre casque

### p12 Thème 2 : Premiers pas avec le casque

---

Dans cette thématique, nous vous proposons une présentation rapide de l'interface afin que vous puissiez vous repérer facilement dans l'application AMPÉLOS.

- 12. Vocabulaire**
  - ▶ Comprendre le vocabulaire Meta utilisé dans les fiches
- 14. Démarrage de AMPÉLOS**
  - ▶ Trouver l'application AMPÉLOS dans le casque et savoir la quitter
  - ▶ Configurer une zone de sécurité
- 18. Prise en main rapide**
  - ▶ Comprendre les actions possibles via les manettes
  - ▶ Réaliser ses premières navigations et actions dans l'application
- 22. Menu AMPÉLOS**
  - ▶ Présentation des outils disponibles dans le menu AMPÉLOS

### p26 Thème 3 : Approfondissement de l'application

---

Dans la dernière partie, nous vous proposons des fiches d'approfondissement visant à répondre à des besoins spécifiques dans la formation à la taille de la vigne.

- 26. Calibration du sol**
  - ▶ Calibrer le sol pour positionner correctement le pied de vigne
- 28. L'ancre, un usage en équipe ou solitaire**
  - ▶ Synchroniser le sol pour travailler en équipe
  - ▶ Usage de l'ancre

## THÈME 1 : INSTALLATION

## Installation sur le Meta Quest®

## ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72 et v74
- Application : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

## ► OBJECTIFS

Installer l'application AMPÉLOS sur votre casque

L'installation se fait en 5 étapes.

## ÉTAPE 1

Vous devez fournir à NYX ÉDITIONS l'adresse e-mail utilisée lors de la création de votre compte Meta.

## ÉTAPE 2

Dans votre boîte de messagerie, vous recevrez un e-mail de **Meta Horizon** (do\_not\_reply@email.meta.com) avec pour objet “ *Invitation au canal de sortie de NyxSquad* ”.



Figure 1 - Mail d'invitation Meta

Dans le corps du message, vous êtes invité à installer une version pré-commercialisée AMPÉLOS. Il s'agit bien de la version **officielle** AMPÉLOS. Pour lancer le téléchargement, cliquez sur le lien fourni dans l'e-mail.

## ÉTAPE 3

Vous serez ensuite redirigé vers la page AMPÉLOS sur le site de **Meta Quest®** (Oculus).

- Si vous n'êtes pas encore connecté à votre compte Meta, vous devrez vous identifier.
- Une fois connecté, vous devez accepter **les conditions d'utilisation**. Sans cela, le téléchargement de l'application ne pourra pas se lancer (voir figure 2).

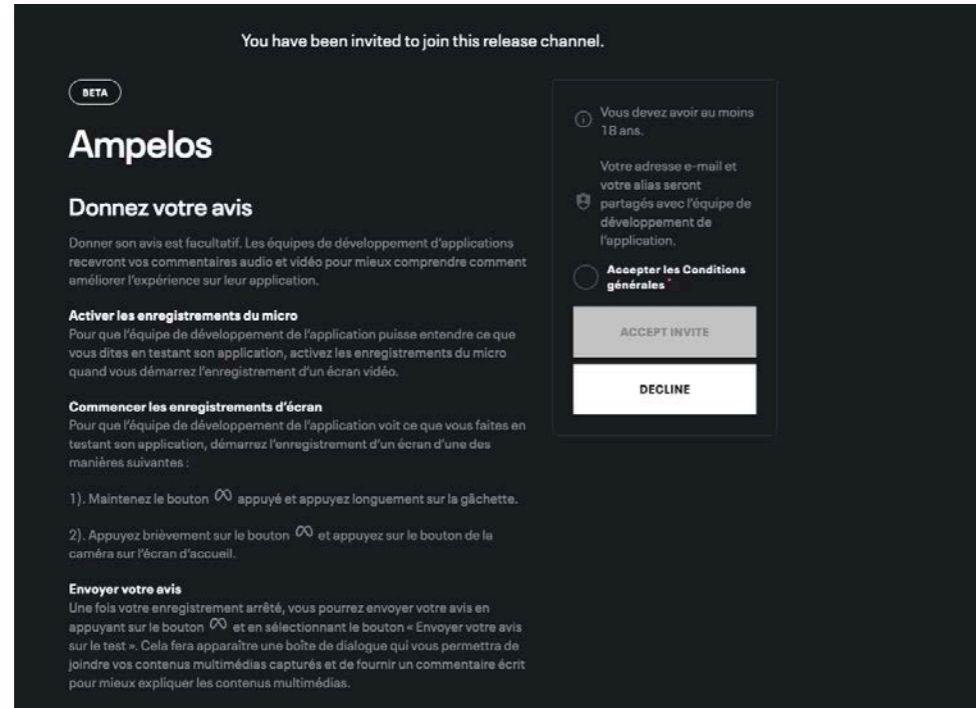


Figure 2 - Page AMPÉLOS sur le site de Meta Quest® Oculus

## ÉTAPE 4

Une fois les conditions acceptées, l'application apparaîtra automatiquement dans votre casque ou sur l'application mobile Meta.

Vous aurez alors deux options pour installer l'application :

- Directement depuis votre casque (voir figure 3)
- Via l'application Meta mobile (voir figure 4)

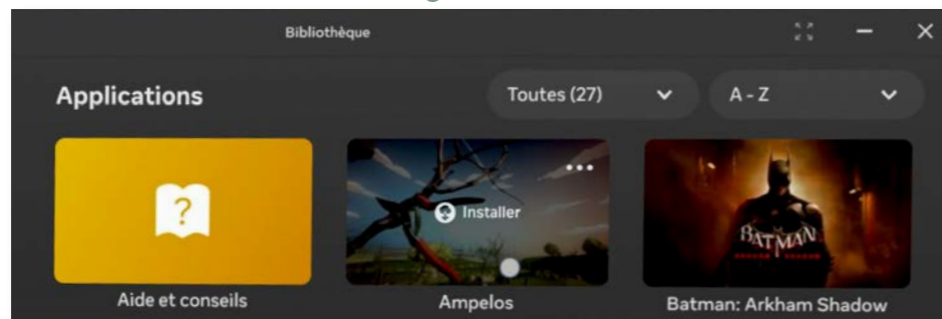


Figure 3 - Focus sur l'application non installée sur la bibliothèque du Meta Quest®



Figure 4 - Visuel de l'application AMPÉLOS dans l'application mobile Meta

Le temps de chargement dépend de la qualité de votre connexion Internet, mais il ne devrait pas dépasser 10 minutes.

## ÉTAPE 5

Une fois l'installation réalisée, vous recevrez une notification sur l'**application Meta mobile** ainsi qu'une autre sur votre casque Meta Quest®.

# THÈME 1 : INSTALLATION

## Mise à jour et désinstallation

### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72 et v74
- Application : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

### ► OBJECTIFS

Mettre à jour l'application AMPÉLOS  
Supprimer l'application de votre casque

## MISE À JOUR

Il existe deux façons d'être averti d'une mise à jour :

- Sur l'application Meta Mobile
- Sur votre casque Meta Quest®, via les notifications de la barre des tâches

Tout comme pour l'installation de l'application, vous pouvez choisir de lancer la mise à jour directement depuis votre casque ou via l'application Meta Mobile.

Vous recevrez une notification une fois la mise à jour terminée.

## DÉSINSTALLATION


### Rappel important

Désinstaller l'application est une action définitive. Vous ne pourrez pas utiliser l'e-mail d'installation reçu par Meta Horizon pour réinstaller AMPÉLOS.

Si vous souhaitez réinstaller l'application, vous devrez fournir à nouveau votre adresse e-mail Meta à NYX ÉDITIONS.

Pour désinstaller l'application AMPÉLOS, vous devez effectuer l'action directement depuis votre casque Meta Quest®.

Étapes de désinstallation :

- Rendez-vous dans votre **bibliothèque Meta**
- Recherchez l'**application AMPÉLOS**
- Sélectionnez les actions possibles en cliquant sur l'icône suivante : 
- Un menu s'ouvre (*voir figure 1*) et choisissez " Désinstaller "

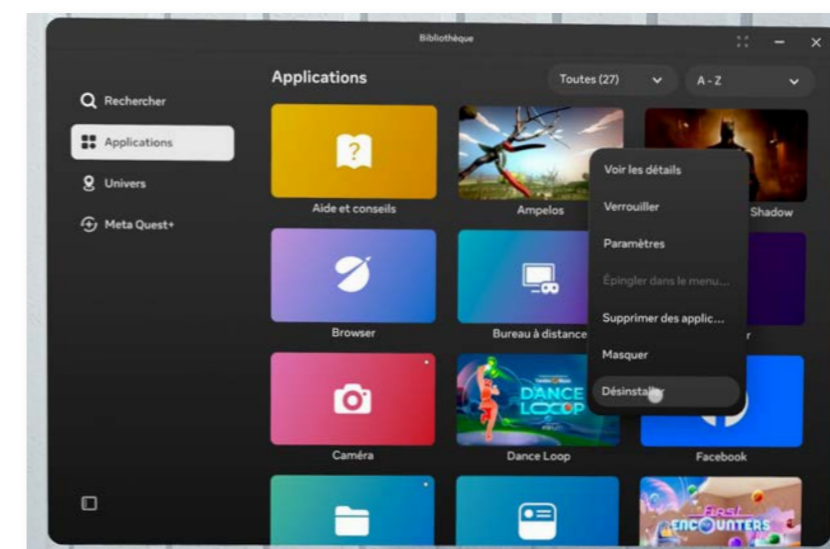


Figure 1 - Menu d'action ouvert

## THÈME 2 : PREMIERS PAS

### Vocabulaire

#### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72 et v74
- Application : 1.0.20.526


Publié le 11 mars 2025

#### ► OBJECTIFS

Comprendre le vocabulaire Meta utilisé dans les fiches

Nous vous proposons un rappel des termes utilisés dans le guide utilisateur AMPÉLOS. Pour plus d'informations, nous vous encourageons à consulter le guide utilisateur Meta du Programme VINUM, qui vous permettra de prendre en main votre casque Meta Quest® et de mieux comprendre les nomenclatures employées.

## MENU GÉNÉRAL

Il s'agit du menu accessible via la **touche Meta** de votre **manette droite** . Ce menu vous permet d'accéder à vos applications et aux réglages.

## BIBLIOTHÈQUE

C'est ici  que sont stockées toutes les applications installées sur votre casque Meta Quest®.

## CAMÉRA RÉELLE

Contrairement à la caméra immersive, la caméra réelle vous permet de voir votre environnement physique. Les éléments en réalité augmentée y sont directement superposés.

## THÈME 2 : PREMIERS PAS

### Démarrage de AMPÉLOS

#### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72 et v74
- Application : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

#### ► OBJECTIFS

Trouver l'application AMPÉLOS dans le casque et savoir la quitter  
Configurer une zone de sécurité

## OÙ TROUVER AMPÉLOS ?

Si vous n'avez pas ouvert récemment l'application AMPÉLOS, vous devez vous rendre dans la **bibliothèque** de votre casque Meta Quest®.

Pour cela, appuyez sur le bouton **Meta** (∞) de votre manette droite. Vous devez ainsi obtenir l'interface de la *figure 1*.

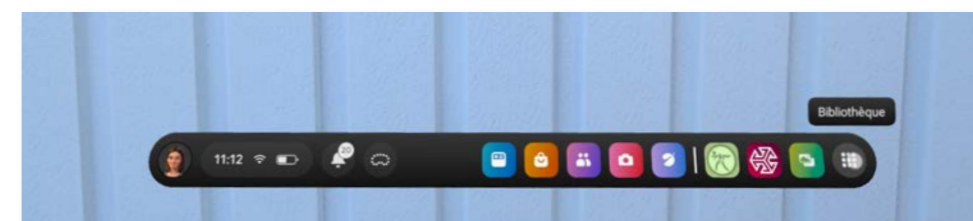


Figure 1 - Menu Meta ouvert avec le curseur pointé sur la bibliothèque

Avec votre manette ou votre main, cliquez sur le bouton **bibliothèque** (📖), situé dans la barre de navigation à *droite*, dans la section **raccourcis**. Une fois la bibliothèque ouverte, trouvez l'application AMPÉLOS (🦋).

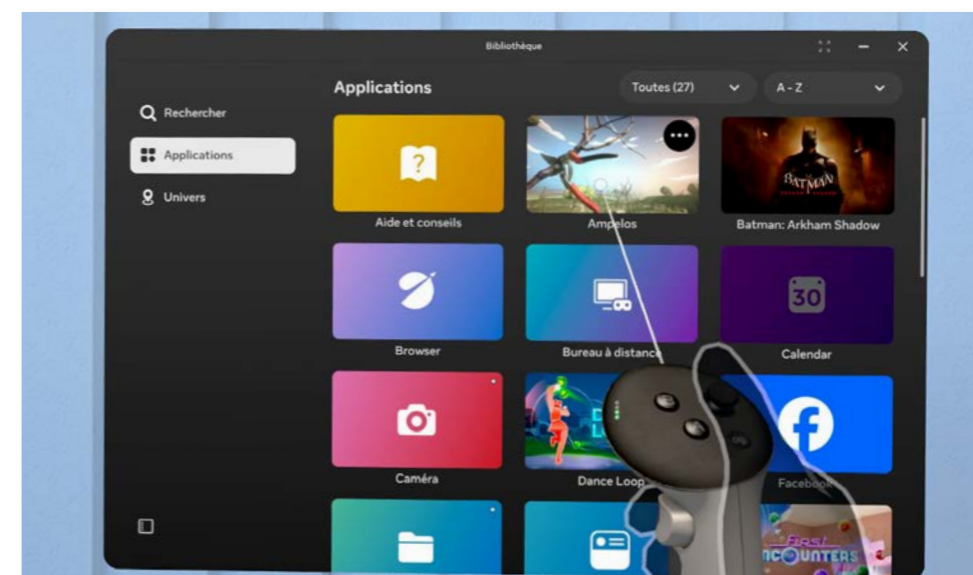


Figure 2 - Application AMPÉLOS dans la bibliothèque Meta

#### Rappel

Vous pouvez trier les applications par ordre alphabétique.



## COMMENT QUITTER AMPÉLOS ?

Pour quitter AMPÉLOS, vous avez deux possibilités :

### Via le menu AMPÉLOS

Pour cela, cliquez sur le bouton **menu** (☰) situé sur votre manette gauche. Lorsque le menu s'ouvre, vous verrez le **menu AMPÉLOS** face à vous. Le bouton **quitter** est situé en bas (voir figure 3). Après avoir cliqué dessus, vous serez redirigé vers le **menu Meta**.

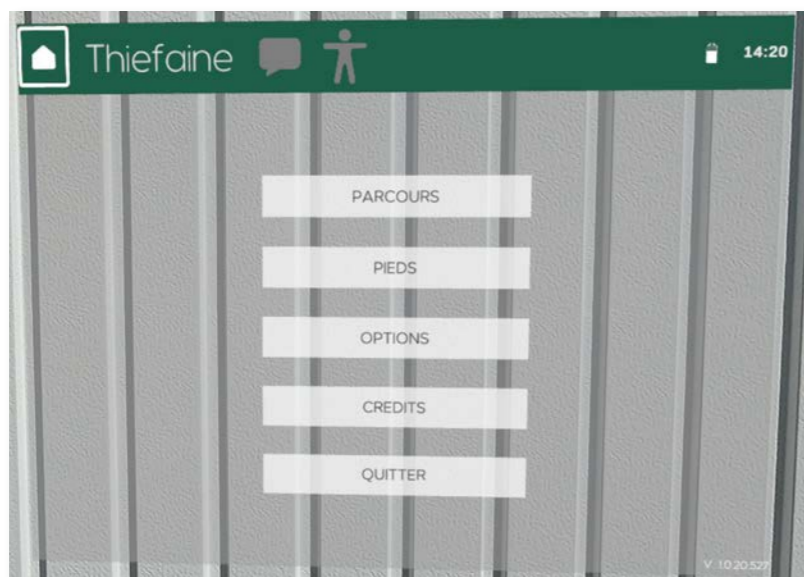


Figure 3 - Menu AMPÉLOS

### Via le menu Meta

Pour cela, cliquez sur le bouton **Meta** (∞) situé sur votre manette droite. Lorsque le menu s'ouvre, vous verrez l'application AMPÉLOS dans la fenêtre de navigation centrale (voir figure 4). Cliquez sur le bouton **quitter** à gauche pour fermer définitivement l'application.

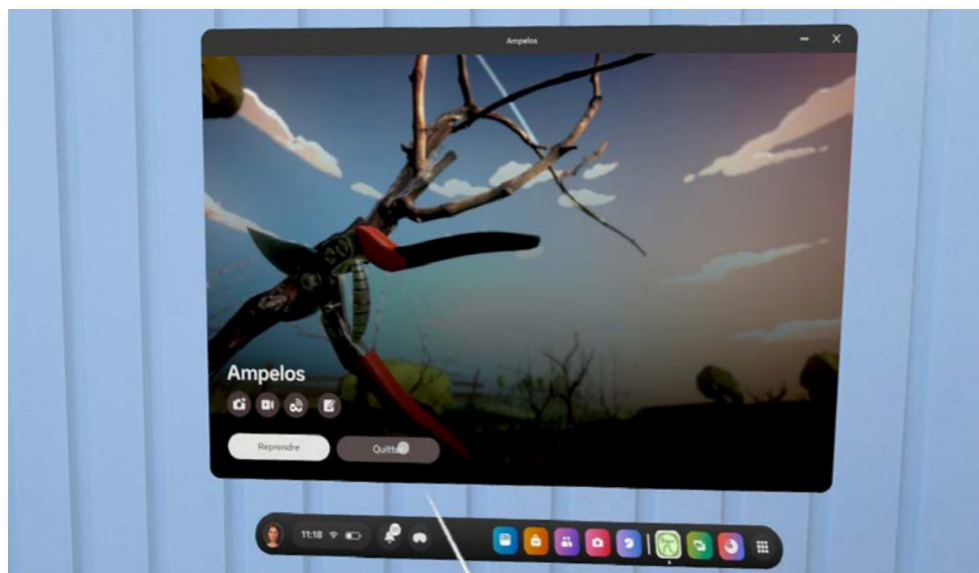


Figure 4 - Application AMPÉLOS, via le menu Meta

## ZONE DE SÉCURITÉ POUR L'APPLICATION

AMPÉLOS est une application qui utilise la **caméra réelle**, ce qui signifie que vous visualisez l'environnement réel qui vous entoure. Vous ne serez donc jamais coupé de votre espace physique. Toutefois, un espace minimum de 3m x 3m est requis pour travailler en toute sécurité.

Pour garantir une sécurité maximale avant de lancer l'application AMPÉLOS, prenez le temps de (re)définir votre espace. Cliquez sur le bouton **Meta** (∞) situé sur la manette droite. Dans la barre de navigation en bas, cliquez sur la zone à gauche où se trouvent l'heure, la batterie et le Wi-Fi, qui correspondent aux paramètres rapides (voir figure 5).

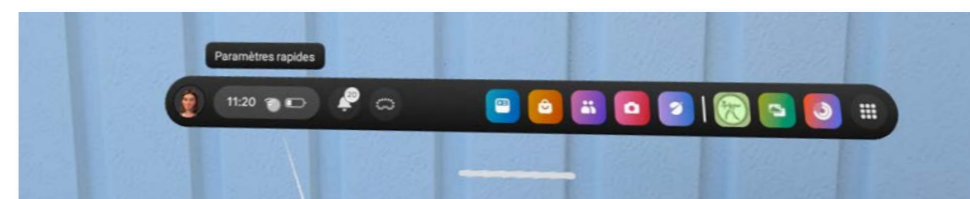


Figure 5 - Focus sur les paramètres rapides du menu Meta

Dans la fenêtre de navigation qui s'ouvre, sélectionnez l'outil **limite** (voir figure 6) situé à gauche, puis suivez les instructions de Meta.

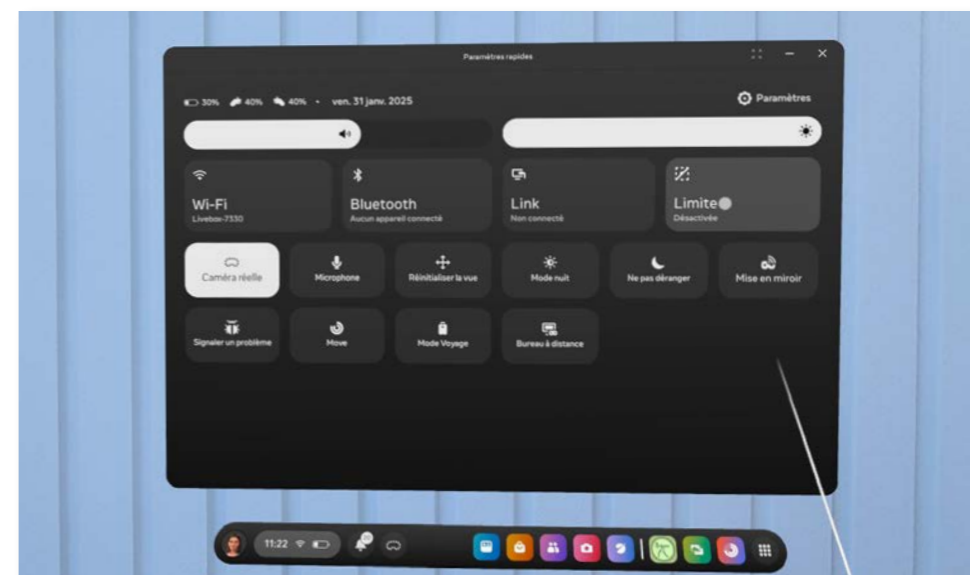


Figure 6 - Focus sur l'outil limite

## QUEL MATÉRIEL POUR AMPÉLOS

Dans cette application vous devrez utiliser vos **manettes Meta Quest®**. Il n'est pas possible d'utiliser les mains.

## THÈME 2 : PREMIERS PAS

### Prise en main rapide

#### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72 et v74
- Application : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

#### ► OBJECTIFS

Comprendre les actions possibles via les manettes  
Réaliser ses premières navigations et actions dans l'application

## BIENVENUE

En arrivant dans l'application AMPÉLOS, un premier pied de vigne (taille Guyot double) vous est proposé, accompagné d'un sécateur posé sur les sarments (voir figure 1).



Figure 1 - Visuel de l'ouverture de AMPÉLOS

## STICK ANALOGIQUE : DÉPLACER MON PIED

À votre arrivée, le pied de vigne de taille Guyot double doit se trouver au centre de votre zone de travail (**limite Meta**) définie dans le casque. Si le pied n'est pas positionné à votre convenance, vous pouvez le déplacer à l'aide du **stick analogique gauche** (voir figure 2). Ce dernier permet de déplacer le pied sur un axe horizontal. Pour recalibrer le pied, rendez-vous dans les options du **menu AMPÉLOS**.

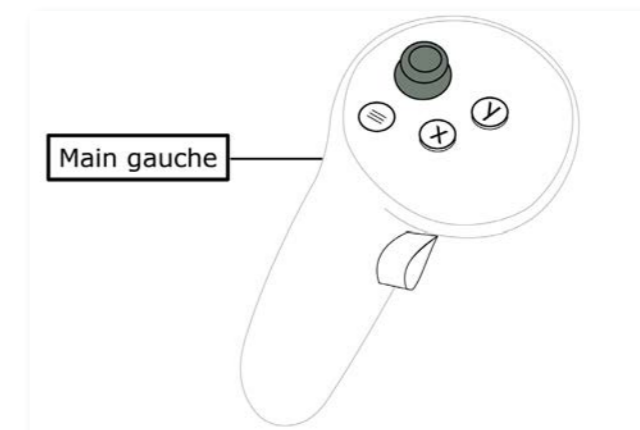


Figure 2 - Focus sur le stick analogique

Le déplacement du pied se fait dans toutes les directions :

- Pour que le pied se **rapproche** il faut actionner le stick vers l'**avant**
- Pour que le pied **s'éloigne** il faut actionner le stick vers l'**arrière**
- Pour que le pied se déplace à **droite** il faut actionner le stick vers la **gauche**
- Pour que le pied se déplace à **gauche** il faut actionner le stick vers la **droite**

## GÂCHETTE : PRENDRE LE SÉCATEUR

Pour prendre votre outil de travail, dirigez votre main avec la manette vers le sécateur. Une fois sur celui-ci, cliquez sur la **gâchette** pour le saisir (voir figure 3). Pour l'utiliser, appuyez également sur cette même **gâchette**.

Si vous souhaitez changer de main, rapprochez vos deux mains et actionnez la **gâchette** sur la manette opposée.

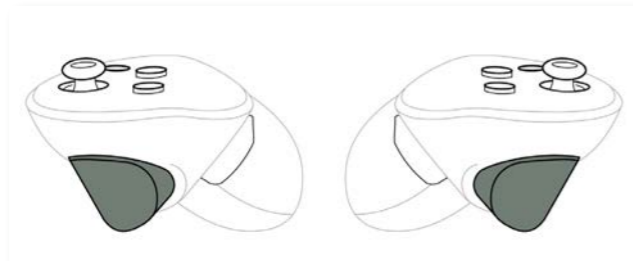


Figure 3 - Focus sur les gâchettes

## BOUTON Y : REVENIR EN ARRIÈRE

Si vous n'êtes pas satisfait de votre taille de vigne, vous pouvez annuler vos actions en cliquant sur le **bouton Y** situé sur la manette de gauche (voir figure 4). À chaque clic vous revenez à l'action précédente.

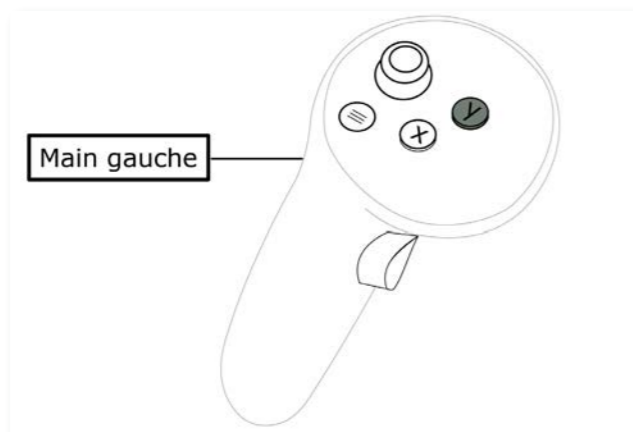


Figure 4 - Focus sur le bouton Y

## BOUTON A : VOIR LA SÈVE

À tout moment, vous pouvez activer l'affichage de la circulation de la sève dans votre pied. Pour cela, cliquez sur le **bouton A**, situé sur la manette droite (voir figure 5). Pour désactiver cette fonctionnalité, cliquez de nouveau sur le **bouton A**.

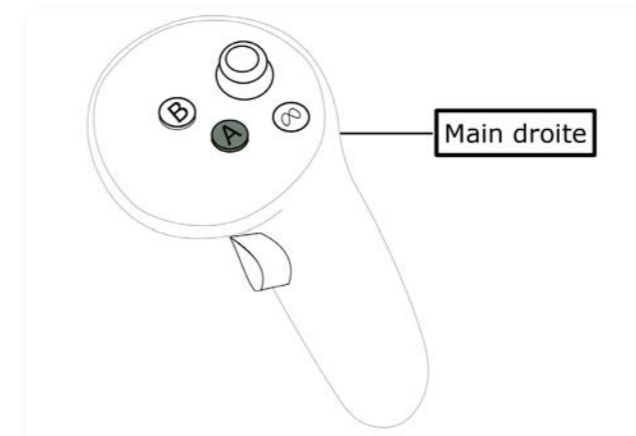


Figure 5 - Focus sur le bouton A

## BOUTON MENU : MENU AMPÉLOS

Pour afficher les fonctionnalités de l'application, utilisez le bouton **menu** (le bouton à l'arrière), situé sur la **manette gauche** (voir figure 6). Le **menu** s'affiche alors dans votre champ de vision. Pour le fermer, appuyez à nouveau sur le **bouton menu**.

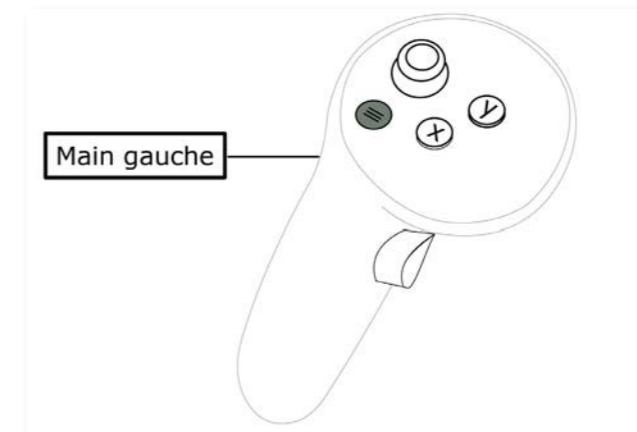


Figure 6 - Focus sur le bouton Menu

### Conseil

Pour renforcer l'immersion et l'illusion de réalisme, il est essentiel de régler le son du casque au maximum. Le " clic " du sécateur, joue un rôle crucial en créant l'illusion pour le cerveau.

## THÈME 2 : PREMIERS PAS

### Menu AMPÉLOS

#### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72 et v74
- Application : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

#### ► OBJECTIFS

Présentation des outils disponibles dans le menu AMPÉLOS

## INTRODUCTION

Le **menu AMPÉLOS** est composé de deux parties (voir figure 1):

- La barre d'entête verte
- Le corps du **menu**, composé des boutons d'action

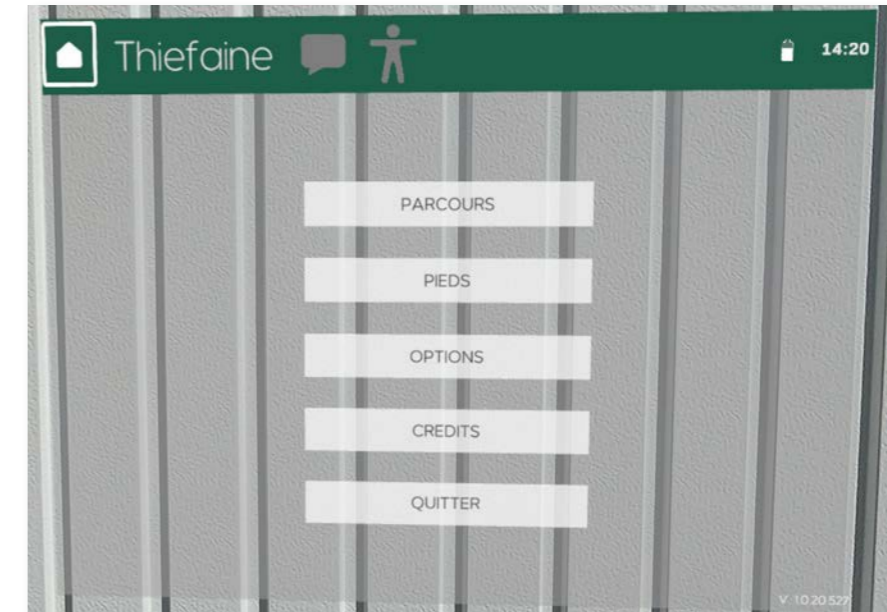


Figure 1 - Menu AMPÉLOS

## BARRE D'ENTÊTE VERTE

Dans cette partie, vous retrouvez 5 éléments :



Figure 2 - Barre d'entête verte du menu AMPÉLOS

### 1 - Icône Maison

Cette icône  permet de revenir en arrière à tout moment dans le **menu AMPÉLOS**.


## 2 - Nom de l'utilisateur

Ce nom est utilisé sur le PC pour identifier les utilisateurs. Il est important de le personnaliser. Pour modifier le nom, cliquez dessus avec la **gâchette** de l'une de vos manettes. Un clavier apparaît en dessous (voir figure 3). Une fois votre nom inscrit, appuyez sur le bouton " Entrée " pour enregistrer les modifications.




Figure 3 - Menu META ouvert avec le curseur pointé sur la bibliothèque


## 3 - Bulle d'information

Cette fonctionnalité  n'est pas encore active dans AMPÉLOS. Elle fera partie des futurs développements et fournira des informations sous forme d'étiquettes (indiquant les sarments, bourgeons, bois, etc.).

## 4 - Posture durant la taille

Pour visualiser votre posture pendant la taille, cette icône  permet d'activer ou de désactiver l'avatar, miroir de votre posture. Pour se faire, utilisez la **gâchette** de l'une de vos manettes. Lorsque l'avatar est actif, l'icône s'affiche en blanc ; elle devient grisée lorsqu'il est désactivé.

## 5 - Batterie et heure

À droite, vous retrouvez un indicateur affichant le niveau de batterie  de votre casque Meta Quest® ainsi que l'heure.

## CORPS DU MENU

Cette partie comporte 5 boutons d'action. Pour les sélectionner, utilisez la **gâchette** (voir figure 4) d'une de vos manettes.

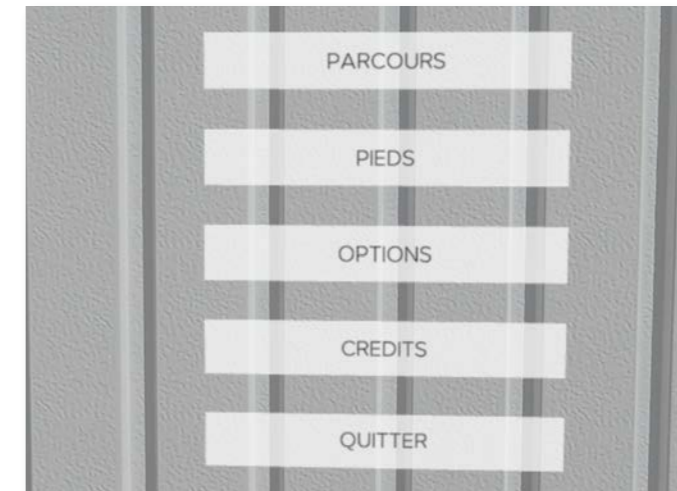


Figure 4 - Corps du menu AMPÉLOS

### Parcours

Vous y trouverez les différents parcours proposés dans AMPÉLOS.

### Pieds

Ce bouton permet d'accéder au listing des pieds disponibles dans AMPÉLOS.

### Options

Dans cette section, plusieurs réglages sont à votre disposition.

### Crédits

Ce bouton vous dirige vers la page dédiée aux concepteurs de l'application AMPÉLOS.

### Quitter

Ce bouton vous permet de quitter l'application AMPÉLOS.

## THÈME 3 : APPROFONDISSEMENT

### Calibration du sol

#### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72 et v74
- Application : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

#### ► OBJECTIFS

Calibrer le sol pour positionner correctement le pied de vigne

À chaque ouverture de l'application AMPÉLOS, il vous sera demandé de délimiter votre zone de travail (**limite**). Cette procédure garantit une utilisation du casque en toute sécurité et avec un confort optimal.

Si, après avoir délimité votre zone, le niveau du sol sur lequel se trouve votre pied de vigne ne vous convient pas, il est possible de le calibrer via le **menu AMPÉLOS**.

## MANIPULATION

### Accéder au menu

Rendez-vous dans le **menu AMPÉLOS** en appuyant sur le bouton **Menu** de la manette gauche, puis sélectionnez l'option correspondante à l'aide d'une **gâchette**.

### Activer la calibration

Dans les options affichées, activez " Calibration du sol " en appuyant sur la **gâchette**. Une fois activé, le bouton de calibration devient vert.

### Calibrer le sol

Placez votre manette droite au niveau du sol et appuyez sur la **gâchette** sans relever la manette.

Lorsque le bouton de calibration redevient blanc, cela signifie que le nouveau niveau du sol est enregistré.

#### Rappel important

Calibrer le sol n'est pas la même chose que définir les ancrs pour les travaux de groupe (cf " Travailler en équipe ").

## THÈME 3 : APPROFONDISSEMENT

### L'ancre, un usage en équipe ou solitaire

#### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72 et v74
- Application : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

#### ► OBJECTIFS

Synchroniser le sol pour travailler en équipe  
Usage de l'ancre

## LES USAGES D'UNE ANCRE

L'**ancre** permet de positionner le pied exactement là où vous le souhaitez. Par exemple, il est possible d'ancrer le pied sur une table, ce qui facilite l'observation des pieds de petite taille en formation, sans avoir à se pencher au sol pour les examiner.

### Travail en équipe

Pour une expérience fluide et **synchronisée** lors de la taille de la vigne avec plusieurs participants, il est essentiel que le sol soit calibré de la même manière sur tous les casques. Cela garantit que le pied se présente de manière **identique** pour tous les utilisateurs.

### En solitaire

Lorsque l'utilisateur découvre l'outil pour la première fois ou lorsque le casque passe de main en main, l'ancre permet de **bloquer** le mouvement du pied via le **stick**. Une fois ancré, le pied reste **fixe** et ne bouge plus, assurant ainsi une stabilité optimale.

## ÉTAPES DE L'ANCRAGE

### 1 - Ouvrir le menu AMPÉLOS

Appuyez sur le bouton **Menu** (☰) de votre manette gauche. Sélectionnez **Options**, puis **Placer une ancre** (voir figure 1) à l'aide d'une de vos **gâchettes**.

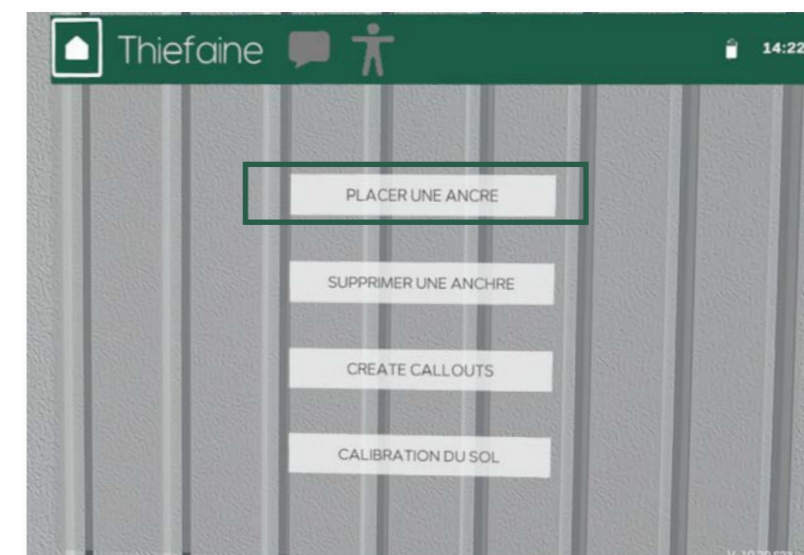


Figure 1 - Partie Options du menu AMPÉLOS

## 2 - Aligner le repère

Un repère géométrique apparaît au niveau de votre **maquette** (voir figure 2). Fixez ce repère au sol de manière identique sur tous les casques.

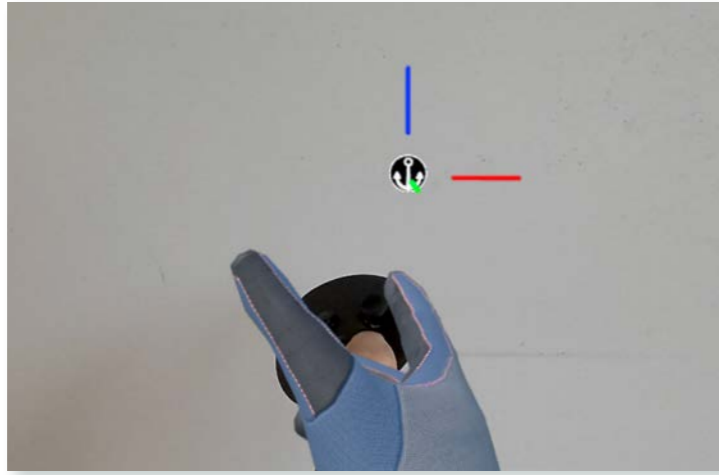


Figure 2 - Focus sur l'Ancre AMPÉLOS

- Assurez-vous que le repère rouge et bleu soit orienté de la même façon pour tous les utilisateurs.
- Placez le repère à l'endroit souhaité, puis appuyez sur la **gâchette droite** pour valider votre calibrage.

## 2 - Appliquer votre ancre

Une fois le calibrage effectué, retournez dans le **menu** AMPÉLOS et sélectionnez **Appliquer une ancre**. Une fois sélectionné, votre pied de vigne sera automatiquement déplacé au niveau de votre ancre.

### Rappel important

Tous les casques doivent être connectés au même réseau Wi-Fi, pour le travail en équipe.



# Partie 2

## Utilisateur du logiciel PC

### p34 Thème 1 : Installation d'AMPÉLOS PC

---

Le thème 1 se concentrera sur la mise en place et la maintenance du logiciel AMPÉLOS sur votre ordinateur PC.

#### 34 • Installation sur un PC

- ▶ Installer le logiciel sur un PC et le mettre à jour

### p36 Thème 2 : Premiers pas dans le logiciel

---

Dans le thème 2, nous vous proposons une série de fiches pour prendre en main le logiciel. L'objectif est de vous familiariser avec le logiciel AMPÉLOS.

#### 36 • Vocabulaire

- ▶ Rappel du vocabulaire lié à AMPÉLOS pour mieux comprendre les fiches

#### 38 • Mise en route

- ▶ Lier l'application des casques au logiciel PC AMPÉLOS
- ▶ Quitter le logiciel
- ▶ Synchroniser les pieds de vigne entre les casques

#### 40 • Prise en main rapide

- ▶ Comprendre l'interface générale du logiciel PC AMPÉLOS

### p44 Thème 3 : Approfondissement

---

Dans la dernière partie, nous vous proposons des fiches d'approfondissement visant à répondre à des besoins spécifiques dans la formation à la taille de la vigne.

#### 44 • Interface d'une session

- ▶ Savoir naviguer dans une session de formation avec un ou plusieurs utilisateurs

#### 48 • Bon à savoir

- ▶ Connaître les petits outils qui peuvent faciliter une session de formation

# THÈME 1 : INSTALLATION

## Installation sur un PC

### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72
- Logiciel : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

### ► OBJECTIFS

Installer le logiciel sur un PC et le mettre à jour

## INSTALLATION

Le logiciel AMPÉLOS est à installer via un fichier **.exe**.

Il vous suffit de double-cliquer dessus pour ouvrir cet exécutable, qui s'installera automatiquement. Une fois que l'installation est terminée, une icône sera ajoutée sur le bureau. Une fois que l'installation est terminée, une miniature sur le bureau de votre PC est disponible (voir figure 1).

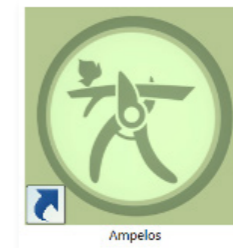


Figure 2 - Miniature du logiciel AMPÉLOS

## MISE À JOUR

Pour mettre à jour le logiciel AMPÉLOS, vous recevrez un email de NYX ÉDITIONS vous invitant à télécharger la dernière version du logiciel.

### Attention

La mise à jour du logiciel PC et de l'application sur le casque doit être effectuée simultanément afin d'éviter toute incompatibilité entre les deux versions.

## THÈME 2 : PREMIERS PAS

### Vocabulaire

#### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72
- Logiciel : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

#### ► OBJECTIFS

Rappel du vocabulaire lié à AMPÉLOS pour mieux comprendre les fiches

## LOGICIEL VS APPLICATION

Pour différencier les deux versions de AMPÉLOS dans ce guide utilisateur, nous utilisons la terminologie suivante :

- **Logiciel** désigne **AMPÉLOS sur PC**.
- **Application** désigne AMPÉLOS sur le **casque Meta Quest®**.

Cette distinction permet d'éviter toute confusion lors de l'utilisation du guide.

## RÉSEAU LOCAL

### Connexion entre appareils

Un réseau local sans fil (WLAN) permet à des appareils du même réseau local de se connecter entre eux sans connexion vers l'extérieur (internet). Par exemple, un PC peut envoyer des informations à un casque connecté sur le même réseau local.

La solution préconisée est l'utilisation d'un mini routeur transportable, conçu pour créer un réseau local privé (WLAN / Wi-Fi) pour établir une connexion efficace entre un casque VR et d'autres appareils.

## THÈME 2 : PREMIERS PAS

### Mise en route

#### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72
- Logiciel : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

#### ► OBJECTIFS

Lier l'application des casques au logiciel PC AMPÉLOS  
 Quitter le logiciel  
 Synchroniser les pieds de vigne entre les casques

## CONNECTER LE LOGICIEL ET L'APPLICATION

C'est automatique, à condition que le PC (où le logiciel est lancé) et le ou les casques Meta Quest® soient connectés au même réseau Wi-Fi.

Ce réseau n'a pas besoin d'être connecté à Internet, car le Wi-Fi fonctionne en connexion locale.

## SYNCHRONISATION DU SOL ENTRE PLUSIEURS CASQUES META QUEST®

Pour une expérience fluide et synchronisée lors de la taille de la vigne dans l'application AMPÉLOS, il est essentiel que le sol soit calibré de la même manière sur tous les casques.

Pour cela, reportez-vous à la fiche : “ L'ancre, un usage en équipe ou en solitaire ”, page 29.

## QUITTER LE LOGICIEL AMPÉLOS

Pour quitter le logiciel :

- Rendez-vous dans le **menu principal**.
- En bas du **menu**, sélectionnez le bouton “ **Quitter** ”.

## THÈME 2 : PREMIERS PAS

### Prise en main rapide

#### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72
- Logiciel : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

#### ► OBJECTIFS

Comprendre l'interface générale du logiciel PC AMPÉLOS

## MENU PRINCIPAL DU LOGICIEL AMPÉLOS

À l'ouverture du logiciel AMPÉLOS, vous êtes accueilli par un **menu** proposant quatre options (voir figure 1).



Figure 1 - Menu du logiciel AMPÉLOS

## NOUVELLE SESSION

Cette option vous permet d'ouvrir un nouveau **menu des actions** de session (voir figure 2). Vous pourrez alors choisir entre deux modes ou ouvrir un dossier.

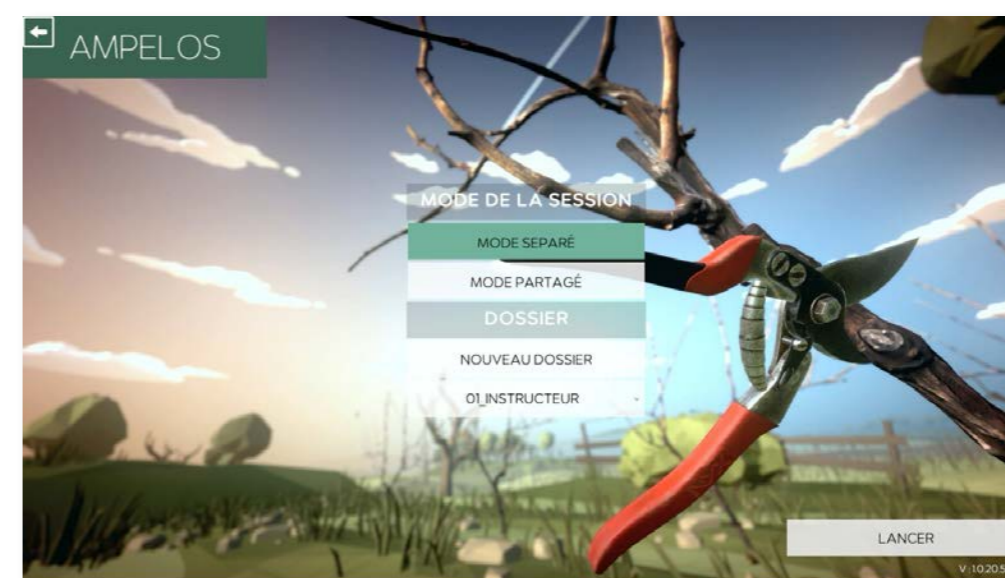


Figure 2 - Menu des actions de sessions

## Mode séparé

Chaque utilisateur travaille individuellement dans son casque.

Selon le choix de l'enseignant dans l'**icône paramètres** (*Envoyer les commandes pour tous les utilisateurs, coché ou non*), ils peuvent soit travailler sur un pied identique, soit sur des pieds différents chacun de son côté.

## Mode partagé

Les utilisateurs collaborent sur un même pied de vigne.

## Dossier

Permet de créer des dossiers de groupe.

# CHARGER UNE SAUVEGARDE

En sélectionnant cette option, vous accédez à l'interface des sauvegardes, organisées par ordre chronologique (voir figure 3).

Pour chaque sauvegarde, les informations suivantes sont disponibles :

- Nom de l'utilisateur
- Temps passé sur la session

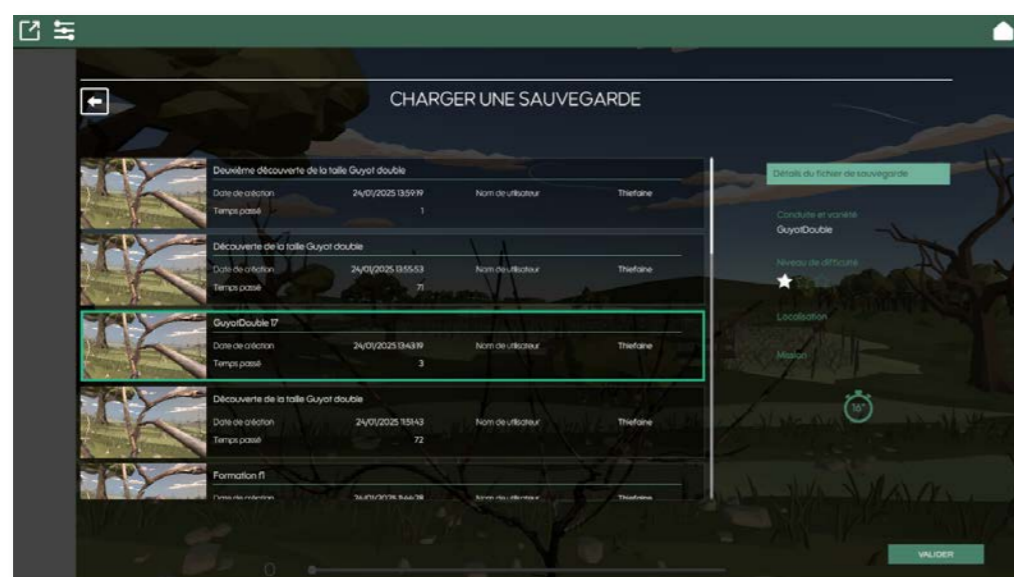


Figure 3 - Interface des sauvegardes

En cliquant sur une sauvegarde, des détails supplémentaires s'affichent à droite (voir figure 4) :

- Conduite de variété
- Niveau
- Localisation
- La mission

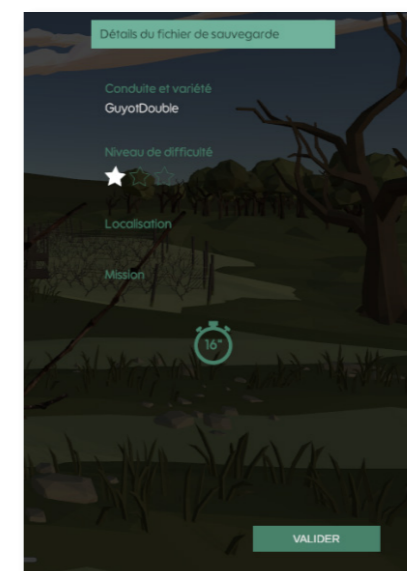


Figure 4 - Focus sur les détails du fichier de sauvegarde

## CRÉDITS

Accédez à la page des concepteurs du service AMPÉLOS (voir figure 5).



Figure 5 - Crédits du logiciel AMPÉLOS

## QUITTER

Ferme le logiciel AMPÉLOS.

# THÈME 3 : APPROFONDISSEMENT

## Interface d'une session

### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72
- Logiciel : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

### ► OBJECTIFS

Savoir naviguer dans une session de formation avec un ou plusieurs utilisateurs

Que la session de formation soit en mode séparé ou en mode partagé, l'interface reste identique (voir figure 1).

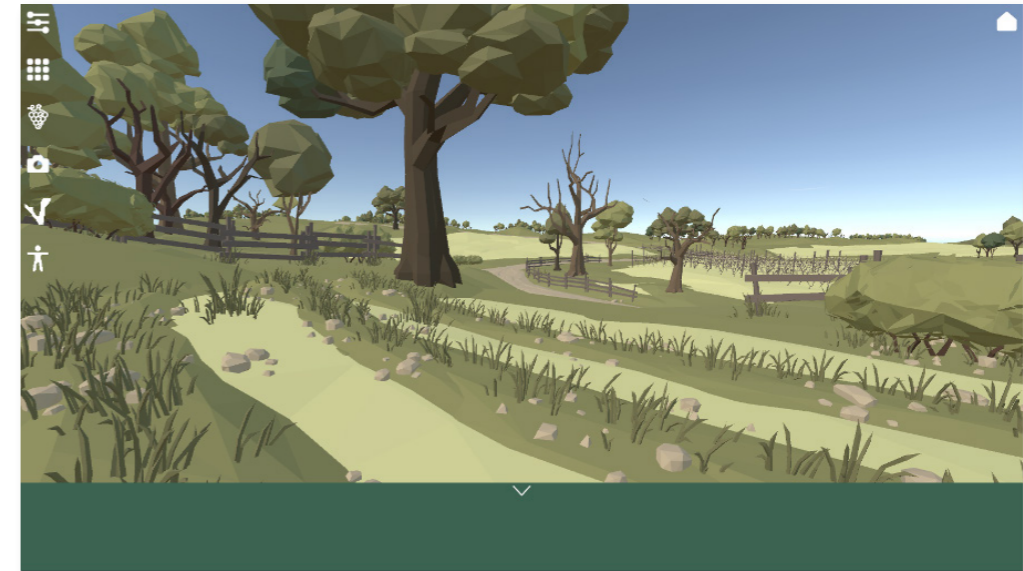


Figure 1 - Interface d'une session

## ZONE DES OUTILS

Les icônes situées à gauche de votre écran constituent votre zone d'outils. Vous avez à disposition 6 icônes :



Figure 2 - Focus sur la zone des outils

## Paramètres



Figure 3.1 - Focus sur l'icône paramètres

Accédez aux trois réglages possibles du logiciel :

- Sensibilité du zoom
- Sensibilité de la souris
- Envoi des commandes pour tous les utilisateurs

## Scénario



Figure 3.2 - Focus sur l'icône scénario

Retrouvez tous les parcours disponibles dans AMPÉLOS.

## Pied



Figure 3.3 - Focus sur l'icône vigne

Consultez la liste de tous les pieds de vigne mis à disposition dans AMPÉLOS.

## Caméra



Figure 3.4 - Focus sur l'icône caméra

Modifiez l'angle de la caméra des participants pour :

- Les observer de l'extérieur
- Voir le pied de vigne comme dans le casque

## Sève



Figure 3.5 - Focus sur l'icône sève

Activez ou désactivez l'affichage du flux de sève pour les utilisateurs.

## Avatar



Figure 3.6 - Focus sur l'icône afficher le corps dans le casque

Activez ou désactivez l'affichage de l'avatar pour les utilisateurs.

## FENÊTRE DES PARTICIPANTS

Positionnée en bas sur toute la largeur de votre fenêtre, cette barre peut être masquée en cliquant sur la flèche vers le bas ▼ (voir figure 4).

Dans cette zone, vous pouvez passer d'un participant à l'autre au sein de la session en cliquant sur la fenêtre correspondante.

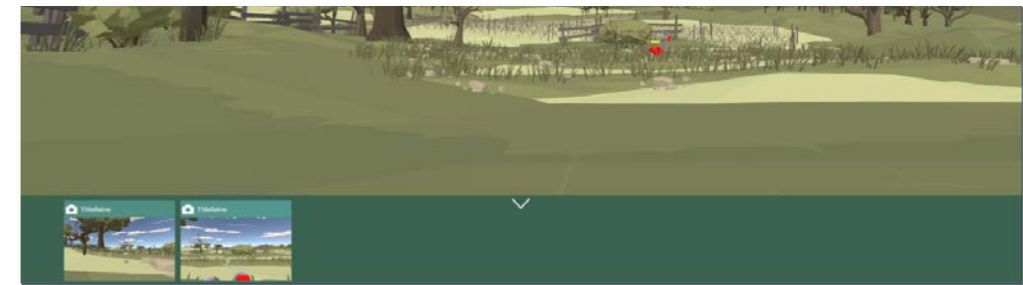


Figure 4 - Fenêtre des participants levée


## ZONE D'AFFICHAGE

Cet espace représente la zone où vous visualisez les actions du participant sélectionné.



Figure 5 - Zone d'affichage

## BOUTON D'ARRÊT DE SESSION

Situé en haut à gauche de votre fenêtre, ce bouton  en forme de maison vous permet de quitter la session.



## THÈME 3 : APPROFONDISSEMENT

### Bon à savoir

#### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72
- Logiciel : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

#### ► OBJECTIFS

Connaître les petits outils qui peuvent faciliter une session de formation

Ces outils vous permettront d'optimiser la fluidité et l'efficacité de vos sessions de formation, tout en adaptant l'expérience aux besoins de chacun.

## POINTER DES ENDROITS SUR LE PIED

Avec la souris ou le pavé tactile de votre ordinateur, vous pouvez pointer n'importe quel endroit du pied de vigne en cours de taille. Cela permet de guider votre utilisateur dans son apprentissage.

Pour faire apparaître le point vert de pointage, ciblez la zone souhaitée sur le pied et effectuez un clic droit. Votre utilisateur sera averti par un signal sonore et verra apparaître le point sur le pied. Pour une précision maximale, utilisez le zoom à l'aide de votre souris ou de votre pavé tactile.

## ZOOM

Il existe de nombreuses possibilités de régler l'angle de la caméra du côté de l'instructeur. Reportez-vous à la " Avatar ", page 66 pour obtenir plus de détails sur l'utilisation du zoom.

## RENOMMER LES UTILISATEURS

Dans la fenêtre des participants, vous avez la possibilité de renommer vos utilisateurs en cliquant sur le nom du participant.

Le nom choisi apparaît sur les sauvegardes des sessions, facilitant ainsi le suivi des performances et des interventions.


## UTILISER L'ICÔNE PARAMÈTRES

Dans les paramètres d'une session de formation, l'option " Envoyer les commandes pour tous les utilisateurs " permet d'envoyer à l'ensemble de vos utilisateurs un pied que vous avez sélectionné.

- **Option activée** : Un même pied est envoyé à tous les utilisateurs.
- **Option désactivée** : Vous pouvez choisir un pied différent pour chacun des utilisateurs.

## ANNULER UN ENREGISTREMENT

À chaque lancement d'une taille de pied ou d'un parcours/scénario, la session est enregistrée.

Si vous ne souhaitez pas conserver la trace de cette session, utilisez le bouton d'arrêt de session situé en haut à droite de la console instructeur .

Une fenêtre pop-up s'ouvrira pour vous demander de confirmer votre choix.

## RECALIBRER L'AVATAR

Lorsqu'un casque passe de main en main, il est rare que tous les utilisateurs aient la même taille. Pour recalibrer la taille de l'avatar, désactivez-le puis réactivez-le en cliquant deux fois sur l'icône avatar.



Figure 1 - Focus sur l'icône afficher le corps dans le casque

# Partie 3

## Outils de formation

### p54 Focus sur les outils

---

#### 54. Les pieds de vigne

- ▶ Parcourir les pieds de vigne disponibles dans AMPÉLOS
- ▶ Trouver les informations durant une taille de pied

#### 60. Les parcours/scénario

- ▶ Comprendre l'interface des parcours/scénarios
- ▶ Lancer et valider un parcours/scénario
- ▶ Circuler entre les pieds d'un parcours/scénario

#### 66. Avatar

- ▶ Activer l'avatar sur les outils AMPÉLOS
- ▶ Changer la vue de la zone de travail pour bien voir l'avatar

## FOCUS SUR LES OUTILS

### FOCUS SUR LES OUTILS

#### Les pieds de vigne

##### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72
- Application : 1.0.20.526
- Logiciel : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

##### ► OBJECTIFS

Parcourir les pieds de vigne disponibles dans AMPÉLOS  
Trouver les informations durant une taille de pied

## LES TYPES DE PIEDS SUR LES OUTILS

- 2 pieds en Cordons
- 9 pieds en Guyot double
- 4 pieds en Formation
- 1 pied en Gobelet
- 1 pied en Guyot simple

## LE BOUTON PIEDS SUR LES OUTILS

Le **bouton pieds**, situé dans le **menu AMPÉLOS** (côté application) ou l'**icône pied** dans **la zone d'outils** (côté logiciel), vous propose une liste des pieds présents dans AMPÉLOS.

## PRÉSENTATION DES PIEDS

Chaque pied est présenté de la manière suivante (voir figure 1a et figure 1b) :

- Nom du pied
- Visuel du pied
- Informations sur la variété
- Bouton de **lancement**

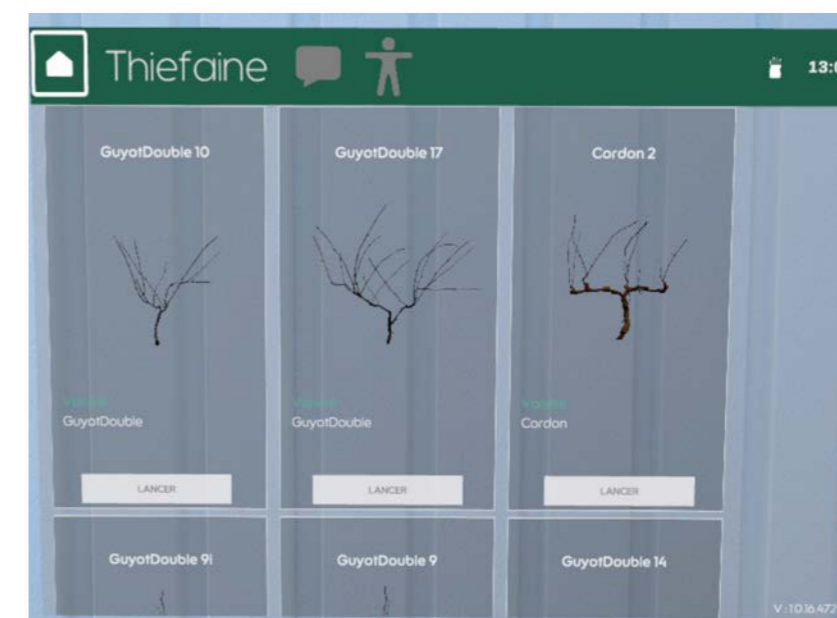


Figure 1a - Présentation des pieds de vigne sur l'application

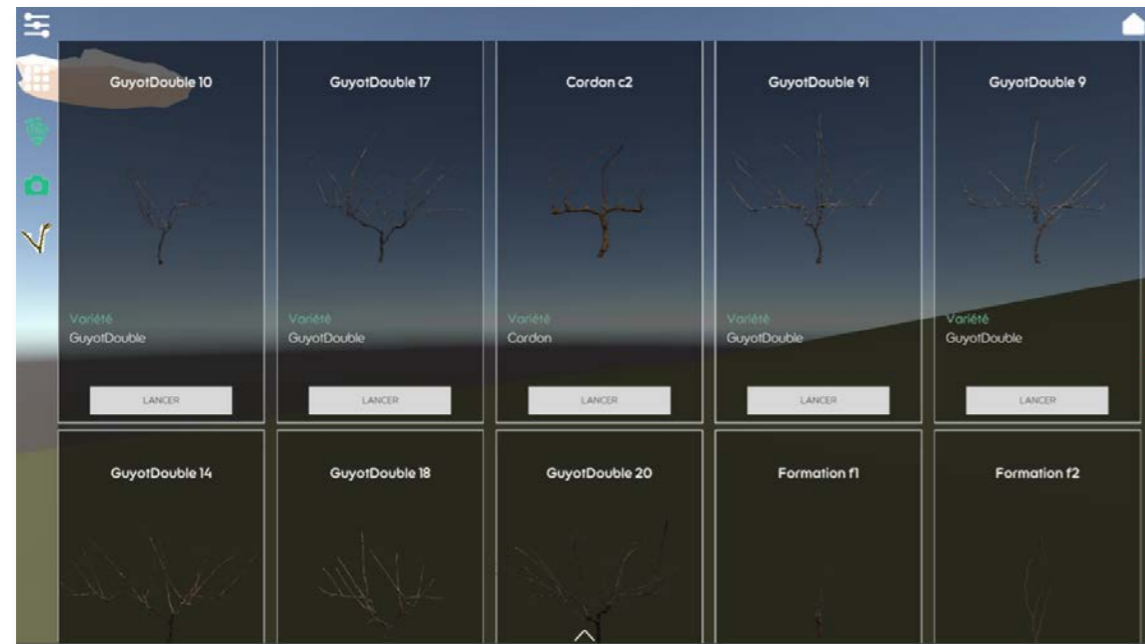


Figure 1b - Présentation des pieds de vigne sur le logiciel

## INTERFACE DE LANCEMENT D'UN PIED

### Sur l'application AMPÉLOS du casque Meta Quest®

Lorsque vous sélectionnez le bouton **lancer**, le pied est automatiquement placé dans votre zone de travail. Ensuite, la fenêtre du **menu** bascule pour afficher les informations relatives au pied choisi.



Figure 2 - Interface du menu après sélection d'un pied

Les éléments affichés sont (voir figure 2) :

- Titre du pied
- Difficulté de taille du pied
- Conduite de variété
- Localisation
- La mission
- Visuel du pied
- Barre de durée indiquant le temps écoulé sur le pied ainsi qu'un rappel de la durée idéale
- **Bouton valider la taille**

### Sur le logiciel AMPÉLOS PC

Lorsque vous sélectionnez le bouton “ **Lancer** ”, le pied de vigne est automatiquement placé pour le ou les utilisateurs du casque.

Par ailleurs, une nouvelle icône apparaît dans la **zone des outils**, juste en dessous de l'**icône des pieds de vigne** (voir figure 3) .



Figure 3 - Présentation des pieds de vigne sur le logiciel

Cette icône permet d'accéder aux **informations détaillées** relatives au pied en cours de taille. Ces informations s'affichent dans un rectangle situé à gauche de votre zone de travail (voir figure 4). Pour fermer cette fenêtre d'informations, il vous suffit de cliquer à nouveau sur l'icône d'information du scénario.



Figure 4 - Zone d'informations détaillées ouverte

### Note

La fenêtre d'information du scénario est indépendante du menu **AMPÉLOS** accessible aux utilisateurs du casque.

## FOCUS SUR LES OUTILS

### Les parcours/scénario

#### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72
- Application : 1.0.20.526
- Logiciel : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

#### ► OBJECTIFS

Comprendre l'interface des parcours/scénarios  
Lancer et valider un parcours/scénario  
Ciruler entre les pieds d'un parcours/scénario

#### Information importante :

Pour le moment, les parcours ne sont pas entièrement fonctionnels. À chaque mise à jour, ces derniers seront enrichis.

Partager vos remarques via le questionnaire de satisfaction :



## LES TYPES DE PARCOURS/SCÉNARIO

### Trois découvertes autour de la taille guyot double

- Tailler les 3 premiers pieds du rang, garder 2 yeux par courson, 8 yeux par baguette.
- Tailler 3 pieds en Guyot double.
- Tailler 3 autres pieds en Guyot double.

### Autres découvertes

- Taille de Formation
- Taille en Cordon
- Taille en Gobelet

### En plus

- Découverte de l'excoriose

## LE BOUTON PARCOURS/SCÉNARIO SUR LES OUTILS

Le bouton “ **parcours** ” (accessible dans le **menu AMPÉLOS** de l'application) — ou l'icône “ **Scénario** ” (dans la **zone d'outils du logiciel**) — regroupe un ensemble de scénario d'apprentissage.

# PRÉSENTATION DES PARCOURS/SCÉNARIO

Chaque parcours/scénario est présenté de la manière suivante (voir figure 1a et 1b):

- Titre du parcours/scénario
- Niveau de difficulté (indiqué par des étoiles)
- Conduite et variété
- Localisation
- Mission
- Bouton de lancement
- Durée (indiquée par un chronomètre)

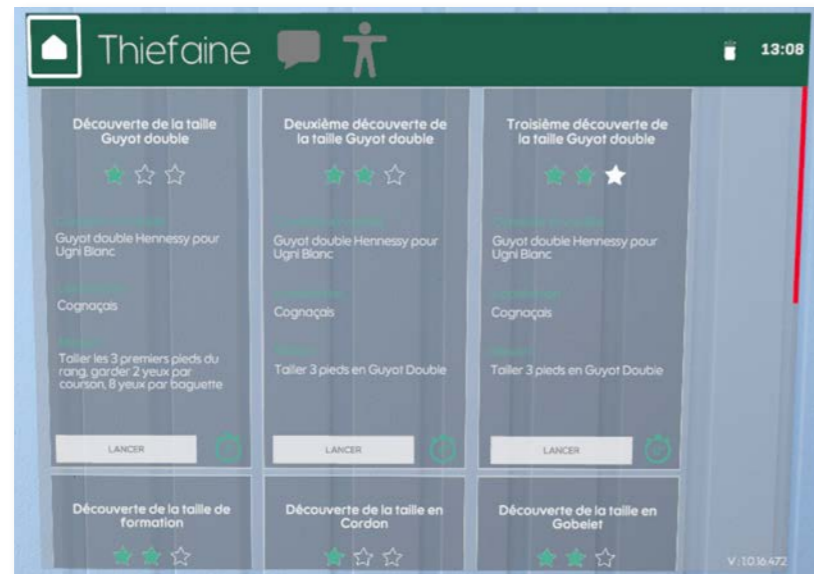


Figure 1a - Présentation des parcours dans l'application

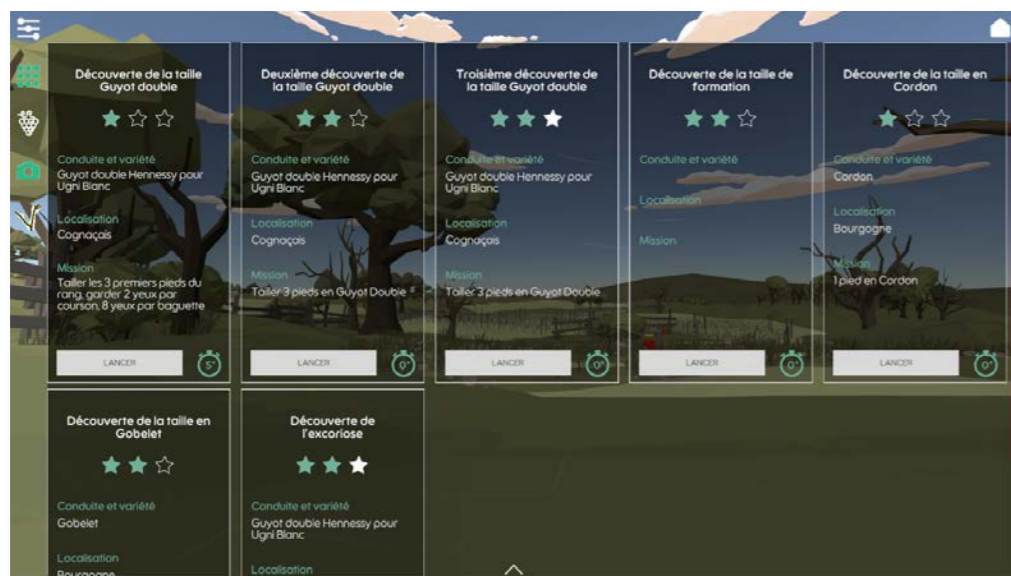


Figure 1b - Présentation des scénarios dans le logiciel

# INTERFACE DE LANCEMENT D'UN PARCOURS/SCÉNARIO

## Sur l'application AMPÉLOS du casque Meta Quest®

Lorsque vous sélectionnez le bouton **Lancer**, le premier élément du scénario est automatiquement placé dans votre **zone de travail**. La fenêtre du **menu** bascule ensuite pour afficher les informations relatives au parcours choisi.



Figure 2 - Menu AMPÉLOS quand un parcours est lancé

Les éléments affichés sont (voir figure 2) :

- Titre du parcours
- Difficulté
- Conduite de variété
- Localisation
- Mission
- Visuel des pieds à traiter durant le scénario
- Barre de durée indiquant le temps écoulé sur la totalité du parcours ainsi qu'un rappel de la durée idéale
- Bouton **valider la taille**



## Sur le logiciel AMPÉLOS PC

Lorsque vous sélectionnez le bouton Lancer,

- **Côté utilisateur** : Le premier pied de vigne est automatiquement placé pour le ou les utilisateurs du casque, et le **menu AMPÉLOS** s'ouvre pour afficher les informations du scénario.
- **Côté instructeur** : Une fenêtre pop-up apparaît en haut de votre **zone de travail** pour indiquer que le scénario est bien chargé pour le ou les utilisateurs.

Par ailleurs, une nouvelle icône apparaît dans la **zone d'outils**, juste en dessous de l'**icône des pieds de vigne** (voir figure 3).



Figure 3 - Nouvelle icône dans la zone des outils

Cette icône permet d'accéder aux **informations détaillées** relatives au parcours en cours. Ces informations s'affichent dans un rectangle situé à gauche de votre **zone de travail** (voir figure 4). Pour fermer cette fenêtre d'informations, il vous suffit de cliquer à nouveau sur l'icône d'information du scénario.



Figure 4 - Fenêtre d'information du scénario

### Note

La fenêtre d'information du scénario est indépendante du menu AMPÉLOS accessible aux utilisateurs du casque.

## CIRCULER ENTRE LES PIEDS D'UN PARCOURS/SCÉNARIO

De nombreux parcours/scénario nécessitent de tailler plusieurs pieds de vigne, mais il n'est possible d'afficher qu'un seul pied dans la zone de travail.

Pour passer d'un pied à un autre, procédez comme suit :

- **Côté utilisateur** : Utilisez le **menu AMPÉLOS** en cliquant sur les miniatures des pieds.
- **Côté formateur** : Utilisez l'outil d'**information sur le scénario** en cliquant sur les miniatures des pieds.

## FOCUS SUR LES OUTILS

### Avatar

#### ► INFORMATIONS

Version :

- Casque : v72
- Application : 1.0.20.526
- Logiciel : 1.0.20.526

Publié le 11 mars 2025

#### ► OBJECTIFS

Activer l'avatar sur les outils AMPÉLOS  
Changer la vue de la zone de travail pour bien voir l'avatar

## UTILITÉ

L'avatar de l'**application AMPÉLOS** a été conçu pour sensibiliser les utilisateurs aux Troubles Musculo-Squelettiques (TMS). Une fois activé, il analyse les mouvements de l'utilisateur pour évaluer sa posture. Comme le porteur du casque n'est pas toujours attentif à sa position, l'avatar est également visible sur le **logiciel PC** (console instructeur). Cela permet d'avertir l'utilisateur en temps réel pour qu'il prenne conscience de sa posture.

L'avatar est aussi présent dans les **enregistrements des sessions**. Ces derniers sont accessibles via le logiciel PC AMPÉLOS, dans la partie sauvegarde.

## CODE COULEUR

Pour guider les utilisateurs dans l'évaluation de leur posture, les membres de l'avatar (bras, jambes et dos) changent de couleur :

- **Vert** : Posture correcte
- **Orange/jaune** : Posture à surveiller
- **Rouge** : Posture à corriger

Les zones en **gris** indiquent que ces parties ne sont pas prises en compte dans l'analyse.

## FONCTIONNEMENT

### Via l'application

L'icône de l'**avatar**  est accessible dans la barre verte du menu AMPÉLOS.

- **Icône blanche** : L'avatar est activé.
- **Icône grise** : L'avatar n'est pas disponible pour l'utilisateur.

### Côté instructeur

Que vous soyez en mode séparé ou partagé, vous pouvez activer ou désactiver l'avatar pour vos utilisateurs depuis la console instructeur. Pour cela, utilisez la **zone d'outils** située à gauche et cliquez sur l'icône **avatar** :

- **Icône blanche** : L'avatar est désactivé pour l'utilisateur.
- **Icône verte** : L'avatar est activé pour l'utilisateur.

# L'USAGE DE LA CAMÉRA

Pour mieux observer l'avatar de vos utilisateurs durant une session de formation, plusieurs réglages sont à votre disposition sur la modification de la vue :

- Vous pouvez activer ou désactiver l'outil de la **caméra libre**.
- Vous pouvez ajuster la vue dans votre **zone de travail**.
- Vous pouvez également demander à votre utilisateur de bouger son pied pour mieux visualiser l'avatar.

## Outil caméra

Par défaut, au démarrage d'une session, vous bénéficiez de la même vision que votre utilisateur dans le casque. Pour modifier cette vue, sélectionnez l'outil **Caméra libre** dans la **zone d'outils**. (voir figure 1a et figure 1b).

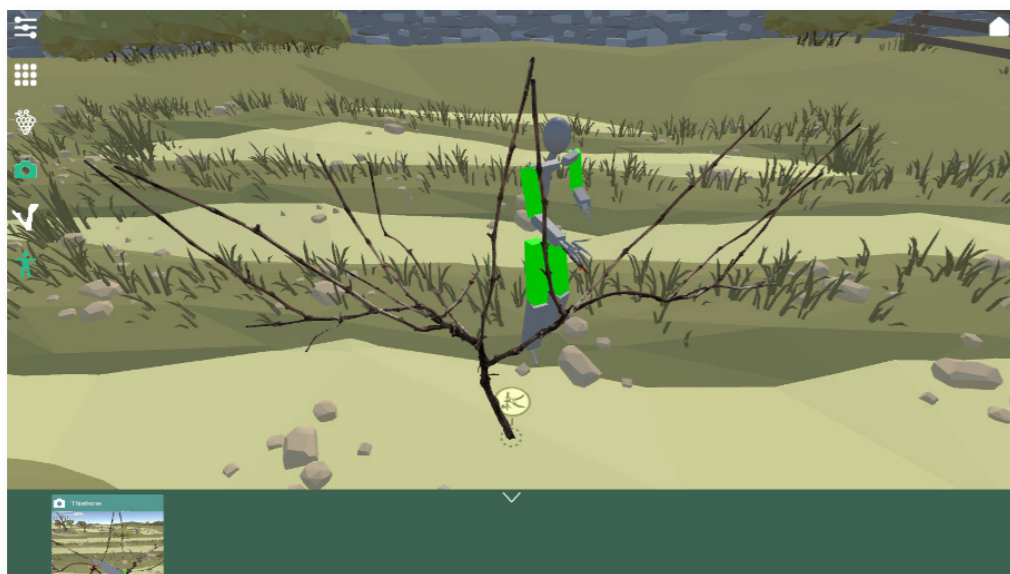


Figure 1a - Vue avec la caméra activée

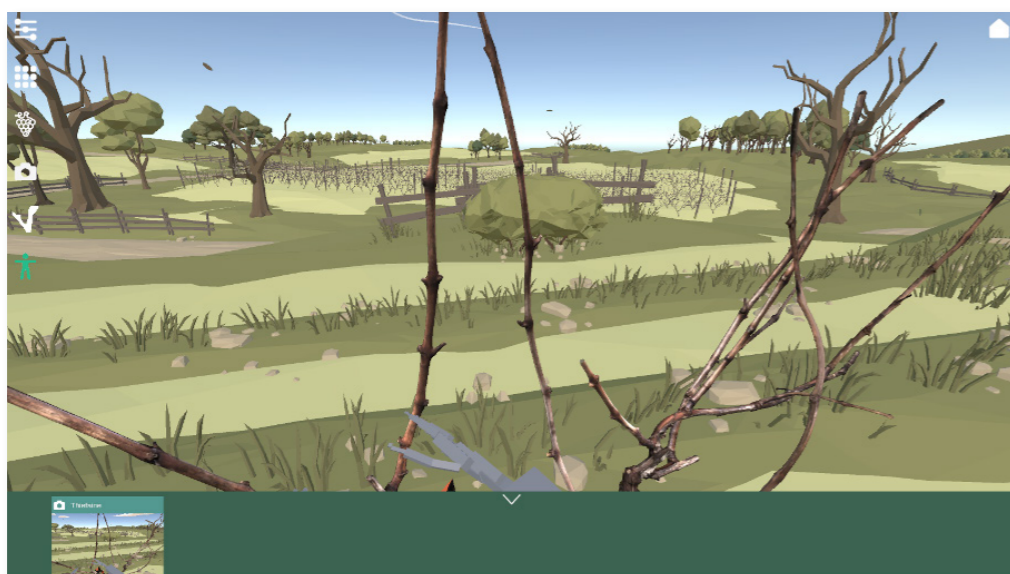


Figure 1b - Vue avec la caméra désactivée

## La vue

Votre zone d'affichage n'est pas fixe :

- **Zoomer** : Utilisez la molette de votre souris ou le pavé tactile de votre ordinateur.
- **Modifier l'orientation** : Cliquez et maintenez le clic, puis déplacez la souris pour obtenir l'angle souhaité.

Ces ajustements s'effectuent autour du pied de vigne (centre de référence), et non de l'avatar.

### Conseil

Si vous rencontrez des difficultés avec la sensibilité de la souris ou du zoom, vous pouvez les modifier dans les **paramètres** du logiciel via la première icône de la **zone d'outils**.

## Déplacement du pied

Dans le cadre d'une session où le pied de vigne n'est pas commun à tous les utilisateurs, ces derniers peuvent déplacer leur pied via le **joystick gauche** de leur manette.

Ce déplacement entraîne un mouvement de l'avatar sur la **console instructeur**, puisque le pied de vigne reste fixe dans l'environnement.

# Auteurs

Caroline Beauchet, *Fondation UNIT*

Thiefaine Dexet, *Fondation UNIT*

L'équipe de *NYX ÉDITIONS*

© 2025 Fondation UNIT & NYX ÉDITIONS. Tous droits réservés.

La reproduction graphique de MetaQuest® présentée dans ce guide est une œuvre originale réalisée par la Fondation UNIT. MetaQuest® est une marque déposée de Meta Platforms®, Inc. Toutes les autres marques et noms de produits mentionnés dans ce guide sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

## vinum

**AU SERVICE DES FORMATIONS**  
AGRICOLES • VITICOLES • FORESTIÈRES



**UNIT**

**NYX**  
ÉDITIONS

