

Capter, partager et former.

La Maison Pour La Science en Alpes Dauphiné (MPLS-AD), La Casemate (Centre de Culture Scientifique, Technique et Industrielle de Grenoble), la Fondation Orange et l'Education Nationale proposent en 2017-2018 un partenariat unique visant à développer **l'usage de la réalité virtuelle**.

Objectif : créer **un outil** rendant accessible, au plus grand nombre et aux plus éloignés, des lieux de sciences via l'immersion en réalité virtuelle.

Maison pour la science en
Alpes-Dauphiné

30, avenue Marcelin Berthelot
38100, Grenoble
04.56.52.04.89.
www.maisons-pour-la-science.org

Grégory CORNU

Ingénieur formation – Porteur du projet
06.95.77.33.26.
gregory.cornu@maisons-pour-la-science.org
[@Cornu_Greg](https://www.echosciences-@Cornu_Greg)
<https://www.echosciences-grenoble.fr/communautes/la-science-a-360>



financé par
IDEX Université Grenoble Alpes

#Science360

La science à 360° !

Proposer au travers de l'usage de la réalité virtuelle un outil favorisant la réussite des apprenants et citoyens de demain.





Capter / Capture

Le projet crée un outil.

L'implication éventuelle des acteurs (CNRS, INRIA, CEA, TENERRDIS, INSERM, CANOPE, etc.) pourra diversifier les contenus.



Exemple : L'Université d'Oxford et la ComUE réalisent des visites du campus universitaire en réalité virtuelle.

Partager / Share

Le partage permettra à d'autres services de rebondir de façon à compléter les captations en fonction des besoins de chacun. La mobilité est une notion essentielle pour diminuer la fracture du numérique dite géographique.

Le numérique de demain est mobile.



Former / Train

Le développement de l'usage des vidéos à 360° en formation est une ouverture vers le potentiel qu'offre l'usage des nouvelles technologies. L'initiative permettra à long terme le développement de **formations hybrides mobiles** répondant à un des besoins du territoire de l'académie.



La science à 360° !

L'outil rend possible la visite d'environnements et de plateformes technologiques (salles blanches, sites protégés, showroom, etc.) par des représentations à trois dimensions au travers de casques à réalité virtuelle au cours des formations.

