



# PLEIADES

Ré-inventons les apprentissages  
par le numérique

Présentation des  
expériences immersives

ANR-21-DMES-0010





UNIVERSITÉ  
DE LORRAINE

PLEIADES  
ANR-21-DMES-0010



# TP Virtuels

## Prise en main d'une colonne de distillation continue

Thierry CACHOT

### Objectifs

- Connaître les EPI et les éléments de sécurité,
- Connaître les éléments et Comprendre le fonctionnement de la tour de distillation et son pilotage avant le TP,
- Percevoir l'échelle d'une installation réelle dans l'industrie,
- Savoir réagir à un imprévu ou un dysfonctionnement.

### Public cible

- Étudiants de L3

### Description

Séance virtuelle pour s'approprier l'environnement dans lequel l'étudiant va évoluer lors de son TP, notamment les règles de sécurité et l'ensemble des éléments constituant la tour de distillation.

### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

[u2l.fr/vr360-distillation](https://u2l.fr/vr360-distillation)



## Hygiène Sécurité Environnement | IUT Thionville Yutz

# Évacuation incendie Encadrants

Franck CHEVIGNOT

### Objectifs

- Transmettre efficacement et en situation simulée les consignes essentielles de sécurité en situation d'évacuation incendie
- Apprendre à repérer les informations de sécurité essentielles
- Gérer un groupe d'étudiant en situation

### Public cible

- Tous les personnels encadrant des étudiants

### Description

Mise en situation immersive d'une évacuation incendie du point de vue d'un encadrant afin de permettre d'appréhender les bons gestes au-delà des exercices in situ.

### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

[u2l.fr/vr360-evacuation-encadrants](https://u2l.fr/vr360-evacuation-encadrants)



# Évacuation incendie Étudiants

Franck CHEVIGNOT

## Objectifs

- Transmettre efficacement et en situation simulée les consignes essentielles de sécurité en situation d'évacuation incendie

## Public cible

- Tous les étudiants

## Description

Mise en situation immersive d'une évacuation incendie du point de vue d'un étudiant afin de permettre d'appréhender les bons gestes au-delà des exercices in situ.

## Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

[u2l.fr/vr360-evacuation-etudiants](https://u2l.fr/vr360-evacuation-etudiants)



MIM

## Projet VirtuoMIM

Sébastien MERCIER

---

### Objectifs

- Réaliser des TPs vus en classe en autonomie de manière virtuelle
- Renforcer les acquis des séances de TP présentiels

### Public cible

- Etudiants ayant des cours de résistance des matériaux
- Tous les personnels ou étudiants pour les expériences d'évacuation
- Visite virtuelle tout public

### Description

Virtualisation de TPs en Résistance des Matériaux sous Unreal Engine. Travail de virtualisation d'exercices qui est réalisé par des étudiants.

L'expérience s'accompagne également d'exercices en simulation 3D d'alertes évacuation, confinement et d'une visite virtuelle en 3D complétée de prises de vues 360° du campus MIM (Plusieurs personnes peuvent se connecter simultanément).

### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

[mim.univ-lorraine.fr/virtualisation/](https://mim.univ-lorraine.fr/virtualisation/)



## Bonnes pratiques en laboratoire

Franck CHEVIGNOT et Adeline MORVILLE

### Objectifs

- Accéder à des salles techniques interdites en autonomie
- Renforcer les acquis des séances présentielles
- Connaissance des dispositifs de sécurité
- Choix du matériel courant et des produits pour une analyse
- Suivi de protocole pour les analyses

### Public cible

- Tous les étudiants primo-entrants dans des formations de chimie

PLEIADES

ANR-21-DMES-0010

### Description

Les apprenants sont immergés dans l'étage de l'IUT. Ils y découvrent leurs TP de chimie et prennent connaissance des différentes salles accessibles ou non.

Ils y découvrent également l'équipement, ainsi que les armoires de stockage des produits dangereux. Entrée en salle de TP, plusieurs activités leurs seront proposées : identifier le matériel essentiel à leurs premières séances de TP, regarder des vidéos explicatives sur l'utilisation de ces équipements, puis s'exercer en recherchant le matériel et les produits nécessaires à la réalisation de différents protocoles. In fine, ils seront amenés à découvrir les bidons de gestion des déchets et devront apprendre à trier convenablement ces déchets.

### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

[u2l.fr/vr360-bonnes-pratiques](https://u2l.fr/vr360-bonnes-pratiques)

Contact – [pleiades-xr-contact@univ-lorraine.fr](mailto:pleiades-xr-contact@univ-lorraine.fr)



## Chimie et HSE | IUT Thionville Yutz

# Sécurité au laboratoire

### Adeline MORVILLE

### Objectifs

- Connaissance des dispositifs de sécurité
- Découverte du matériel et des bonnes pratiques HSE lors des TP de chimie

### Public cible

- Tous les étudiants primo-entrants dans des formations de chimie

### Description

Les apprenants sont immergés dans l'étage de l'IUT où ils auront leurs TP de chimie et doivent prendre connaissance des consignes de sécurité indispensables au bon fonctionnement des TP.

Ils vont également prendre connaissance de l'ensemble des consignes HSE à respecter lors des TP de chimie.

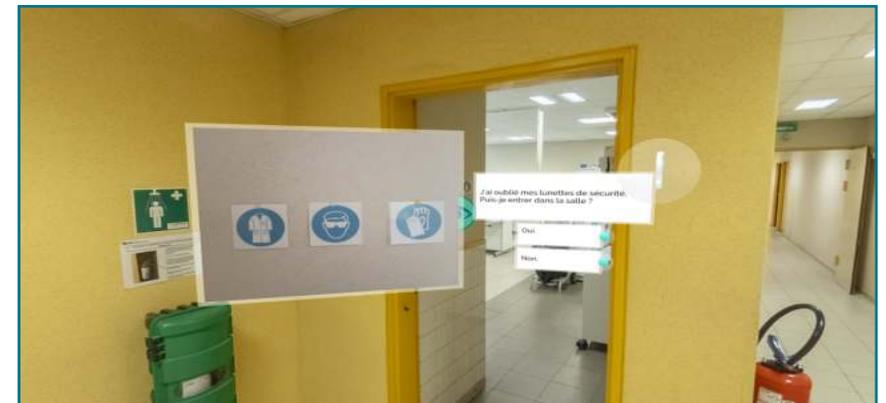
### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

[u2l.fr/vr360-securite-labo](https://u2l.fr/vr360-securite-labo)



## Forêt augmentées – Qualité des bois

Alexis STEINER

### Objectifs

- Servir de support de cours lors d'enseignements présentiels
- Acquérir le regard du forestier
- Augmenter l'efficacité des sorties sur le terrain

### Public cible

- Etudiants M1, M2, Ecole d'ingénieurs en formations liées au bois

### Description

Parcours immersif en forêt en des lieux et moments choisis pour leur pertinence dans les enseignements de qualité du bois.

Parcours présentés en amont des sorties de terrain lors de cours magistraux. Ils permettent d'initier une démarche expérimentale pour étudier l'efficacité de ces supports immersifs afin de déterminer s'il serait pertinent d'en réaliser d'autres dans différents types de forêts.

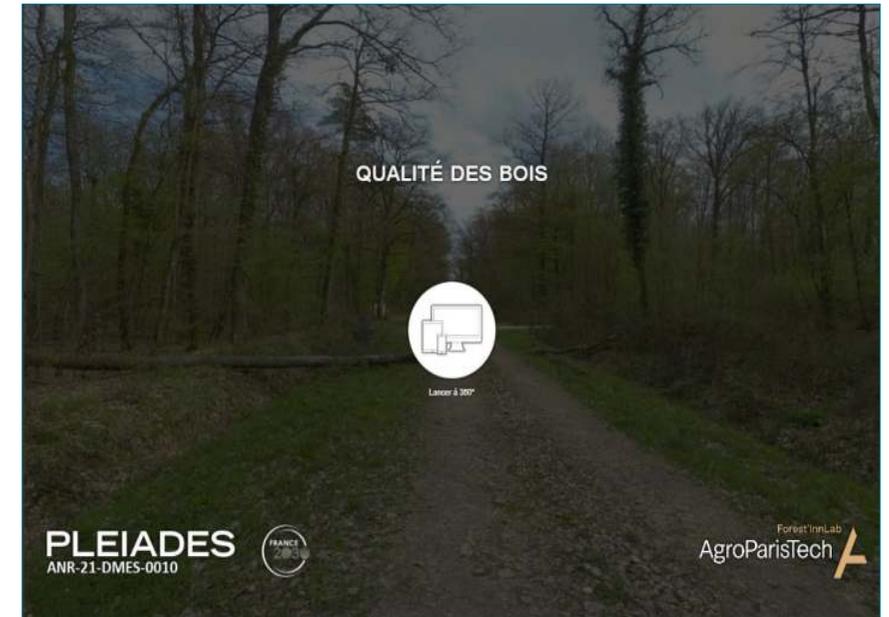
### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

<https://u2l.fr/vr360-qualite-bois>



## Découverte de la plateforme Eco-Sûr

Francis WEINACHTER

### Objectifs

- Découverte de la plateforme
- Avoir connaissance des équipements présents, même ceux pas visibles
- Permettre de visualiser des lieux inaccessibles
- Marquer la circulation de l'air (reprise, soufflage etc.)

### Public cible

- Etudiants de M1 et M2 (EAA)

### Description

Présentation virtuelle de l'ensemble des équipements et des installations de la plateforme Eco-Sûr avec vue par transparence des équipements qui ne sont pas visible sans démontage des faux plafonds ou l'accès à des locaux techniques réservés.

La plateforme permet la mise en œuvre expérimentale de diverses lois de commande de gestion de la température et de l'hydrométrie dans des conditions proches de la réalité.

### Expérience VR

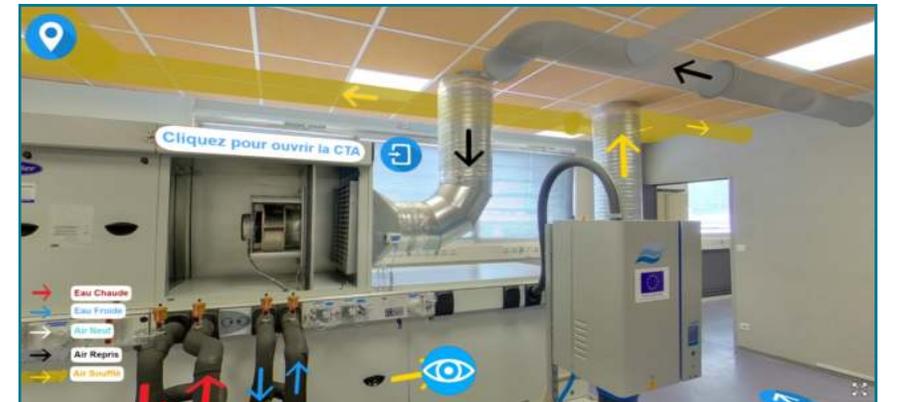
QR code vers expérience



Lien vers expérience

<https://u2l.fr/vr360-ecosur>

Contact – [pleiades-xr-contact@univ-lorraine.fr](mailto:pleiades-xr-contact@univ-lorraine.fr)



## PLEIADES CListAir

Cécile PARIETTI-WINKLER et Claire SCHNEIDER

### Objectifs

- Sensibiliser à la bonne pratique de la checklist pré opératoire
- Sensibiliser à l'importance de la checklist et de la communication sécurisée
- Mettre l'apprenant en situation
- Illustrer le bon déroulé d'une checklist

### Public cible

- Étudiants de 3ème cycle , Études médicales – spécialités chirurgicales et interventionnelles

### Description

Expérience immersive en première personne de sensibilisation et de mise en situation de la bonne (et de la mauvaise) mise en œuvre de la checklist au bloc opératoire avant intervention chirurgicale (CLAIC). L'expérience met les étudiants en situation avec une sensibilisation à la communication sécurisée.

### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

<https://u2l.fr/vr360-clistair>



IECA

## Visite des plateaux de l'IECA

David HEIDELBERGER et Hubert  
BOUCHEZ

### Objectifs

- Découverte virtuelle des plateaux de l'IECA
- Présentation innovante et immersive des métiers du cinéma

### Public cible

- Etudiant néo-entrants de l'IECA
- Public de salons d'événements internes

### Description

Visite immersive des locaux et des plateaux de l'IECA permettant de présenter les différents métiers du secteur du cinéma. Il s'agit d'une première approche de la VR360° à l'IECA qui constitue une manière innovante de promouvoir les différents métiers du cinéma et de l'audiovisuel. Dans la mise en place de ce projet, les étudiants participent à la réalisation de capsules vidéos 2D et 360°.

### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

[https://u2l.fr/vr360-  
ieca](https://u2l.fr/vr360-ieca)



ENSGSI

## Projet INDICO - Help XR

Alaa HASSAN et Alex GABRIEL

### Objectifs

- Créer des scénarios pédagogiques AR sans développement
- Apprendre l'utilisation de machines de découpe laser

### Public cible

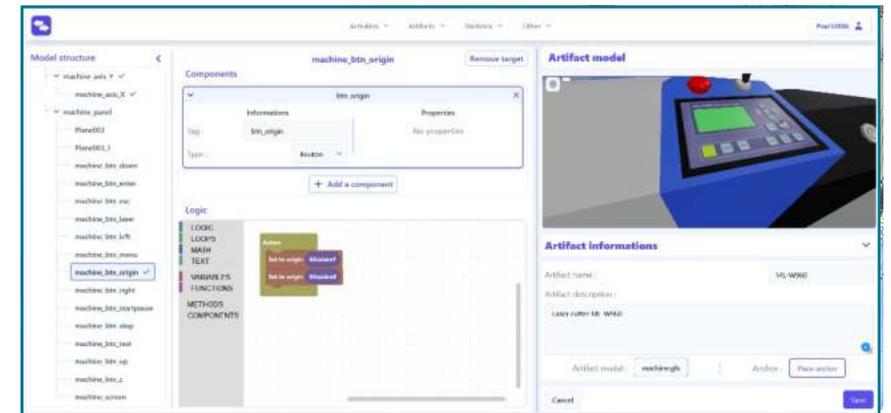
- Etudiants de L3, M1, Ecole d'ingénieur
- Enseignants souhaitant intégrer la XR dans leurs enseignements sans développement

### Description

« L'ENSGSI a réalisé, dans le cadre du projet Industrie Digitale Connecté (INDICO), un outil de création de formation en réalité augmentée et virtuelle. L'objectif de cet outil est de permettre aux enseignants de créer des scénarios pédagogiques AR et/ou VR sans faire de développement informatique. »

Voir : <https://factuel.univ-lorraine.fr/node/23653>

### Vidéo du projet



LANSAD / INSPé

## Ma Classe de RêVe

Maud CIEKANSKI

### Objectifs

- Appropriation et exploitation de documents pédagogiques
- Analyse de séquence d'enseignement de/en LCE
- Développement de la pratique d'une LCE et d'éléments de métalangage liés au contexte d'enseignement

### Public cible

- Etudiants Master MEEF 1<sup>er</sup> degré

### Description

Mise en situation de l'animation d'un cours de langue dans une classe de primaire pour les apprenants professeurs des écoles. L'expérience utilise le sentiment de présence et d'immersion de la réalité virtuelle associé à des exercices de réflexivité pour leur permettre de mieux appréhender ces situations auxquelles ils sont peu préparés.

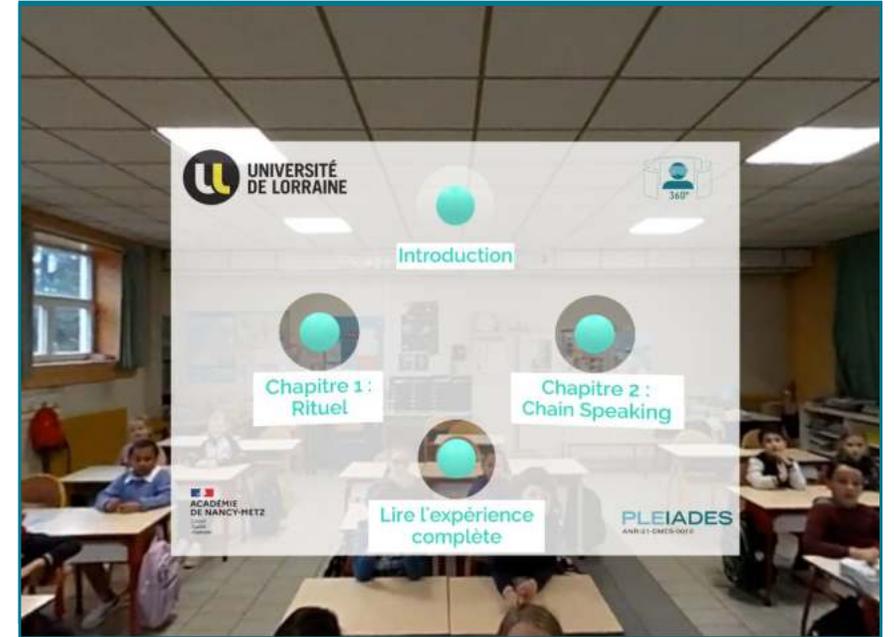
### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

[u2l.fr/vr360-classedereve](https://u2l.fr/vr360-classedereve)



Peel Nancy

## Démarche immersive en entreprenariat

Christophe SCHMITT et Caroline CUNY

### Objectifs

- Découverte des locaux et des services du Peel
- Entraînement virtuel immersif au Pitch

### Public cible

- Potentiels étudiants entrepreneurs

### Description

Visite immersive des locaux du Peel Nancy, avec la découverte des services offerts aux étudiants-entrepreneurs.

### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

<https://u2l.fr/vr-peel>



ENSIC

## DécarboChim

Bouchra BELAISSAOUI, Alain DURAND et  
Eric SCHAER

### Description

Modules de formation immersifs pour les étudiants en cursus ingénieur, en chimie ou spécialités proches, réalisés par un binôme d'étudiants en MMI (Léo Rinaldi) et en Génie des Procédés (Maureen Clause).

Les « Règles HSE en TP », a pour objectif de faire découvrir les locaux et les salles de TP, ainsi que les consignes de sécurité et les bonnes pratiques HSE lors des TP.

La « découverte du TP d'absorption d'un gaz », consiste à prendre connaissance de l'installation d'absorption du CO<sub>2</sub>, la régénération du solvant, à apprendre comment elle est mise en œuvre et la replacer dans un contexte industriel de décarbonation de l'activité d'une usine.

### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

[u2l.fr/vr360-ensic-1](https://u2l.fr/vr360-ensic-1)[u2l.fr/vr360-ensic-2](https://u2l.fr/vr360-ensic-2)**Contact** – [pleiades-xr-contact@univ-lorraine.fr](mailto:pleiades-xr-contact@univ-lorraine.fr)

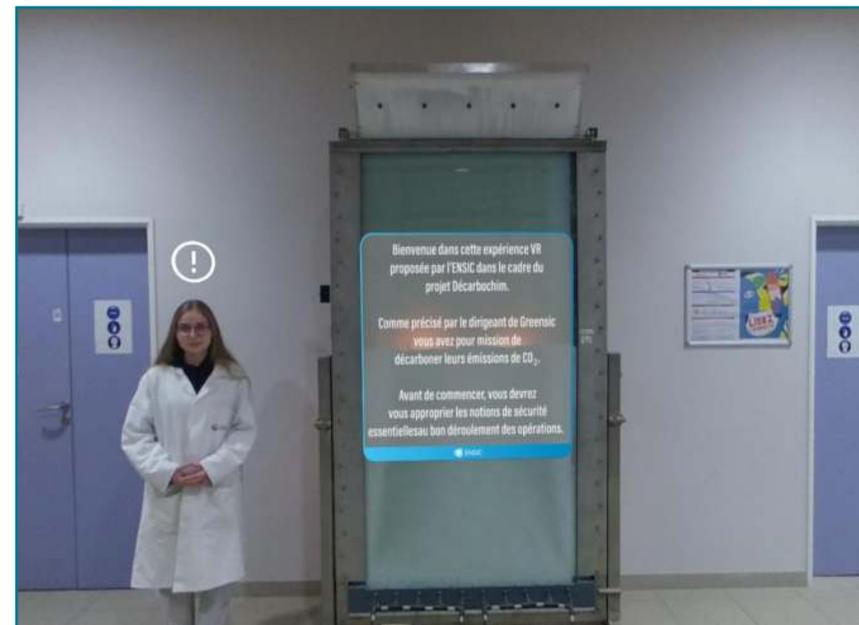
### Objectifs

- Former les acteurs de la chimie à la décarbonation
- Découvrir les espaces de TP et les méthodes de décarbonation

### Public cible

- Étudiants Cursus ingénieurs, BUT Chimie et BUT Génie des Procédés
- Sensibilisation à la décarbonation des cursus chimie dès le niveau bac

PLEIADES

ANR-21-DMES-  
0010

## Objectifs

- Préparer les sorties sur le terrain
- Renforcer les connaissances théoriques
- Choisir le bon équipement
- Distinguer les différents types de roche
- Comparer et mesurer des structures sédimentaires
- Utiliser le matériel de géophysique
- Être capable de déterminer les zones d'intérêt/ S'approprier son environnement

## Public cible

- Étudiants en formation géologie, école d'ingénieur

Géologie | ENSG

# Visite Virtuelle du Château du Haut-Barr

Yann HAUTEVELLE

## Description

Excursions géologiques immersives qui permettent de visualiser des sites géologiques d'intérêt en amont et en complément des sorties de terrain et de renforcer les enseignements théoriques en géologie.

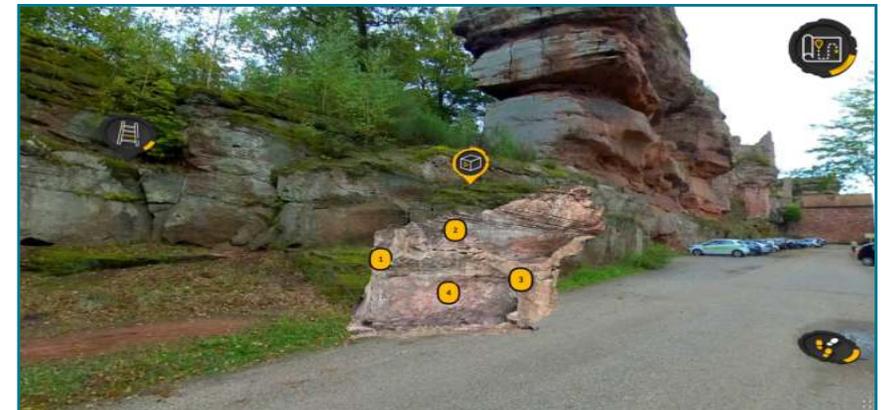
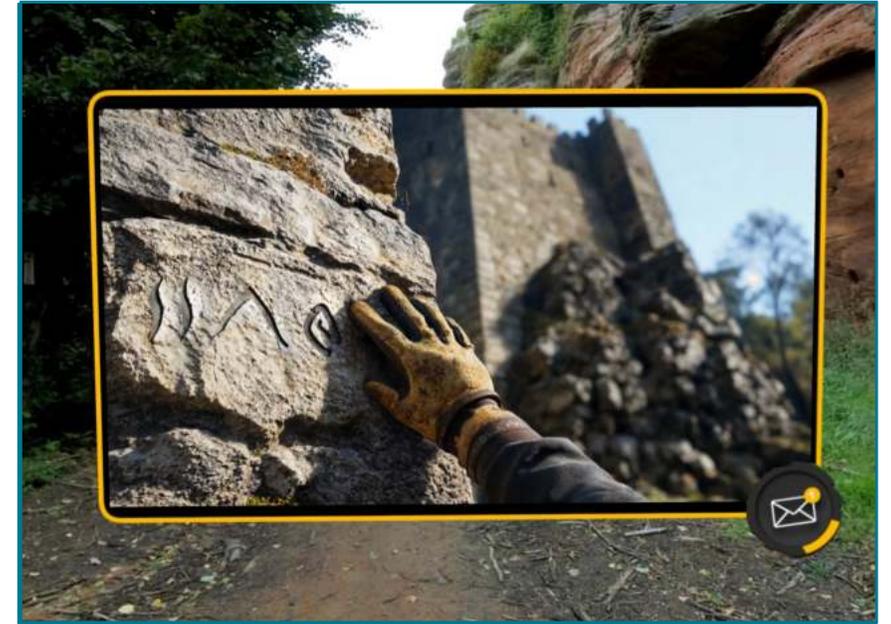
## Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

<https://u2l.fr/vr-chb>



## Objectif :

- Mise en situation pour la conception d'une reconnaissance géotechnique d'un site en vue de la construction d'un ouvrage
- Complément de formation aux essais de reconnaissance géotechnique in situ et au laboratoire

## Public cible :

- Étudiants en formation géotechnique, école d'ingénieur
- Ouvert au grand public sur ARCHE

## Description

Simulateur de terrain qui restitue en VR une analyse géotechnique.

Ce simulateur met les apprenants en situation d'analyser le terrain en définissant des essais virtuels dont les résultats sont générés à partir de vrais essais.

Les présentations sont réalisées sur le site avec le soutien d'une entreprise.

Les étudiants en traitent les résultats pour définir un modèle géologique. Des vidéos illustrant les essais in situ et de laboratoire servent de support de formation pour introduire le projet aux étudiants.

## Expérience VR

Bientôt disponible



Agronomie | ENSAIA

## Profil Virtuel

Pierre LEGLIZE et Catherine SIRGUEY

### Objectifs

- Support complémentaire aux sorties terrains réalisées (préparation, révision avec quiz formatif)
- Prendre en main et s'exercer à la méthode de description d'un profil de sol

### Public cible

- Étudiants en 1<sup>ère</sup> année agronomie pour leur formation initiale
- Étudiants hors UL pour accéder à des descriptions de profils d'autres régions géographiques sans nécessité de déplacement

### Description

Parcours immersifs dans différents environnements pour être capable de réaliser un diagnostic de sols dans un gradient d'anthropisation. Chaque parcours correspond à une mission :

- Mission 1 : Réaliser un diagnostic de parcelle agricole (tutoriel)
- Mission 2 : Réaliser une étude pédologique
- Mission 3 : Découvrir des sols anthropisés

### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

<https://u2l.fr/vr-profil-virtuel>



Psychologie | 2LPN

## Jeu IncluTSA

Stéphanie Claudel-Valentin

### Objectifs

- Favoriser la reconnaissance des émotions et l'empathie émotionnelle des enfants avec TSA scolarisés de la grande section de maternelle au CM2
- Expérimenter la RA comme outil pédagogique et ludique
- Concevoir un outil utilisable en classe par des étudiants MEEF, PsyEN, ou des enseignants

### Public cible

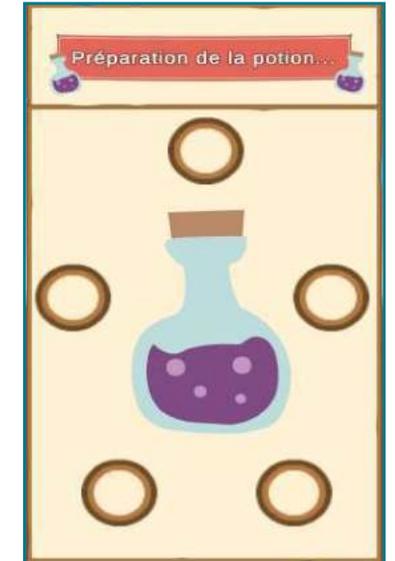
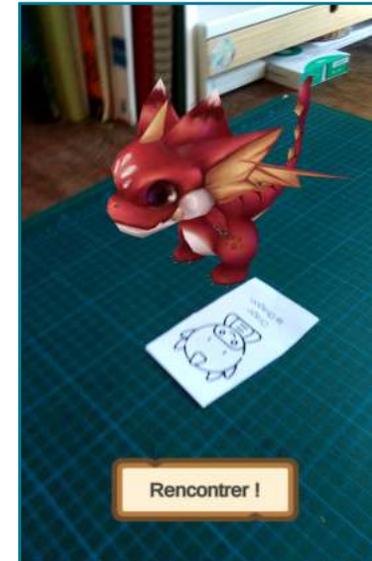
- Enfants TSA ou non scolarisés du CP au CE1
- Étudiants M1, M2 : Master MEEF ; Master psychologie du développement, Formation CAPPEI , Formation PsyEN
- Enseignants du primaire

### Description

Jeu hybride (plateau de jeu physique + réalité augmentée sur tablette) conçu par des étudiants du master conception de dispositif ludique, en collaboration avec deux stagiaires Psychologues Education Nationale, ayant pour objectif de favoriser la reconnaissance des émotions et l'empathie émotionnelle des enfants avec TSA scolarisés de la grande section de maternelle au CM2. Le jeu est pensé pour un usage en groupe de 5 enfants de la même classe, et l'un des enjeux majeurs du projet est l'intégration de la réalité augmentée comme outil pédagogique et ludique.

### Expérience VR

Bientôt disponible



Ingénierie | Mines Nancy

## Visite de Tunnel en construction

Olivier Deck

### Objectifs

- Support complémentaire aux sorties terrains réalisées (préparation, révision avec quiz formatif)
- Découverte de chantiers peu accessibles, de métiers et de techniques

### Public cible

- M2, BUT, École d'ingénieur
- Grand public intéressé, notamment lycéens se destinant aux métiers des travaux souterrains

### Description

Visite virtuelle 360 d'un tunnel en construction. L'objectif est de permettre à des étudiants d'accéder à des endroits difficiles d'accès (éloignement des chantiers aux lieux de formation, visites compliquées en milieu confiné et forte coactivité qui est source d'accidents et qui empêche généralement d'accéder au front de taille avec les étudiants).

2 Expériences prévues :

- Visite technique augmentée pour étudiants ingénieurs
- Visite grand public de découverte ludique pour se faire une idée de l'ambiance, des postes/métiers et des éléments principaux du tunnel

### Expérience VR

Bientôt disponible



Ingénierie - ENSTIB

## Retour vers ton Futur d'Ingénieur

Denise Choffel

### Objectifs

- Découverte des compétences des ingénieurs de la filière bois
- Relier les activités de la filière et les enjeux environnementaux

### Public cible

- Étudiants en filière ingénieur
- Public large découvrant les activités de l'entreprise

### Description

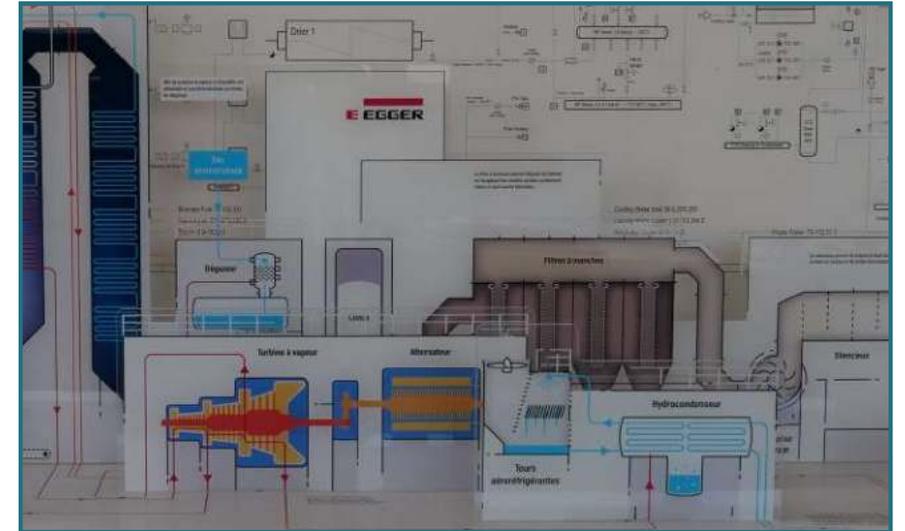
Un jeu sérieux permettant de se mettre dans la peau d'un ingénieur de l'entreprise EGGER Rambervillers (conception de panneaux de bois utilisant le bois brut ou recyclé).

Les différentes compétences des ingénieurs travaillant dans les circuits de recyclage du bois ou de la conception des panneaux de bois sont présentées.

Elles sont illustrées sur site dans le complexe industriel, avec des interviews de professionnels.

### Expérience VR

Bientôt disponible



## Réalité Étendue (XR) et interactions multimodales

Yann MORERE

### Objectifs

- S'appropriier les technologies XR d'un point de vue matériel et logiciel
- S'initier au développement des IHM en XR
- Explorer de nouveaux modes d'interaction en XR

### Public cible

- Étudiants de L3, M2
- Vitrine technologique pour le grand public (JPO)

### Description

Le projet vise à concevoir un modèle de ressource en Réalité Augmentée (RA) afin d'initier les étudiants à l'utilisation et au développement de ces nouvelles technologies d'Interaction Humain-Machine (IHM) du point de vue logiciel et matériel.

Des étudiants en ISHM et ergonomie développent dans ce contexte une application de type « jumeau numérique » simulé sous Unity pour les initiés à ces nouvelles technologies en partant d'un modèle simple.

### Expérience XR

Bientôt disponible





UNIVERSITÉ  
DE LORRAINE

PLEIADES  
ANR-21-DMES-0010



# Visites d'Infrastructures de Recherche

LORIA

## Creativ'Lab

Adrien GUENARD

### Objectifs

- Mettre en valeur le matériel rare, voire unique, ainsi que les travaux de recherche associés.
- Susciter un intérêt des étudiants pour effectuer un stage ou un doctorat dans le domaine de la robotique.
- Permettre à un observateur extérieur de visualiser la taille de la plateforme.

### Public cible

- Chercheurs / Enseignants
- Étudiants
- Professionnels de l'industrie
- Grand public

### Description

Le Creativ'lab est une plateforme principalement dédiée aux recherches en robotique, dont l'accès est limité pour plusieurs raisons :

- Nécessité de former les étudiants individuellement aux équipements
- Certains espaces disposent d'un espace restreint non adapté à des visites de groupe.

Cette ressource est une visite virtuelle de cette infrastructure de recherche

### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

[u2l.fr/vr360-creativlab](https://u2l.fr/vr360-creativlab)



## Objectifs

- Illustrer et s'immerger dans les moyens d'essais.
- Donner accès à un grand nombre d'étudiants et les sensibiliser plus tôt à la recherche.
- Faire visiter la plateforme aux entreprises et partenaires financeurs
- Faire connaître les équipements aux différents acteurs de la plateforme

## Public cible

- Étudiants ENIM
- Tout étudiant de l'Université de Lorraine
- Master MMSP
- Partenaires industriels du Laboratoire et de
- Chercheurs/Enseignants

ENIM - LEM3

# Plateforme Procédés du LEM3

Emerik HENRION

## Description

« Procédés » est une plateforme d'essais expérimentaux divisée sur 3 sites distincts. Elle est orientée sur l'optimisation de procédés mécaniques, entre autres en analyse des matériaux.

Cette dispersion géographique rend sa visite complète compliquée. Les visites se limitent généralement à celle du bâtiment concerné. De plus, suivant la confidentialité des projets en cours, la visite est parfois rendue impossible.

Cette ressource est une visite virtuelle de cette infrastructure de recherche

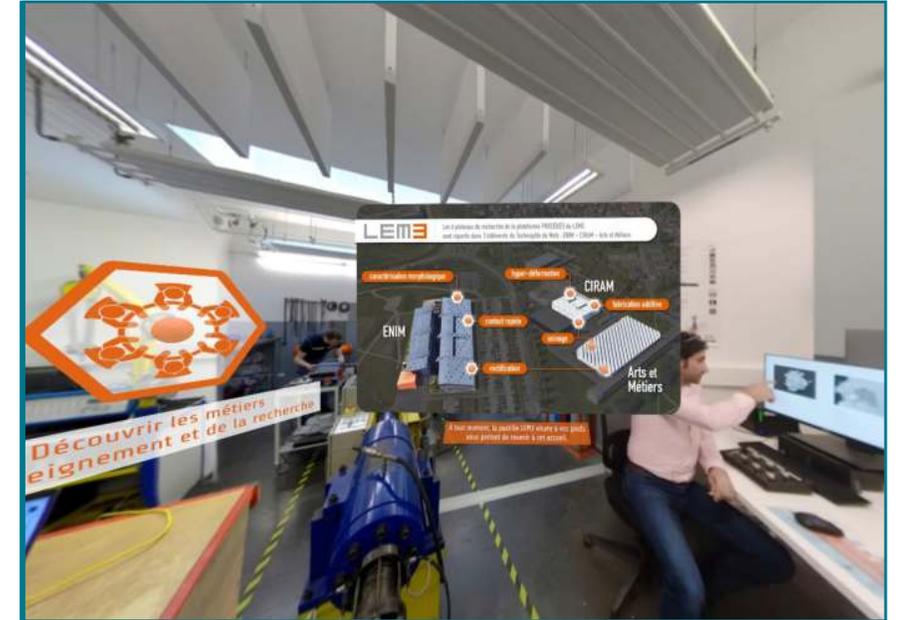
## Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

[u2l.fr/vr360-lem3-procedes](https://u2l.fr/vr360-lem3-procedes)



## ENSAIA – visite d’une infrastructure de recherche

# GISFI

Pierre FAURE et Noële ENJELVIN

### Objectifs

- Montrer l’infrastructure et ses équipements situées à 80km de Nancy
- Visualiser les dispositifs difficiles à montrer car enterrés
- Renforcer la visibilité et l’attractivité de la plateforme et des services proposés sur le site isolé des campus de l’Université de Lorraine.

### Public cible

- Large public lors de congrès, formation tout au long de la vie, science ouverte
- Financeurs : Élus / industriels / Tutelles
- Éventuelles collaborations de recherche

### Description

Le Groupement d’Intérêt Scientifique sur les Friches Industrielles (GISFI) met en synergie différentes compétences autour d’un projet scientifique et technologique dédié à l’acquisition de connaissances pour la requalification durable des sites dégradés et pollués par les activités industrielles passées.

Le GISFI a développé une plateforme expérimentale sur le site d’une ancienne cokerie afin de rassembler les participants au projet en un lieu commun pour travailler à l’échelle pilote en conditions climatiques réelles.

### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

[u2l.fr/vr360-gisfi](https://u2l.fr/vr360-gisfi)



## Objectifs

- Rendre plus visible la plateforme auprès des communautés scientifiques et étudiantes, dans les domaines de la biologie, de la chimie et de l'imagerie.
- Renforcer l'ancrage de collaboration avec les unités de recherche de l'Université de Lorraine

## Public cible :

- Étudiants loin des sites universitaires, métiers qui sont des lieux de débouchés pour un certain nombre de formation de l'UL, découverte des métiers
- Tout public qui veut découvrir la plateforme (public / privé)

**PLEIADES**

ANR-21-DMES-0010

INRAE – visite d'une infrastructure de recherche

## Silvatech

Nicolas ANGELI et Julien RUELLE

### Description

« Silvatech » est une plateforme d'Analyse des Structures et Fonctions de l'Arbre dans son Écosystème et du Bois Matériau labellisée STAR-LUE et ISC (Infrastructure Scientifique collective) à INRAE et positionné dans l'infrastructure nationale IR IN-SYLVA.

L'objectif est de renforcer la visibilité et l'attractivité de la plateforme Silvatech et des services proposés (analyses et observations, développement, formation) sur le site isolé des grands campus de l'Université de Lorraine.

### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

[u2l.fr/vr360-silvatech](https://u2l.fr/vr360-silvatech)

Contact – [pleiades-xr-contact@univ-lorraine.fr](mailto:pleiades-xr-contact@univ-lorraine.fr)



Campus Brabois-Santé

## EpiRNA-Seq

Virginie MARCHAND et Iouri MOTORINE

### Description

La plateforme Epitranscriptomique et Séquençage (EpiRNA-Seq) est spécialisée et mondialement reconnue dans l'identification et la quantification des nucléotides modifiés au sein des ARN (Epitranscriptomique).

Installée sur le campus Brabois-Santé de l'Université de Lorraine à Nancy, elle met à disposition de la communauté scientifique académique et industrielle des ressources de haute-technologie.

La plateforme possède un véritable savoir-faire technique et méthodologique reconnu permettant de contribuer à différents projets d'Epitranscriptomique pour aborder des questions scientifiques diverses telles que la dynamique des modifications post-transcriptionnelles dans les ARN.

### Expérience VR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

<https://u2l.fr/vr360-epirnaseq>

Contact – [pleiades-xr-contact@univ-lorraine.fr](mailto:pleiades-xr-contact@univ-lorraine.fr)

### Objectifs

- Accroître la visibilité en mettant en valeur nos activités d'épitranscriptomique
- Valoriser la plateforme et plus largement les savoirs-faire uniques de l'Université de Lorraine.

### Public cible

- Chercheurs et enseignants-chercheurs
- Post-docs
- Etudiants en thèse, et étudiants de différentes formations de biologie



## Visites de campus

Réalisées par des étudiants dans le cadre de projets pédagogiques, ces visites permettent à tous de découvrir les installations et l'environnement d'un campus, éliminant ainsi les barrières géographiques. Elles présentent l'avantage également d'augmenter la visibilité des composantes de formation et d'attirer des potentiels futurs étudiants.

Les visites de plusieurs campus sont en cours de création par des étudiants de la filière MMI dans le cadre de SAE.

Les campus dont la visite est en cours de création sont les suivants :

### Objectifs

- Découvrir les installations, les infrastructures et les lieux de vie des campus
- Découvrir les offres de formation des campus

### Public cible

- Lycéens et Étudiants en période d'orientation
- Ensemble de la communauté universitaire
- Grand public



Faculté des Sciences et  
Technologies (FST)



IUT Charlemagne



Brabois Santé



IUT Saint-Dié-des-Vosges



# Guide de conception d'une ressource en VR360°

## Objectifs

- Support d'information, d'autoformation, et d'autonomisation
- Essaimage du processus de production d'une expérience en VR360°
- Sensibilisation : quand utiliser la VR ? Pourquoi ? Comment ?

## Public cible

- Enseignants porteurs de projets potentiels
- Tout public néophyte en VR360°

## Description

Ibi victu recreati et quiete, postquam abierat timor, vicos opulentos adorti equestrium adventu cohortium, quae casu propinquabant, nec resistere planitie porrecta conati digressi sunt retroque concedentes omne iuventutis robor relictum in sedibus acciverunt.

Ibi victu recreati et quiete, postquam abierat timor, vicos opulentos adorti equestrium adventu cohortium, quae casu propinquabant, nec resistere planitie porrecta conati digressi sunt retroque concedentes omne iuventutis robor relictum in sedibus acciverunt.

## Expérience XR

QR code vers expérience



Lien vers expérience

[view.genially.com/presentation-guide-de-conception-realite-virtuelle](https://view.genially.com/presentation-guide-de-conception-realite-virtuelle)

Contact – [pleiades-xr-contact@univ-lorraine.fr](mailto:pleiades-xr-contact@univ-lorraine.fr)



# Merci de votre attention