



LA NOUVELLE FRONTIÈRE DE L'ÉDUCATION IMMERSIVE

OCTOBRE 2024



La suite d'outils innovants pour l'éducation.
Utiliser la réalité immersive pour une nouvelle
expérience d'apprentissage





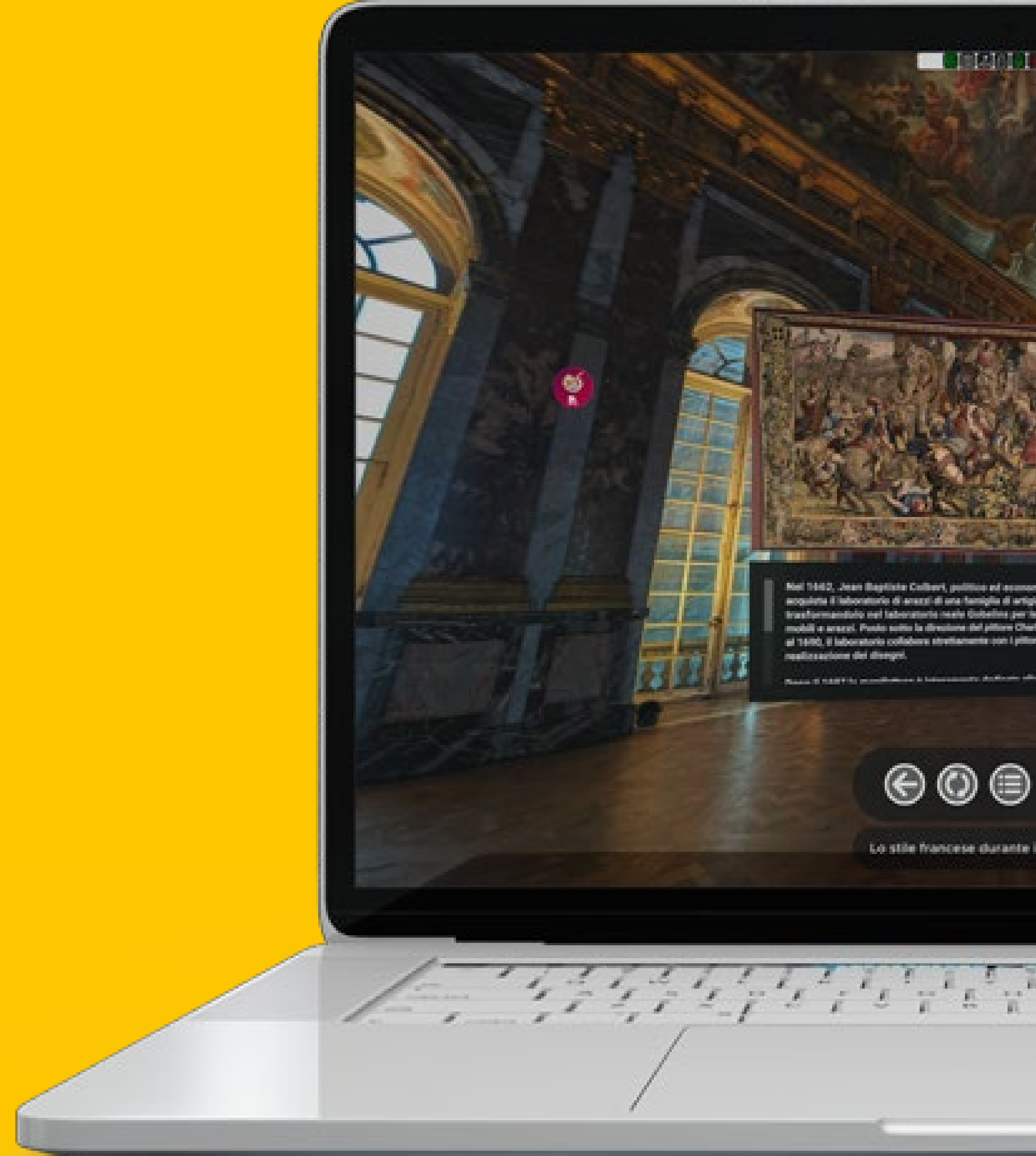
Comment cela
fonctionne-t-il ?



Les composants de Briedoo

- **Player** : application pour les casques Pico® et Meta
- **Controller** : software pour Windows et MacOS, qui gère les casques
- **Composer*** : software de bureau qui permet de créer des leçons immersives pour les casques
- **Plateforme web*** : service public où vous pouvez sélectionner et acheter du contenu supplémentaire ou télécharger vos propres leçons

* En cours de développement



La plateforme web : un écosystème dédié aux écoles

○ **Consultation et achat de contenu supplémentaire**

Les professeurs et les écoles peuvent explorer un riche catalogue de leçons.

○ **Gestion des comptes**

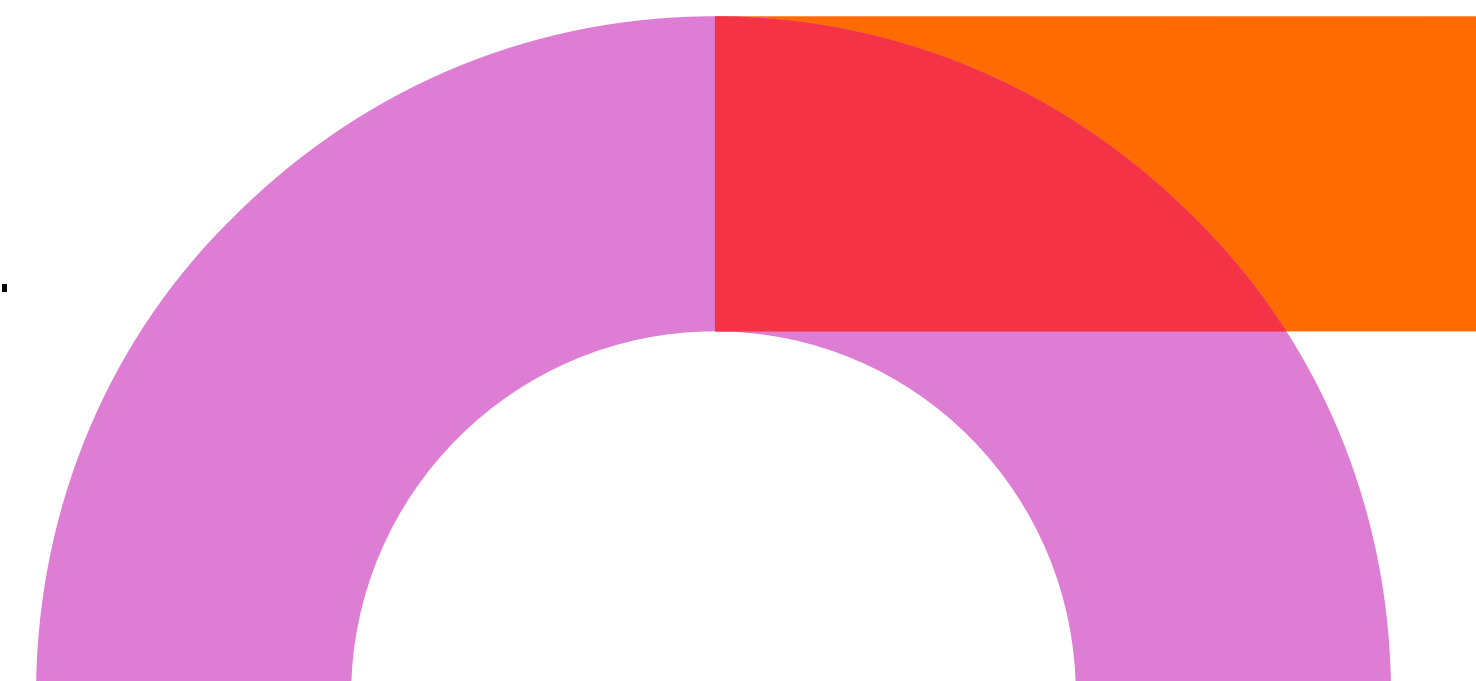
Chaque école aura son propre compte personnel pour gérer le contenu et les achats.

○ **Publication et vente de leçons**

Les professeurs pourront publier les leçons qu'ils créent et les vendre sur la plateforme.

○ **Système de crédit**

Les ventes génèrent des crédits qui peuvent être convertis en leçons supplémentaires.





Contenus
disponibles



Contenus disponibles

Briedoo offre une expérience immersive aux écoles de tous niveaux :

- **Pour l'école primaire** : images éducatives et leçons sur l'histoire, la géographie, l'histoire de l'art et la littérature
- **Pour le collège** : 30 leçons mixtes d'histoire, de géographie, d'histoire de l'art, de philosophie et de littérature.
- **Pour le lycée** : 50 leçons mixtes sur les mêmes disciplines pour enrichir le programme d'études.



Les contenus spécialisés du catalogue

Un cours de **20 leçons thématiques** pour le secteur **CHR (Cafés, Hôtels, Restaurants)** sur des sujets clés tels que l'**HACCP**, le **calcul des coûts alimentaires**, l'**accueil**, l'**élaboration de menus**, l'**augmentation des ventes**, le **marketing touristique**, l'**excellence du service**, la **psychologie stratégique**, la **gestion des plaintes**, etc. Ces leçons permettent d'acquérir des compétences pratiques et théoriques pour le secteur de l'hôtellerie et du tourisme.

Paquet de **60 leçons** développées en en **partenariat avec Confindustria**. Ces leçons offrent aux étudiants la possibilité d'apprendre des contenus **importants pour le monde du travail** et développer des compétences fondamentales pour leur avenir, telles que les **bases du marketing**, les **tendances internationales**, les **nouvelles technologies**, le **journalisme et la communication**, le **développement durable** et bien d'autres sujets.





Futures opportunités





Nel 1662, Jean Baptiste Colbert, politico ed economista francese, acquista il laboratorio di arazzi di una famiglia di artigiani fiamminghi, trasformandolo nel laboratorio reale Gobelins per la produzione di mobili e arazzi. Posto sotto la direzione del pittore Charles Le Brun fino al 1690, il laboratorio collabora strettamente con i pittori di corte per la realizzazione dei disegni.

Dopo il 1607 la manifattura è interamente dedicata alla produzione di



Lo stile francese durante il regno di Re Sole

Le marketplace démocratique des contenus immersifs

○ **Création d'un contenu d'apprentissage personnalisé**

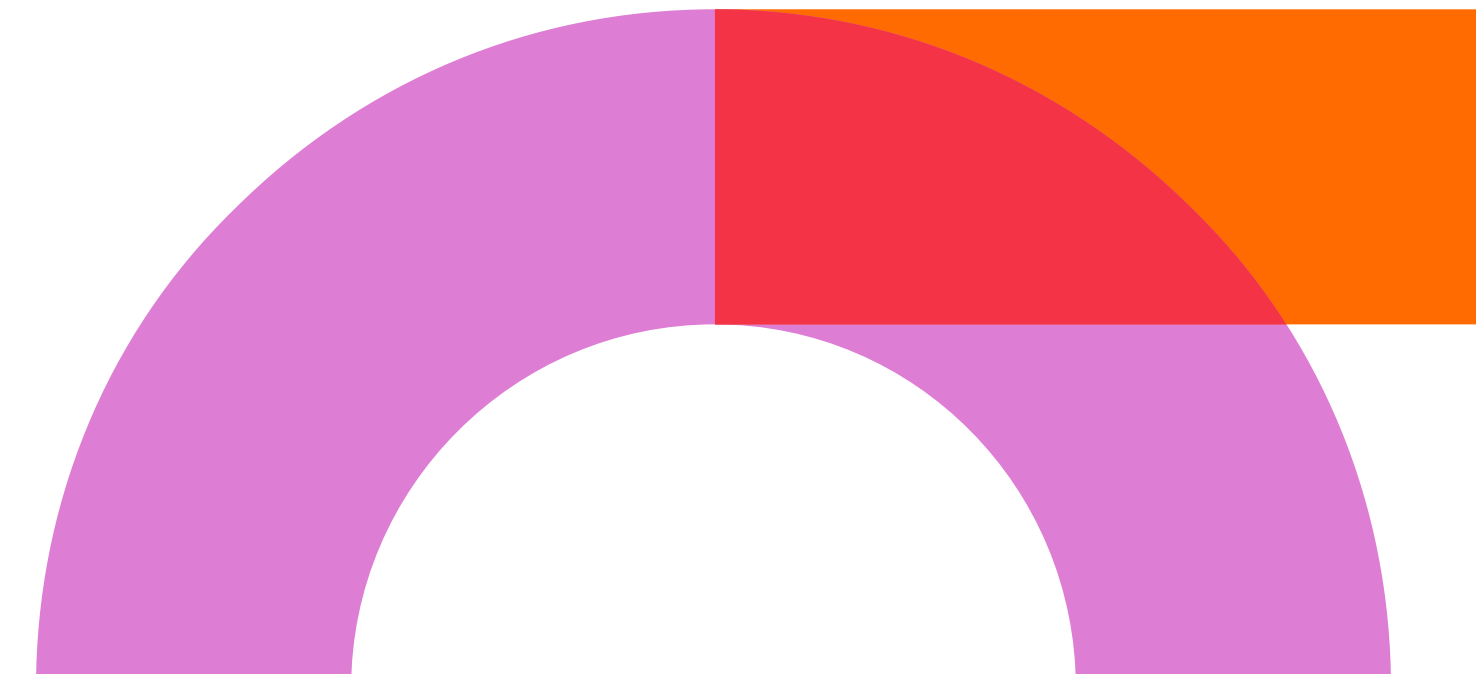
Les écoles pourront créer leur propre contenu d'apprentissage immersif personnalisé, adapté aux besoins de leur propre école. Les professeurs pourront utiliser les outils fournis par la plateforme pour créer des expériences éducatives attrayantes et sur mesure.

○ **Utilisation interne et partage avec la communauté éducative**

Une fois créé, le contenu peut être utilisé dans l'école pour améliorer l'apprentissage. Après ça, les écoles auront la possibilité de soumettre leur contenu à l'examen d'un comité technique interne de la plateforme. Après la validation, le contenu pourra être mis à disposition de toutes les écoles.

○ **Système de crédit et monétisation du contenu**

Chaque fois qu'un contenu partagé par une école est acheté ou utilisé par d'autres, l'école auteur gagne des crédits dedans la plateforme. Ces crédits peuvent être convertis en contenus ou en leçons supplémentaires, ce qui stimule la création et le partage de matériel de haute qualité et favorise un écosystème éducatif dynamique et collaboratif.

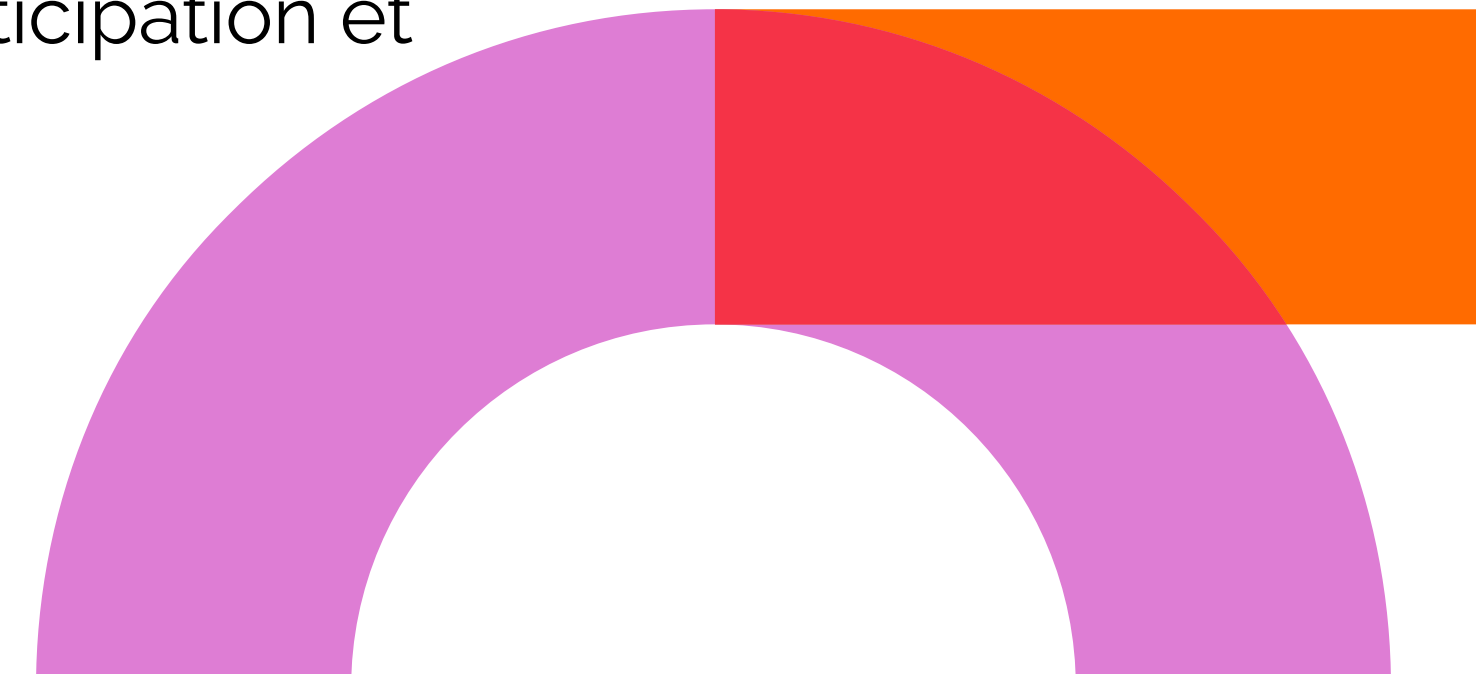


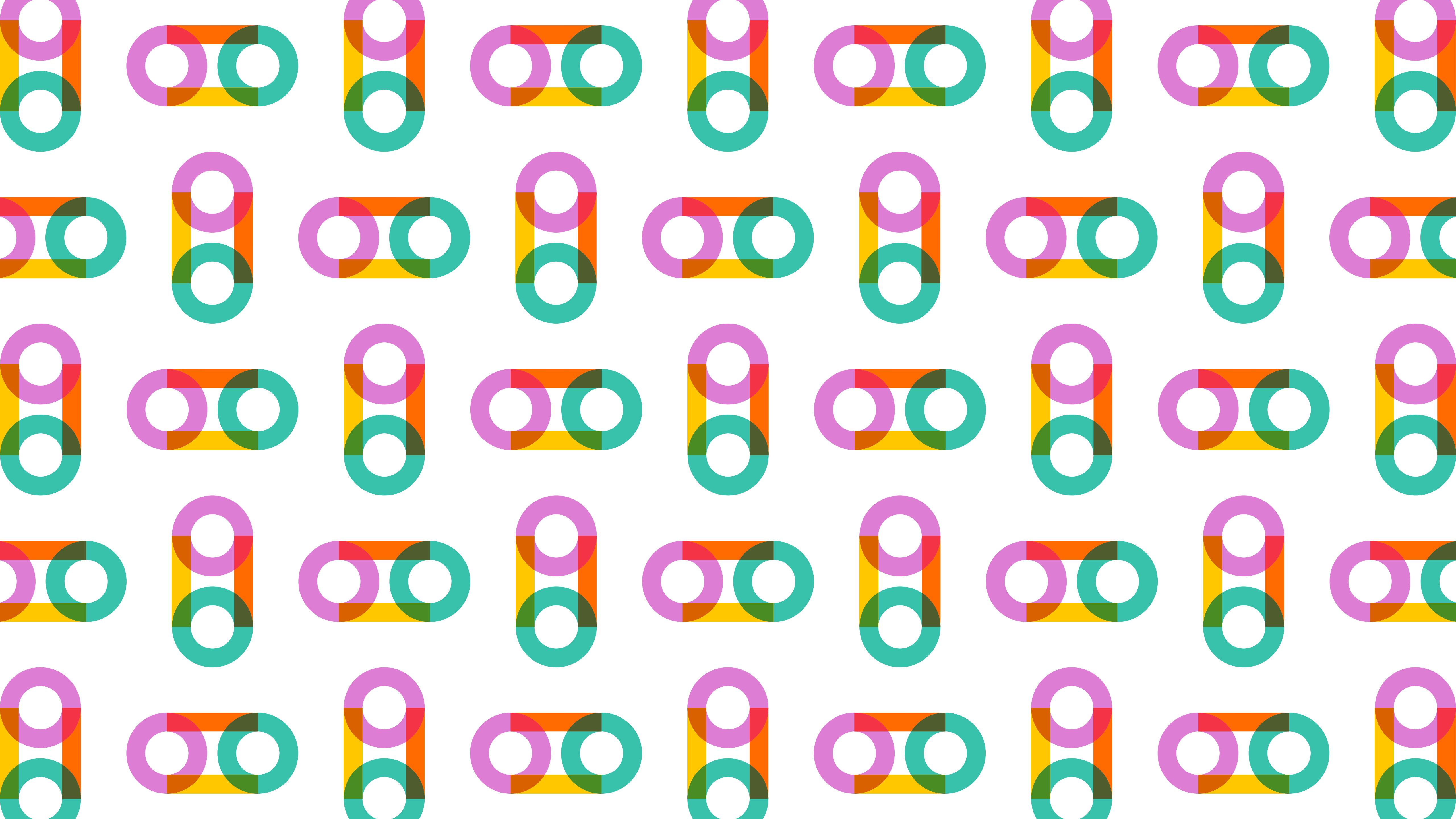
Intégration des technologies

- **Intégration avec d'autres plateformes**
Compatibilité avec les systèmes scolaires et les plateformes d'apprentissage en ligne.
- **Intégration de l'IA**
Aide à l'intelligence artificielle pour suggérer des contenus en fonction des besoins.
- **Compatibilité multi-appareils**
Accès au contenu également à partir de tablettes et de smartphones.

Participation des étudiants

- **Collaboration**
La création d'environnements immersifs pour le travail de groupe et les projets collaboratifs entre étudiants.
- **Facilité d'utilisation et accessibilité digital**
La plateforme offre un ajustement des interfaces graphiques, des commandes simplifiées et des adaptations sensorielles pour les casques de RV.
- **Gamification**
Introduction d'éléments et de dynamiques de jeu pour stimuler la participation et le travail d'équipe.







Merci!