

Upgrading academic skills and innovative caPacities through virTuAlly Enclusive hybRid Studios

INFORMATIONS DU PROJET	
Acronyme	UPTAKERS
Identifiant projet	101179167
Pays participants	EG, ES, IT, JO, RO, TN
CARACTÉRISTIQUES , BUTS ET OBJECTIFS DU PROJET	
Pilier	Développement du curriculum
Type d'action	CBHE
Type du projet	Projet Volet 2
Date de début	01/11/2024
Date de fin	31/10/2027
Budget du projet	800,00 €
Site web du projet	https://uptakers.rnu.tn/
Fiche projet EACEA	https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/101179167
Etat d'avancement	en cours
CONSORTIUM DU PROJET	
Nom de l'organisation	Pays
COORDINATEUR	
UNIVERSITATEA OVIDIUS DIN CONSTANTA	Roumanie
Partenaires Européens	
UNIVERSITE DE MONS	Belgique
UNIVERSITA DEGLI STUDI DI ROMA LA SAPIENZA	Italie
UNIVERSITAT POLITECNICA DE CATALUNYA ()	Espagne
Partenaires Sud de la méditerranée	
AL-BALQA APPLIED UNIVERSITY	Jordanie
ARAB ACADEMY FOR SCIENCE, TECHNOLOGY AND MARITIME TRANSPORT	Égypte
FUTURE UNIVERSITY IN EGYPT	Égypte
JORDAN UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY	Jordanie
Partenaires Tunisiens	
CENTRE DE CALCUL EL KHAWARIZMI	Tunisie

UNIVERSITY OF MONASTIR	Tunisie
University of Sousse	Tunisie
Résumé	
Depuis la pandémie de COVID19, il est devenu évident que l'accès à l'éducation est essentiel pour garantir une reprise rapide, tout en promouvant l'égalité des chances pour tous. Dans le cadre de ce processus de relance, l'utilisation des moyens de communication virtuelle et de partage d'informations a constitué un tournant majeur déjà adopté par de nombreuses industries. Le recours aux formats de réalité étendue dans l'enseignement, la communication et l'exécution de projets offre une dimension inclusive, capable de favoriser le développement personnel, socioéducatif et professionnel des universitaires, des étudiants et des communautés universitaires au sein de ce consortium. Depuis 2022, avec la large disponibilité des applications d'intelligence artificielle et des chatbots accessibles à tous pour expérimenter, concevoir et produire, il est devenu encore plus essentiel pour les jeunes entrepreneurs et les spécialistes du marketing de naviguer en profondeur dans le monde numérique de la conception et de la distribution de produits. En y ajoutant le marché du METAVERSE et son environnement immersif, il devient incontournable de maîtriser les compétences liées à la XR (réalité étendue) et à la numérisation des produits via ces supports pour nos étudiants. L'utilisation des formats de réalité étendue pour le développement de compétences numériques et de compétences dans des domaines d'avenir contribuera fortement à motiver l'innovation et à combler l'écart de connaissances, de compétences et de capacités entre les diplômés des partenaires de la région MENA et les exigences du marché européen. Alors que les entreprises doivent devenir plus compétitives grâce aux talents et à l'innovation, cet investissement bénéficie aux individus, aux institutions, aux organisations et à la société dans son ensemble, en favorisant une croissance durable et une plus grande richesse.	
Impact du projet En Tunisie	
Accès à l'enseignement supérieur hybride facilité ; compétences numériques des enseignants renforcées dans les universités partenaires.	
Soutenabilité	
Infrastructure pédagogique hybride institutionnalisée ; culture de l'enseignement inclusif ancrée.	
Principales recommandations	
Développer des politiques d'accessibilité numérique dans l'enseignement supérieur ; renforcer la formation des enseignants aux pédagogies hybrides.	
UPTAKERS en chiffres en Tunisie	