

FPIR-01

Initiation application Peinture Industrielle avec outil Réalité Virtuelle

CONTENU

OBJECTIFS

Savoir appliquer les peintures liquides et électrostatiques.
 Savoir préparer la peinture avec rigueur.
 Être capable de régler un pistolet air mix – air less.
 Acquérir la gestuelle en fonction des pièces à peindre.
 Savoir nettoyer et entretenir son matériel.
 Savoir appliquer les règles d'hygiène et de sécurité.
 Savoir préparer les surfaces à peindre.
 Apprendre à respecter les épaisseurs.
 Savoir s'autocontrôler.

PUBLIC CONCERNÉS ET PRÉ-REQUIS

Opérateur débutant.
 Être apte médicalement et avoir des connaissances en langue française afin de comprendre les instructions.

MOYENS PEDAGOGIQUES, TECHNIQUES ET D'ENCADREMENT

Formation action avec alternance de théorie en salle, de jeu/études de cas avec la réalité virtuelle, de pratique avec la réalité virtuelle, de pratique réelle en atelier et de visites d'entreprises.
 Supports numériques, vidéos, manuel stagiaire et stations de réalité virtuelle.
 6 personnes maximum.

MODALITÉS D'ÉVALUATION DES ACQUIS ET DOCUMENTS DÉLIVRÉS

Évaluation des connaissances théoriques grâce à un QCM.
 Évaluation des connaissances pratiques avec une partie en réalité virtuelle et une autre partie réelle en atelier.
 Délivrance d'une Attestation de présence.
 En cas de réussite, délivrance d'une attestation d'évaluation.

DUREE

10 jours soit 70 heures.

JOUR 1

- Présentation / Tour de table
- Évaluation des connaissances initiales
- Présentation du parcours de formation
- Description des étapes du processus industriel de peinture
- Explication de l'outil de réalité virtuelle
- Les risques chimiques
- Les protections individuelles et collectives
- Atelier Peinture (par ½ groupe) :
 - Description théorique
 - Visite d'une station de réalité virtuelle

JOUR 2

- Flash J-1 / Feedback des résultats simulateurs
- Préparation de la peinture : Théorie, Fiches techniques, Calcul de ratios, Mesure et ajustement de la viscosité, Colorimétrie
- Jeux avec la réalité virtuelle : Préparation de la peinture (en binôme)
- Visites d'entreprises

JOUR 3

- Flash J-1 / Feedback des résultats simulateurs
- Les matériels d'application AIR MIX : Avantages/Inconvénients des différentes technologies
- Les matériels d'application : Nettoyage et entretien
- Préparation réelle de la peinture et mise en place du matériel
- Atelier Utilisation du pistolet (par ½ groupe) :
 - En réel
 - Avec la réalité virtuelle
- Pourquoi la gestuelle est importante dans le métier de peintre ? (Démonstration)
- Atelier Pièce 2D (par ½ groupe) :
 - En réel
 - Avec la réalité virtuelle

JOUR 4

- Flash J-1 / Feedback des résultats simulateurs
- Atelier Pièce 2D (par ½ groupe) :
 - En réel
 - Avec la réalité virtuelle
- Atelier Pièce 3D (par ½ groupe) :
 - En réel
 - Avec la réalité virtuelle
- Qu'appelle-t-on Autocontrôle ? Comment ? Pourquoi ?...
- Revue des acquis (Point sur les niveaux, reprises d'exercices)

INTERFORMAT

20 rue Hippolyte Foucault – 72000 LE MANS
 Tél. : 02.43.40.83.40 – Fax : 02.43.40.83.41
interformat72@interformat.fr

INTERFORMAT

Technopôle – Bât.L – 2 rue Albert Einstein – 53810 CHANGÉ
 Tél. : 02.43.56.05.05 – Fax : 02.43.56.47.66
interformat53@interformat.fr

avec la réalité virtuelle si besoin, reprise de la théorie si besoin)

JOUR 5

- Mise en application des acquis en atelier réel
- Gestes et postures
- Techniques de masquage
- Préparation des surfaces
- Fondamentaux à savoir

JOUR 6

- Flash S-1 / Feedback des résultats simulateurs
- Les matériels d'application électrostatiques :
Avantages/Inconvénients des différentes technologies
 - Basse pression
 - Air mix
 - Air less
 - EPI
 - Pompes
 - Peintures hydro liquides
- Atelier Compréhension du matériel et des phénomènes physiques de la peinture électrostatique avec la réalité virtuelle (par ½ groupe)
- Atelier Gestuelle et utilisation d'un pistolet électrostatique en réel

JOUR 7

- Flash J-1 / Feedback des résultats simulateurs
- Atelier Pièce 3D (par ½ groupe) :
 - En réel
 - Avec la réalité virtuelle
- Études de cas en face à face avec le formateur
- Jeu/Études de cas en binôme avec la réalité virtuelle

JOUR 8

- Flash J-1 / Feedback des résultats simulateurs
- Atelier Pièce 3D (par ½ groupe) :
 - En réel
 - Avec la réalité virtuelle
- Jeu/Études de cas en binôme avec la réalité virtuelle

JOUR 9

- Flash J-1 / Feedback des résultats simulateurs
- Revue des acquis (Point sur les niveaux, reprises d'exercices avec la réalité virtuelle si besoin, reprise de la théorie si besoin)
- Mise en application des acquis en atelier réel (Basse pression et Airmix)

JOUR 10

- Évaluation des connaissances théoriques et pratiques
- Débriefing

INTERFORMAT

20 rue Hippolyte Foucault – 72000 LE MANS
Tél. : 02.43.40.83.40 – Fax : 02.43.40.83.41
interformat72@interformat.fr

INTERFORMAT

Technopôle – Bât.L – 2 rue Albert Einstein – 53810 CHANGÉ
Tél. : 02.43.56.05.05 – Fax : 02.43.56.47.66
interformat53@interformat.fr