

Uses Cases : images et vidéo 360° pour l'enseignement

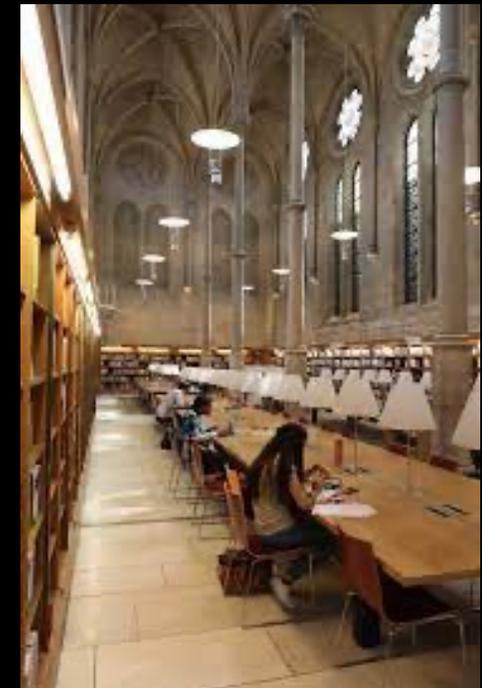
Christian Cousquer – Expert TIC, VR, a11y - le Cnam
14 décembre 2021 - christian.cousquer@lecnam.net

le cnam



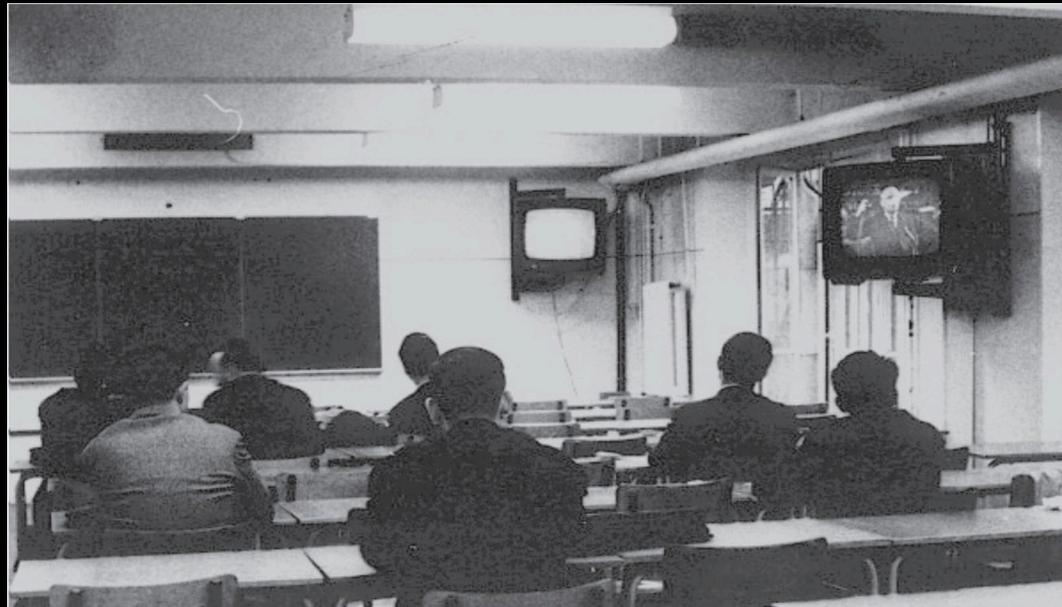
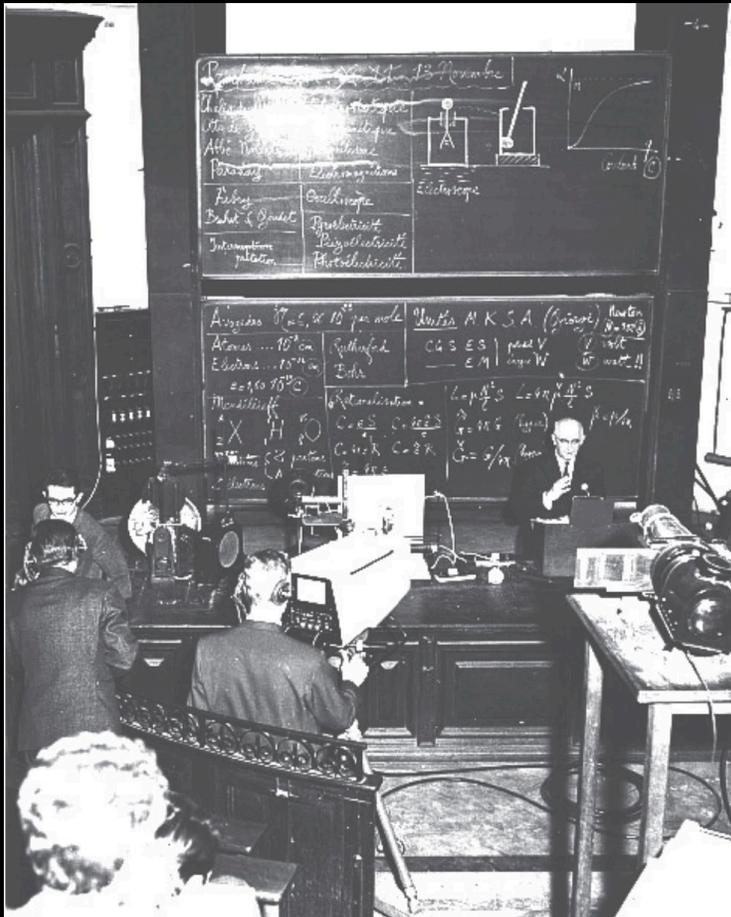
Immersive
Learning
Lab

le cnam



Une expertise précoce dans l'enseignement avec la technologie

1965 : Un cours du Cnam enregistré et diffusé dans les classes et à la télévision



le cnam

Membre fondateur de l'IMMERSIVE LEARNING LAB

le cnam

UPEC



NATIXIS
BEYOND BANKING



agefiph
ouvrir l'emploi
aux personnes handicapées



→ www.i2L.fr

La Réalité Virtuelle au Cnam depuis 2017



le cnam

La Réalité Virtuelle au Cnam depuis 2017

- TP Virtuels immersifs en génie des procédés – Prof. Ass. Marie DEBACQ
- TP Virtuels immersifs en Sciences pour le nucléaire - Prof. Ass. Emmanuelle GALICHET
- TP Virtuels immersifs en Chimie - Prof. Maité SYLLA

Direction nationale des usages du numérique :

- Christian Cousquer – Lead project en VR – Expert VR pour la pédagogie – Développeur AR -
Expert en Accessibilité – Ingénieur pédagogique
- Dr. Thierry Koscielniak – Directeur national du numérique
EUNIS Board officer - AR/VR SIG group leader

le cnam

EDITEUR 360° : UPTALE

The screenshot displays the Uptale 360-degree editor interface. The central view shows a 360-degree scene of a city square with several interactive markers overlaid. The markers are represented by white circles with text labels: "I am a simple Marker", "I am a Marker to next worlds", "I am a Marker with Narration", and "I am a door to www.uptale.io". The interface includes a left sidebar with scene management options, a top bar with "SAVE" and "PLAY" buttons, and a right sidebar with detailed settings for the selected "Marker_Simple" tag. The settings panel includes fields for "Type", "Name", "Caption", "Color", "Narration", and "Volume".

EXPERIENCE Tuto_thierry

Scene
Void_Tags_GeneraL1

GENERAL ADVANCED

Type
360 Picture

Name
Void_Tags_GeneraL1

360 Picture
360_0170_Stitch_XHC

Narration
Volume

Tag
Marker_Simple

GENERAL SETTINGS ADVANCED

Type
Marker

Name
Marker_Simple

Caption
I am a simple Marker

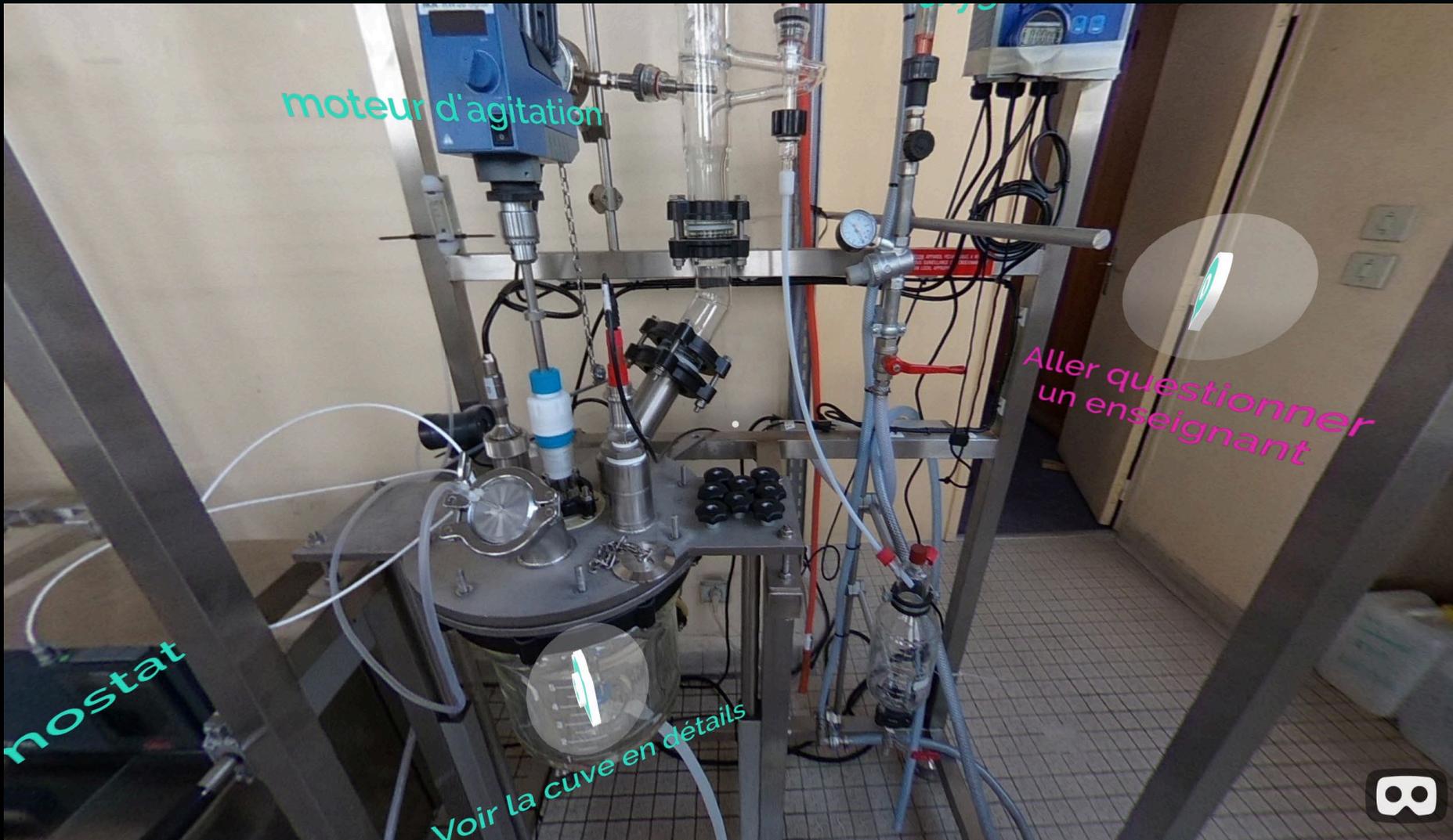
Color
#ffff

Narration
Volume

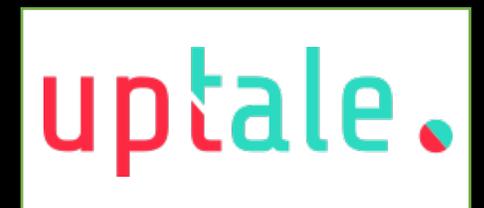
To World

→ Ajouts de tags interactifs

Visites virtuelles en génie des procédés images 360°



→ Génie des procédés
gamification 360°



CAP' VR Chimie Agro Pharma Virtual Reality

- Développer des formations virtuelles immersives et interactives pour répondre aux besoins de formation professionnelle des Industries Chimiques, Pharmaceutiques et Agroalimentaires
- Projet VR en cours sur 2020 -2023
- Le projet se décompose en 2 Work Packages :
 - WP1 : Bulles images/vidéos 360° visites virtuelles interactives de laboratoires des différentes disciplines de Chimie
 - WP2 : Modules de simulation en 3D de TP de Chimie (Geste' VR)

Un projet VR, c'est d'abord une écriture

→ Un expert de contenu, un enseignant si talentueux soit-il, si il ne connaît pas la Réalité Virtuelle, si il n'est pas acculturé à elle, ne pourra rien produire en VR.

→ À l'inverse, bien souvent les producteurs de contenus VR n'ont pas de compétence en scénarisation pédagogique, progression dans l'acquisition de savoirs/compétences.

→ En VR, tout doit être formalisé par écrit : exemple : spécifications

→ Scénarisation, scénographie, story-board, design-thinking



De l'importance de poser les bonnes questions...

- Quels ressorts narratifs vont inciter vos utilisateurs pour aller de bulles 360° en bulles 360° ?
 - Ludification : quête aux indices, pêche aux erreurs, etc.
 - Les utilisateurs doivent être actifs : Quelles activités ?
- Bien définir préalablement les intentions pédagogiques

le cnam



LinkedIn et Twitter (@prairycat) : pour me contacter

Merci pour votre attention !

Venez visiter notre musée à Paris

<https://www.arts-et-metiers.net/musee/visitor-information>

