

Organigramme fonctionnel UPHF Pôle Numérique & Ingénierie Pédagogique

Au sommet de l'organigramme se trouve la **Direction Générale**, qui chapeaute l'ensemble des activités. Directement rattaché à la Direction Générale, on trouve le **Vice-Président Numérique & Innovation Pédagogique**, responsable de piloter la stratégie numérique et pédagogique de l'établissement.

Sous l'autorité du Vice-Président Numérique & Innovation Pédagogique, deux grandes structures coexistent :

1. **L'Administration & Gestion financière**, qui gère les aspects budgétaires, administratifs et comptables nécessaires au fonctionnement de l'ensemble des services numériques et pédagogiques.
2. **Le Pôle Numérique & Ingénierie Pédagogique**, qui regroupe toutes les équipes techniques et pédagogiques chargées de développer, maintenir et soutenir les outils et méthodes numériques.

1. Le Pôle Numérique & Ingénierie Pédagogique

Le Pôle Numérique & Ingénierie Pédagogique se subdivise lui-même en deux **Sous-directions** :

- **La Sous-direction Systèmes d'Information**
- **La Sous-direction Usages du Numérique & Innovation Pédagogique**

Chacune de ces sous-directions regroupe plusieurs entités spécialisées qui collaborent pour couvrir tous les domaines du numérique, de l'infrastructure technique à la création de contenus pédagogiques.

1.1 La Sous-direction Systèmes d'Information

Sous l'égide de la Sous-direction Systèmes d'Information, on retrouve cinq services principaux :

1. Direction du Numérique – Infrastructure, Réseau et Sécurité

- Cette entité est chargée de **concevoir, déployer et superviser les infrastructures** de services (hébergement, réseau et téléphonie).
- Elle veille également à **concevoir, déployer et gérer l'hébergement des services numériques** afin d'en garantir la qualité, la disponibilité et la sécurité.
- Enfin, elle étudie et propose un **environnement de calcul intensif** pour répondre aux besoins de haute performance (ex. calcul scientifique, machine learning, etc.).

2. Exploitation – Assistance de Proximité

- Ce service assure le **support utilisateurs** au quotidien : aide à la prise en main des postes de travail, gestion des incidents matériels et logiciels.
- Il **gère le parc informatique** (inventaire, renouvellement, maintenance) et en assure la traçabilité.
- Il est responsable de la **distribution logicielle** (déploiement d'applications, mises à jour) sur l'ensemble des machines de l'établissement.
- Il participe aux **processus de gestion des demandes** (suivi des tickets, priorisation, escalade).
- Enfin, il dispense des **formations aux utilisateurs** pour faciliter l'adoption des outils et bonnes pratiques.

3. Appui au Système d'Information

- L'équipe d'Appui au SI **aide à l'expression des besoins** fonctionnels et à la rédaction de cahiers des charges pour les nouvelles applications métiers.
- Elle se charge de **développer des logiciels** spécifiques ou des améliorations des outils existants.
- Elle met à disposition les **solutions informatiques** répondant aux besoins métiers identifiés et en assure le déploiement.
- Elle veille à **l'urbanisation du système d'information**, c'est-à-dire à l'architecture globale et à la cohérence des différentes applications.
- Elle effectue **une veille technologique** pour garantir l'expertise sur les solutions logicielles émergentes et conseille les choix techniques.

- Elle conçoit et maintient **des sites web** institutionnels ou métiers, en lien avec les besoins des utilisateurs internes.

4. Appui à l'Enseignement à Distance

- Ce service est chargé d'**étudier et de mettre en œuvre les projets d'enseignement s'appuyant sur le numérique**, notamment les dispositifs hybrides ou entièrement en ligne.
- Il **accompagne la conception** et la structuration des **formations à distance** (choix des plateformes, scénarios pédagogiques).
- Il produit des **animations pour le Web** (tutoriels, capsules vidéo, modules interactifs) pour enrichir les parcours d'apprentissage en ligne.
- Il conçoit et réalise des **ressources en réalité virtuelle** (environnements immersifs, maquettes 3D) pour des usages pédagogiques innovants.
- Il crée des **éléments graphiques 2D/3D** (infographies, animations) pour illustrer et dynamiser les supports de formation.

5. Ingénierie Pédagogique & TICE (Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement)

- Cette équipe **accompagne la scénarisation pédagogique** : elle conseille les enseignants sur la façon d'articuler les contenus, les activités et les évaluations.
- Elle **conçoit des ressources multimédia** (vidéos, diaporamas enrichis, exercices interactifs) et prend en charge la **production audiovisuelle** (captation de cours, post-production).
- Elle **administre les outils pédagogiques** (plateformes LMS, espaces collaboratifs, quiz en ligne) et veille à leur bon fonctionnement.
- Elle assure **l'appui aux dispositifs ou espaces innovants** (laboratoires numériques, classes inversées, serious games) pour aider les équipes enseignantes à expérimenter de nouvelles approches.
- Elle organise et dispense des **formations destinées aux enseignants** pour les former à l'usage des TICE et à l'ingénierie pédagogique numérique.

1.2 La Sous-direction Usages du Numérique & Innovation Pédagogique

En parallèle, la Sous-direction Usages du Numérique & Innovation Pédagogique se concentre sur l'accompagnement des usages et l'innovation pédagogique :

- Elle **accompagne la scénarisation pédagogique**, c'est-à-dire qu'elle collabore avec les enseignants pour concevoir des séquences de cours intégrant efficacement les outils numériques.
- Elle **conçoit des ressources multimédia** (vidéos explicatives, simulations interactives, quiz en ligne) et gère la **production audiovisuelle** (captation, montage, diffusion).
- Elle **administre les outils pédagogiques** : elle paramètre les plateformes LMS, crée et gère les espaces de travail collaboratifs, supervise les modules de formation en ligne.
- Elle assure l'**appui aux dispositifs ou espaces innovants** : laboratoires d'expérimentation, classes hybrides, pédagogie inversée, réalité virtuelle/augmentée.
- Elle dispense des **formations aux enseignants et aux formateurs**, tant sur la prise en main des nouveaux outils que sur les bonnes pratiques en matière de pédagogie numérique.

2. L'Administration & Gestion financière

En parallèle du Pôle Numérique & Ingénierie Pédagogique, l'Administration & Gestion financière relève directement du Vice-Président Numérique & Innovation Pédagogique. Ses missions principales sont :

- Gérer le **budget alloué aux projets numériques et pédagogiques**, suivre les dépenses, préparer les budgets prévisionnels.
- Superviser les **processus administratifs** (passation de marchés, facturation, contractualisation) liés aux achats de matériel, licences logicielles ou prestations de services.
- Assurer la **tenue des comptes** et le **suivi financier** des différents départements de la structure Numérique & Ingénierie Pédagogique.
- Préparer et présenter des **rapports financiers** à la Direction Générale et au Vice-Président pour faciliter la prise de décision stratégique.

Résumé hiérarchique en phrases

1. Direction Générale

- Au sommet, elle définit la stratégie globale de l'établissement et supervise le Vice-Président Numérique & Innovation Pédagogique.

2. Vice-Président Numérique & Innovation Pédagogique

- Rattaché à la Direction Générale, il pilote la transformation numérique et l'innovation pédagogique.
- Il supervise deux entités : l'Administration & Gestion financière, et le Pôle Numérique & Ingénierie Pédagogique.

3. Administration & Gestion financière

- Placée sous l'autorité directe du Vice-Président, elle gère tous les aspects budgétaires et administratifs liés aux services numériques et pédagogiques.

4. Pôle Numérique & Ingénierie Pédagogique

- Directement rattaché au Vice-Président, il regroupe toutes les équipes techniques et pédagogiques.
- Il se divise en deux sous-directions :

■ Sous-direction Systèmes d'Information

- Cette sous-direction coordonne plusieurs services :

1. **Direction du Numérique – Infrastructure, Réseau et Sécurité**, en charge de la conception, du déploiement et de la supervision des infrastructures techniques.
2. **Exploitation – Assistance de Proximité**, responsable du support utilisateurs et de la gestion du parc informatique.
3. **Appui au Système d'Information**, chargé du développement logiciel, de l'urbanisation du SI et de la veille technologique.
4. **Appui à l'Enseignement à Distance**, en charge des projets d'enseignement numérique, de la production de contenus multimédia (VR, animations Web) et de la conception de ressources 2D/3D.
5. **Ingénierie Pédagogique & TICE**, qui accompagne la scénarisation pédagogique, produit des ressources

multimédia et anime des formations pour les enseignants.

- **Sous-direction Usages du Numérique & Innovation Pédagogique**

- Elle se concentre sur l'accompagnement des enseignants dans l'utilisation des TICE : scénarisation pédagogique, création de ressources multimédia, administration des plateformes, soutien aux dispositifs innovants et formation des équipes pédagogiques.

En synthèse, la hiérarchie à retranscrire dans votre RAG sera :

- **Direction Générale**

- **Vice-Président Numérique & Innovation Pédagogique**

- **Administration & Gestion financière**

- **Pôle Numérique & Ingénierie Pédagogique**

- **Sous-direction Systèmes d'Information**

1. Direction du Numérique – Infrastructure, Réseau et Sécurité (infrastructures, hébergement, calcul intensif)
2. Exploitation – Assistance de Proximité (support, gestion du parc, distribution logicielle, formation)
3. Appui au Système d'Information (expression des besoins, développement logiciel, urbanisation SI, veille, sites web)
4. Appui à l'Enseignement à Distance (projets d'enseignement numérique, formation à distance, animations Web, VR, graphismes 2D/3D)
5. Ingénierie Pédagogique & TICE (scénarisation pédagogique, ressources multimédia/audiovisuelles, administration outils pédagogiques, appui dispositifs innovants, formations)

- **Sous-direction Usages du Numérique & Innovation Pédagogique** (identique aux missions d'Ingénierie Pédagogique & TICE : scénarisation, création de ressources

multimédia, administration des outils, appui aux dispositifs innovants, formations)

Vous pouvez désormais transmettre ces phrases à votre LLM RAG : chaque phrase décrit un rôle précis et situe chaque service sous l'autorité de l'entité qui le supervise, de manière claire et hiérarchisée.