

Evaluation d'une application RM *sans apprentissage*



Evaluation d'une application RM – sans apprentissage

3 versions disponibles

Objectif de l'évaluation

Les briques d'évaluation suivantes cherchent à évaluer l'impact d'une solution de réalité mixte sur les utilisateurs

Variables indépendantes

Ce que l'on fait varier

VD 1 : Niveau d'usage en RM
VD 2 : Age

Variables dépendantes

Ce qu'on mesure

VD 1 : L'acceptabilité
VD 2 : L'utilisabilité
VD 3 : l'expérience utilisateur
VD 4 : La présence
VD 5 : l'émotion
VD 6 : Le mal du simulateur

Description / Informations

Ce protocole est adapté pour l'évaluation de l'impact d'une solution de réalité mixte sur les utilisateurs dans le cadre de familiarisation avec un dispositif particulier et / ou intégration d'une nouvelle solution dans la vie quotidienne des utilisateur. L'objectif principal est de pallier la résistance au changement et d'augmenter les chances d'utilisation de la solution finale.

Ex : Holoportation, Nomadeec



Les outils proposés

Les briques d'évaluation suivantes cherchent à évaluer la qualité de la formation via une solution de Réalité Mixte

Nasa TLX

Mesure la charge cognitive / mentale

ITQ - Immersive Tendency questionnaire

Mesure la tendance de l'individu à se sentir immergé

TAM – Technology acceptance model

Mesure l'acceptabilité* du système

SUS ou UEQ ou UMUX

Mesure l'utilisabilité* du système

IVEQ

Mesure l'expérience utilisateur dans ses différentes dimensions

Attrakdiff

Mesure l'expérience utilisateur

UQO

Mesure l'état de présence

AEQ

Mesure l'émotion

SSQ

Mesure le mal du simulateur

* **L'utilisabilité** : C'est le degré selon lequel un produit peut être utilisé, par des utilisateurs identifiés, pour atteindre des buts définis avec efficacité, efficience et satisfaction, dans un contexte d'utilisation spécifié.

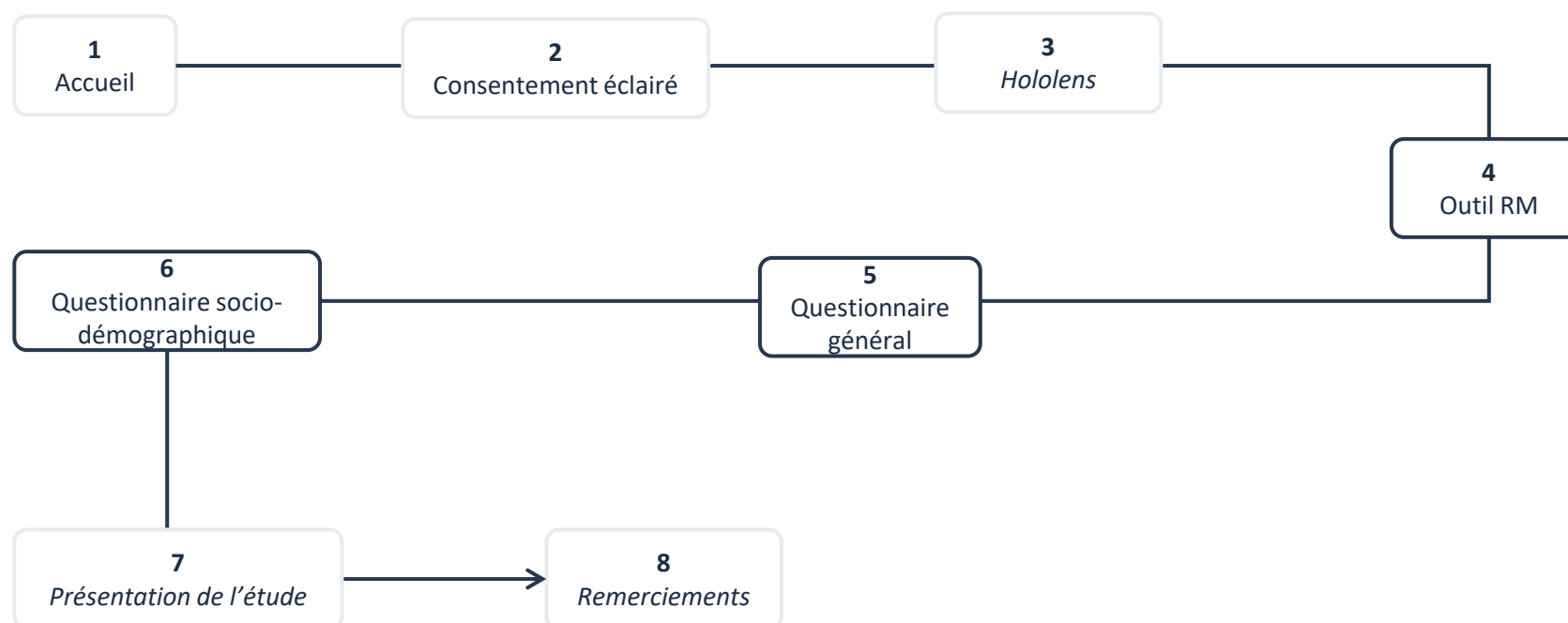
* **L'acceptabilité** : C'est le « degré » d'intégration et d'appropriation d'un objet dans un contexte d'usage.

Evaluation d'une application RM – sans apprentissage

Version très courte avec adaptation des questionnaires

Chronologie expérimentale sans mesure comportementale, sans entretien

Durée: xx min

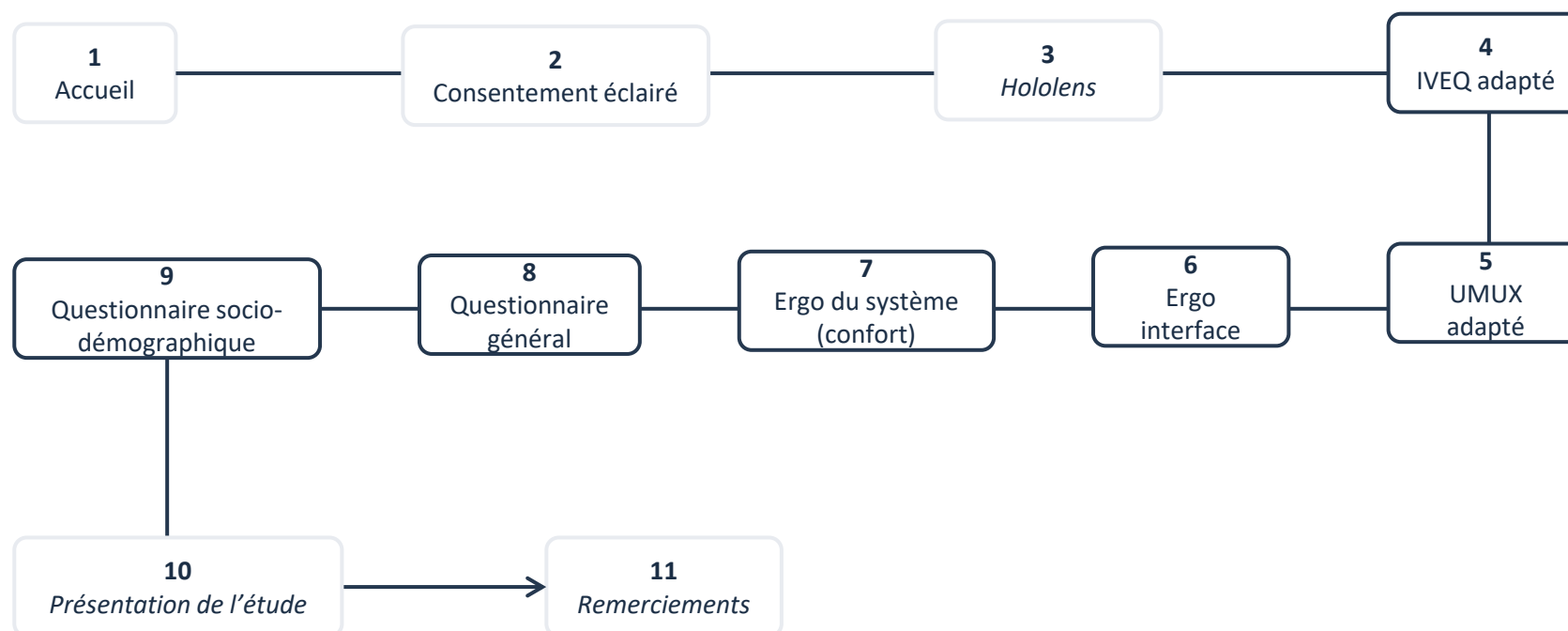


Evaluation d'une application RM – sans apprentissage

Version très courte avec adaptation des questionnaires

Chronologie expérimentale sans mesure comportementale, sans entretien

Durée: xx min

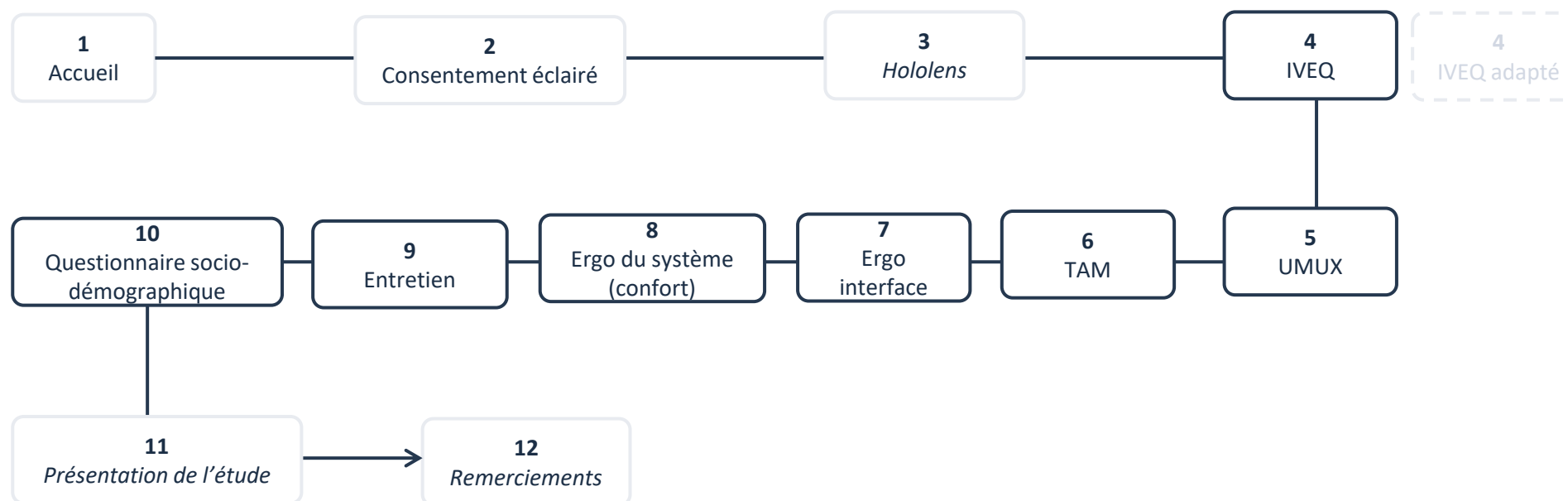


Evaluation d'une application RM – sans apprentissage

Version courte avec adaptation des questionnaires

Chronologie expérimentale sans mesure comportementale, sans entretien

Durée: xx min

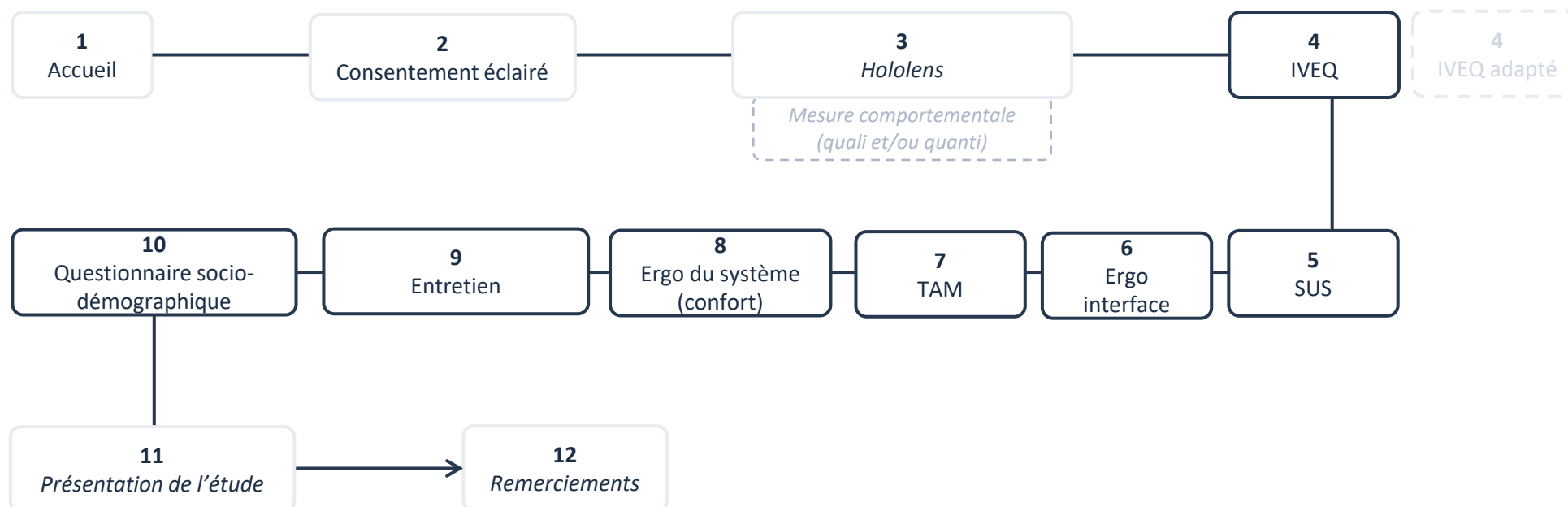


Evaluation d'une application RM – sans apprentissage

Version moyenne

Chronologie expérimentale avec mesure comportementale, sans entretien

Durée: xx min

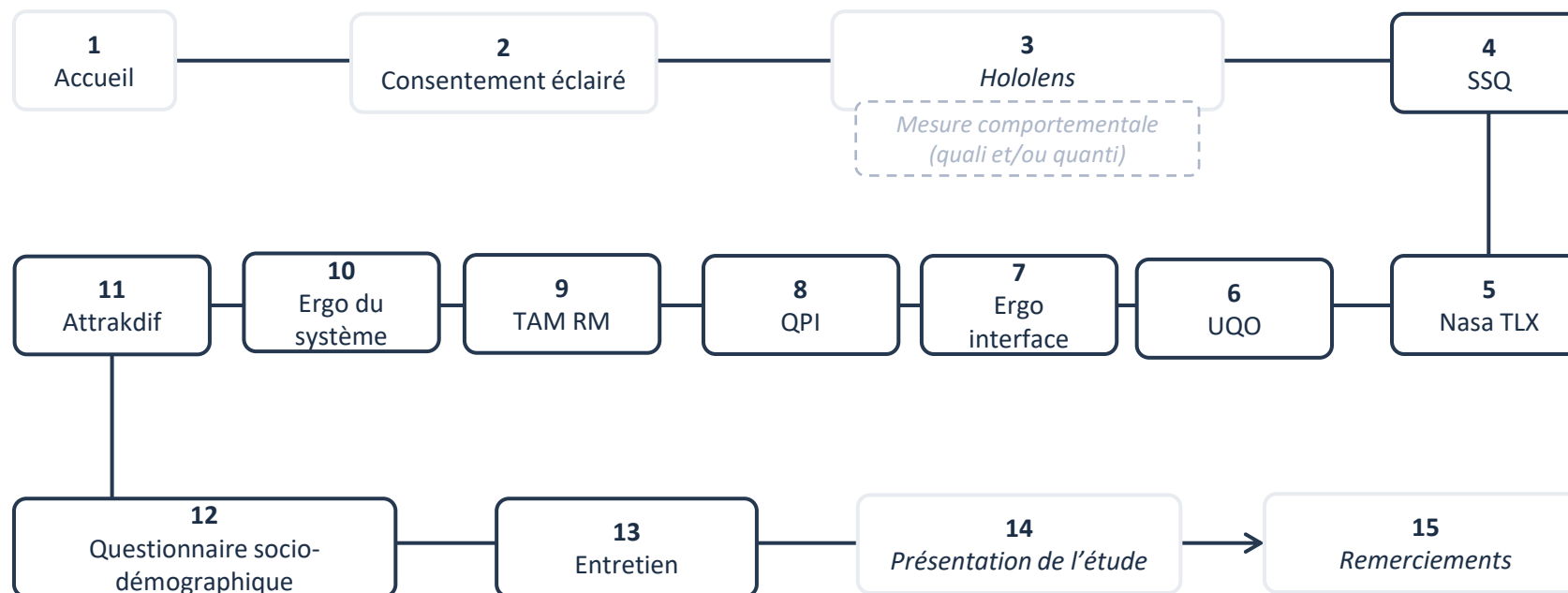


Evaluation d'une application RM – sans apprentissage

Version longue

Chronologie expérimentale avec mesure comportementale, avec entretien

Durée: xx min



Evaluation d'une solution de formation en Réalité Mixte *Avec apprentissage*



Evaluation d'une solution de formation en Réalité Mixte

4 versions disponibles

Objectif de l'évaluation

Les briques d'évaluation suivantes cherchent à évaluer la qualité de la formation via une solution de Réalité Mixte

Variables indépendantes

Ce que l'on fait varier

- VI 1 : Age
- VI 2 : Niveau d'expertise

Variables dépendantes

Ce que l'on mesure

- VD 1 : Le gain en apprentissage
- VD 2 : L'acceptabilité
- VD 3 : L'utilisabilité
- VD 4 : l'expérience utilisateur
- VD 5 : La présence
- VD 6 : l'émotion
- VD 7 : Le mal du simulateur

Description / Informations

Notion d'apprentissage et de transfert des nouvelles connaissances en situation réelle.

Il s'agit ici de vérifier que la solution de réalité Mixte permet à l'utilisateur d'engager tous les schèmes cognitifs de l'apprentissage.
D'assurer le maintien à long terme de ces connaissances (répétitions – sessions)
Et de maximiser leur bon usage hors simulation (transfert).



Les outils proposés

Les briques d'évaluation suivantes cherchent à évaluer la qualité de la formation via une solution de Réalité Mixte

Nasa TLX

Mesure la charge cognitive / mentale

ITQ - Immersive Tendency questionnaire

Mesure la tendance de l'individu à se sentir immergé

TAM – Technology acceptance model

Mesure l'acceptabilité* du système

SUS ou UEQ ou UMUX

Mesure l'utilisabilité* du système

IVEQ

Mesure l'expérience utilisateur dans ses différentes dimensions

Attrakdiff

Mesure l'expérience utilisateur

UQO

Mesure l'état de présence

AEQ

Mesure l'émotion

SSQ

Mesure le mal du simulateur

* **L'utilisabilité** : C'est le degré selon lequel un produit peut être utilisé, par des utilisateurs identifiés, pour atteindre des buts définis avec efficacité, efficience et satisfaction, dans un contexte d'utilisation spécifié.

* **L'acceptabilité** : C'est le « degré » d'intégration et d'appropriation d'un objet dans un contexte d'usage.

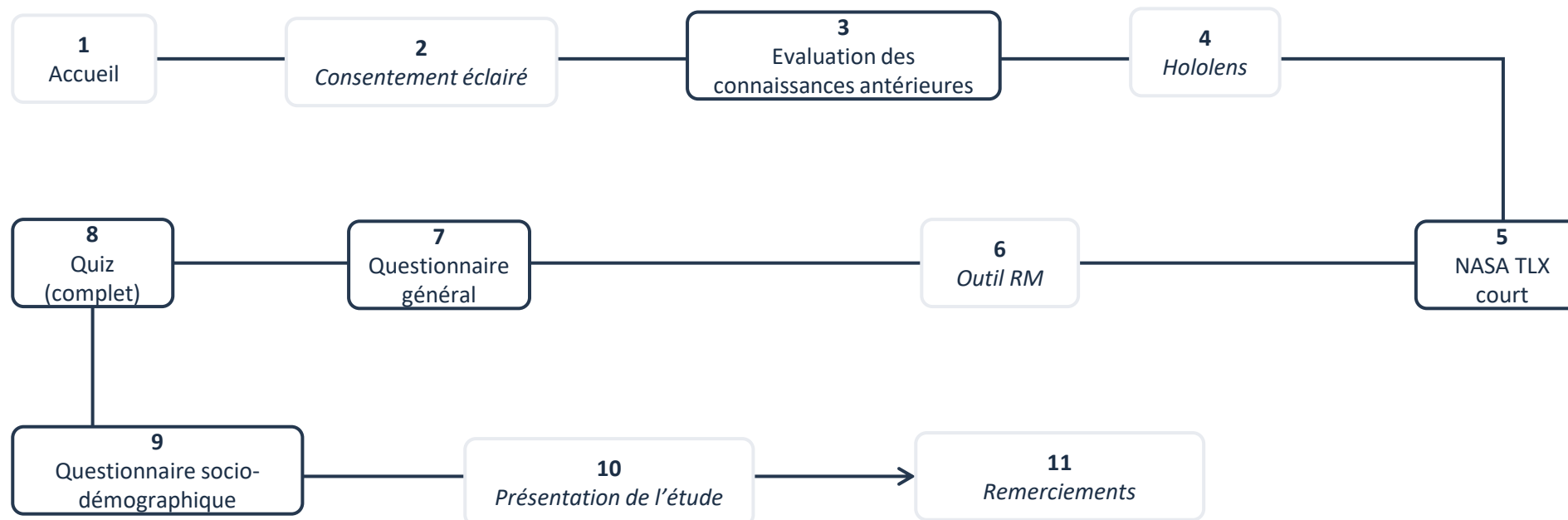
Evaluation d'une application RM – avec apprentissage

Version très courte – outil RM – session unique de formation

Chronologie expérimentale sans mesure comportementale, sans entretien

Durée: xx min

Durée: xx min



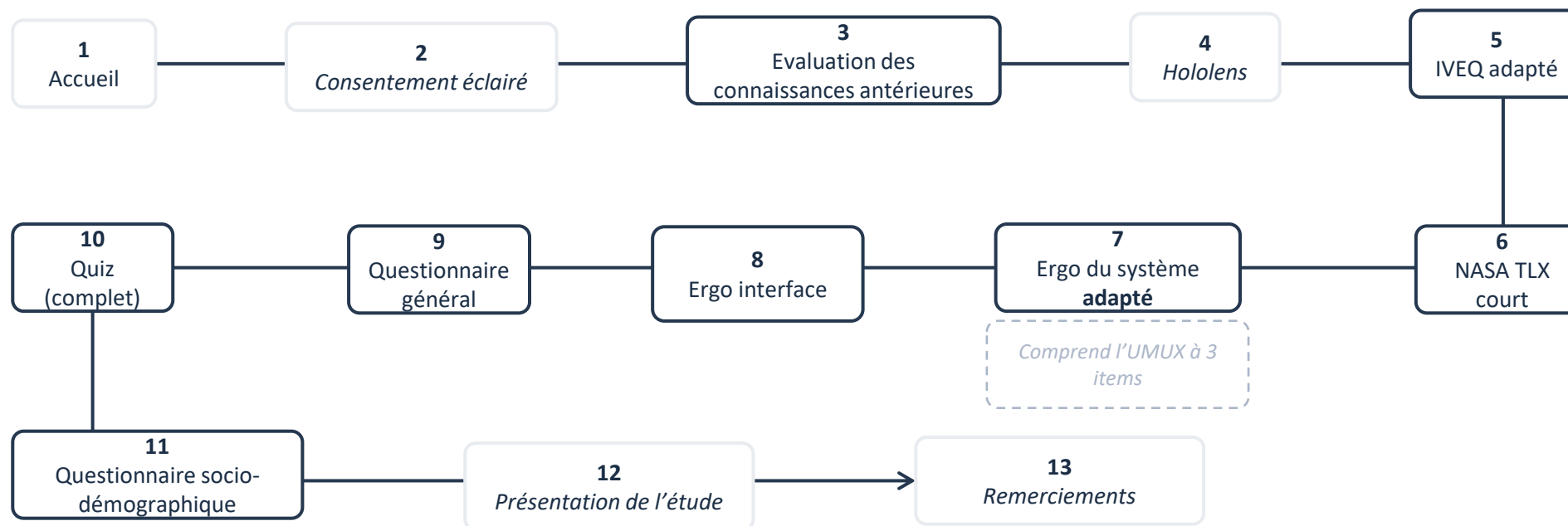
Evaluation d'une application RM – avec apprentissage

Version très courte – session unique de formation

Chronologie expérimentale sans mesure comportementale, sans entretien

Durée: xx min

Durée: xx min

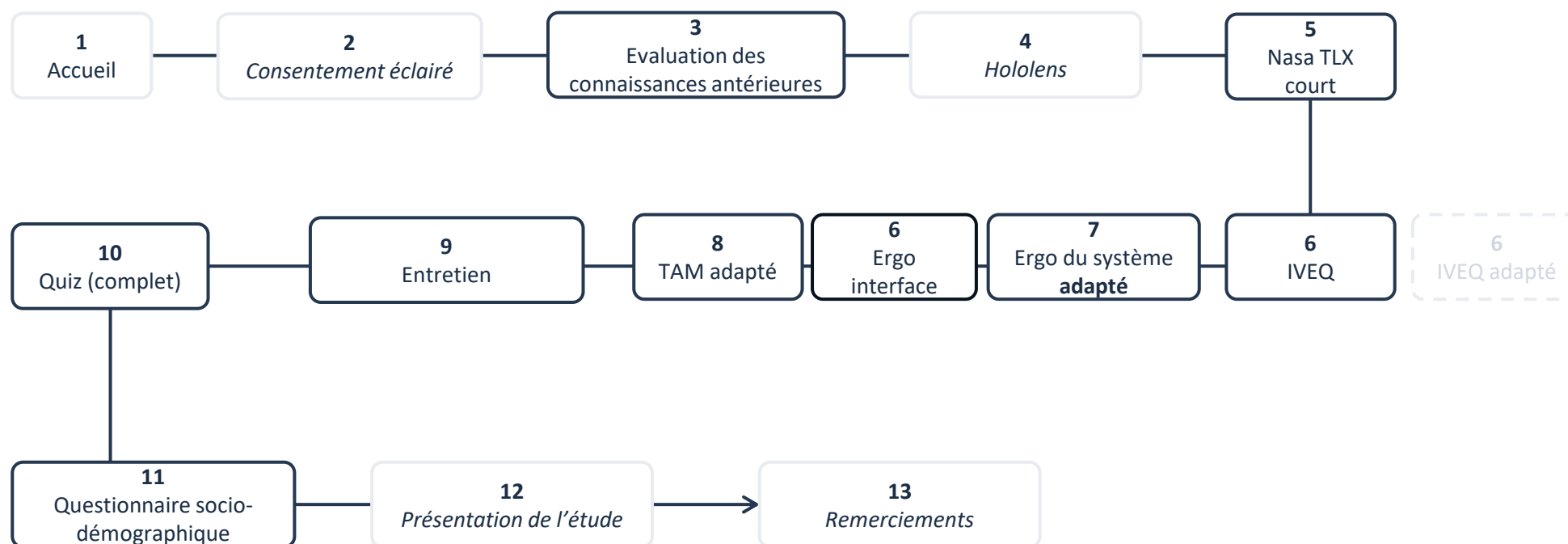


Evaluation d'une application RM – avec apprentissage

Version courte – session unique de formation

Chronologie expérimentale sans mesure comportementale, sans entretien

Durée: xx min



Evaluation d'une application RM – avec apprentissage

Version courte – multi-sessions de formation

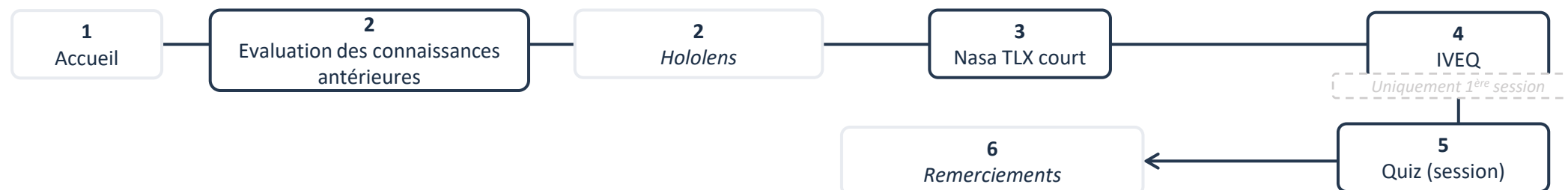
Chronologie expérimentale sans mesure comportementale, sans entretien

Durée: xx min

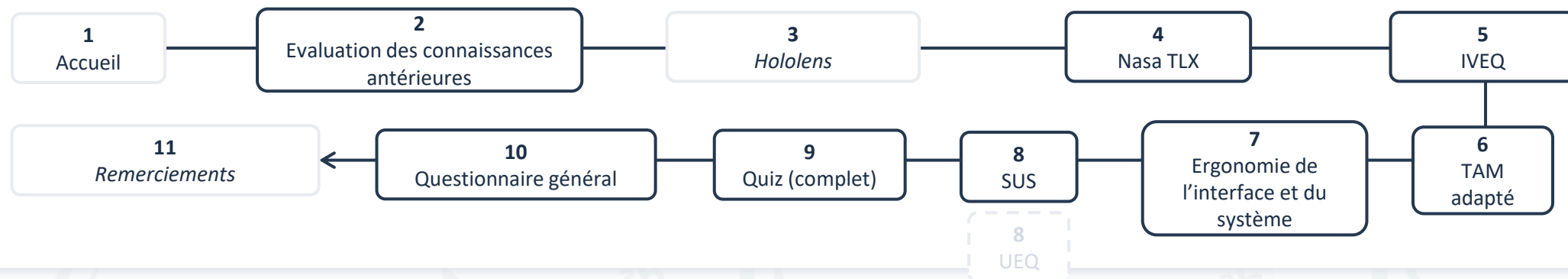
Préformation



Sessions formation



Session formation finale



Evaluation d'une application RM – avec apprentissage

Version courte – Outil RM – multi-sessions de formation

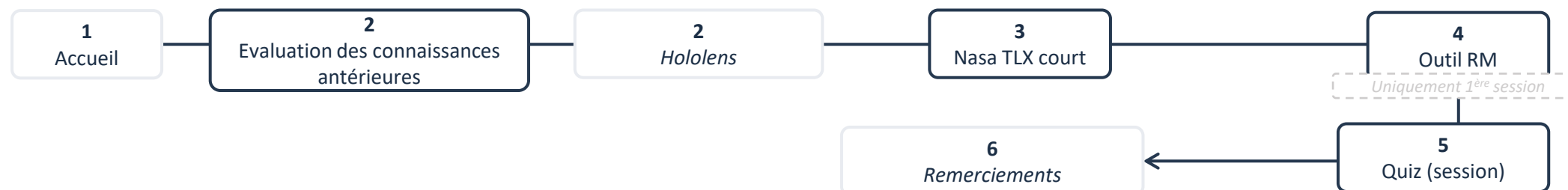
Chronologie expérimentale sans mesure comportementale, sans entretien

Durée: xx min

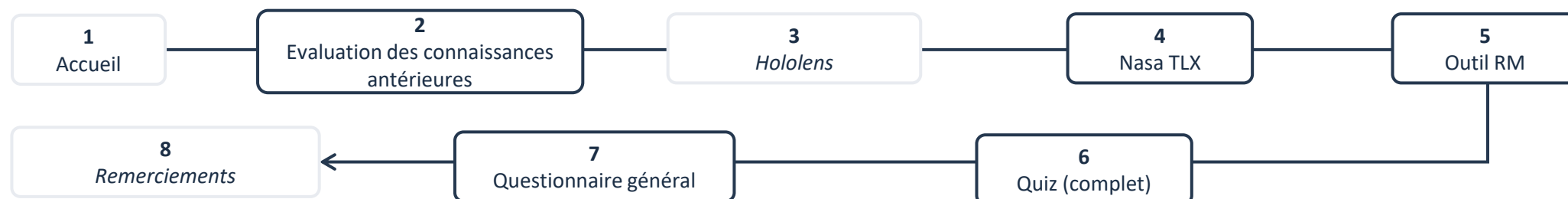
Préformation



Sessions formation



Session formation finale

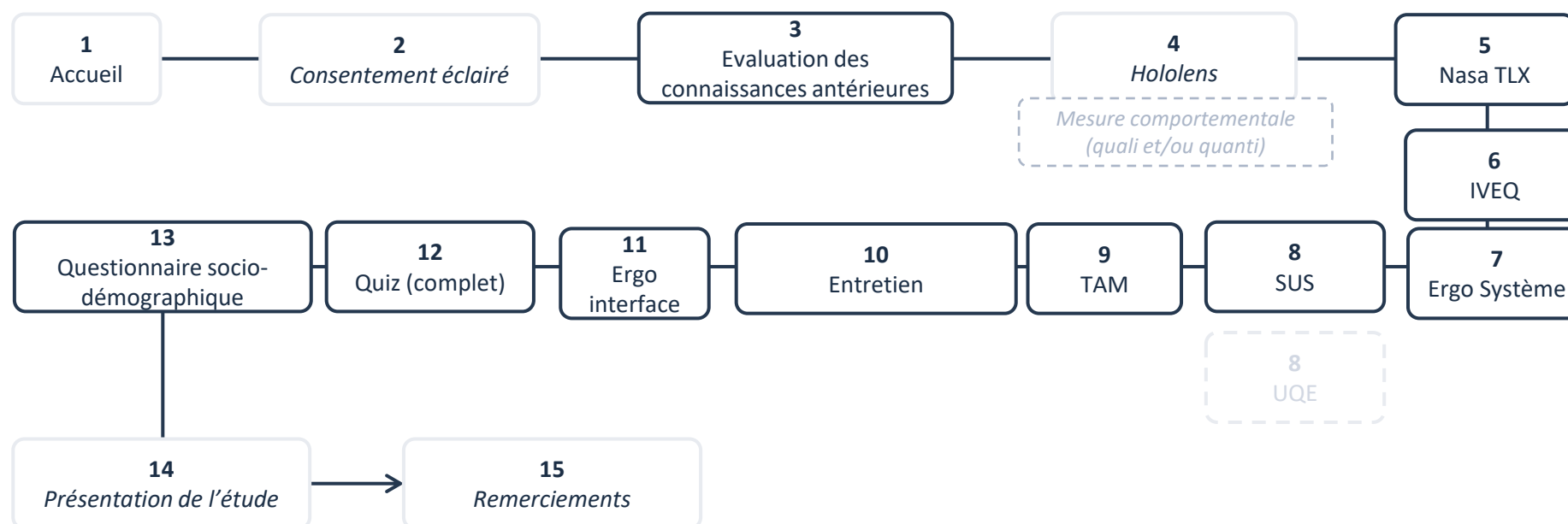


Evaluation d'une application RM – avec apprentissage

Version moyenne – sessions unique de formation

Chronologie expérimentale avec mesure comportementale, sans entretien

Durée: xx min



Evaluation d'une application RM – avec apprentissage

Version moyenne – multi-sessions de formation

Chronologie expérimentale avec mesure comportementale, sans entretien

Durée: xx min

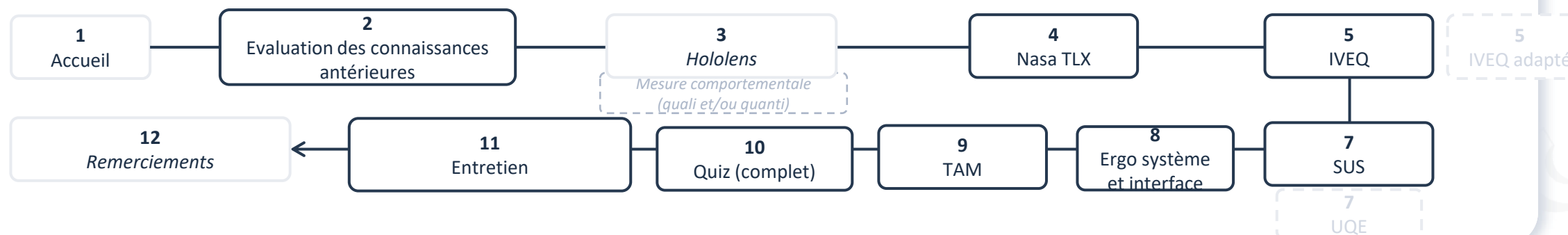
Préformation



Sessions formation



Session formation finale

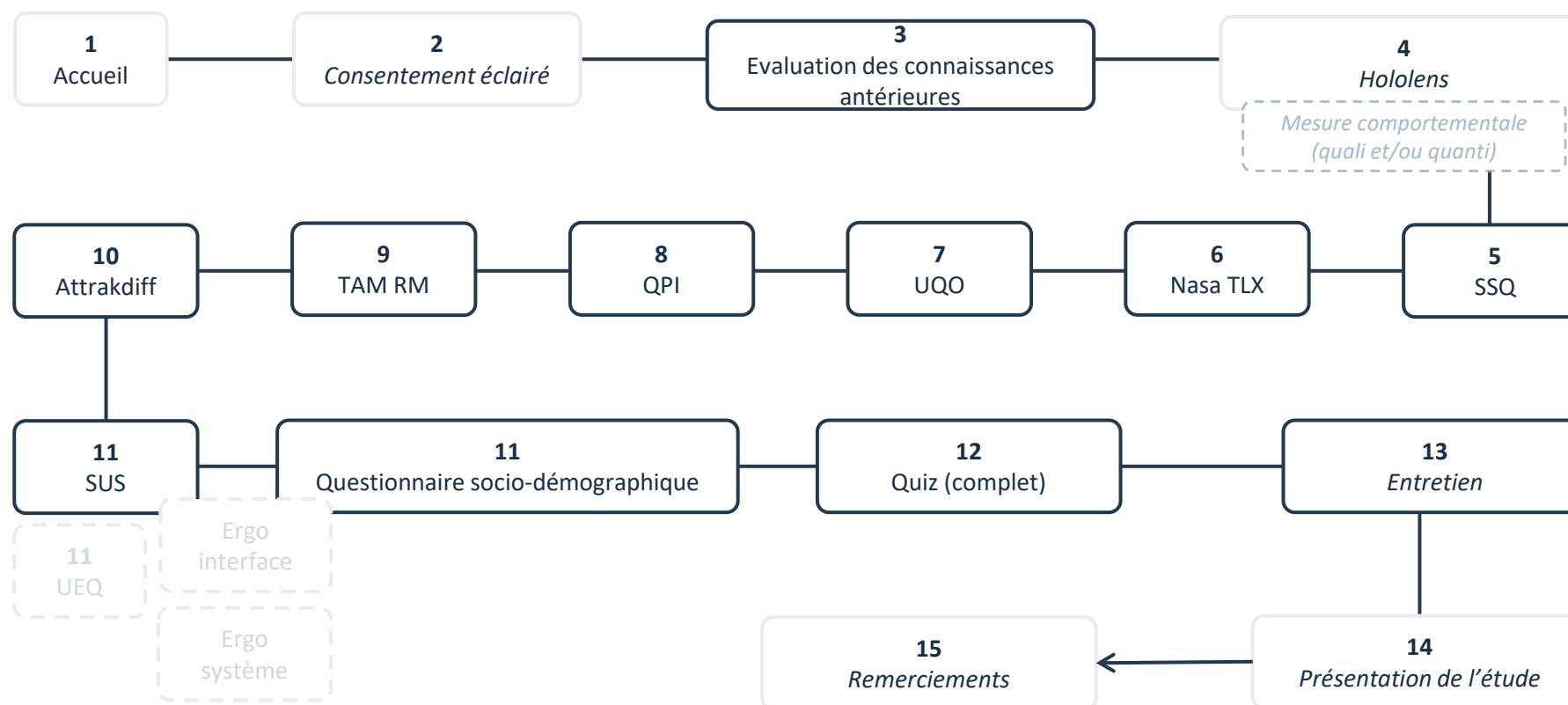


Evaluation d'une application RM – avec apprentissage

Version longue – sessions unique de formation

Chronologie expérimentale avec mesure comportementale, avec entretien

Durée: xx min



Evaluation d'une application RM – avec apprentissage

Version longue – multi-sessions de formation

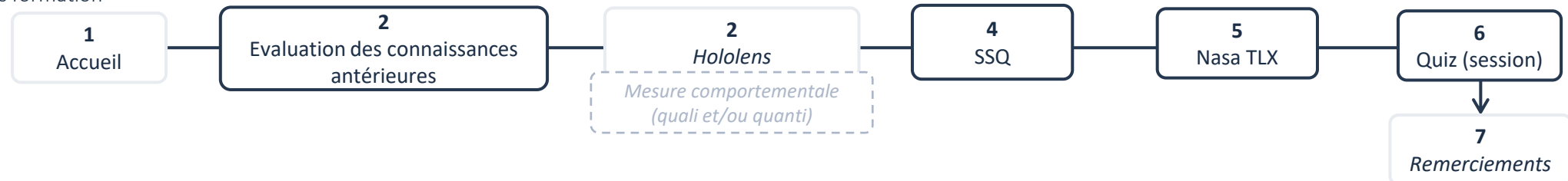
Chronologie expérimentale avec ou sans mesure comportementale, avec ou sans entretien

Durée: xx min

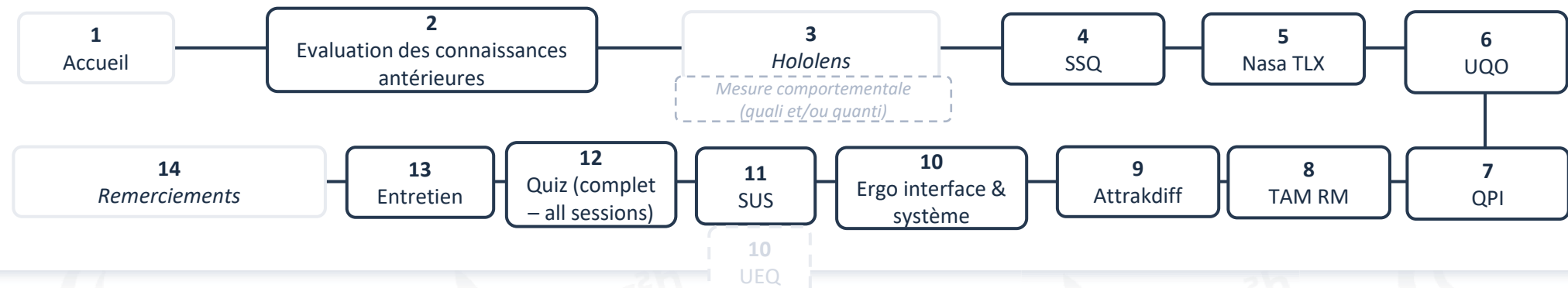
Préformation



Sessions formation



Session formation finale



Evaluation d'une solution en Réalité Mixte

Transfert de connaissances





Evaluation d'une solution en Réalité Mixte de transfert de connaissances

4 versions disponibles

Objectif de l'évaluation

Les briques d'évaluation suivantes cherchent à évaluer la qualité de transfert de connaissance et l'application de RM,

Variables indépendantes

Ce que l'on fait varier

- VI 1 : Age
- VI 2 : Niveau d'expertise

Variables dépendantes

Ce qu'on mesure

- VD 1 : Les performances en apprentissage
- VD 2 : L'acceptabilité
- VD 3 : L'utilisabilité
- VD 4 : l'expérience utilisateur
- VD 5 : La présence
- VD 6 : l'émotion
- VD 7 : Le mal du simulateur

Description / Informations

Adapté pour l'évaluation des connaissances transmises dans le cadre de projets culturels ou de sensibilisation à un domaine spécifique. Ici, le but n'est pas d'engager un apprentissage fort de la part de l'utilisateur mais d'augmenter les chances de rétention de l'information transmise.

Ex : Lalibella, Mont Saint Michel, HoloMath



Les outils proposés

Les briques d'évaluation suivantes cherchent à évaluer la qualité de la formation via une solution de Réalité Mixte

Nasa TLX

Mesure la charge cognitive / mentale

ITQ - Immersive Tendency questionnaire

Mesure la tendance de l'individu à se sentir immergé

TAM – Technology acceptance model

Mesure l'acceptabilité* du système

SUS ou UEQ ou UMUX

Mesure l'utilisabilité* du système

IVEQ

Mesure l'expérience utilisateur dans ses différentes dimensions

Attrakdiff

Mesure l'expérience utilisateur

UQO

Mesure l'état de présence

AEQ

Mesure l'émotion

SSQ

Mesure le mal du simulateur

* **L'utilisabilité** : C'est le degré selon lequel un produit peut être utilisé, par des utilisateurs identifiés, pour atteindre des buts définis avec efficacité, efficience et satisfaction, dans un contexte d'utilisation spécifié.

* **L'acceptabilité** : C'est le « degré » d'intégration et d'appropriation d'un objet dans un contexte d'usage.



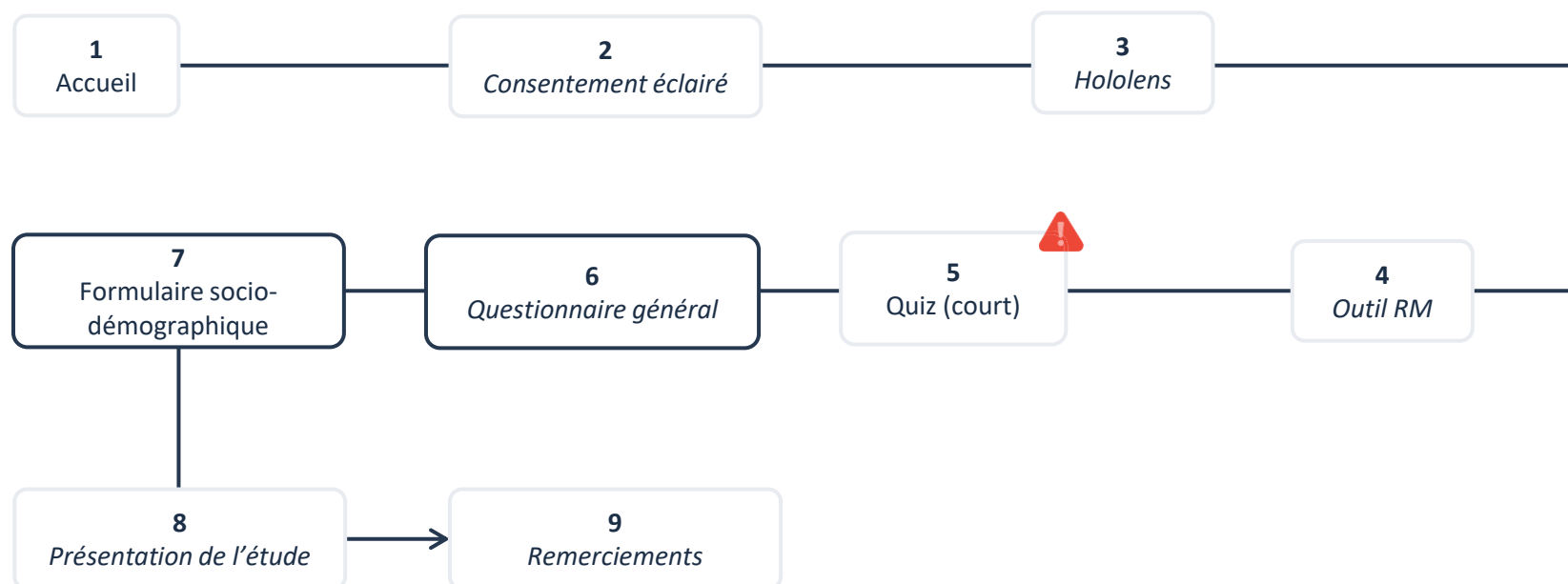
Les outils avec l'icône Warning doivent être créés par HoloForge – ils sont propres à la solution évaluée

Evaluation d'une solution en Réalité Mixte - Transfert de connaissances

Version Très courte – outil RM

Chronologie expérimentale sans mesure comportementale, sans entretien

Durée: xx min

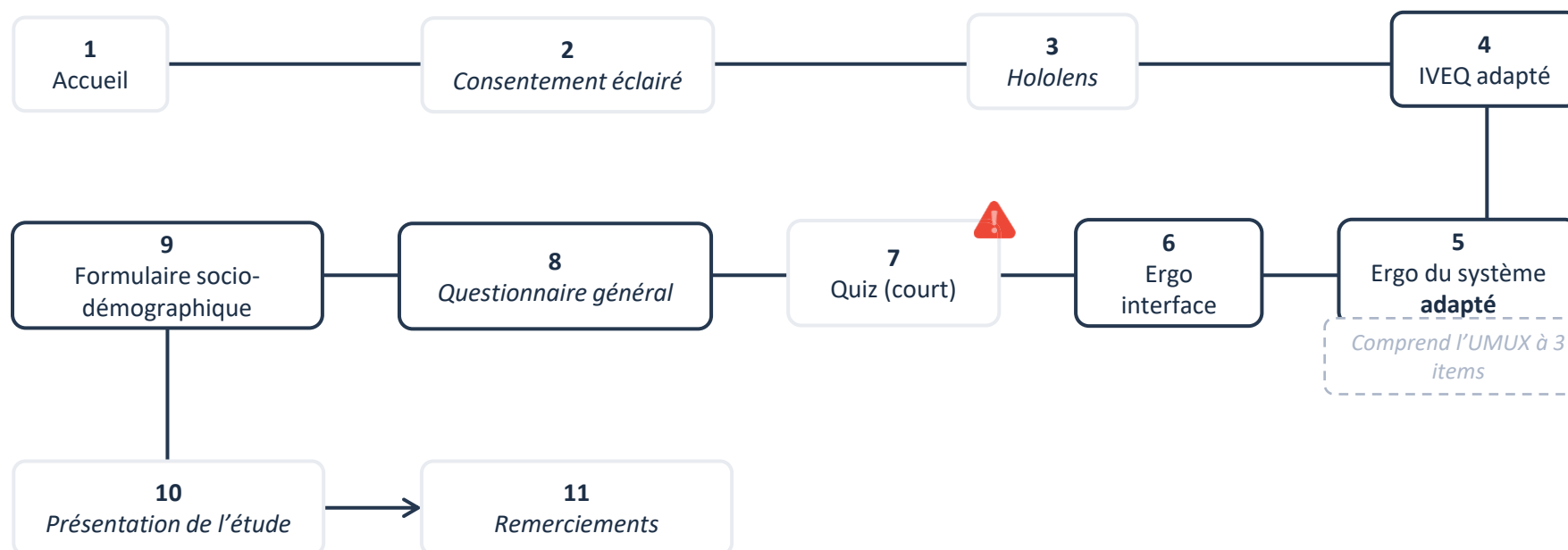


Evaluation d'une solution en Réalité Mixte - Transfert de connaissances

Version Très courte

Chronologie expérimentale sans mesure comportementale, sans entretien

Durée: xx min

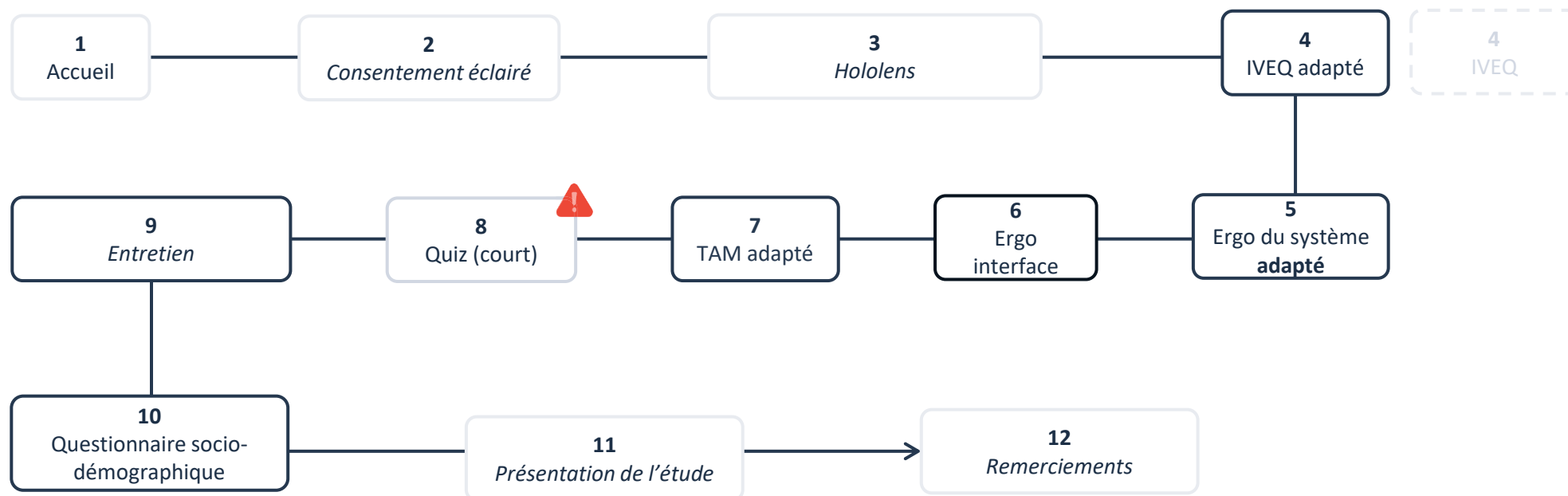


Evaluation d'une solution en Réalité Mixte - Transfert de connaissances

Version courte

Chronologie expérimentale sans mesure comportementale, sans entretien

Durée: xx min

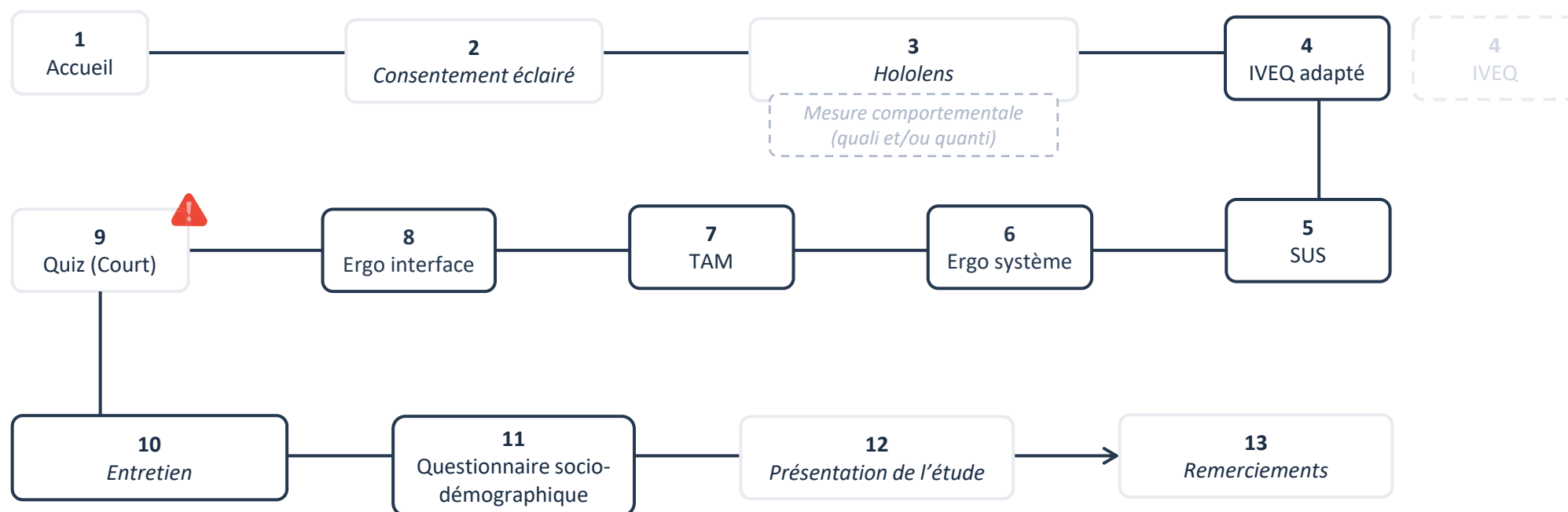


Evaluation d'une solution en Réalité Mixte - Transfert de connaissances

Version moyenne

Chronologie expérimentale avec mesure comportementale, sans entretien

Durée: xx min



Evaluation d'une solution en Réalité Mixte - Transfert de connaissances

Version longue

Chronologie expérimentale avec mesure comportementale, avec entretien

Durée: xx min

