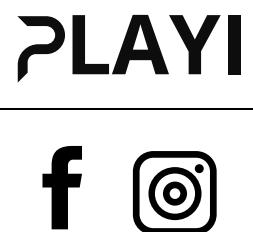


# PLAYI

---

## AU-DELÀ DU RÉEL



# **NOUS NE FAISONS PAS "TESTER DES CASQUES", NOUS CRÉONS DE VRAIES ÉXPERIENCES QUI MARQUENT LES ESPRITS.**

## **L'ADN & L'ORIGINE**

PLAYI est une start-up française spécialisée dans la création, le développement et l'animation de jeux pédagogiques en Réalité Virtuelle (VR) et Réalité Augmentée (AR).

Nous utilisons l'immersion et le jeu pour aborder des sujets sérieux de façon concrète, moderne et mémorable.

## **NOTRE MÉTIER & MÉTHODE**

Notre expertise lie la technologie à l'humain : nous créons des univers immersifs que nos animateurs formés font vivre sur le terrain. Leur rôle est clé pour lancer le débat, écouter et libérer la parole des participants.

## **NOTRE CATALOGUE**

**HARCÈLEMENT CITOYENNETÉ LAÏCITÉ DISCRIMINATIONS  
ADDICTIONS ENVIRONNEMENT HANDICAP QVT RSE SÉCURITÉ**



# PLAYI



## ANIMATIONS VR CLÉS EN MAIN

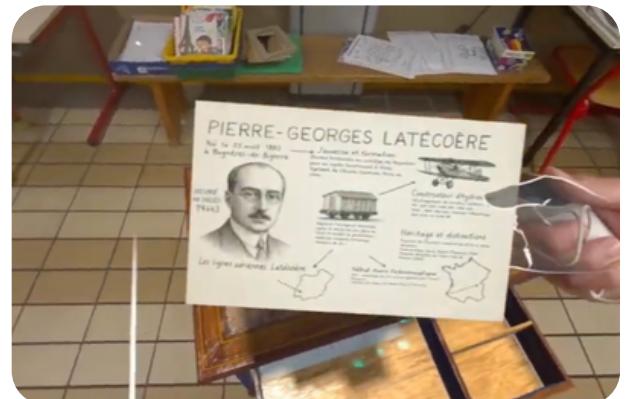
Nous proposons d'abord des interventions **VR clés en main**. Nous venons dans vos locaux avec tout le matériel pour installer, encadrer et animer la séance.

Vous avez une salle, un public et un objectif ? En une demi-journée ou une journée, vos publics vivent une **expérience immersive**, suivie d'un temps d'échange pour analyser et verbaliser le vécu.

## JEUX VR/AR SUR MESURE

Nous développons aussi des **jeux VR/AR sur mesure**, adaptés à vos thématiques précises : escape game **pédagogique**, simulation métier ou module de **sensibilisation**.

Nous travaillons ensemble pour définir le message, écrire le scénario et **créer l'univers 3D**. Vous disposez ainsi d'un outil personnalisé et réutilisable pour vos **parcours de formation**, de prévention ou de communication.



## ATELIER DE CO-CONSTRUCTION

Enfin, nous animons des ateliers de **co-construction** où les publics ne sont plus seulement joueurs, mais **co-créateurs**.

Ils définissent les messages, imaginent des situations, **écrivent les énigmes et créent des objets 3D** intégrés au jeu. C'est une manière de les impliquer en profondeur, de valoriser leur parole et de transformer **le projet en véritable aventure**.

# QUELQUES EXEMPLES

## Veolia - Le petit cycle de l'eau & la recherche scientifique

Co-création de deux projets immersifs pour plonger au cœur des réseaux et comprendre les coulisses du **cycle de l'eau**.

Nous avons également transformé **une thèse universitaire** en expérience VR ludique pour rendre la science accessible au grand public.

**Résultat** : un pont concret entre recherche, pédagogie et terrain.



## Latécoère - Mémoire et patrimoine en VR

En collaboration avec le PIJ de Saint-Laurent, nous avons développé un **jeu d'aventure** sur l'histoire de l'aviation locale.

Les jeunes découvrent le patrimoine en résolvant des **énigmes historiques** au sein d'un scénario interactif.

C'est un projet qui allie **mémoire et innovation** pour redonner goût à l'histoire du territoire.



## Sexisme au travail – Sensibiliser autrement

Un module immersif qui plonge les équipes dans des **situations concrètes** (réflexions, non-dits) pour apprendre à réagir.

La VR permet de **prendre du recul** sans braquer les participants ni pointer du doigt.

Nos animateurs transforment ensuite ce vécu en un véritable échange sur la **culture d'entreprise**.



# NOTRE HISTOIRE

ET NOTRE ÉQUIPE ...



Joris Villaseque - Blestel  
06 - 59 - 27 - 16 - 07

Tout a commencé avec un défi : Joris Villaseque - Blestel à la **Ligue de l'Enseignement** à Perpignan, cherchait à rendre ses interventions sur la **laïcité** plus engageantes pour les jeunes. Les méthodes classiques peinaient à susciter leur pleine adhésion.

C'est alors que Joris a réfléchi à une **solution innovante** : l'escape game. Il a conçu un premier prototype, une mallette et un ordinateur visant à faire « **parler Jean Macé** » (fondateur de la Ligue) via une IA. Soudain, les jeunes étaient captivés et intéressés, plongés au cœur de l'action.



Corentin Briol  
07 - 83 - 33 - 26 - 03



Noän Villaseque - Blestel  
06 - 22 - 38 - 48 - 39

Animés par une passion commune pour la **technologie**, Joris, Corentin et Noän ont alors vu le potentiel immense : **moderniser l'apprentissage** en fusionnant le ludique et le pédagogique.

**DE CETTE VISION EST NÉE PLAYI !**