Université de Bretagne Occidentale

FACULTÉ
DES SCIENCES DU SPORT
& DE L'ÉDUCATION

MASTER SCIENCES DE L'ÉDUCATION ET DE LA FORMATION

PARCOURS MÉTIERS DE LA FORMATION DES ADULTES ET PÉDAGOGIES INNOVANTES

Semestre 10

UEC : Intégrer le numérique en formation

Présentation

Ce bloc de compétences est mené en mode projet ayant pour finalité la conception des modules de formation à distance répondants aux attentes et contraintes d'un « commanditaire » réel. Du point de vue des objectifs pédagogiques, il s'agit de permettre aux étudiant.es de développer des compétences dans toutes les étapes de la construction d'un module e-learning interactif comportant une variété de supports (vidéos, audios, quizz, texte, ...)

6 crédits ECTS

Volume horaire

Travaux Dirigés : 16h
Cours Magistral : 32h

Université de Bretagne Occidentale

FACULTÉ
DES SCIENCES DU SPORT
& DE L'ÉDUCATION

Concevoir une ingénierie pédagogique numérique

Compétences visées

- Expérimenter les différentes étapes d'une ingénierie pédagogique numérique
- Analyser les besoins de l'institution (commanditaire)
- Analyser un public cible de la formation à concevoir
- Définir les objectifs pédagogiques, en définir les modalités des activités (audio, écrit, vidéo, quizz...)
- Maitriser un logiciel de conception de modules en ligne
- Rédiger un cahier des charges, un synopsis et un storyboard en suivant la méthodologie issue de la conception centrée utilisateur
- Prendre en compte les principes de l'ergonomie et du design des interfaces dans la conception
- Intégrer des experts et des utilisateurs finaux à la conception et réaliser des tests utilisateurs à plusieurs étapes du projet afin de s'assurer de sa pertinence au regard du public cible
- Gérer des relations avec un commanditaire spécifique
- Conduire et gérer un projet
- Prendre part à un travail collectif et gérer un groupe

Université de Bretagne Occidentale

FACULTÉ
DES SCIENCES DU SPORT
& DE L'ÉDUCATION

Analyser les incidences du numérique sur le monde de la formation

Compétences visées

- Expérimenter les différentes étapes d'une ingénierie pédagogique numérique
- Analyser les besoins de l'institution (commanditaire)
- Analyser un public cible de la formation à concevoir
- Définir les objectifs pédagogiques, en définir les modalités des activités (audio, écrit, vidéo, quizz...)
- Maitriser un logiciel de conception de modules en ligne
- Rédiger un cahier des charges, un synopsis et un storyboard en suivant la méthodologie issue de la conception centrée utilisateur
- Prendre en compte les principes de l'ergonomie et du design des interfaces dans la conception
- Intégrer des experts et des utilisateurs finaux à la conception et réaliser des tests utilisateurs à plusieurs étapes du projet afin de s'assurer de sa pertinence au regard du public cible
- Gérer des relations avec un commanditaire spécifique
- Conduire et gérer un projet
- Prendre part à un travail collectif et gérer un groupe