

CELLULE IMPACT

Objectif cellule impact : Analyse des usages et mesure d'impact



PROGRAMME TRAJECTOIRE

- Développement d'un **portfolio numérique**
- Analyser les usages, besoins et attentes des parties prenantes^[1]
- Représentations de l'**innovation pédagogique**

Valérie Thackeray



PROGRAMME ESPACE & VIRTUALISATION

- **Modèle d'acceptation de la technologie (TAM)**^[2]
- Mesurer l'**acceptabilité des nouvelles ressources chez les usagers**
- Mesurer l'**expérience utilisateur**

Ida Princiat Moughogha



PROGRAMME TERRITOIRES

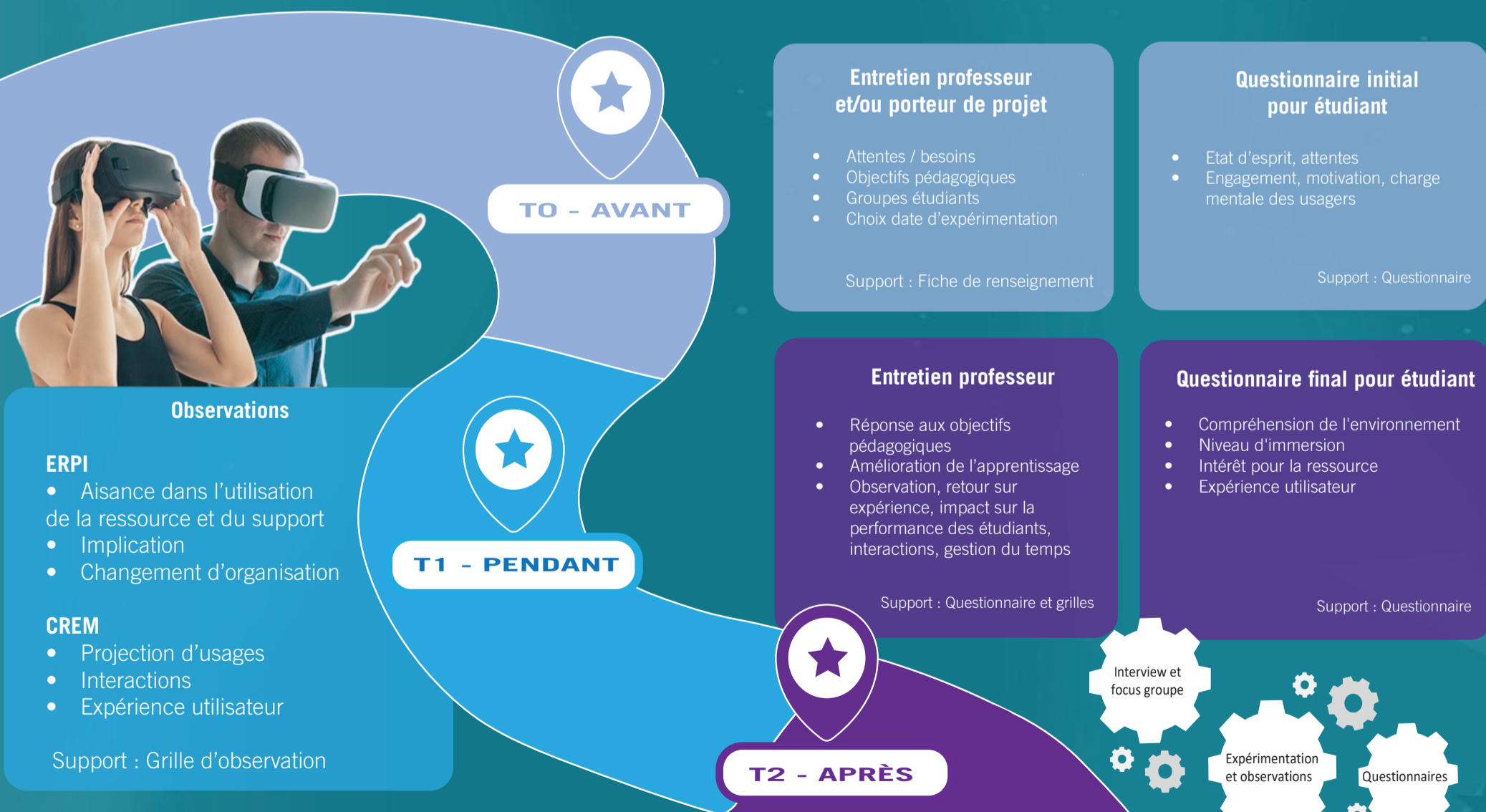
- Evaluer l'**impact des Technologies immersives dans la démarche d'orientation**^[3]
- Analyse du **degré d'innovation**
- Mesure du **niveau d'acceptabilité des innovations numériques**

Benjamin Dethine

Programme Environnements

- Développer des **solutions de réalité virtuelle au service des formations**
- L'enjeu est de **s'appuyer sur des ressources numériques** pour **disséminer l'appropriation des technologies immersives auprès des enseignants.**
- Réalisation de **ressources** de type travaux pratiques, visites de campus dans le cadre de projets pédagogiques, environnements virtuels d'infrastructures de recherche et de grands instruments.

Protocole d'expérimentation



Résultats

Production de livrables et recommandations sur le déploiement de ressources VR

Références :

[1] Jauréguiberry, Francis, De l'usage des technologies de l'information et de la communication comme apprentissage créatif : Éducation et sociétés, vol. n° 22, no 2, janvier 2009, p. 29-42.

[2] Davis, F.D., 1989. Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. MIS Quarterly. 319-340. <https://doi.org/10.2307/249008>.

[3] Gribouval, Marie, Conception d'un système prédictif pour évaluer l'impact d'un dispositif numérique pour l'orientation des lycéens, Ecole doctorale SIMPPE, sous la direction de Davy Monticcolo et Eric Bonjour, Nancy, Université de Lorraine, 2023.