Video4XR

LEARNING ANALYTICS EN VR

# Comment le Cnam transforme la formation en chimie grâce à la VR

le cnam

RETOUR D'EXPÉRIENCE DE CHRISTIAN COUSQUER

SUCCESS STORY

Former des publics hétérogènes, améliorer la sécurité, optimiser les coûts… Le Cnam a trouvé une réponse concrète : intégrer la réalité virtuelle directement dans ses parcours de formation.
Depuis 2021, la VR est utilisée comme **outil pédagogique structurant**, et non comme une simple innovation.

- ✔ +800 étudiants formés
- ✔ Intégration complète dans le curriculum
- ✔ Déploiement réel en conditions pédagogiques

## LE DÉFI

### 01

### Des profils très variés

Les étudiants du Cnam peuvent venir d'horizons très divers.

- Débutant - en reconversion
- Techniciens - expérimentés
- Ingénieurs - en formation continue

### 02

### Des compétences à aligner

Le principal enjeu est d'aligner les compétences avant la pratique réelle, sans compromettre :

- La sécurité
- La qualité pédagogique
- Les coûts

## LA SOLUTION

VIDEO4XR

### Une pédagogie immersive maîtrisée

Video4XR, une approche unique :

- Simulation immersive
- Analyse fine des actions
- Débriefing enrichi

LE TOUT INTÉGRÉ DIRECTEMENT DANS LE LMS

La VR n'est pas utilisée seule. Elle s'inscrit dans un parcours pédagogique structuré :

1. Préparation
2. Session immersive
3. Débriefing avancé

VIDEO4XR

### Des résultats concrets

→ Sécurité renforcée

Des étudiants formés en VR ont su appliquer correctement les procédures lors d'un incendie réel

→ Réduction des erreurs

- Moins de mauvaises manipulations
- Moins de casse matériel

Répétition illimitée sur des équipements d'une valeur allant jusqu'à 200 000€

→ Gains pédagogiques

- Meilleure mémorisation
- Montée en compétence accélérée
- Plus de pratique

## TESTÉ EN CONDITIONS RÉELLES. APPROUVÉ PAR SES UTILISATEURS.

Video4XR a été testé auprès d'enseignants et de 30 apprenants.

### 01 Adoption et usage

Intention d'utilisation — ★★★★½ **4,3**/5

Adoption — ★★★★½ **4,5**/5

→ **Les utilsateurs veulent utiliser l'outil**

### 02 Satisfaction et utilité

Satisfaction — ★★★★☆ **4,02**/5

Utilité — ★★★★☆ **4**/5

→ **Une valeur immédiatement perçue**

### 03 Expérience utilisateur

Facilité d'usage — ★★★★☆ **4,03**/5

Taux de complétion — **90**%

→ **Une solution opérationnelle en environnement réel**

> Les données fournies sont précieuses, nous n'avons jamais ce niveau d'analyse après un cours. L'outil aide concrètement les enseignants à mieux suivre leurs étudiants.
>
> Au Cnam, nous ne sommes pas des novateurs, nous sommes des continuateurs, qui intégrons la VR dans une histoire pédagogique.

**Christian Cousquer**
Ingénieur Senior en technologies immersives
Expert certifié en accessibilité numérique depuis 2007

### LES FACTEURS CLÉS DE SUCCÈS

- ✔ Partir d'un besoin pédagogique réel
- ✔ Impliquer les enseignants dès le départ
- ✔ Intégrer dans le LMS existant
- ✔ Structurer la pédagogie (avant / pendant / après)
- ✔ Tester avec les utilisateurs

La VR ne remplace pas la formation classique, elle la renforce, la structure et la rend mesurable.