

# uptale.



## Immersive Learning

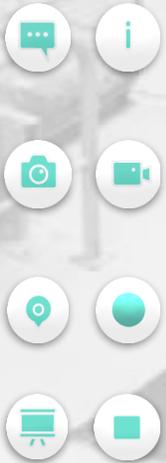
Platform & Methodology for upskilling in Virtual Reality



uptale.

Digitize the Field  
Training  
in 360°

Offer  
each student  
equal access to training  
thanks to Virtual Reality



# Uptale's Formula

Web Platform

No Code

Do-It-Yourself



Compatible with any type of Device

**360**

Photo & video captures in 360°

**3D**

Interactions, exercises, activities in 3D

**VR**

Practical immersions using movement, hands, eyes and voice



# Working with Uptale

uptale.





- Les situations le plus proches de la réalité
- L'apprenant au cœur de l'action
- La pédagogie par résolution du problème

## L'implication & motivation



- L'apprenant vit les conséquences de ses choix
- Il obtient un feedback correctif et réajuste sa pratique instantanément
- Les données pour identifier les points d'amélioration

## Le retour de l'information



- L'accès à la diversité des mises en situations
- La possibilité d'échouer sans conséquences réelles
- La possibilité de réessayer jusqu'à la mémorisation optimale

## La consolidation

# L'apprentissage optimal



## Digitize in 360°

Create immersive modules with ease. Capture environments, processes and skills and add learning activities



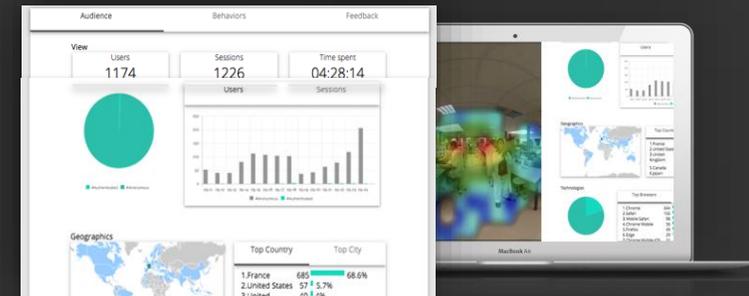
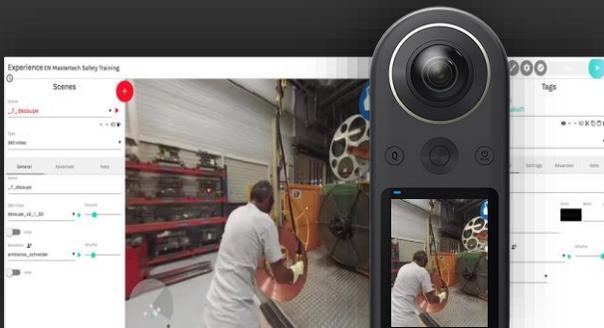
## Deliver in VR

Deliver modules to VR headsets or other compatible devices to train learners in a safe and controlled way



## Analyze the impact

Analyze learning data and measure the impact of your immersive training



## Platform & Licenses

Complete access to the platform to create, deliver, and measure your immersive experiences deployed around the world, in complete security

## Contents & Templates

Immersive modules, turn-key or developed in co-creation, on site or online with our experts, designed and delivered in just a few days

## Services & Consulting

Days of services at your disposal customized to your pedagogical and deployment needs

## Hardware kits

All the equipment needed to digitize your expertise and locations in 360° and make your immersive experiences accessible in VR to your learners

# Use Cases

# Cas d'usage client

UVSQ / Centre de simulation Simone Veil/ AP-HP

## Titration de la morphine

Santé/Médical

### Problème:

Selon le rapport de compétences concernant la titration de la morphine chez les étudiants du 2<sup>ème</sup> cycle:

- 80% des étudiants connaissent la théorie
- 25% des étudiants ont pu pratiquer
- **96% ne se sentent pas prêts à réaliser une titration**

### Solution:

A travers le module VR, **chaque étudiant vit 4 situations** dans lesquelles il doit évaluer le degré de douleur et titrer la morphine aux différents types de patients

### Bénéfice:

- **La pédagogie active appliquée à l'échelle** (tous les étudiants peuvent vivre la situation)
- Les étudiants **3x plus confiants**
- **2x moins d'erreurs** dans l'évaluation de la douleur chez les étudiants testés



[Cliquez pour visionner  
le Témoignage vidéo](#)

## UVSQ

- **300 étudiants par promotion** formés à la titration de la morphine en VR
- **3 projets lancés** depuis avril 2022
- **1 Thèse CIFRE** (UVSQ/INSERM/UPTALE)

## Témoignage client

« Le succès de ce projet pour moi est que **100% des étudiants auront pratiqué** et sauront faire la titration de la morphine dans leur 6<sup>ème</sup> année de la médecine »

Valeria Martinez, Médecin Anesthésiste/  
Professeur des Universités  
(source: webinar Uptale)

[Cliquez pour visionner  
le Webinar](#)

# Cas d'usage client

Université Franche-Comté/Stellantis



## Partenariat Ecole/Entreprise

Sécurité/Logistique/Qualité

### Description du projet:

A travers un **projet tutoré** les étudiants découvrent activement leur futur milieu professionnel. **En créant les Modules VR** à destination de nouveaux arrivants de Stellantis (Logistique, Sécurité, Qualité), **les étudiants montent en compétences** sur les procédures du terrain, la gestion du projet et la communication.

### Bénéfice pour Ecole:

- Favoriser la **découverte active** du milieu professionnel
- **Créer un partenariat professionnel engagé** avec une entreprise
- Initier les étudiants à **utiliser une nouvelle technologie**

### Bénéfice pour Entreprise:

- Proposer un **outil de formation innovant**
- **Raccourcir le temps** de formation
- Formation **plus efficace et engageante**



[Cliquez pour visionner le Témoignage vidéo](#)

## Université Franche-Comté/ Stellantis

- **5 projets lancés** depuis 2021
- **+1224 nouveaux entrants Stellantis formés** grâce aux modules VR créés par étudiants depuis septembre 2020
- Temps de formation **divisé par 3**

### Témoignage client

«C'est vraiment de la possibilité de **s'immerger dans l'entreprise** et de pouvoir **répondre aux questions qu'un professionnel peut se poser** quand il arrive dans ce milieu »

Catherine Gerardin,  
Enseignante & Cheffe du Département MLT  
(source: webinar Uptale)

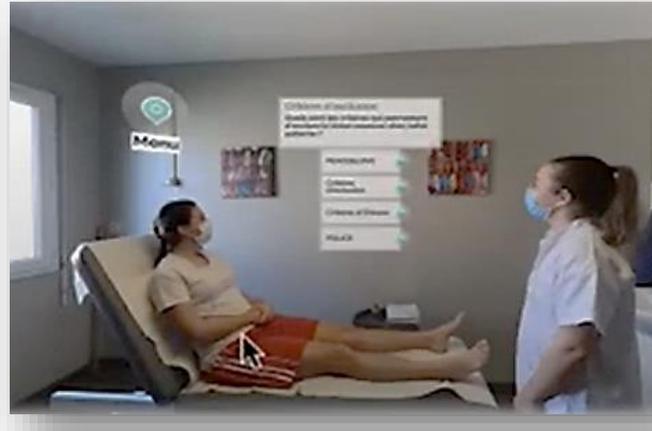


[Cliquez pour visionner le Webinar](#)

# Cas client

Le Centre de simulation virtuelle en santé de l'Université de Limoges

uptale.



## Chambre des erreurs virtuelle

Santé/Sécurité/Hygiène

### Description :

Plongés dans plusieurs situations les personnels des EHPAD doivent **adopter de bons gestes et postures** dans la préparation des salles et face aux patients. Dans chaque situation les apprenants **vivent les conséquences** de leur bons et mauvais choix.

### Objectifs :

- Proposer une formation **situationnelle accessible à l'échelle**
- **Faciliter la logistique** de la formation

## Effectuer un diagnostic en VR

Santé/Médical

### Description :

5 modules dans lesquels les **étudiants de Kinésithérapie** se retrouvent à **mener l'interrogatoire** d'un patient qui leur répond, à **examiner et prendre en charge un cas clinique** ou encore à revoir leur apprentissage de l'anatomie palpatoire.

### Objectifs :

- Offrir à tous les étudiants la **possibilité de tester les connaissances en pratique**
- Introduire un dispositif de **formation expérientielle accessible à distance**



Cliquez pour visionner le Témoignage vidéo

## Université de Limoges

- **+1000 d'étudiants formés en VR** depuis 2020
- Formation **Chambre d'Erreur en VR** déployée dans **15 EPHAD** de la région
- **+50 casques déployés** d'ici fin 2022

## Témoignage client

« Les sessions de formation en VR permettent de **recueillir les données**. On va pouvoir **d'identifier les erreurs le plus souvent réalisées**, pour ensuite faire un focus sur les erreurs le plus fréquentes améliorer la formation.»

Anaick Perrochon, MCF, Responsable du CSVS,  
(source: Journal TV3)

# Cas d'usage client

National University of Singapore - Département de Toxicologie



Prof. Stella Tan Wei Ling avec ses étudiants, pendant la session de formation en VR

## Analyser une scène de crime en VR

Criminologie/Techniques Policières

### Description courte :

Les étudiants sont **transportés sur une scène de crime virtuelle**. Ils doivent se déplacer dans l'environnement et **repérer les signes d'acte criminel**, tels que des taches de sang ou des substances mystérieuses.

### Objectifs du module :

- Former les étudiant à **savoir « agir sur le terrain »**
- Disposer d'un module qui permet **d'évaluer les aptitudes des étudiants en action**

## National University of Singapore

- **76% des étudiants formés** ont déclaré l'envie d'intégrer durablement la VR dans le parcours de formation
- **Nouveaux projets** en cours de planification : analyse de laboratoire, packaging des preuves)

### Témoignage client

« Aujourd'hui les **modules VR peuvent être faits en quelques clics de souris**. La solution (Uptale) permet également aux étudiants de vérifier la pertinence de leur choix (feedback correctif), et comprendre ainsi leurs erreurs. »

Professor Stella Tan Wei Ling, NUS Forensic Science,  
(source: schoolbag.sg)



[Découvrez l'article de presse sur ce cas d'usage](#)

# Cas d'usage client

Collège d'Enseignement Général et Professionnel d'Alma

uptale.



## Techniques Policières

Gestes/Procédures

### Description :

**8 modules VR pour préparer les étudiants pour le stage** de 15 semaines de l'École nationale de police du Québec (ENPQ). Formation pratique axée sur **l'acquisition de compétences pratiques et linguistiques pointues dans les situations bien spécifiques**: vol à main armée, conduite commentée, état mental perturbé, conflit domestique, interception, cas de personne disparue, lecture des droits.



### Bénéfice:

- Apprentissage dans **un contexte hautement fidèle** à des situations dans un milieu professionnel;
- La **possibilité de revivre plusieurs fois** les situations jusqu'au l'acquisition optimale des compétences visées

## CEGEP d'Alma (Canada)

- **8 modules** créés depuis janvier 2022
- **Nouveau programme** de formation VR démarre en septembre 2022
- Etudiants **déclarent se sentir plus confiants pour mener les interventions** grâce à la VR

## Témoignage client

«Ces modules constituent une **très bonne être entrée en matière**, avec une **technologie simple d'utilisation**. Ils sont interactifs, "en mode jeu vidéo". Les étudiants commencent à nous les demander de plus en plus.»

Etienne Boulanger,  
Enseignant, créateur des contenus VR,  
(source: webinar Uptale)



[Cliquez pour visionner le Webinar](#)

# Cas d'usage client

Openclassrooms

uptale.

## OPENCLASSROOMS



**+700** apprenants/an

**+1500**  
sessions/an

**+40%**  
d'embauche parmi les  
étudiants ayant suivi  
la formation VR

## Simulation d'entretien d'embauche

Soft Skills/RH

### Problème :

Les 8h d'accompagnement dans la recherche d'emploi sont **insuffisantes pour que les étudiants acquièrent les bons réflexes** nécessaires pour réussir un entretien d'embauche

### Solution:

- Offrir aux apprenants la possibilité de **s'entraîner en situation** dans la prise de la parole face à un recruteur
- **Guider les apprenants en temps réel** dans la structuration du discours par les mots clés
- **Offrir l'accès à l'outil de mesure individuelle du progrès** après chaque session.



[Vidéo teaser](#)

## Openclassrooms

- Module déjà déployé pendant plus de 2 ans
- Entraînement et suivi individuel sans limites
- Sur +700 étudiants, 80% ont trouvé l'expérience très utile pour leur confiance en soi et l'efficacité lors des entretiens

## Témoignage client

«Solution **très utile et facile à prendre en main**. Le replay sur chacune de scènes et le debriefing permettent à l'étudiant de **prendre rapidement conscience de sa marge de progression** et de ses points forts. Bravo!»

Patrice Radon,  
Formateur openclassroom  
(source: webinar Uptale)



# Uptale

## In a few words

Uptale was created in Paris in September 2017 by 4 co-founders with complementary experiences (2 ex Microsoft, 1 ex L&D expert, 1 ex Consulting expert)

Uptale is now a team of 30 people who participate in the company growth and deliver its Immersive Learning solution and methods to more than 200 customers in France and abroad.

In partnership with:



# Thank you!

**Contactez-nous:** [kasia@uptale.io](mailto:kasia@uptale.io) / 06 20 95 18 45

uptale. 