



SUPRA **PRIME**



*Votre futur
véhicule préféré !*

EDISER ÉDITION SÉCURITÉ ROUTIÈRE 381 rue Raymond Recouly - 34078 Montpellier
+33 4 67 07 38 38 - www.ediser.com

N° d'Autorisation d'Exportateur Agréé :
FR004250/0077

Certifié "Made In UE" & "Made In France" par les Douanes Françaises

Entièrement **CONÇU** et **FABRIQUÉ**
en **FRANCE**

 
CERTIFIÉ
MADE IN UE

L'ensemble de nos simulateurs, postes de conduite et logiciels sont conçus et produits en France et exclusivement en interne.

La commercialisation, livraison, formation et le service support sont assurés également par nos services.



+ de 250 000

Elèves formés sur nos simulateurs

+ de 2000

Simulateurs installés en France

100%

Réalisé en interne

1.	POSTE DE CONDUITE	6
1.1.	DESCRIPTION DU POSTE	6
1.2.	VISUALISATION	7
1.3.	DIMENSIONS	8
2.	LOGICIEL	9
2.1.	LE PACK LOGICIEL DE DEMARRAGE	9
3.	OPTIONS	18
3.1.	OPTION BEA	18
3.2.	DEDOUBLEUR D'ECRAN	19
3.3.	PERSONNALISATION	20
3.4.	LE PACK MODULE COMPETENCES 2 3 ET 4	21
4.	CENTRALISATION DES DONNEES	22

La simulation apporte une véritable innovation pédagogique dans la formation.

Les simulateurs de conduite EDISER sont dotés d'un véritable poste de conduite traductible par un environnement de conduite se rapprochant d'un vrai véhicule tels que les organes essentiels comme un siège, une ceinture de sécurité mais aussi un volant, des comodors ou encore un véritable pédalier permettant à vos candidats de se retrouver dans un environnement proche de la réalité.

Un champ de vision à 120° grâce aux écrans 24 pouces lorsque nous sommes assis aux commandes et une immersion à 180° dans le logiciel une fois le parcours démarré.

Le simulateur de conduite est un véritable outil pédagogique qui vous permettra :

- De réaliser l'évaluation de départ
- D'appréhender les automatismes de conduite en favorisant la répétition.
- D'aborder sur simulateur les 10h de formation pratique prévues dans le cadre des 20h de conduite obligatoire pour un permis B et les 6h de formation pratique prévues dans le cadre des 13h de conduite obligatoire pour un permis BEA.



<https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000038930611&categorieLien=id>

- D'aborder des situations de conduite que vos jeunes apprenants retrouveront dans leurs vies de conducteur mais qu'il serait trop compliqué à reproduire durant les phases de formation. C'est tout au long de son expérience de conducteur que vos apprenants rencontreront des situations diverses et variées. Prenons par exemple le cas d'une école de conduite à Paris, il serait trop compliqué de faire rouler vos apprenants en montagne par temps de neige. Parallèlement, il serait trop compliqué voire dangereux de mettre en situation réelle des situations à risque tel qu'un éclatement de pneu, un accident sur l'autoroute ou encore un animal qui traverse afin d'analyser le comportement de ce futur conducteur.

Le simulateur de conduite condense toute ses situations et va vous permettre un complément de formation sans précédent de l'évaluation de départ jusqu'à la compétence 4.

Utilisable également lors de vos rendez-vous pédagogiques ou encore dans le cadre de vos formations post permis, le simulateur de conduite EDISER s'adaptera à tous types de formation.

Bien plus qu'un outil pédagogique, le simulateur de conduite EDISER, de par sa conception et la philosophie des logiciels qui le compose est également un outil andragogique laissant ainsi la liberté d'exploitation aux écoles de conduite car vous êtes la valeur ajoutée.

Pédagogique, andragogique, écologique et rentable, le simulateur de conduite EDISER est sans nul doute votre futur véhicule préféré !

100%

Fabriqué en France et en interne

NANTES



Conception, Développement,
Logistique

PARIS

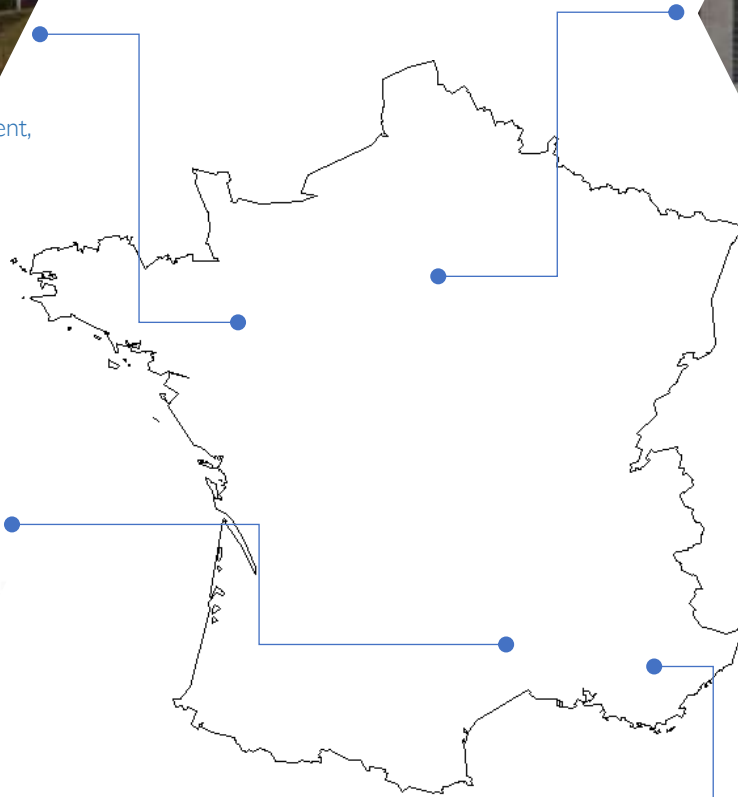


Boutique, Showroom de
présentation

MONTPELLIER



Conception, Développement,
Usine de fabrication simulateur



MARSEILLE



Conception logiciel



Atelier de fabrication



Logiciel



Cabine de peinture

1. POSTE DE CONDUITE

1.1. DESCRIPTION DU POSTE



IMPRIMANTE FOURNIE



CASQUE AUDIO FOURNI

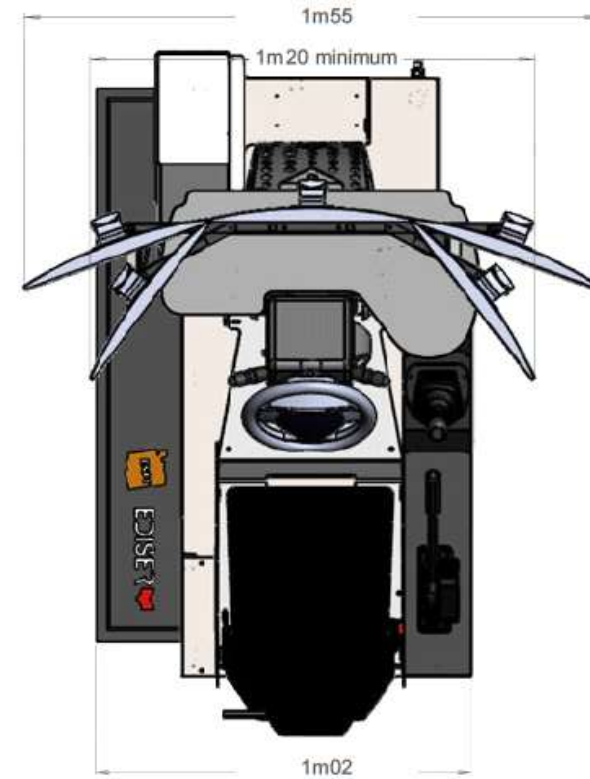
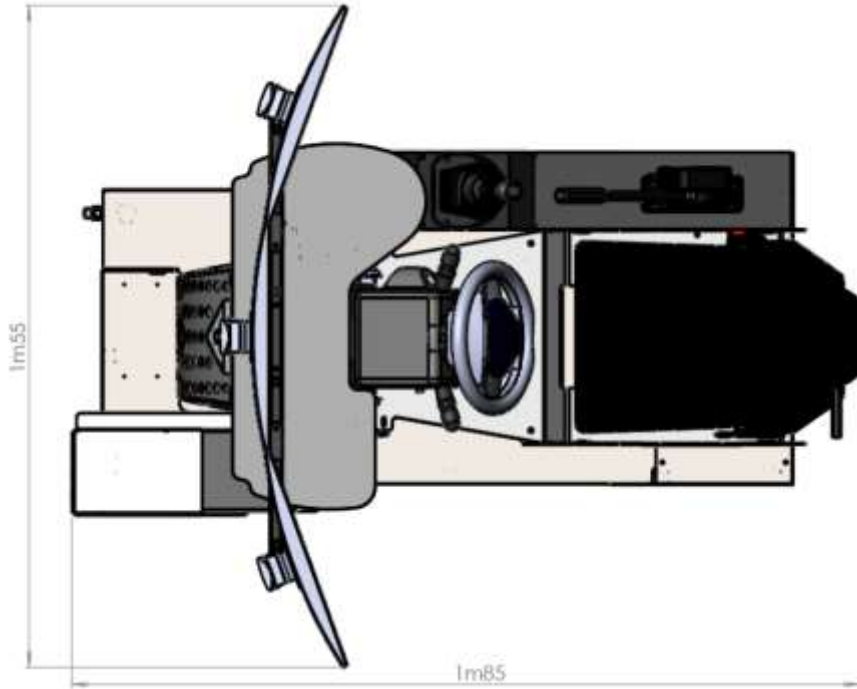


1.2. VISUALISATION



L'environnement visuel de conduite couvre la vision frontale, latérale et arrière. Les images projetées sur les trois écrans couvrent 120 degrés du champ de vision du conducteur et de 120 degrés jusqu'à 180 degrés dans le logiciel (180°= en situation d'arrêt et conduite sous 30km/h). L'adaptation se fait automatiquement dans le logiciel en fonction de la vitesse.

1.3. DIMENSIONS



2. LOGICIEL

2.1. LE PACK LOGICIEL DE DEMARRAGE



Pour démarrer vos formations pratiques dans les meilleures conditions, EDISER ENPC vous propose le pack logiciel suivant :

- Le logiciel **STARS AE** dans lequel vous retrouverez :

<p> Module ÉVALUATION DE DÉPART</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durée : 45 min – 1h. • Mode de formation : En autonomie. • Permet : <ul style="list-style-type: none"> - D'évaluer vos élèves sur les connaissances théoriques. - D'évaluer vos élèves sur les connaissance pratiques. - De retrouver les résultats synthétiques et détaillés. 	<p> Module disponible en version Méca</p> <p> Module disponible en version BEA</p>
<p> Module COMPÉTENCE 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durée : 5h sur les 20h (les 5 premières heures). • Mode d'utilisation : En autonomie (ou avec un enseignant). • Mode de formation : Individuel ou collectif. • Permet d'aborder les sous-compétences, parmi lesquelles : <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les principaux organes et commandes du véhicule. - Tenir et tourner le volant. - Démarrer et s'arrêter. - Utiliser la boîte de vitesse. 	<p> Module disponible en version Méca</p> <p> Module disponible en version BEA</p>

- Le logiciel **ROAD STAR** composé de + de 150 scénarios et plus de 10h de formation qui vous permettra d'aborder les compétences 2 3 et 4 mais également d'animer vos Rendez-Vous Pédagogiques ou encore d'assurer des formations Post Permis
- Le logiciel **GREEN CAR**, simple, rapide et efficace qui vous permettra de sensibiliser vos futurs conducteurs à la conduite éco responsable et ainsi approfondir la compétence 4.

2.1.1. Descriptif logiciel STARS AE

Le logiciel STARS AE V3 se décompose en deux parties.

L'ensemble du logiciel est piloté par un **enseignant virtuel**.
La main est toutefois laissée au moniteur en utilisant le
Logiciel en mode « libre »



A- L'évaluation de départ (45/50 min) : de manière autonome, équipé d'un casque, l'élève se voit faire une évaluation permettant de tester son niveau. Cette évaluation comprend plusieurs thématiques à l'issue de laquelle vous pourrez en sortir un résumé et/ou une analyse experte.

Résultat de l'évaluation de départ :

Informations relatives au candidat évalué

Détail des résultats de l'évaluation

Volume prévisionnel

STARS AE 3.0
Compétence 1

Date du résultat : 12/06/2019 17:01:08
 Durée de l'évaluation : 25 minutes
 CRM le : 12/06/2019

PRÉVISIONNEL DU VOLUME DE FORMATION

Renseignements d'ordre général

Nom : BEAUDONNET	Prénoms : Antoine
Date de naissance : 17/08/1985	Nationalité :
Adresse complète : 381 R 381 RUE RAYMOND RECOULY 381 MONTPELLIER	Téléphone fixe : 0681213290
	Téléphone mobile : 0681213290
	Courriel : a.beaudonnet@edisser.com

Niveau scolaire : IMC +3 IMC obtenu Lycéen de BEP CAP obtenu Niveau collège du CAP non obtenu
 Situation professionnelle : CDI CDI ou Intérimaire Sans emploi et non scolaire
 Incompatibilités médicales nécessitant une visite médicale pour l'obtention du permis de conduire : OLS NCM Néant (pas)

Résultats de l'évaluation

Résultat théorique :	C	SITUATION :	()	MISE :	()
Résultat pratique :	B				

COMPÉTENCES DE CONDUITE	
Permis de conduire	()
Optimisme de la conduite	()
US 1	()
Conduite de nuit ?	()
Ancien ?	()
CONNAISSANCES GÉNÉRALES	()
ATTITUDE À L'ÉGARD DE L'APPRENTISSAGE	()
ATTITUDE À L'ÉGARD DE LA SÉCURITÉ	()

Proposition : Volume de formation prévisionnel

Théorie : **7 heures de cours théoriques et 30 tests ETG** ()

Pratique : **Entre 25 et 30 heures de formation à la conduite** ()

Proposition acceptée : OUI NON

Proposition retenue : Théorie : () H Pratique : () H

DATE :

SIGNATURES : Formateur : () Elève : () Parents (pour mineurs) : ()

10

27/05/2020

Amenez encore plus d'expertise avec l'évaluation de départ en mode expert. Le mode expert vous permettra une analyse beaucoup plus fine. Ce mode peut également vous servir pour les évaluations cognitives (mesure des temps de réactions de réponse, etc...)

Discrimination des panneaux :



Connaissance du code :



Connaissance du véhicule :



Trajectoires :



Observations :

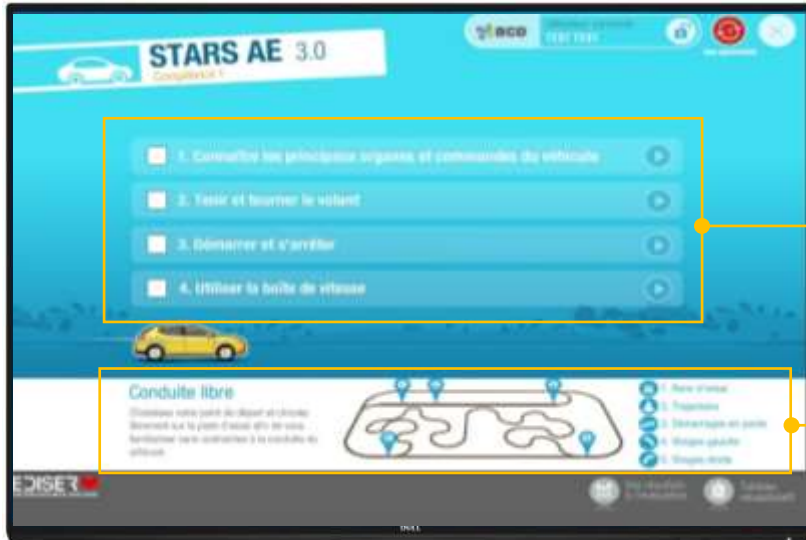


Perception :



B- Les exercices par thème. Chaque thème (4 thèmes) comprend des sous compétences, correspondant à une partie de la compétence 1 du REMC. L'élève va pouvoir se former à la connaissance des organes du véhicule, les premières heures de conduite ...

Mode Autonome. L'élève est guidé par le moniteur virtuel.



Mode Libre. Ce mode ne dispose pas de moniteur virtuel, c'est le moniteur qui prend la main

Thème

Sous compétences

Exercice de validation du thème





Sous-compétence	Progression	Status
Savoir situer les commandes mécaniques	0%	🔴
Connaître les éléments constituant la chaîne cinématique	0%	🔴
Savoir situer les différentes commandes et connaître leur fonction	0%	🔴
Avoir des notions sur le tableau de bord et ses aspects	0%	🔴
Connaître les lieux avertis et avertis	0%	🔴

En mode autonome :



Cette jauge permet à votre élève de suivre en temps réel sa progression dans l'exercice.

Parallèlement à cette jauge, une fenêtre permet à votre élève de se situer parmi les 7 niveaux d'exigences requis afin de favoriser l'apprentissage des automatismes.

 GUIDAGE PUR	Le premier passage de l'élève se fait sans anticipation possible. Il est à ce moment là guider de A à Z par la monitrice virtuelle.
 GUIDAGE 1 et GUIDAGE 2	L'élève doit anticiper les principales actions dans un délai limité
 RENFORCEMENT 1 et RENFORCEMENT 2	On attend de l'élève qu'il antcipe les actions afin de conforter son apprentissage. Le moniteur virtuel ne guide plus l'élève mais l'encourage
 AUTONOMIE 1 et AUTONOMIE 2	Le moniteur virtuel ne signale pas les fautes, ne guide pas et de ne donne pas de messages d'encouragement.

Chaque thème est noté de la manière suivante :



Objectif non abordé

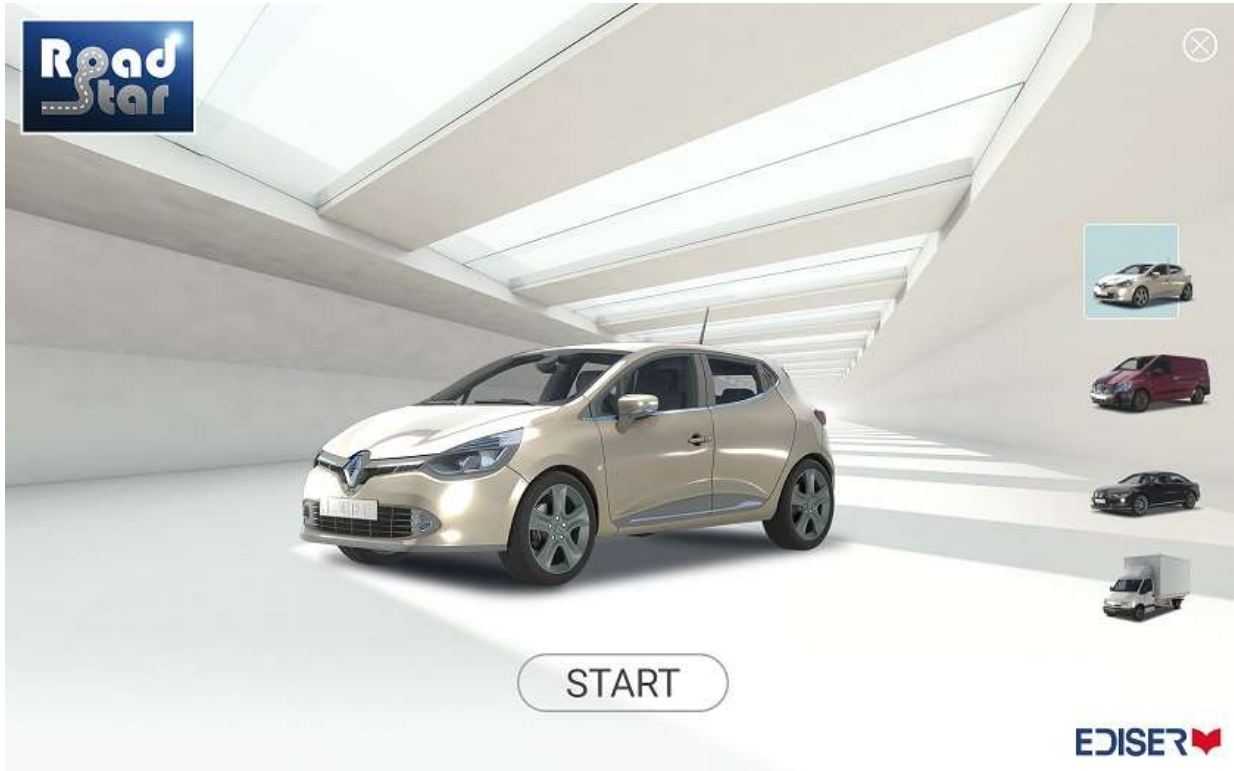
Au moins une sous compétence du thème a été présentée. Toutes les sous compétences du thème ont atteint au moins le niveau Guidage

L'exercice de validation du thème a été réussi independamment des sous compétences

L'exercice de validation est réussi et toutes les sous compétences sont en mode Autonomie

Ces carrés sont visibles sur la page d'accueil. On les retrouvera sur le tableau récapitulatif, le fiche de syntèse imprimable ou directement depuis votre espace en ligne.

2.1.2. Descriptif logiciel ROAD STAR



Le logiciel ROAD STAR vous permettra d'aborder les compétences 2, 3 et 4 du REMC. A l'inverse du logiciel STARS AE, ROAD STAR n'est pas doté d'un moniteur virtuel.

Véritable boîte à outils pour vos moniteurs, vous pourrez aussi bien assurer des formations en collectif qu'en individuel tout en vous permettant de justifier ces heures comme de véritables heures de conduite conformément à la dernière réglementation en vigueur.

Ce logiciel est basé sur la matrice HVE (Homme Véhicule Environnement) et vous permettra de configurer un certain nombre d'éléments :

Logiciel ROAD STAR II	
<p>Homme</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dégradation de l'acuité visuelle ▪ Les effets de l'alcool
<p>Véhicule</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestion de la Boite de vitesse (automatique ou mécanique) ▪ Gestion des systèmes d'aide à la conduite (ABS, ESP, ASR, AFU) ▪ Gestion de la pression des pneus roue par roue ▪ Déclenchement de panne (crevaison, panne moteur, panne de frein)
<p>Environnement</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Signalisation verticale et horizontale présente ▪ Gestions des conditions météorologies (pluie, beau temps, neige, brouillard, nuit) ▪ Choix de l'environnement (autoroute, route, agglomération) ▪ Gestion du trafic plus ou moins dense

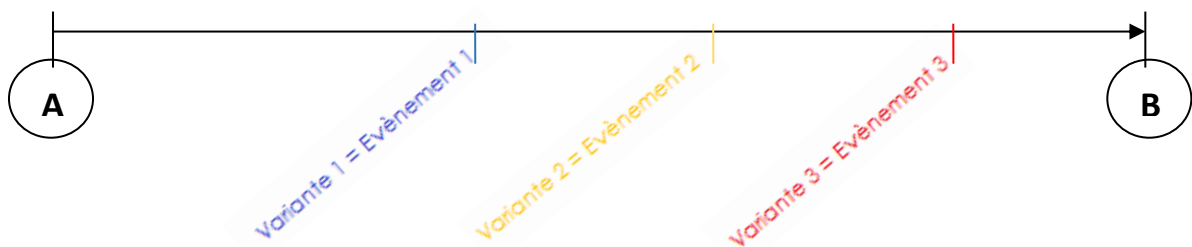
ROAD STAR contient deux types de situations de conduite répartis en plus de 100 scénarii avec un potentiel de plus de 5000 combinaisons possibles.

A- Les situations dites « de rupture »

Une situation de conduite dite « de rupture » est une situation dans laquelle l'objectif est pré déterminé (il va se passer quelque chose), l'intérêt sera d'analyser le comportement du conducteur face cette situation à risque. C'est un des principes fondamentaux du simulateur de conduite.

Toutes nos situations de ruptures sont composées de 3 variantes paramétrable au départ c'est-à-dire que l'évènement dans une situation sera différent permettant ainsi de garder l'effet « de surprise » dès lors que nous travaillons en collectif par exemple. Cela permet surtout de donner une exhaustivité de contenu pour le formateur.

Schématiquement, cela signifie que je pars d'un point A pour aller au point B et entre temps un évènement se produit :



Ce type de scénario met le conducteur dans des situations de conduite avec un objectif précis recherché par le formateur en fonction d'une ou plusieurs problématiques ayant potentiellement été repéré en amont chez ce conducteur.

Quelques exemples :



Insertion Voie Rapide

Variante 1 : le conducteur va devoir s'insérer dans le trafic puis rouler quelques minutes jusqu'à la situation de rupture : un véhicule qui lui coupe la route.

Variante 2 : Après l'insertion, un véhicule roulant sur l'autre voie, par rapport à la voie courant du conducteur, coupe la route de ce dernier en déboitant brusquement

Variante 3 : Après son insertion, si le conducteur passe en dessous de la distance de sécurité avec le véhicule de trafic qui le précède (n'importe lequel), ce dernier freine brusquement



Insertion Voie Rapide et dépassement

Variante 1 : le conducteur parcourt plusieurs kilomètres sur l'autoroute, engage des dépassements et se trouve soudain contraint de freiner car les véhicules qui le précèdent sont arrêtés sur la chaussée

Variante 2 : Au bout de quelques kilomètres, un véhicule arrêté à gauche de la voie déboîte à l'approche du conducteur, qui doit freiner en urgence

Variante 3 : Au niveau de l'aire d'autoroute, un véhicule sort et coupe la route du conducteur, qui doit freiner en urgence.

B- Les situations dites « libre »

Il s'agit dans ce type de situation de laisser l'utilisateur libre de sa conduite. Il parcourt la distance souhaitée tout en respectant bien évidemment la réglementation. Un bilan en fin de conduite est donné sur le nombre d'erreurs de conduite.

Ici, nous partons d'un point A en allant à un point B qui donnera la fin de la séquence sans évènement particulier.



Quelques exemples :



Découverte Autoroute

Variante 1 : le conducteur va devoir entrer sur une autoroute via une bretelle d'accès. L'objectif est de s'insérer et d'engager des dépassements jusqu'à la prochaine sortie.

Variante 2 : l'insertion est facilitée : le trafic est beaucoup plus espacé

Variante 3 : l'insertion est plus difficile que dans la variation 2 mais plus simple que la variante 1. La circulation est légèrement plus espacée



Eco conduite sur Autoroute

Variante 1 : Il n'y a pas de situations particulières dans ce scénario. Le but est de gérer au mieux sa consommation. Une conduite éco responsable est une conduite sécuritaire.

Variante 2 : le conducteur roule normalement jusqu'à se retrouver au niveau d'une longue file de camions provoquant un ralentissement et sur la voie de gauche.

Variante 3 : le conducteur débute sur la bande d'arrêt d'urgence et arrive rapidement sur un bouchon avec une bonne visibilité dû à des travaux sur l'autoroute.

FLASHEZ MOI ET DECOUVRER LA VIDEO*



*Vidéo réalisé par notre partenaire et distributeur Suisse SIM'SWISS

2.1.3. Descriptif logiciel GREEN CAR

En bonus et pour compléter la compétence 4, nous vous offrons le logiciel de sensibilisation à la conduite économique GREEN CAR.

Avec Green Car, formez vos élèves et leurs parents pendant les RVP aux 3 fondamentaux de l'éco conduite, le tout en moins de 10 minutes !



Créez-vous également de nouvelles opportunités en proposant vos services en extérieur (entreprise, collectivité).

Être Eco Responsable c'est aussi adopté une conduite préventive !



3. OPTIONS

3.1. OPTION BEA

Vous réalisez des formations en boîte automatique ? Cette option est faite pour vous, pas besoin de changer de simulateur !

Bénéficiez d'une boîte de vitesse double fonction et du logiciel dédié à la formation BEA pour :

- Réaliser votre évaluation de départ BEA sur simulateur – **45 min**
- Apprendre des automatismes de conduite sur simulateur – **3h (dans le cadre des 13h obligatoire)**

A- Boîte de vitesse

1 seule boîte de vitesse, 2 fonctions. Passez rapidement d'une formation à l'autre d'un simple cliquet. En boîte automatique, votre élève manipulera réellement la boîte de vitesse **P R N D**



B- Logiciel

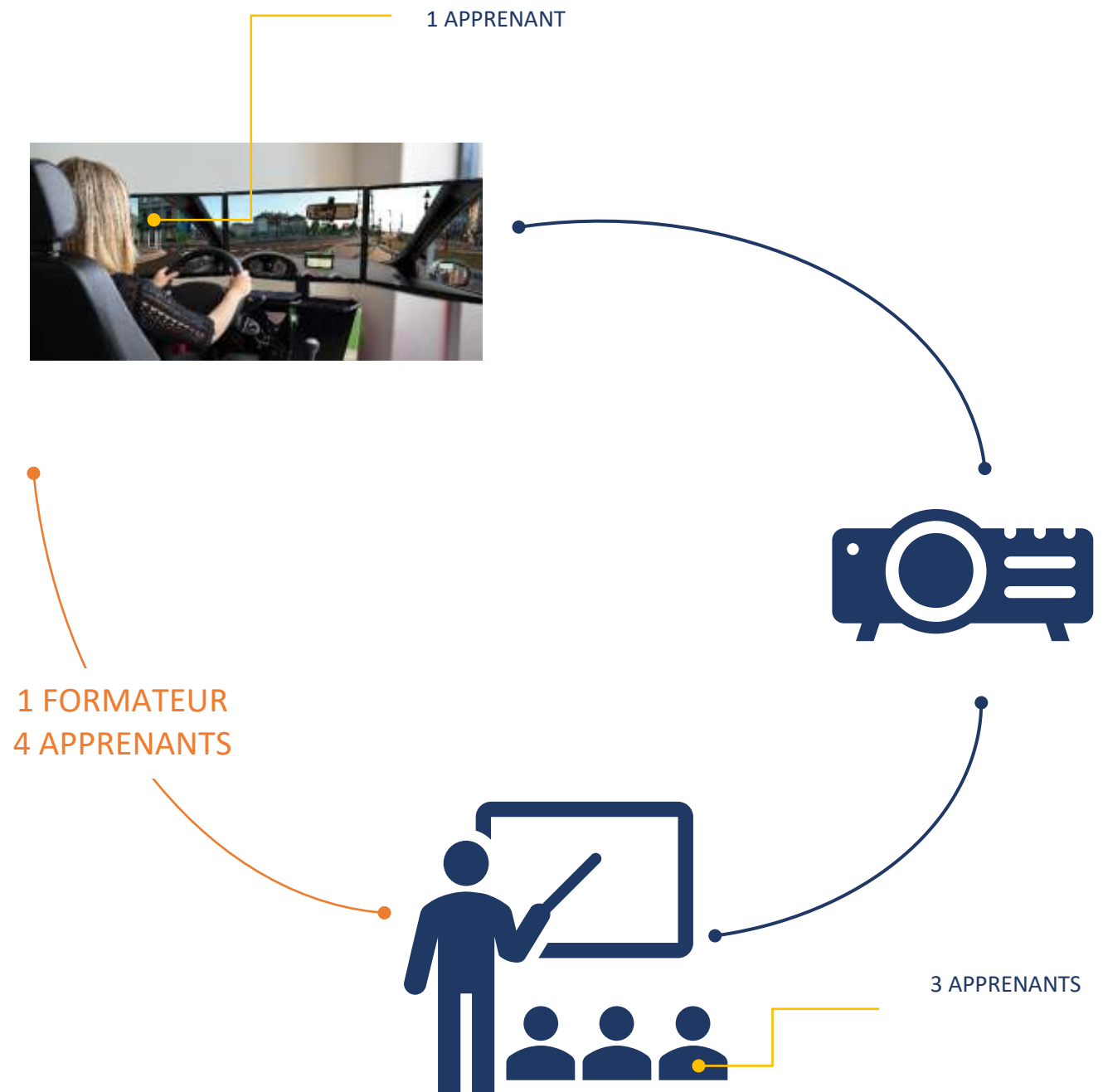
Basé sur les principes fondamentaux du logiciel STARS AE, dans sa version BEA, le logiciel a été adapté pour les formations Boîte automatique avec une évaluation de départ qui lui est propre ainsi que pour les thématiques de la compétences 1 écartant ainsi l'utilisation de la boîte de vitesse. Cette option est adossée à une véritable boîte de vitesse automatique permettant la manipulation P R N D.



3.2. DEDOUBLEUR D'ECRAN

Vous souhaitez animer des sessions en collectif ?

Avec l'option dédoubleur d'écran, nos équipes doteront votre simulateur d'une 4^{ème} sortie d'écran afin que vous puissiez le relier à votre vidéoprojecteur (ou une TV). **Projecteur et/ou TV non fourni**



3.3. PERSONNALISATION

Un logo, une couleur, deux couleurs ?! Parce que nous sommes fabricant, concepteur et doté de notre propre cabine de peinture, **nous pouvons réaliser VOTRE simulateur sur mesure.**

A- Perso complète : couleur + votre logo (adhésif)



3.4. LE PACK MODULE COMPETENCES 2 3 ET 4



Vous souhaitez poursuivre vos formations pratiques sur simulateur en toute sérénité ?

Ce pack logiciel « Module compétences 2 3 et 4 » est fait pour vous ! Déjà structuré par compétences et sous compétences pour compléter vos formations sur simulateur, vous retrouverez dans ce pack :

- 36 exercices
- 7 critères d'évaluations permettant des retours d'informations (position sur la chaussée, allure, clignotant, partage de la route, capacités de réaction de l'élève, souplesse de conduite)
- Guidage vocal pour les exercices au lancement : des consignes claires accompagnées de vidéos pour expliquer aux élèves l'objectif de l'exercice



Module COMPÉTENCE 2 (11 exercices)



- **Durée** : 5h sur les 20h (après les 5 premières heures).
- **Mode d'utilisation** : En présence d'un enseignant (ou en autonomie).
- **Mode de formation** : Individuel ou collectif.
- **Permet d'aborder les sous-compétences, parmi lesquelles** :
 - Repérer les indices utiles.
 - Franchir les intersections.
 - Stationner en créneau.
 - ...



Utilisable en boîte
mécanique
et automatique



Module COMPÉTENCE 4 (7 exercices)



- **Durée** : 5h sur les 20h (après les 5 premières heures).
- **Mode d'utilisation** : En présence d'un enseignant (ou en autonomie).
- **Mode de formation** : Individuel ou collectif.
- **Permet d'aborder les sous-compétences, parmi lesquelles** :
 - Expérimenter une défaillance du véhicule.
 - Expérimenter l'influence de l'alcool.
 - Expérimenter une situation d'urgence.
 - ...



Utilisable en boîte
mécanique
et automatique



Module COMPÉTENCE 3 (14 exercices)



- **Durée** : 5h sur les 20h (après les 5 premières heures).
- **Mode d'utilisation** : En présence d'un enseignant (ou en autonomie).
- **Mode de formation** : Individuel ou collectif.
- **Permet d'aborder les sous-compétences, parmi lesquelles** :
 - Gérer les distances de sécurité.
 - S'insérer et circuler sur autoroute.
 - Négocier des virages par temps de pluie.
 - ...



Utilisable en boîte
mécanique
et automatique

4. CENTRALISATION DES DONNEES

Vous êtes équipés des autres outils connectés EDISER et/ou ENPC, bénéficiez d'un seul espace pour gagner en traçabilité.

Créez et retrouvez vos élèves en un seul clic.



*Ils nous font confiance
 Pourquoi pas vous !*

Suivez-nous sur



Abonnez-vous à notre chaîne





EDISER 

*Partenaire de
votre réussite !*

