



5^e SYMPOSIUM
SUR LE TRANSFERT
DE CONNAISSANCES
EN ÉDUCATION

S'ADAPTER POUR MIEUX RÉUSSIR

QUELLES COMPÉTENCES PÉDAGO-NUMÉRIQUES POUR DES EXPÉRIENCES D'APPRENTISSAGE DANS LE MÉTAVERS

Une présentation de : Nadia Naffi, Andréane Sicotte, Catherine Lamy, Julien Marceaux, Awatif Azendour, Sivime El Tayeb El Rafei, Manon Boulanger, Parnaz Rasti Boroujeni, Audrey-Ann Poulin

19 avril 2023

Un événement organisé par :



Et financé par :



Vice-rectorat aux études et aux affaires étudiantes

STELLAR[®]
powered by OVA

FormationMeta : Formation au, à travers et dans le métavers

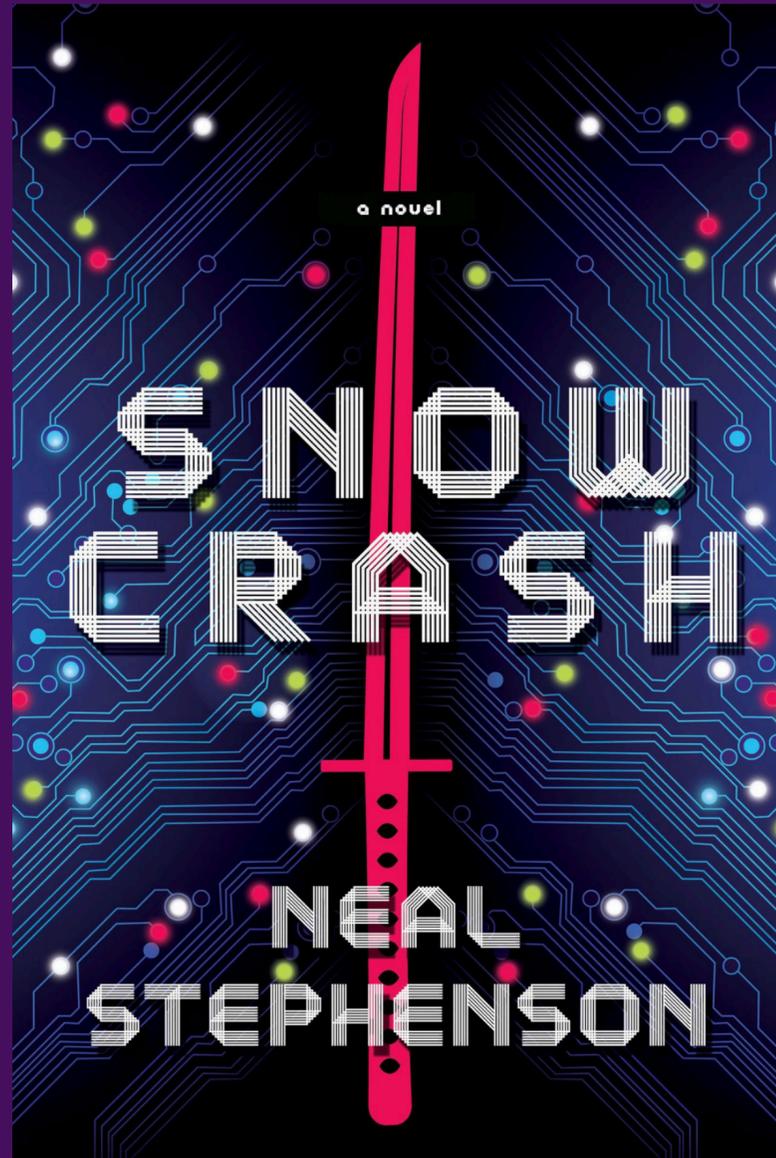


Qu'est ce
que le
métavers ?

Méta vers

Au-delà de univers

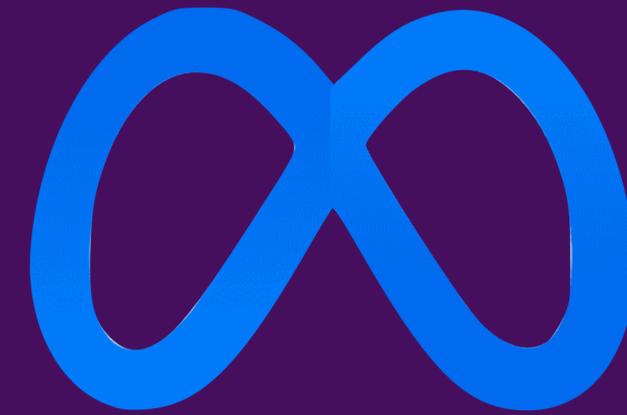




1992



2018

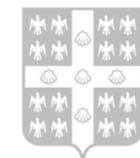


2021

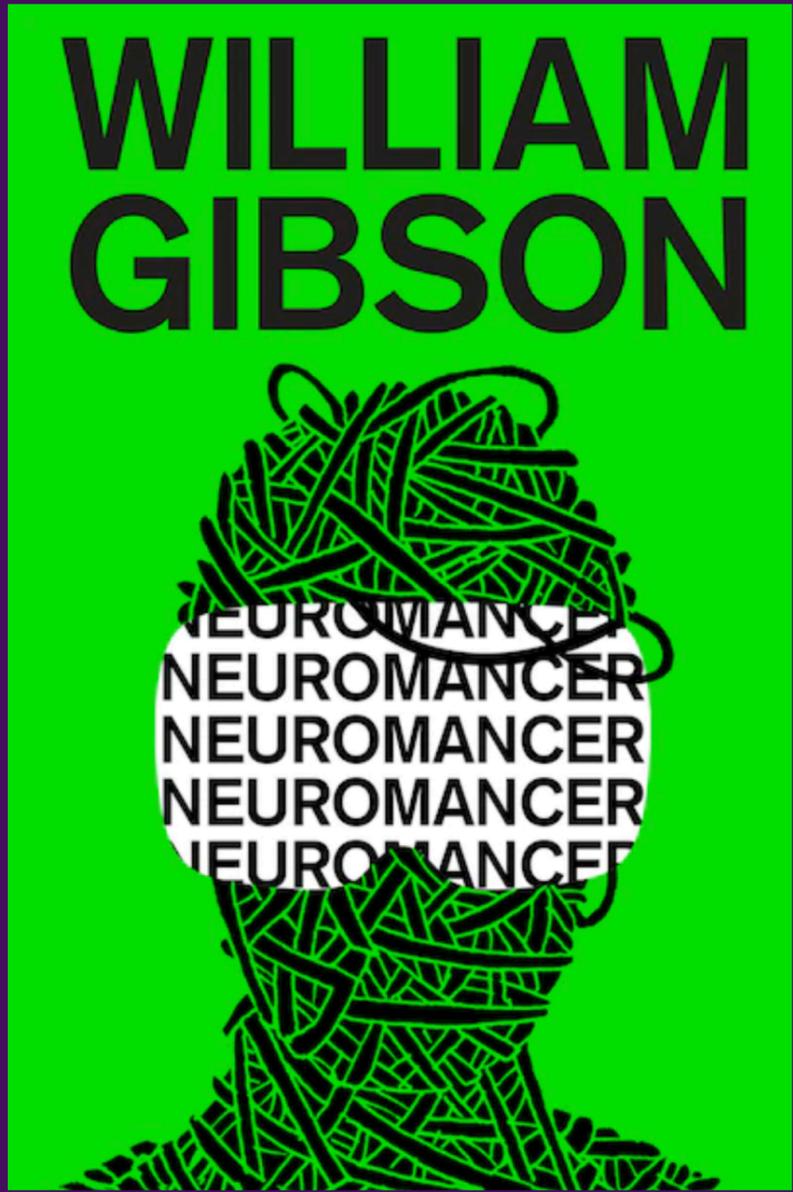


UNIVERSITÉ
LAVAL

Chaire de leadership en enseignement
sur les pratiques pédagogiques innovantes en contexte numérique -
Banque Nationale



UNIVERSITÉ
LAVAL



1984

A classic of the cyberpunk genre



1999



UNIVERSITÉ
LAVAL

Chaire de leadership en enseignement
sur les pratiques pédagogiques innovantes en contexte numérique -
Banque Nationale



UNIVERSITÉ
LAVAL

PYGMALION'S SPECTACLES

By **STANLEY G. WEINBAUM**

Author of "The Black Flame," "A Martian Odyssey," etc.

© 1935 by Continental Publications, Inc.



Unbelieving, still gripping the arms of that woman chair, Dan was staring at a forest

"Un film qui donne la vue et le son [...] le goût, l'odeur et le toucher. [...] Vous êtes dans l'histoire, vous parlez aux ombres (personnages) et elles vous répondent, et au lieu d'être sur un écran, l'histoire parle de vous, et vous êtes dedans."

1935

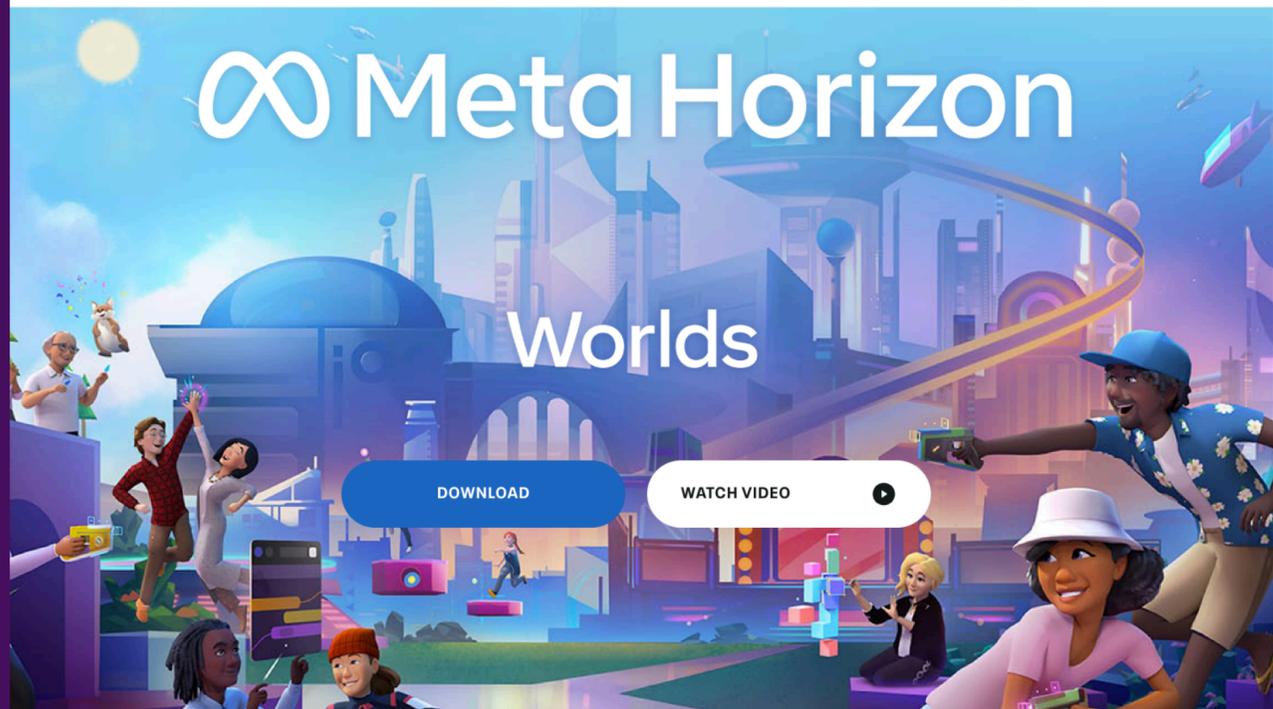


UNIVERSITÉ
LAVAL

Chaire de leadership en enseignement
sur les pratiques pédagogiques innovantes en contexte numérique -
Banque Nationale



UNIVERSITÉ
LAVAL



JUMP IN AND BE A PART OF META HORIZON WORLDS

Before jumping into Meta Horizon Worlds you might be wondering, *What is Meta Horizon Worlds?* Meta Horizon Worlds is a free app that can be experienced on your Meta Quest headset. It is an ever-expanding social universe where you can hang with friends, meet new people, play games, attend cool events and there are over 10,000 worlds and experiences to explore. There's always something new to discover when you're in Meta Horizon Worlds.

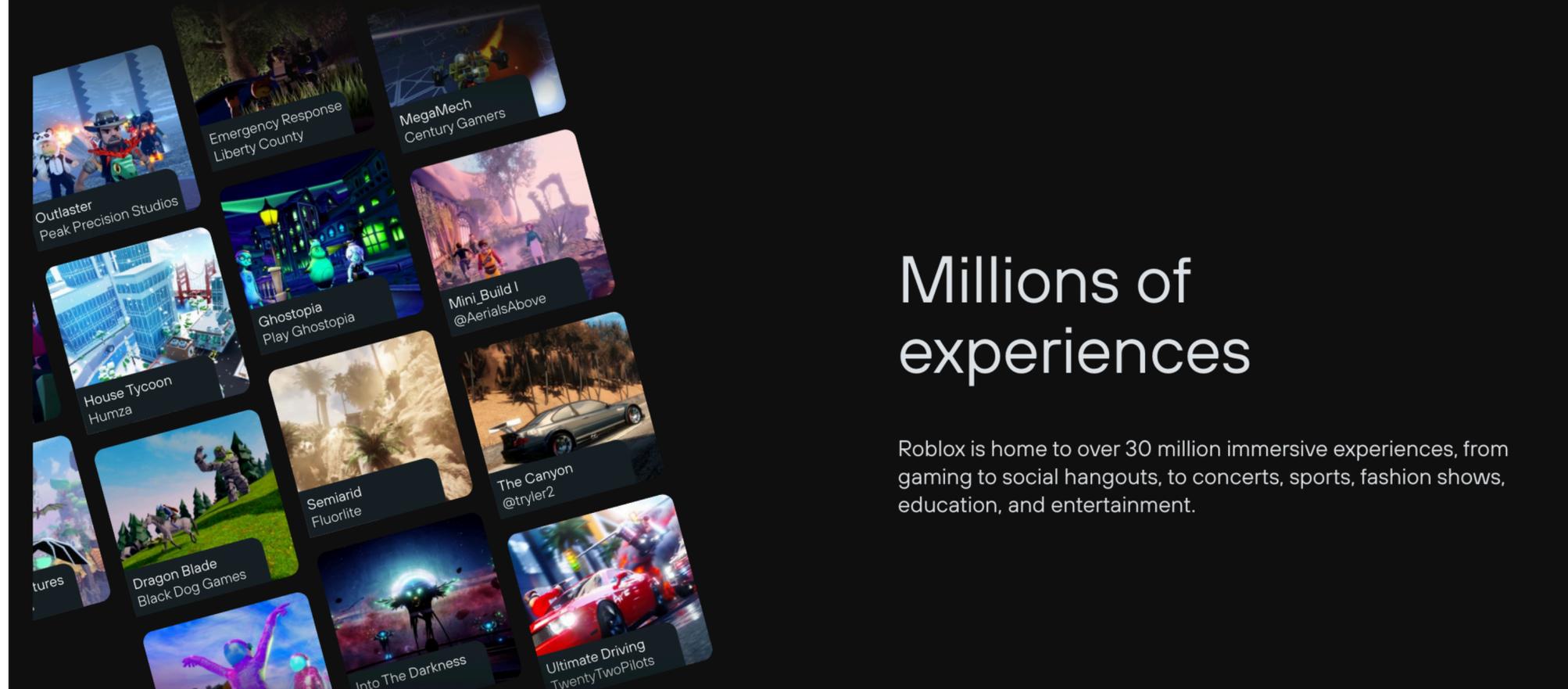
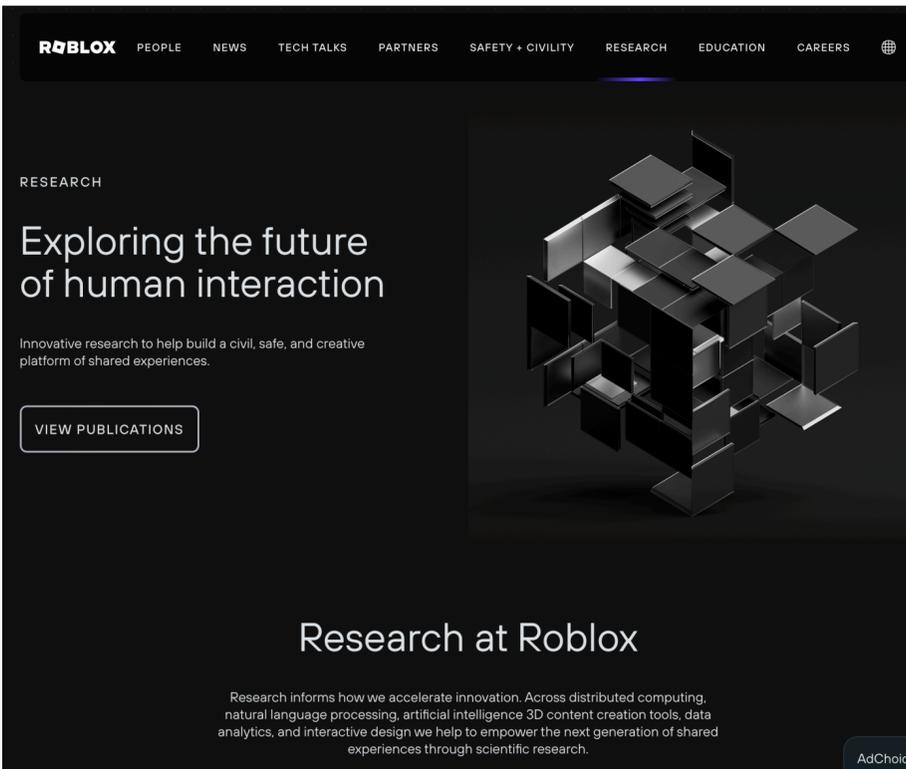
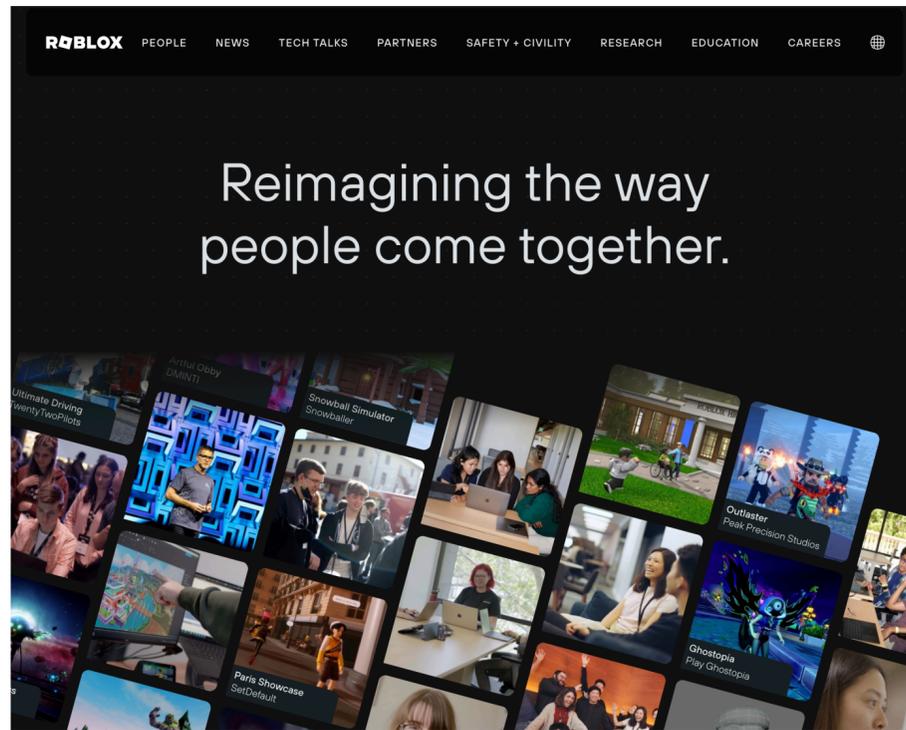


UNIVERSITÉ
LAVAL

Chaire de leadership en enseignement
sur les pratiques pédagogiques innovantes en contexte numérique -
Banque Nationale



UNIVERSITÉ
LAVAL



Qu'est ce que le métavers ?



« Un monde **virtuel, immersive** et **persistant**, qui permet la virtualisation des activités humaines, notamment sociales, ludiques, culturelles et commerciales [...] met à profit les avancées réalisées dans la technologies de la réalité augmentée et de la réalité virtuelle»

Office québécois de la langue française
(s.d.)

Qu'est ce que le métavers ?



«Un espace collectif virtuel partagé en 3D, créé par la convergence de la réalité physique et numérique virtuellement améliorée [...] se caractérise par sa persistance (durabilité) et son aptitude à créer des expériences immersives améliorées/ augmentées »

Gartner (s.d.)

Qu'est ce que le métavers ?



«Un **réseau interopérable à grande échelle** ou des **mondes virtuels 3D restitués en temps réel** qui peuvent être expérimentés de manière **synchrone** et **persistante** par un nombre **illimité d'utilisateurs**, chacun ayant **un sentiment de présence individuel**, tout en assurant **la continuité des données**, telles que l'histoire, l'identité, les communications, les paiements, les éléments et les objets.»

Matthew Ball (2022)

PDG d'Epyllion, ancien responsable mondial de la stratégie pour Amazon Studios, Conseiller principal auprès de McKinsey & Company

**Pourquoi une science-fiction de 1935 /
1992 reçoit autant d'attention
et d'investissements aujourd'hui ?**

1. Le défi technologique (Intelligence artificielle, IoT, 5G)
2. Le défi économique (Cryptomonnaies, NFT- *jeton non fongible*, chaîne de blocs - *blockchain*)

Exemple de NFT



RTFKT Clone X Forging SZN 1 (PRE-FORGE) 162

RTFKT x Nike Air Force 1 - Murakami DNA

112 Propriétaires 167 Éléments 66.1K vues 162 Favoris Music

Fin de la vente January 22, 2023 à 12:42 AM GMT-5

Prix actuel
x2 **6 ETH** \$7,575.60

[Ajouter au panier](#) [Faire une offre](#)

Historique des prix

Date	Volume (ETH)	Average price (ETH)
Sept. 22	~10	~4.5
Sept. 22	~70	~6.5
Oct. 22	~10	~5.5
Nov. 22	~10	~5.5
Déc. 22	~70	~7.5

Description

Par RTFKT
CLONE X FORGING SEASON 1

Introducing the future of Fashion.

RTFKT invented the world merging Forging mechanic, allowing its collectors to redeem exclusive physical products from NFTs.

RTFKT DROPS ARCHIVE COLLECTIONS WTF SIGN IN

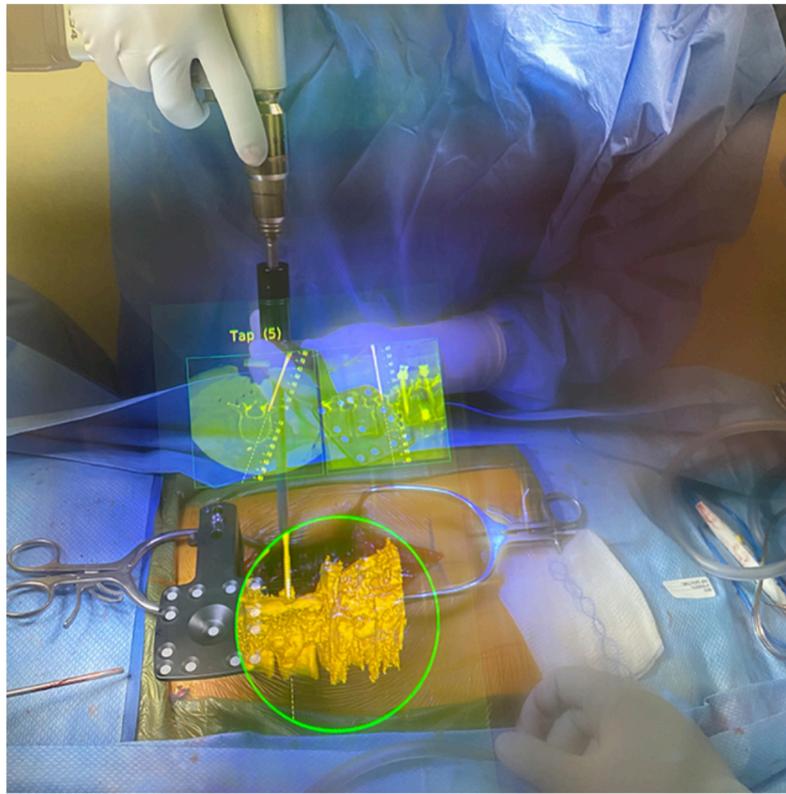
TRY THEM ON

Fervo x Rtfkt EPIC

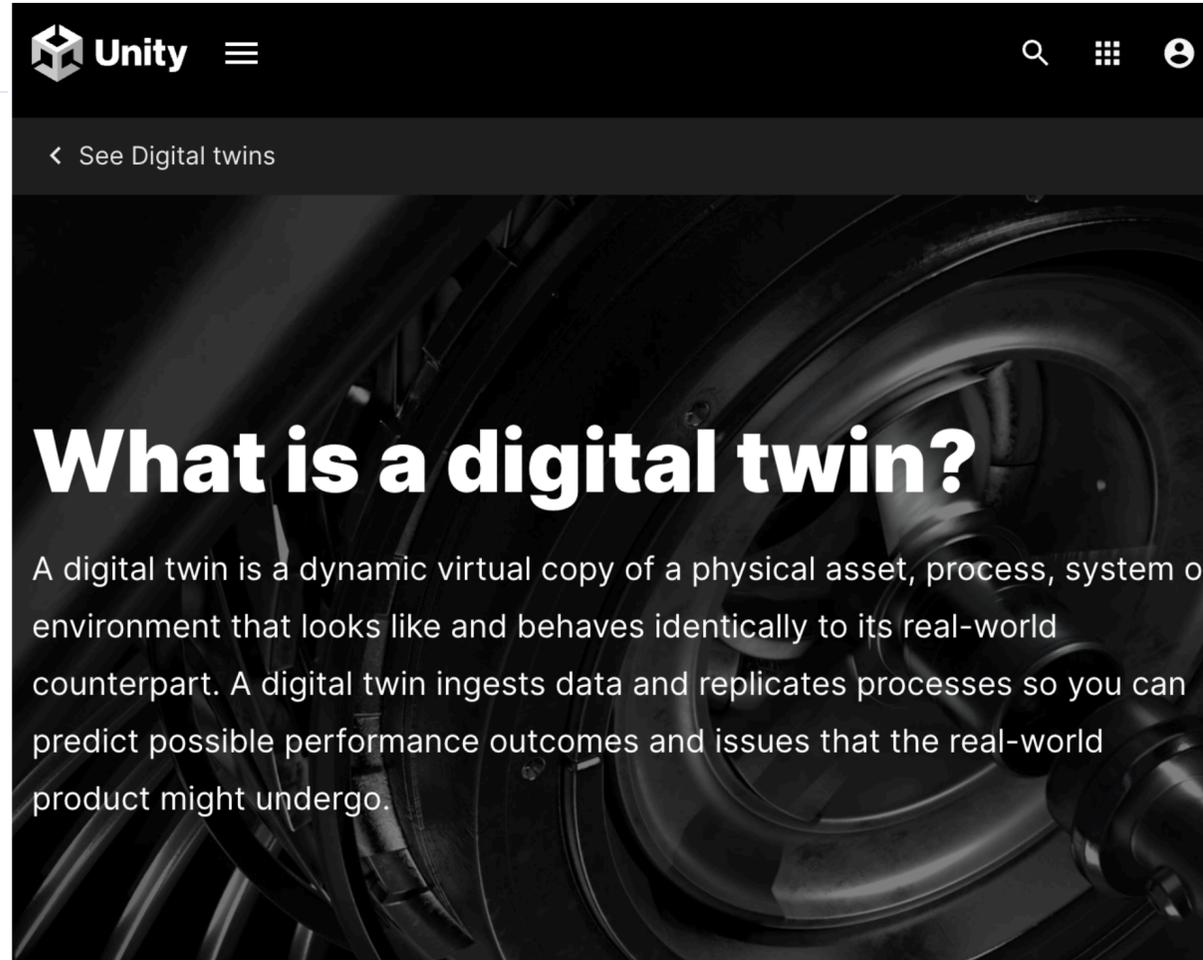
Meta pigeon - Jeff Staple

Dunk Genesis

Johns Hopkins Performs Its First Augmented Reality Surgeries in Patients



La photo montre la vue opératoire du chirurgien Timothy Witham utilisant la **réalité augmentée** pour superposer des scans et des données médicales dans le champ de vision au-dessus du site chirurgical ouvert du patient.



Un **jumeau numérique** est une copie virtuelle dynamique d'un bien physique, d'un processus, d'un système ou d'un environnement qui ressemble et se comporte de manière identique à son homologue du monde réel.

CONTACT US TODAY

VICTORYXR About Us Education Our Offerings Our Partners Hardware Grant Search

Metaversity Construction

// VICTORYXR

Your Metaversity Construction Company



VICTORYXR

kwark EDUCATION

Accueil Outils EdTech Digitalisation Média Orientation Qui sommes-nous? Contact

LE PREMIER MÉTAVERS ÉDUCATIF OUVERT

MetaKwark

POUR UNE EXPÉRIENCE APPRENANTE UNIQUE

L'avenir de l'éducation à distance

METAKWARK est le seul métavers éducatif ouvert qui fédère l'ensemble des acteurs du monde de la formation et de l'éducation (institutionnels, entreprises, fédérations, écoles, organismes de formation...) au service des apprenants, qu'ils soient en formation initiale ou continue.

- Campus complet**
Pour toutes les écoles, tous les élèves : retrouvez la richesse des campus dans le métavers
- Espaces collaboratifs**
Pour les visioconférences, séminaires, réunions de travail...
- Journées portes ouvertes digitales**
Recrutez vos élèves dans le métavers
- Job dating**
Accompagnez vos élèves jusqu'à l'emploi

trée 2022! Inscriptions ouvertes pour la rentrée 2022! Inscriptions ouvertes pour la rentrée 2022! Inscriptions ouvertes pour la rentrée 2022!

METAVVERSE COLLEGE

À propos Programmes Alternance Contact Admissions

METAVVERSE COLLEGE

À PROPOS DE METAVVERSE COLLEGE

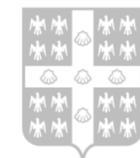
Encore nébuleux pour la majorité de la population, l'arrivée du metaverse est imminente et rien ne semble pouvoir arrêter l'avènement de cette nouvelle technologie en phase de devenir un nouveau paradigme sociétal à l'ampleur mondiale. Les paris s'accroissent sur ce que ce nouvel espace numérique attrayant pourrait signifier en termes de monétisation, c'est pourquoi nous avons créé Metaverse College, une école qui vous permettra de prendre les devants en vous formant dès maintenant aux métiers porteurs d'avenir du metaverse.

Notre campus est situé dans la Grande Arche de la Défense, au sein du premier quartier d'affaires européen, tout indiqué pour suivre les évolutions tech des plus grands acteurs de l'économie française et internationale.




UNIVERSITÉ
LAVAL

Chaire de leadership en enseignement sur les pratiques pédagogiques innovantes en contexte numérique - Banque Nationale



UNIVERSITÉ
LAVAL

Des cours ...



coursera Search in course Search

🔔 | 👤 nadia naffi

Meta

What is the Metaverse?

Meta

Course Material

- Week 1
- Week 2
- Week 3
- Week 4
- Week 5

What is the metaverse?

▶ 40 min of videos left 📖 25 min of readings left

📝 1 graded assignment left

In this module, you will take your first steps into the metaverse, exploring what it is, how to interact with it, and how to communicate and connect with others within it. You'll also examine the ecological ramifications of the metaverse, and the role of decentralization in making the metaverse more ethical, inclusive, and accessible.

Learning Objectives

- Explain what the metaverse is.
- Explain how avatars can allow users to move seamlessly through the metaverse.
- Discuss how to connect with others in the metaverse.

Schedule

📍 Start date: January 4, 2023 PST

📅 Estimated end date: **February 19, 2023 PST**

Upcoming

[What is the metaverse quiz](#)
Due Jan 15, 11:59 PM PST
Graded Quiz

[Who is creating the metaverse quiz](#)
Due Jan 22, 11:59 PM PST
Graded Quiz

Mv Weekly Goal

☰ **Meta**

Udemy Categories 🔍 Search for anything 🛒 Log in Sign up 🌐

Teaching & Academics > Online Education > Teacher Training

Créer, apprendre et grandir dans le métavers

Faire des découvertes grâce au métavers

Meta s'applique à développer la nouvelle génération de créateur·ices du métavers, à lancer des expériences immersives de haute qualité qui transforment la façon dont nous apprenons et à permettre un meilleur accès à l'apprentissage grâce à la technologie. Découvrez plus d'informations sur l'histoire de l'apprentissage immersif Meta.

Metaverse for Education Masterclass 1

Learn the Basics to Start your First Virtual Reality Classroom + Live sessions in VR (Headset not Required)

ROBLOX Page d'accueil Page des éducateurs Page partenaires Étudiants et familles

Home » Page des éducateurs

Enseigner avec Roblox

Roblox offre aux éducateurs des expériences stimulantes où les élèves peuvent explorer, collaborer et apprendre par l'expression créative.

COMMENCER

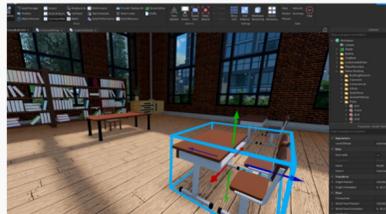
Photo avec l'aimable autorisation de iD Tech

Pourquoi enseigner avec Roblox ?

ROBLOX Page d'accueil Page des éducateurs Page partenaires Étudiants et familles

Une nouvelle ère pour enseigner et apprendre

Notre équipe aide les éducateurs à utiliser Roblox pour créer des expériences immersives stimulant la créativité et un esprit critique.



Développer avec nous

Créer des expériences d'apprentissage conçues pour l'exploration, la recherche et l'expérimentation.

EN SAVOIR PLUS →

ROBLOX PEOPLE NEWS TECH TALKS PARTNERS SAFETY + CIVILITY RESEARCH EDUCATION CAREERS

Museum of Science, Boston Enters the Metaverse With New Roblox Experience "Mission: Mars"

December 13, 2022

ROBLOX



The Museum of Science, Boston launches its first immersive online educational experience on Roblox, "Mission: Mars." The museum's entry into metaverse learning is a key part of its aspiration to reach 100 million people annually by 2030 in museums, classrooms, and online with top-quality STEM education content. (Graphic: Business Wire)



**UNIVERSITÉ
LAVAL**

Chaire de leadership en enseignement
sur les pratiques pédagogiques innovantes en contexte numérique -
Banque Nationale



**UNIVERSITÉ
LAVAL**

Comment

STELLARX®

peut ...



Études de cas

Aider les pros de l'éducation à se perfectionner 🤝

👉 L'informatique spatiale transforme notre façon de travailler, et ce, à travers d'innombrables secteurs.

La démocratisation et l'accessibilité de la technologie



Santé

Université du Manitoba

Traitement de récupération neurocognitive virtuel

Développer un **programme de réhabilitation** sous forme de simulation VR interactive, permettant aux patients de récupérer leurs capacités physiques et cognitives sans pression, **à leur propre rythme** et dans le **confort de leur foyer**.

En savoir plus →



Éducation

CSMO-M

Introduction interactive à la métallurgie

Recréer le **cours 101 en métallurgie** offert aux membres du CSMO-M complètement virtuellement, leur permettant ainsi de se familiariser avec des manipulations complexes, de l'équipement à haute température et des manoeuvres potentiellement fatales dans un environnement **économique, indulgent et accessible**.

En savoir plus →



Santé

Institut Philippe-Pinel

Thérapie personnalisée par la simulation

Aider les patients atteints de schizophrénie à faire taire le vacarme via une **expérience thérapeutique XR personnalisable**, leur faisant confronter directement leurs hallucinations audiovisuelles et ainsi apprendre à s'adapter, à avoir plus confiance en eux et à **alléger leur fardeau**.

En savoir plus →

Hi. Need any help?



Quelles sont les promesses du métavers en éducation?



Une expérience d'apprentissage :

- ☑ Interactive, pratique, ludique, expérientielle, et immersive;
- ☑ Persistante et scalable;
- ☑ Accessible à tout moment (24 heures sur 7), continue d'exister et ne cesse d'évoluer;
- ☑ Collaborative en temps réel, favorise les contacts, la mixité des groupes (inclusion) et la proximité;
- ☑ Personnalisée par le choix de l'avatar et de ses caractéristiques propres ainsi que le parcours flexible et déterminé par l'apprenante et l'apprenant

Réduction de coûts pour des scénarios complexes (ex.: simulation d'incident)

Possibilité de vivre l'expérience à distance / plusieurs à la fois / plusieurs fois

The Magic School Bus™



UNIVERSITÉ
LAVAL

Chaire de leadership en enseignement
sur les pratiques pédagogiques innovantes en contexte numérique -
Banque Nationale



UNIVERSITÉ
LAVAL

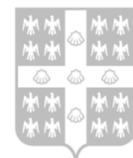
« Dans le métavers, l'étudiant bénéficiera d'un parcours personnalisé pour l'aider à se projeter dans son futur métier en fonction de ce qu'il est et de ce qu'il a envie de faire ».

Anne-Charlotte Monneret, Directrice générale d'EdTech France



UNIVERSITÉ
LAVAL

Chaire de leadership en enseignement
sur les pratiques pédagogiques innovantes en contexte numérique -
Banque Nationale



UNIVERSITÉ
LAVAL

Parlons du projet FormationMeta



UNIVERSITÉ
LAVAL

Chaire de leadership en enseignement
sur les pratiques pédagogiques innovantes
en contexte numérique - Banque Nationale



UNIVERSITÉ
LAVAL

Bibliothèque



STELLARX[®]

powered by OVA

Vice-rectorat aux études et aux affaires étudiantes

Quels étaient les objectifs de la Chaire ?



1. Offrir aux étudiantes et aux étudiants en éducation et en technologie éducative une formation interdisciplinaire pratique/expérientielle exploratrice qui leur permettra de développer des compétences nécessaires voire attendues en conception et en développement d'expérience d'apprentissage immersive dans le métavers/ réalité virtuelle
2. Comprendre les besoins des personnes ayant 0 compétences en programmation afin qu'elles puissent créer une expérience virtuelle

Quels étaient les objectifs de la bibliothèque ?



Explorer la possibilité d'emmener la Bibliothèque dans le monde immersif avec des formations innovatrices pour son public

Quels étaient les objectifs de **STELLARX**?



Quel était le besoin urgent de la bibliothèque qui serait également pertinent pour une expérience en réalité virtuelle ? Et pourquoi ?



Formation sur comment récupérer une ressource à partir de sa cote.

Qui étaient les membres de l'équipe qui travaillaient sur le projet et quels étaient leurs rôles, heures de travail et méthode de communication ?



1. Sept étudiantes et étudiant des trois cycles (Deux stagiaires et trois auxiliaires de recherche en technologie éducative, une étudiante en animation de l'école de design, un étudiant en game design à Montréal) + deux expertes collaboratrices de la bibliothèque (pédagogie universitaire et bibliothécaire)
2. Entre 7h et 14h par semaine, pour 14 semaines
3. Chaque lundi, travail sur place de 9h à 17h + suivi sur TEAMS et Slack



Formation Meta

Démo

Quels étaient les trois expériences que nous avons décider de créer ?



Espace 3D

Ascenseur (1) 3 portes x 2 profondeur (v)
(AVATIP) Texture des murs [blanc et bars argentés]
Plafond + lumière
Bouton [trigger zone sur M24]
Texture des portes
Media Panel [Sofia] dimensions ?? Menu
Video des Changement de N^s
Triangles vides qui clignotent au 4^e

L'ENTRÉE: (Eduardo) Texture des murs
Téléphone
Extincteur
Thermostat
Carte Extincteur
Tuyau Connection
Numéro des Ascenseurs (1,2,3)+(6,7,4)

IMPORTANT LUMIERE
Étape 1: l'espace est tamisé et lumière sur les panneaux
Étape 2: Direction cinéma bien éclairé.

COUADIR ET EXP 3

AVATIP **EDUARDO**

COULOURS
- Texture/Panneau indicateur
- photo plafond de l'espace de l'acte cinéma
- Plafond + lumière
- Cabines filmés
- Vides avec lignes rouges et jaune
- Carton qui indique intervalle des cotés
- Plafond
- Photo pour chaque fenêtre
- zone dépôt du post-it

COULEURS
6 plans pour pour les couloirs de service cinéma
- les deux étages
- pour l'acte le étage
- pour l'acte le étage
- pour l'acte le étage
- pour l'acte le étage

LES SORTIS
Lampe sur pied
Les gros tuyaux du Plafond
Les lumières du plafond
Panneau info (1) cinéma
Bean bags
Plant murale
Tapis corbeaux
Panneau Instruction
Tabouret noir
Panneau Acrylique vide
Panneau qui indique locaux les gichous

Exp 1 Maman et Audrey Ann

OBJETS 3D

1) Image/Flèche 3D clignotant
2) 3 Vidéos du media Panel
Visual navigation Sofia

(i) Accueil
(ii) Recherche
(iii) Explications

3) Note papier : Texture et instructions très visible
4) Ajouter dans StellarX
Titre du livre
ii) Auteur " "
iii) Cote " "
iv) Solet " "

Son Ascenseur
Son Bouton M24
Son note sur papier

SEMINE 10 Production Exp 1 → Note Nadia = Micro
SEMINE 11 PRODUCTION VIDEO Exp 3 + TEST PER SNE pour Video (EM)
SEMINE 12 MODERISEX WOH !! AR + PILOT TEST (PM)

Exp 2

OBJETS 3D
Panneaux Signalétique [glow sur les éléments essentiels]

SON
Message de Sofia : Bienvenue!
Réactions de Sofia (i) Position
(ii) Négatives
Ajouter dans StellarX

Exp 3

1) Vidéos: (i) V1 → explication des intervalle de côté (Contraste ?? Bons photos à prendre)
(ii) V2 → explication → lecture de l'acte sur les voyons = Devant le rayon 1B (Contraste ?? → Bonnes photos à prendre)

Sofia
2) Objets : - les photos de toutes les cartes (intervalles) (recto-verso).
- les heures à bouger (à décider) → Photos.
- Livres (3 ou livres sur les étages).
- 1 photos de toutes les étages;

SEMINE 10 Photos intervalle + livres
SEMINE 11 MODERISEX 3D
SEMINE 12 MODERISEX WOH !! (AR) + PILOT TEST (PM)

3) Sons : - musique ??
- La voix de Sofia (Réactions)
- Effets sonores (à la fin de l'expérience)

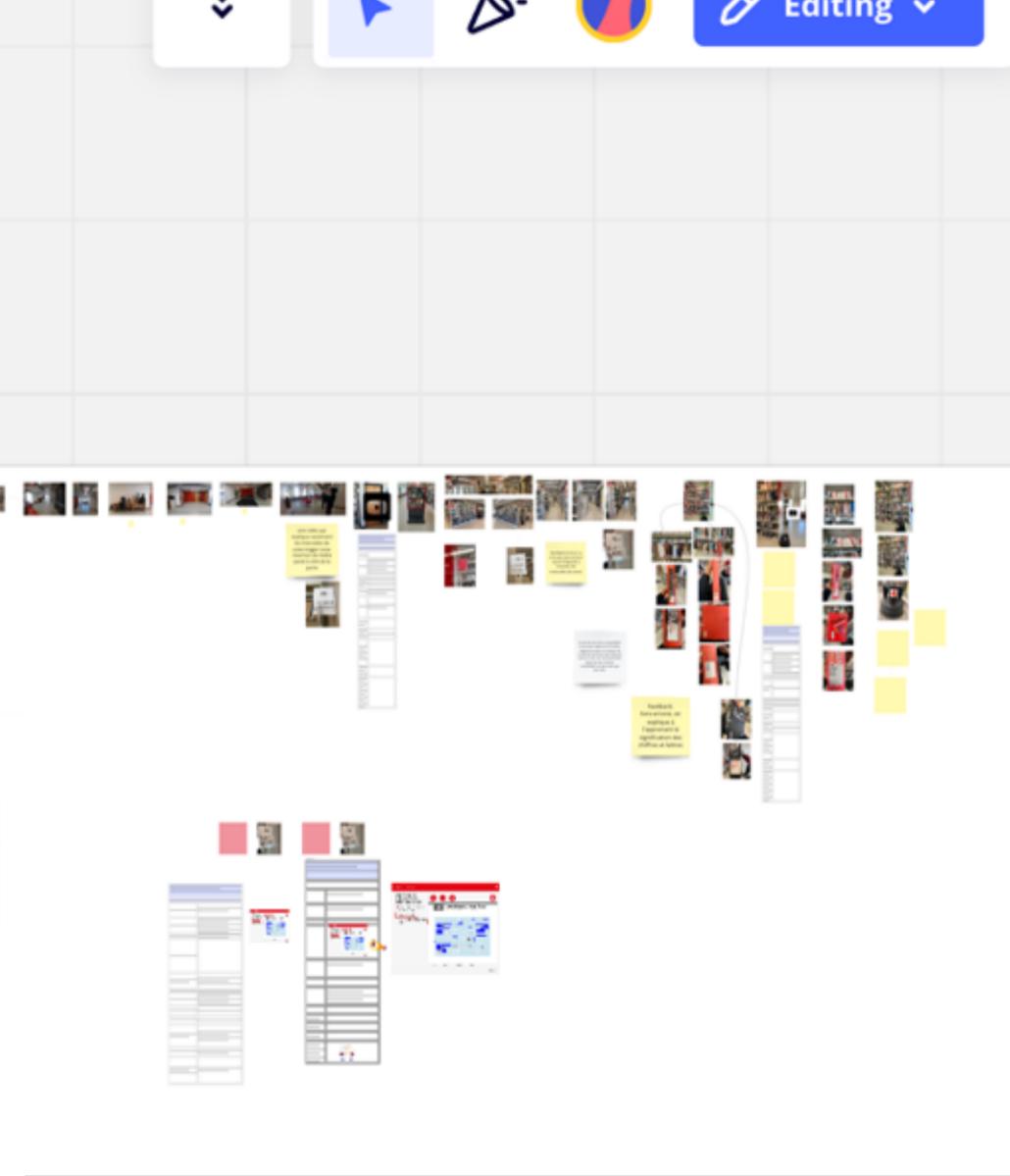
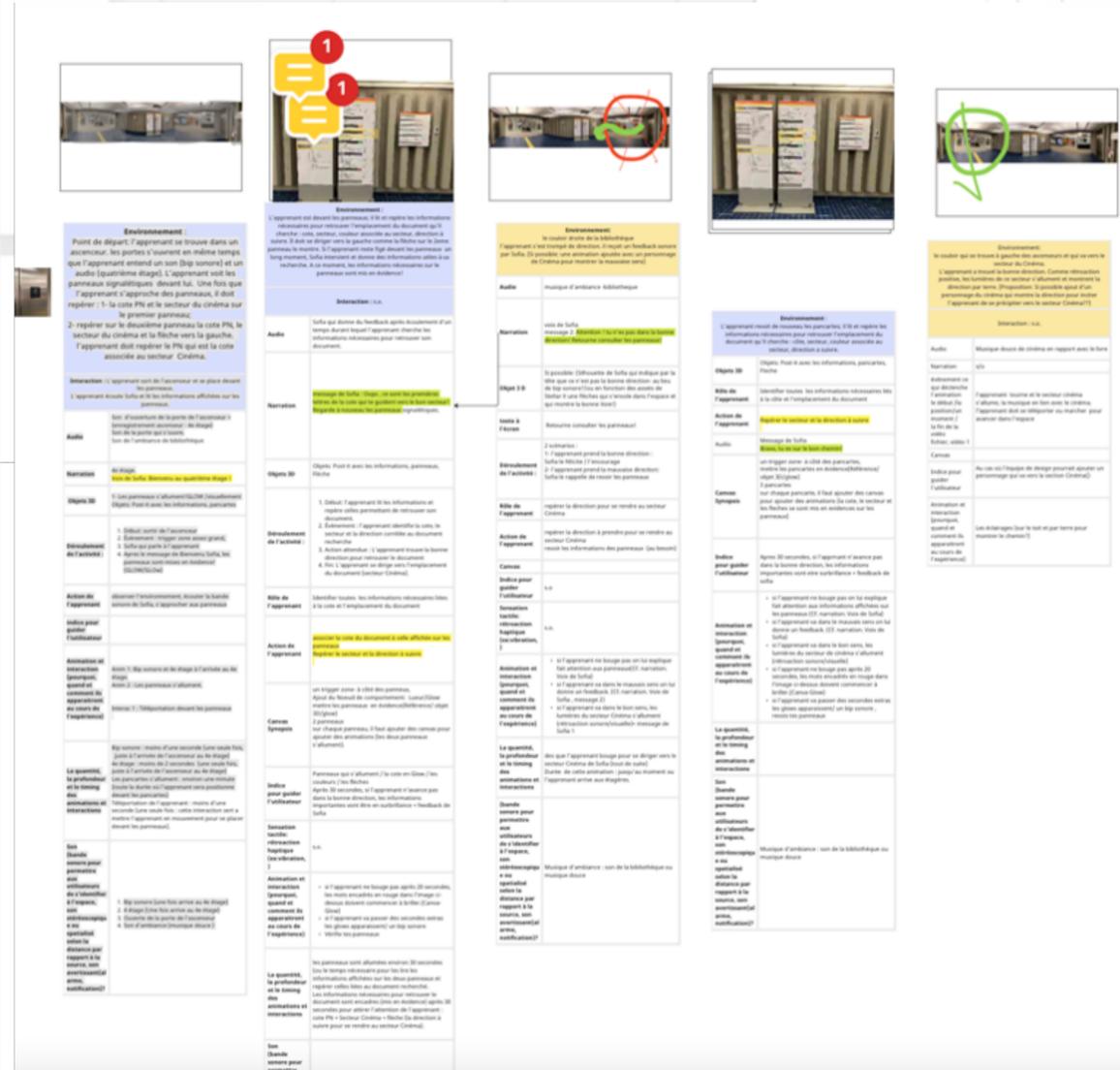
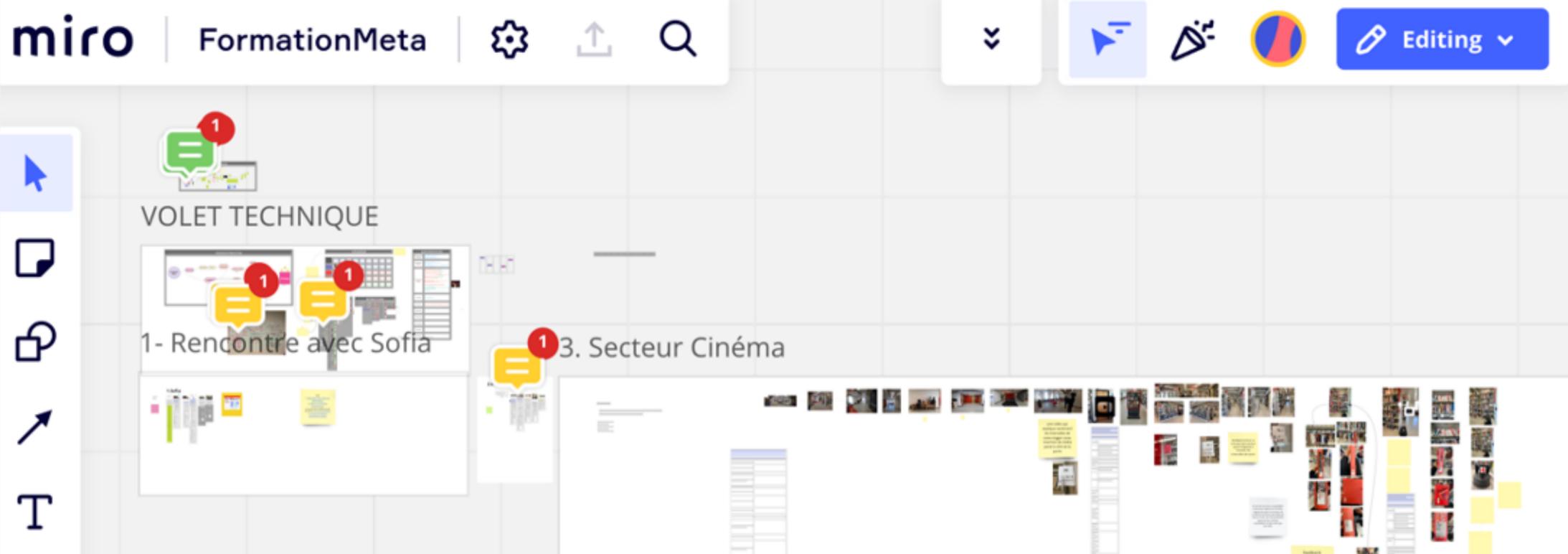
4) Visuels : - Effets visuels à la fin de l'exp. (Ballons ??? à décider) SEMINE 12
- Glow sur les cartes

Quels étaient les logiciels, plateformes et équipements utilisés pour le projet ?



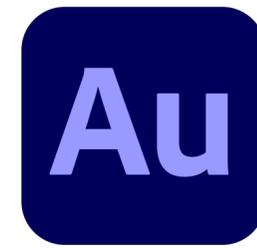
Meta Quest





Quels étaient les logiciels, plateformes et équipements utilisés pour le projet ?





Quels étaient les logiciels, plateformes et équipements utilisés pour le projet ?



Corpus^{UL}

Trouvez les publications de professeurs et chercheurs de l'Université Laval disponibles en libre accès (articles, livres, rapports de recherche, thèses, etc.), dans le dépôt institutionnel de l'Université Laval.

Accéder à CorpusUL

GéoIndex

Découvrez, visualisez et téléchargez des données portant sur l'occupation du territoire par la population, la faune et la flore, dans la plateforme partagée de données géospatiales des universités québécoises.

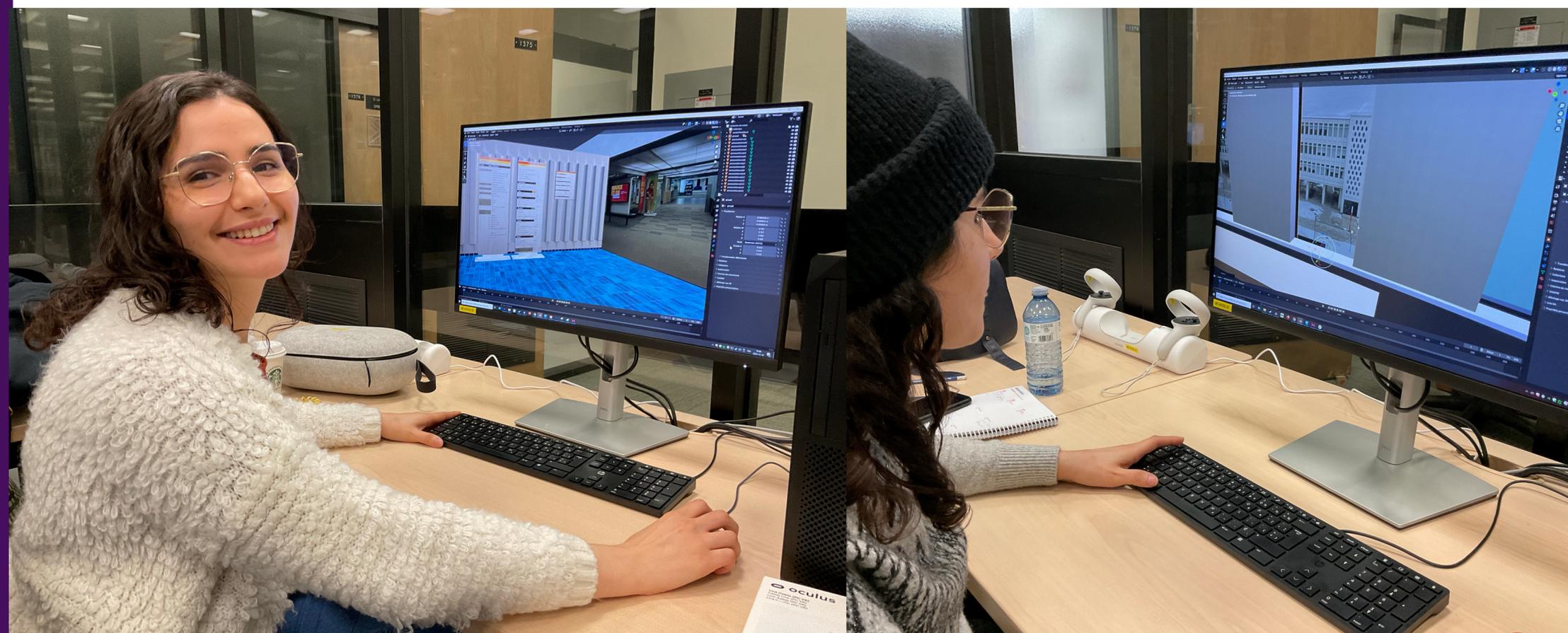
Accéder à GéoIndex

Kalos

Visionnez des photos et des images tirées de collections de l'Université Laval et d'ailleurs, consultez des cartes géographiques anciennes, écoutez de la musique en ligne et des films sélectionnés.

Accéder à Kalos

Quels étaient les logiciels, plateformes et équipements utilisés pour le projet ?





Quels étaient les logiciels, plateformes et équipements utilisés pour le projet ?



STELLARX[®]
powered by OVA



Meta Quest





Quels étaient les logiciels, plateformes et équipements utilisés pour le projet ?



Qui étaient nos groupes utilisateurs test ?



Qu'est ce qu'on a appris ?



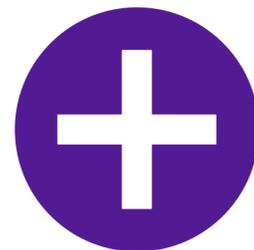
Qu'est-ce qui est **possible** aujourd'hui et qu'est ce qui demandera plus d'avancement technologique ?



Développer des expériences d'apprentissage en monde immersive

Connecter les mondes immersives

Générer des environnements fidèles au monde réel et des assets 3D interactifs (possible mais requiert un grand budget)



Qu'est ce qu'on a appris ?



IA Générative

Intelligence artificielle (IA)

Utilise des algorithmes pour générer du contenu nouveau et original, tel que des images, des vidéos, de la musique, sans nécessiter d'intervention humaine.

Des données qui se transforment en objets complètement nouveaux, qui peuvent être utilisés dans une variété d'applications, de la création artistique à l'éducation.



Qu'est ce qu'on a appris ?



Introducing ChatGPT research release Try Learn more

OpenAI API RESEARCH BLOG ABOUT LOG IN SIGN UP

DALL·E 2

DALL·E 2 is a new AI system that can create realistic images and art from a description in natural language.

SIGN UP FOLLOW ON INSTAGRAM VIEW API DOCS

+ New chat

"Second Life vs Meta" ChatGPT Information Request Defining the Metaverse New chat

Clear conversations Dark mode OpenAI Discord Updates & FAQ Log out

what is the difference between second life and the metaverse

Second Life is a virtual world developed by Linden Lab that allows users to create avatars, explore, and interact with other users in a virtual environment. The Metaverse is a collective virtual shared space, created by the convergence of virtually enhanced physical reality and physically persistent virtual space, including the sum of all virtual worlds, augmented reality, and the internet. Essentially, the Metaverse is a concept of a virtual world that is shared by multiple users and can be accessed by anyone with an internet connection. While Second Life is just one example of a virtual world that is part of the Metaverse, the Metaverse is a much broader concept that encompasses many different virtual worlds and online experiences.

Second Life is an online virtual world that was created in 2003 by Linden Lab. It is a platform that allows users to create and interact with one another in a virtual environment. The metaverse is a concept that refers to a collective virtual shared space, created by the convergence of virtually enhanced physical reality and physically persistent virtual space, including the sum of all virtual worlds, augmented reality, and the internet. The term was coined by sci-fi author Neal Stephenson in his 1992 novel Snow Crash. In short, Second Life is one example of a virtual world that could potentially be a part of the metaverse, but the metaverse is a broader concept that encompasses a wide range of virtual and augmented reality experiences.

Regenerate response

ChatGPT Dec-15 Version. Free Research Preview. Our goal is to make AI systems more natural and safe to interact with. Your feedback will help us improve.

Generative AI 579,484 followers 1d

Just last week more than 100 AI tools got released!

We are going to share the Top AI tools that save many hours and are su ...see more

AI Tools 2023

1. **Wand AI:** Self-service no code AI platform to generate AI with no friction.
2. **WaitroomAI:** Upgrade your meetings by boosting focus and accountability.
3. **Cohesive AI:** Create magical content with the most powerful AI editor.
4. **GhostwriterAI:** An AI writing assistant made just for Google Docs.
5. **CastmagicAI:** 10x Podcast Content With AI
6. **LovoAI:** Realistic AI voices that captivate your audience
7. **GleanAI:** An AI tool to find exactly what you need.
8. **SlidesAI:** Create compelling slides for your presentations in seconds.
9. **AskThee:** Ask big thinkers like Aristotle and Einstein anything you want.
10. **Wordtune:** AI Summarize documents and identify key points with AI.
11. **Buzzy:** No-code platform turns your idea into a Figma design and a working app
12. **SupercreatorAI:** Create short-form videos 10x faster with AI
13. **BlendAI:** Create professional product visuals in seconds.
14. **Motion AI:** Easily build chatbots to do anything on any platform.
15. **WriteSonicAI:** Create SEO-optimized content 10x faster.
16. **StockingAI:** Generate stock images, wallpapers, and other visual assets.
17. **MagicalAI:** Helps you automate repetitive tasks.
18. **LookaAI:** Design a logo for your brand, website, or company swag with AI.
19. **MagicalAI:** Save multiple hours by automating boring and repetitive tasks.
20. **EllieAI:** An email writing assistant that learns from your writing style.
21. **Rezi AI:** Revolutionize Job Search with AI-Powered Resume Writing and Editing
22. **SimplifiedAI:** An AI writer for blogs, articles, ads, products, and websites.
23. **StabilityAI:** Generate articles and blog posts in seconds with AI.
24. **BrowseAI:** Let you scrape any website within 2 minutes.
25. **MemAI:** AI-powered workspace that's personalized to you.
26. **QuinvioAI:** Create video presentations using AI.
27. **HypotenuseAI:** Create unique copywriting and visual content using AI.
28. **PerplexityAI:** Chrome extension that summarizes online articles.
29. **DurableAI:** Make amazing websites in 30 seconds from scratch.
30. **PicassoAI:** Let you create amazing artwork using AI.
31. **TL; DV:** Record meetings to help you share call moments with AI.
32. **Study AI:** An AI-powered homework helper.
33. **Momentum:** AI tool to help administer and automate sales calls.

Generative AI

Generative AI 579,484 followers 1d

Just last week more than 100 AI tools got released!

We are going to share the Top AI tools that save many hours and are su ...see more

AI Tools 2023

1. **Rezi AI:** Revolutionize Job Search with AI-Powered Resume Writing and Editing
2. **LongshotAI:** Writing assistant for accurate and optimized content writing.
3. **MurfAI:** Make studio-quality voiceovers from input text in seconds.
4. **FigmaAI:** Design websites, applications, logos, and much more.
5. **Remove.bg:** Remove the background from any image using AI.
6. **Publer:** Tool to create, schedule or analyze all social posts on one platform.
7. **HintsAI:** Digital organizer to manage your day-to-day activities.
8. **DocktopusAI:** Create compelling slides for your presentations with AI.
9. **PromptpalAI:** Helps you discover the best AI prompts.
10. **QuinvioAI:** Create video presentations using AI.
11. **Ask Your PDF:** An AI Chatbot that helps you interact with any PDF document.
12. **SupernormalAI:** An AI-powered meeting recorder.
13. **SuggestyAI:** Get human-like answers to your Google searches with GPT-3
14. **MarcBot:** An AI assistant that lives inside Telegram.
15. **MotionAI:** Easily build chatbots to do anything on any platform.
16. **Roam around:** Plan your trips through an AI travel planner.
17. **Beautiful:** Generative AI presentation app for the workplace.
18. **Quotify:** Extract meaningful quotes from books and articles.
19. **Wand AI:** Self-service no code AI platform to generate AI with no friction.
20. **HarveyAI:** An AI-powered legal advisor.
21. **BearlyAI:** An AI tool to read, write and create content.
22. **FourAI:** Research assistants to save hours per day.
23. **HintsAI:** GPT-based assistant helps you to use productivity tools more efficiently.
24. **Base64AI:** Extract text, data, photos, & more from all types of docs using AI.
25. **Engage AI:** Use AI to write insightful comments on LinkedIn.
26. **Whimsical:** Helps you make mindmaps with AI-powered suggestions.
27. **RoomGPT:** Helps you redesign your room with just a click of a button.
28. **ChatSpot:** All-in-one chat tool for growing better.
29. **Chatthing:** Turn any notion workspace into an AI Chatbot.
30. **Botify:** Create digital humans for engaging conversations.
31. **Nanonets:** Automates manual data entry using AI.
32. **Hereafter:** An AI memory app that preserves your memories forever
33. **Trust:** An AI-powered tool to easily make video and text testimonials.

Generative AI

Generative AI 579,484 followers 1d

Just last week more than 100 AI tools got released!

We are going to share the Top AI tools that save many hours and are su ...see more

AI Tools 2023

1. **LovoAI:** Realistic AI voices that captivate your audience
2. **AI Lawyer:** ChatGPT-powered legal assistant to help with decision-making.
3. **AstriaAI:** Tailor-made AI Image generation.
4. **Looka:** Helps you design a logo, and website, and create a brand identity.
5. **Speak:** An AI language tutor to learn a new language without needing a live tutor
6. **BHuman:** Clone your face and voice to generate personalized videos for you.
7. **Ludo AI:** The comprehensive AI platform for game creation.
8. **Browse AI:** This lets you scrape any website within 2 minutes.
9. **Hypotenuse AI:** Create unique copywriting and visual content using AI.
10. **Durable AI Website Builder:** Make amazing websites in 30 seconds from scratch.
11. **Delv AI:** Helps you learn faster by retrieving summarised data from any text file.
12. **RephraseAI:** Use it to convert your text into highly engaging videos in minutes.
13. **AI Picasso:** Let you create amazing artwork using AI.
14. **LongshotAI:** Writing assistant for accurate and optimized content writing.
15. **MurfAI:** Make studio-quality voiceovers from input text in seconds.
16. **Rezi AI:** Revolutionize Job Search with AI-Powered Resume Writing and Editing
17. **Beautiful:** Generative AI presentation app for the workplace.
18. **AI image Enlarger:** Enlarge and upscale your images without losing quality.
19. **Publer:** Tool to create, schedule or analyze all social posts on one platform.
20. **HintsAI:** Digital organizer to manage and organize your day-to-day activities.
21. **SidekickAI:** Helps you to schedule your meetings.
22. **Remove.bg:** Remove the background from any image using AI.
23. **MagicalAI:** Helps you automate repetitive tasks and saves hours per day.
24. **FigmaAI:** Designing tool that helps you create websites, logos, and more ...
25. **Wand AI:** Self-service no code AI platform to generate AI with no friction.
26. **D-ID:** To create digital avatars giving you an immense human-like experience.
27. **AlanAI:** Helps you add an AI voice assistant to your applications.
28. **QuestAI:** Lets you build web applications faster.
29. **AI Article Writer:** Generate articles and blog posts with AI in seconds.
30. **Buzzy:** No-code platform turns your idea into a Figma design and a working app
31. **Ask Your PDF:** An AI Chatbot that helps you interact with any PDF document.
32. **SupernormalAI:** An AI-powered meeting recorder.

3 / 3

Generative AI

Qu'est ce qu'on a appris ?



Les **chatbots** comme guides virtuels, collecter des données, fournir du contenu pertinent et faciliter la navigation dans le métavers;

Les **avatars**, discuter entre eux et elles sans se soucier des barrières linguistiques grâce à la reconnaissance vocale, intégrer l'expression des émotions dans les avatars;

Le **potentiel phygital** du métavers, associer les expériences physiques et digitales, sensorielles et immersives;

La **génération de contenus personnalisés** interactifs à chaque apprenante et apprenant, grâce au machine learning.

Qu'est ce qu'on a appris ?



Quelles **compétences** seront-elles nécessaires pour développer des expériences d'apprentissage dans le métavers?

- ☑ Curiosité, audace, autonomie, autorégulation et autoformation
- ☑ Créativité, idéation, innovation
- ☑ Compétences technologiques (création des environnements 3D, des personnages, des assets 3D, des interactivités et interactions, des bandes sonores) - prochainement “prompting skills” ou “compétences de stimulation”, compétences clés pour l'utilisation efficace des outils basés sur le traitement du langage naturel, comme GPT-4.

Qu'est ce qu'on a appris ?



Quelles **compétences** seront-elles nécessaires pour développer des expériences d'apprentissage dans le métavers?

- Communication** et travail en équipe et en collaboration
- Gestion de stress, travailler sous pression
- Résolution de problème
- Pensée critique
- Adaptabilité et résilience

Qu'est ce qu'on a appris ?



Quelles **compétences** seront-elles nécessaires pour développer des expériences d'apprentissage dans le métavers?

Conception d'expériences d'apprentissage en monde immersif

Qu'est ce qu'on a appris ?



Comment **former** les groupes experts en éducation et en technologie éducative pour concevoir, développer et implanter des expériences dans le métavers qui a) répondront mieux aux besoins des groupes apprenants, b) sont équitables et inclusives, c) tout en utilisant les technologies d'une façon **éthique, critique, et responsable**.

#FormationMeta

**Quelle est la
force d'un projet
exploratoire
expérientiel ?**



#FormationMeta

Et les défis qui persistent ...



- Coût des équipements** (les casques actuels sont chers)
- Autonomie énergétique** des équipements (la durée de charge des piles s'améliore, mais est encore limitée pour un usage intensif)
- Ergonomie des équipements** (le poids des casques est encore important)
- Acceptabilité sociale** (sommes-nous prêts à parler à un avatar de notre interlocuteur-trice sur une base régulière?)
- Qualité de l'immersion** (est-ce que les avatars / environnements sont suffisamment réalistes/fidèles pour capter l'intérêt des participants sur de longues périodes de temps?)
- Les équipements sont-ils suffisamment performants pour éviter les malaises associés au « **cybersickness** »?

Denis Laurendeau,
Professeur au département de génie électrique
et génie informatique
Université Laval

Et les défis qui persistent ...



- ❑ L'**acculturation au numérique**, au monde virtuel, et une **conduite du changement** sont nécessaires pour accompagner les enseignantes et enseignants, les organismes de formation et les entreprises qui souhaitent former leurs collaborateurs et collaboratrices dans le métavers;
- ❑ Le défi de l'**interopérabilité** - pouvoir passer d'une plateforme à l'autre en conservant son avatar et ses biens virtuels. Cela pose la question de la standardisation des règles qui s'appliqueront à chacun des univers.
- ❑ Que va-t-il advenir des **données recueillies**, y compris biométriques et comportementales ?
- ❑ Quelle **législation** s'appliquera afin d'en préserver la confidentialité et l'usage ?

Elodie Renault

Manager du Marketing digital MBA MCI

Vice-rectorat aux études et aux affaires étudiantes

STELLAR[®]
powered by OVA

Merci !
On passe à vos questions :)

