

L'ULiège va tester la réalité augmentée dans l'enseignement

Elle vient de recevoir un subside de 79.500 euros

Le gouvernement de la Fédération Wallonie-Bruxelles a décidé ce mercredi d'octroyer un subside de 79.500 euros à l'université de Liège afin qu'elle poursuive ses recherches visant à inclure la réalité augmentée dans l'enseignement.

L'ULiège travaille déjà depuis deux ans sur la réalité virtuelle en tant qu'outil d'apprentissage. Mais elle va maintenant franchir un pas supplémentaire en s'attaquant à la réalité augmentée. Le gouvernement de la Fédération Wallonie-Bruxelles a en effet décidé ce mercredi de lui octroyer un subside de 79.500 euros afin de développer des prototypes éducatifs d'environnement en réalité augmentée.

« C'est une décision qui fait suite à la mission économique menée au Canada par le ministre Marcourt en février, explique-t-on au cabinet du ministre de l'Enseignement supérieur et de la Recherche. Ce déplacement avait vu la concrétisation d'accords de partenariat entre

l'ULiège et plusieurs universités québécoises dans le cadre de ce programme de développement de prototypes éducatifs d'environnement en réalité augmentée. »

En clair, l'université liégeoise va

donc maintenant explorer les possibilités qu'offrent tant la réalité virtuelle que la réalité augmentée dans le cadre de l'enseignement, mais aussi de la recherche. Deux

Les possibilités qu'offre la réalité augmentée sont innombrables

atouts de la réalité augmentée intéressent tout particulièrement le groupe de travail mis en place au sein de l'ULiège : l'interfaçage de données et la manipulation d'objets 3D virtuels dans un environnement réel. Le premier domaine pourrait ainsi permettre à des étudiants en géologie en déplacement sur un site extérieur de découvrir, visuellement, les explications données oralement par le professeur. Le second leur permettra d'explorer, en classe cette fois, et d'interagir avec des modèles 3D, tout en restant connectés à l'environnement de la classe. Et les possibilités sont innombrables, quel que soit le domaine d'enseignement ou de recherche. « On peut créer différents environnements virtuels qui permettent

par exemple, de tester une thérapie.

Un psychologue confronté à un patient qui a subi choc émotionnel pourra ainsi recréer la scène, pour qu'il y soit à nouveau confronté», poursuit-on au cabinet de Jean-Claude Marcourt.

C'est d'ailleurs une équipe pluridisciplinaire, regroupant la faculté des Sciences, celle de Philosophie et Lettres, celle de Psychologie et HEC, qui est chargée de mener ces recherches pour l'ULiège. Avec un objectif final : démontrer l'utilité des réalités virtuelles et augmentées dans l'enseignement de demain. Utilité qu'il n'est plus besoin de démontrer au ministre Marcourt. « qui soutient ce projet

ambitieux, comme il l'a déjà soutenu en février. Raison pour laquelle il a souhaité que soit financée cette étape supplémentaire dans le projet de l'ULiège. »

Le groupe de travail de l'université liégeoise, fort de ce subside de 79.500 euros, va maintenant se focaliser sur les questions techniques, en investissant dans le recrutement d'un développeur informaticien et dans l'achat de casques VR, mais surtout sur les questions méthodologiques et pédagogiques, « l'objectif principal restant le développement des compétences des étudiants. » ●

GEOFFREY WOLFF

Calendrier

Objectif 2020 pour l'ULiège

L'ULiège ne part pas de zéro. Depuis deux ans déjà, l'université liégeoise s'intéresse en effet aux possibilités qu'offre la réalité virtuelle. Les premiers prototypages VR ont ainsi été réalisés en 2017 et 2018. Pour l'instant, l'équipe pluridisciplinaire travaille au déploiement de dix environnements VR et s'attaque aux premiers prototypages de réalité augmentée. Dès l'année prochaine, ainsi qu'en

2020, l'ULiège passera à la vitesse supérieure, avec le déploiement de 10 usages de réalité augmentée, mais aussi la mise en place d'une cellule d'aide à la création d'environnements de réalité virtuelle et de locaux équipés du matériel aptes à recevoir les enseignants et leur classe. Dès 2020 enfin, une cellule d'aide à l'utilisation de la VR et de l'AR devrait être opérationnelle. ●