

| Rang de classement | Composante | Intitulé du projet   | Résumé du projet   | Montant total projet | Montant FIP demandé | Montant FIP alloué |
|--------------------|------------|--|--|----------------------|---------------------|--------------------|
| 1                  | SCIENCES   | Plateforme Pédagogique Systèmes à Energie Renouvelables et Alternatives                      | <p>A l'échelle nationale, <b>la transition énergétique fait émerger des nouvelles perspectives dans les différents corps de métiers</b> de tous les domaines et plus particulièrement <b>dans les domaines des énergies renouvelables, véhicules électriques, réseaux intelligents, etc.</b> Ce projet vise donc à <b>mettre en place une plateforme pédagogique</b> permettant aux étudiants d'acquérir les compétences nécessaires pour faire face à ces évolutions. De ce fait, <b>la plateforme doit être ouverte et évolutive</b> pour l'intégration des nouvelles technologies <b>mais doit aussi répondre en même temps aux besoins pédagogiques actuels.</b> Dans le domaine de l'énergie, les évolutions sont très rapides et de nouveaux métiers apparaissent autour des énergies renouvelables et des "smart grid" (réseaux électriques intelligents). Les grandes entreprises, publiques ou privées, investissent dans des solutions d'interconnexions des sources et des besoins de la population. La plateforme permettra aux étudiants de se familiariser avec les équipements industriels récents, comprendre et maîtriser la commande des systèmes de conversion énergétique...</p> <p><b>Cette plateforme comprendra des équipements à caractère industriel lié à l'énergie et interconnectés entre eux. Elle comprendra des appareils communicants qui pourront être opérable à distance.</b></p> | 104 812,72 €         | 25 010,00 €         | 25 010,00 €        |
| 2                  | FSS        | Réalisation d'une salle pédagogique innovante, numérique et d'expérience corporelle          | <p>Alors que le ministère de l'Éducation Nationale insiste sur le rôle d'une école primaire innovante et capable de s'adapter à chaque élève, que le ministère de la Santé insiste sur l'intérêt des activités physiques pour le développement ou le maintien des fonctions motrices et cognitives, il apparaît opportun de proposer aux futurs professeurs des écoles (P.E.) un <b>espace polyvalent favorisant l'innovation pédagogique, la prise en compte des nouvelles technologies et les expérimentations cognitivo-corporelles.</b></p> <p>Notre projet est donc d'<b>offrir aux étudiants un espace où ils auront la possibilité de vivre des méthodes d'enseignement variées, d'essayer et de développer des méthodes d'apprentissage originales et interdisciplinaires, d'user d'outils, de dispositifs et de techniques à la fois classiques</b> (livres, crayons, vélos...) <b>et contemporains</b> (espaces d'apprentissage virtuels, plateformes numériques...). Tel qu'il est conçu, <b>cet espace sera aussi un « laboratoire » d'expérimentation où les étudiants et leurs enseignants pourront tester et évaluer les performances et les modalités attentionnelles des apprenants dans des situations corporelles et lors d'activités différentes, de juger de l'impact de l'activité physique sur la concentration et les performances intellectuelles de chacun.</b></p>                        | 71 770,00 €          | 28 099,00 €         | 26 099,00 €        |
| 2 ex aequo         | PHARMACIE  | Laboratoire virtuel de parasitologie : du diagnostic au traitement des maladies parasitaires | <p>Afin d'aider les étudiants dans leurs apprentissages, nous souhaitons développer un nouvel enseignement de pédagogie active, mettant en valeur leur implication dans la consolidation voire l'acquisition de leur connaissances. Plus précisément, ce projet consiste en la <b>création d'un "serious game" permettant une meilleure compréhension des pathologies parasitaires, des symptômes aux traitements, en passant par les techniques de laboratoire pour poser le diagnostic correspondant.</b> Ce jeu, réalisé en complément des cours magistraux et enseignements de travaux pratiques qui existent déjà, permettra aux étudiants d'apprendre, de réviser ou de compléter des informations données par les enseignants, grâce à une correction des différentes étapes du jeu par le jeu lui-même et par la présence de fiches synthétiques. Cette nouvelle manière d'apprendre, plus attrayante pour les étudiants, devraient leur permettre de retenir les informations de manière plus pérenne.</p>  | 23 518,80 €          | 21 118,80 €         | 21 118,80 €        |
| 4                  | ESPE       | Portrait graphique des compétences (CV-CREA)   | <p>Avec l'approche par compétence (APC), l'accès aux diplômes d'AMU (Master et Doctorat) ne passera plus seulement par la validation de connaissances mais aussi par la valorisation de ressources mobilisées par les étudiants (connaissances, habiletés, attitudes) en situation. En formation, les étudiants prennent conscience de ce qu'ils connaissent et savent faire. Ils doivent en rendre compte. Cela revêt une importance particulière dans le cas d'une recherche d'un emploi qualifié (niveau bac+5).</p> <p>Le projet CV-CREA propose <b>l'élaboration d'une application numérique "maison", qui s'inscrit dans le panel des outils AMU mis à disposition des étudiants pour valoriser les compétences des jeunes diplômés, en mettant à disposition un portrait graphique créatif des compétences.</b> L'outil CV-CREA a pour finalité d'aider les étudiants à afficher de manière illustrée, commentée et personnalisée, l'évolution de leurs compétences dans les situations suivantes : formation initiale, poursuite d'étude, recherche d'emploi et insertion professionnelle, formation tout au long de la vie (alumni AMU).</p>  | 25 124,60 €          | 20 777,60 €         | 20 777,60 €        |
| 5                  | ALLSH      | Pratiques actuelles  | <p>Le projet vise à <b>l'acquisition d'un équipement audiovisuel et musical en vue de la formation des étudiants du portail "Lettres-Arts du spectacle-Musicologie"</b> ; cet équipement concourt également à renforcer les possibilités de formation de tous les étudiants des deux mentions "Arts du spectacle" et "Musicologie".</p> <p><b>La pédagogie</b> mise en œuvre dans ces formations <b>privilège une approche pratique du fait artistique</b>, pour amener les 490 étudiants concernés à une expérimentation, une compréhension et une conceptualisation rapide des notions disciplinaires et transversales liées à la littérature, au cinéma et à la musique. Cette approche permet de lutter contre l'abandon et l'échec des étudiants dès l'entrée dans les études supérieures, et participe d'une formation exigeante tout au long des cursus de licences mentions "Musicologie" et "Arts du spectacle".</p> <p><b>Le développement de cette "pédagogie de projets" repose sur des espaces spécifiques pourvus de matériels adaptés</b> : en sus des salles de travail et de répétition déjà existantes, la massification de l'effectif étudiant impose le déploiement de nouveaux espaces, permettant d'accueillir les étudiants, dans un travail encadré ou en autonomie. L'UFR ALLSH accompagne notre démarche d'équipement et d'innovation pédagogiques.</p>                                    | 39 914,86 €          | 30 730,86 €         | 24 730,86 €        |

| Rang de classement | Composante | Intitulé du projet   | Résumé du projet  | Montant total projet | Montant FIP demandé | Montant FIP alloué  |
|--------------------|------------|--|---|----------------------|---------------------|---------------------|
| 6                  | IUT        | Plateforme "Astreintes Physiologiques et Fatigue au Travail"                                   | <p><b>Dans le monde du travail, la fatigue</b> (physique et/ou cognitive) <b>est source de baisse de performance</b> (en force, endurance, précision, etc.) <b>et d'erreurs</b> (perception, jugement, prise de décision, etc.) <b>dans la réalisation de tâches prescrites</b> ; elle peut logiquement conduire à des accidents mortels. Il est donc naturel dans une formation menant au métier de Préventeur de mettre l'étudiant en situation de travail "fatigant" et de lui fournir les outils conceptuels et méthodologiques permettant de mesurer cette fatigue et son impact sur le travail et la santé du travailleur. <b>Nous planifions un parcours pédagogique</b> sur les 3 années du cursus "Hygiène Sécurité Environnement" (HSE) <b>permettant de placer l'étudiant dans divers contextes de travail conduisant à la fatigue</b>. Ces contextes "classiques" reposent sur la manutention de charges (e.g. lever ou tirer-pousser, vibrations) et/ou l'exposition à des ambiances dites "agressives" (e.g. manipulation au froid, port de combinaison/EPI dans le milieu nucléaire, du désamiantage, et de l'intervention anti-incendie).</p> <p><b>L'objet de notre projet est donc de créer la plateforme "Astreintes Physiologiques et Fatigue au Travail" et de l'équiper d'instruments modernes permettant de quantifier les baisses de performances physiques</b> (puissance, endurance, équilibre, etc.) <b>et/ou cognitives</b> (temps de réaction, perceptions sensibles, etc.) <b>induites dans ces situations de travail</b>. En s'appuyant sur les mesures communément utilisées en médecine du travail, nous projetons l'acquisition de matériel permettant une analyse "ergonomique" des postes de travail ; celle-ci repose sur mesures cardiofréquences, dynamométriques, électromyographiques, thermiques et psychomotrices. La faisabilité de cette plateforme, dotée au final de 5 postes, a été avérée dans une phase préliminaire sur un poste expérimental partiellement équipé (sur ressources propres) des systèmes d'acquisition et capteurs visés par cette demande au FIP.</p> | 59 555,40 €          | 25 991,60 €         | 25 991,60 €         |
| 7                  | IUT        | Outils pédagogiques pour la réussite des étudiants   | <p>Ce projet soutenu par le département "Génie Electrique et Informatique Industrielle" (GEII) de Salon de Provence repose sur la volonté de l'équipe pédagogique de se doter d'<b>outils pédagogiques supplémentaires pour améliorer la réussite de ses étudiants</b>. Il s'inscrit <b>dans le cadre</b> de la mise en place du "<b>Parcours Technologique du Grade de Licence</b>" (PTGL). Notre projet est centré sur le <b>développement d'activités d'apprentissages actifs</b>. Pour cela, le département souhaite s'équiper de deux salles d'activités d'apprentissage en îlots associées à une salle de projet tutoré permettant l'utilisation des outils TICE (tableau de réunion, tablettes informatiques) et des outils de travaux pratiques (table de réunion, établis équipés, armoire, magasin de composants, appareils de génération et de mesures). <b>L'équipement</b> de ces trois salles <b>devra faciliter l'acquisition des connaissances et donc la réussite de nos étudiants</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>en stimulant le travail personnel et en incitant le travail par équipe ;</b></li> <li>- <b>en favorisant les initiatives personnelles à travers des projets tutorés techniques ;</b></li> <li>- <b>en proposant des contenus variés et alternatifs pour lutter contre l'échec des bacheliers technologies.</b></li> </ul>   | 54 303,50 €          | 21 218,52 €         | 20 714,52 €         |
| 8                  | FEG        | Ecole de Terrain Interdisciplinaire et Transfrontalière en Territoire de Montagne (ETITT-Mont) | <p>Notre projet d'école de terrain interdisciplinaire vise à réunir les étudiants de Master 1 et 2 du parcours "Gestion durable des territoires de montagne" (GDTM) et l'équipe pédagogique de la formation autour de la <b>formulation d'un projet de gestion durable d'un territoire de montagne</b>. Ce projet relève d'une <b>double logique d'inscription territoriale et de renforcement de l'interdisciplinarité du Master GDTM</b>. Le site atelier retenu est la montagne de Céüse qui réunit les grandes problématiques contemporaines de gestion durable des territoires de montagne relatives à l'adaptation au changement climatique, la durabilité de l'économie touristique, la prévention des risques, la pérennité de l'agriculture de montagne et des services écosystémiques rendus par la forêt, et enfin la périurbanisation des vallées alpines.</p> <p>Cette école de terrain interdisciplinaire vise la <b>réalisation grandeur nature d'une étude de cas concrète locale pour transmettre aux étudiants une culture de terrain indispensable à une interdisciplinarité heuristique et appliquée</b>. Ce faisant, elle permettra une prise en compte accrue par notre formation des attentes des acteurs du territoire, futurs recruteurs potentiels pour nos étudiant.es.</p>  | 34 468,01 €          | 16 878,26 €         | 16 758,26 €         |
| 9                  | IUT        | Laboratoire de Création (CreaLab) MMI  | <p>Proposer un <b>espace de création numérique destiné à développer la créativité et l'esprit de collaboration</b> parmi les étudiants "Métiers du Multimédia et de l'Internet" (MMI), les intervenants et le personnel technique. Le projet envisage <b>l'ouverture d'une salle avec des équipements permettant la réalisation des activités de création et d'interaction</b> dans certains domaines de compétences des étudiants de la filière DUT "Métiers du Multimédia et de l'Internet" (MMI) mais aussi de la licence professionnelle "Création pour le Web".</p> <p>Les axes de compétence de la formation MMI impactés par ce projet sont le dessin, création d'images ou infographie, le web design, la modélisation 3 D et en moindre mesure, l'audiovisuel. <b>Cette nouvelle salle fournira aux étudiants les outils informatiques et devra leur permettre de se rassembler dans des petites équipes pour mener un projet du début à la fin</b>. Cela incluant une étape de réflexion (avec brainstorming), collaboration, mise en œuvre et développement et finalisation.</p>   | 25 510,55 €          | 25 510,55 €         | 17 799,36 €         |
| <b>TOTAUX</b>      |            |  |   | <b>438 978,44 €</b>  | <b>215 335,19 €</b> | <b>199 000,00 €</b> |