



HAL
open science

Rapport de design, d'ingénierie et de recherche : “ Construction de la Licence LATICE ”

Pierre-André Caron

► **To cite this version:**

Pierre-André Caron. Rapport de design, d'ingénierie et de recherche : “ Construction de la Licence LATICE ”. [Rapport de recherche] université de Lille. 2020. hal-02866825v1

HAL Id: hal-02866825

<https://hal.science/hal-02866825v1>

Submitted on 12 Jun 2020 (v1), last revised 21 Mar 2021 (v3)

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Rapport de design, d'ingénierie et de recherche :

« Construction de la Licence LATICE »



MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
INSTITUT SUPÉRIEUR DE FORMATION À DISTANCE (ISFAD)
FORMATION DIPLÔMANTE EN LICENCE APPLIQUÉE AUX TECHNOLOGIES DE
L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION POUR L'ÉDUCATION (en abrégé, LATICE)

La Licence LATICE : « former les mutateurs numériques de la Guinée »

projet soutenu par le programme Bocej...

ISFAD ayant son établissement principal à Donka dans l'enceinte de la faculté de médecine Hadja
Mafory Bangoura, B.P. : 1961 Conakry, Guinée, email : ms.diallo@isfad-gn.org,
téléphone : (+224) 622 57 11 83
demande de création déposée par l'ISFAD au nom de tous les partenaires de projet
le 12 août 2019

LE PROGRAMME LATICE

Table des matières

Le programme LATICE.....	2
1 Préambule.....	4
2 Présentation du programme.....	5
2.1 Identification du programme.....	5
2.2 Contexte et justification.....	5
2.3 Chronologie du programme.....	5
3 Motifs de création.....	6
3.1 Pertinence socio-économique.....	6
Population ciblée.....	6
Effectif prévisionnel.....	7
3.2 Pertinence scientifique.....	7
3.3 Pertinence systémique.....	8
3.4 Pertinence institutionnelle.....	9
4 Objectifs et Compétences.....	10
4.1 Objectif général.....	10
4.2 Objectifs spécifiques/Compétences.....	10
4.3 Débouchés.....	11
5 Cadre Réglementaire.....	11
5.1 Régime et durée maximale des études.....	11
5.2 Condition d'admission au programme.....	11
5.3 Capacité d'accueil.....	12
5.4 Méthode et Critères de sélection.....	12
5.5 Date limite de dépôt d'une demande d'admission.....	12
5.6 Gestion du programmes.....	12
6 Structure du programme.....	13
6.1 Structure générale.....	13
6.2 Cheminement.....	13
6.3 Activités du programmes organisées par UE.....	13
6.4 Adéquation des activités aux objectifs/Compétences du programmes.....	13
6.5 Règlements pédagogiques particuliers.....	14
6.6 Passerelles inter programmes.....	14
6.7 Mode d'évaluation.....	14
6.8 Encadrement et approches pédagogiques.....	14
6.9 Poursuite des Etudes.....	15
7 Ressources du programme.....	15
7.1 Partenaires.....	15
7.2 Ressources Humaines.....	15
Professeurs et chargés de cours nationaux.....	15
7.3 Ressources Documentaires, Physique et Matérielles.....	15
Ressources documentaires.....	15
Équipements.....	16
Espace et Locaux.....	16
7.4 Budget de démarrage.....	16
Coûts de la formation par an.....	16
Conclusion.....	16

Liste des annexes.....	18
1 Annexe : Descriptif des UE.....	18
1.1 liste.....	18
1.2 Descriptif par semestre.....	18
Semestre 5.....	18
S5 UE1 Mutations socio-professionnelles et numérique.....	18
S5 UE2 : Pédagogie active et formation des adultes à l'ère du numérique.....	19
S5 UE3 : Insertion dans un environnement TIC.....	19
S5 UE4 : Administration Réseaux et Plateformes.....	19
S5 UE5 : Scénarisation Pédagogique et Multimédia.....	20
Semestre 6.....	20
S6 UE6 : Outils de conception multimédia.....	20
S6 UE7 : Marketing et Communication Multimédia pour les entreprises.....	20
S6 UE8 : Stage d'observation.....	21
Semestre 7.....	21
S7 UE9 : Techniques de Recherche d'Emploi dans l'Environnement socio-professionne.	21
S7 UE10 : Gestion et Design de projet d'entreprise.....	21
S7 UE11 : Projet de formation en entreprise intégrant les TIC.....	22
S7 UE12 : Anglais Professionnel dans un monde numérique.....	22
S7 UE13 : Méthodologie de recueil et de traitement des données.....	22
Semestre 8.....	23
S8 UE14 : Stage.....	23
2 Annexe : Référentiel du programme Latice.....	24
2.1 Présentation du référentiel de la Licence LATICE.....	24
2.2 La méthodologie suivie.....	24
Dix exemples de métiers visés par la Licence Latice.....	24
Les 6 domaines de compétence visés par la LATICE.....	25
La définition du Curricula.....	25
2.3 Le référentiel de compétences.....	25
2.4 Référence :.....	27
3 Annexe : Synoptique référentiel-UE.....	28
3.1 Domaine A.....	28
.....	28
3.2 Domaine B.....	28
3.3 Domaine C.....	29
3.4 Domaine D.....	29
3.5 Domaine E.....	30
3.6 Domaine F.....	30
4 Annexe : Proposition de charte de l'enseignement à distance.....	30
5 Annexe : Atelier de Kindia.....	33
5.1 Présentation du programme.....	33
5.2 But et objectifs de la formation.....	33
5.3 Résultats attendus.....	33
5.4 Organisation prévue.....	34
5.5 Déroulé de la formation.....	34
19 mars, J1 : Le dispositif.....	34
20 mars, J2 : l'idéal type des entrants, les étapes du dispositifs.....	35
21 mars, J3 : la résolution des problèmes.....	37
22 mars, J4 le profil des sortants.....	38
23 mars J5 : Référentiel de compétences.....	39

24 mars J6 : pause et posture réflexive.....	40
25 mars J7 : élaboration de la chronologie de la licence Latice.....	40
26 mars J8 : derniers arbitrages de premier niveau et pitch de présentation de la licence Latice.....	41
5.6 Remerciements.....	42
5.7 Références.....	42
6 Annexe : Atelier de Conakry.....	43
6.1 Présentation du programme.....	43
6.2 But et objectifs de la formation.....	43
6.3 Résultats attendus.....	43
6.4 Organisation prévue.....	43
6.5 Déroulé de la formation.....	44
j1 jeudi 4 juillet.....	44
J2 vendredi 5 juillet.....	45
J3 samedi 6 juillet.....	46
J4 dimanche 7 juillet.....	47
J5 lundi 8 juillet.....	47
J6 mardi 9 juillet.....	48
J7 mercredi 10 juillet.....	50
6.6 Remerciement.....	52

1 Préambule

Ce rapport présente plusieurs travaux interdépendants, il s’inscrit à l’origine dans le cadre de la ré-ingénierie d’une licence professionnelle de l’université de Lille¹, suite à cette ré-ingénierie, l’équipe a décidé de poursuivre la démarche pour l’appliquer à la création d’une licence professionnelle s’en inspirant dans le contexte Guinéen. Ce rapport rend alors compte d’un travail de design : Comment faire émerger les besoins et attentes des différents acteurs en respectant la spécificité du contexte (culturel, psychologique, scientifique, pédagogique, didactique, sociologique, économique, instrumental), comment associer tous les participants à la création de la licence et faire en sorte que chacun puisse se revendiquer créateur du produit final. Ce rapport rend compte d’un travail de formation : Comment former ces acteurs au design pédagogique, à l’ingénierie, à l’enseignement à distance à l’instrumentation des pratiques. Ce rapport rend compte d’un travail d’ingénierie pédagogique : Comment concrètement produire en commun le référentiel de compétence et le curricula. Comment imaginer la pédagogie, les activités et leur ordonnancement pendant 24 mois. Il rend compte enfin d’un travail d’ingénierie instrumentale, comment implanter cette création sur une plateforme de formation, comment imaginer les interactions pédagogiques dans cet environnement virtuel.

Ce rapport porte un espoir, celui de pouvoir parfois prendre le temps d’un travail complet, de construire, former, impliquer et accompagner un collectif humain autant que de produire une maquette de formation. Enfin il porte une leçon de vie, celle que nous avons tous vécue indépendamment de nos différences, celle de construire collectivement une œuvre totale².

1 Travail s’inscrivant également dans le cadre du projet européen Dig-e-Lab, la licence mediatic étant un des chantiers du projet

2 J’ai découvert ce concept en visitant la Pedrera, œuvre d’art totale d’Antonio Gaudi, est ce qu’un tel concept peut être décliné en Sciences de l’éducation ?

2 Présentation du programme

2.1 Identification du programme

Nom du programme : LATICE

Institution : Université Gamal Abdel Nasser

Structure d'enseignement : Institut Supérieur de Formation à Distance (ISFAD) et le Centre informatique de l'université Gamal Abdel Nasser

Département : Formation à distance et Informatique.

Domaine : Sciences de l'éducation

Grade : Licence professionnelle

Appellation du diplôme : LATICE

Durée : semestre 5, 6, 7, 8 de la licence professionnelle

Nombre de crédits : 120

Nombre de concentration : 1

Effectif prévisionnel : 50 la première année, 200 à terme.

Hierarchie dans l'administration publique : A1

2.2 Contexte et justification

De nombreux étudiants de Licence suivant leur cursus dans des filières STIC (par exemple licence MIAGE), peinent actuellement à trouver un emploi dans un marché actuellement saturé. Par ailleurs pour les étudiants en difficulté en fin de deuxième année, il n'y a pas de réelle alternative en terme de réorientation. Parallèlement à cette situation, des étudiants en Sciences de l'éducation sont à la recherche d'une polyvalence, et d'un profil plus technologique à même de leur offrir de meilleures perspectives d'insertion professionnelle.

L'évolution actuelle du marché de la formation vers des métiers requérant des compétences plus transversales et une polyvalence « informatique – éducation » motive notre désir de mettre en place cette Licence LATICE. Les deux dernières années de cette licence professionnelle s'inséreraient à l'issue d'un parcours antérieur réalisé en TIC ou en SHS. Une partie de la polyvalence de la licence serait donc inscrite dès le départ dans le recrutement des étudiants.

Nous avons également comme objectif d'ouvrir cette licence pour un public adulte en recherche d'emploi, de reconversion, d'évolution de carrière ou de polyvalence dans leurs compétences. Ces adultes en reprise d'étude par leur connaissance du marché participeraient ainsi à favoriser l'insertion professionnelle des étudiants issus de la formation initiale.

2.3 Chronologie du programme

La licence LATICE couvre les semestres 5, 6, 7 et 8 d'une licence professionnelle. Un stage d'observation (S6 UE8) de 18 crédits est prévu au semestre 6. Le semestre 8 (S8UE14) (30 crédits) est, quant à lui, intégralement dédié à l'insertion et l'action professionnelle dans le cadre d'un stage en entreprise, chacune des autres UE représente 6 crédits

Semaine d'intégration

Semestre 5 : Mutations socio-professionnelles et numérique. Pédagogie active et formation des adultes à l'ère du numérique. Insertion dans un environnement TIC. Administration Réseaux et Plateformes. Scénarisation Pédagogique et Multimédia

Semestre 6 : Outils de conception multimédia. Marketing et Communication Multimédia pour les entreprises.

Stage observation découverte de la formation par les TICE en Entreprise

Semestre 7 : Techniques de Recherche d'Emploi dans l'Environnement socio-professionnel. Gestion et Design de projet d'entreprise. Projet de formation en entreprise intégrant les TIC.

3 Motifs de création

3.1 Pertinence socio-économique

La Guinée est actuellement un pays en grande mutation, de nombreux métiers émergents nécessitent des compétences plus polyvalentes que les compétences actuellement visées par les programmes de formation. Une première liste de métiers visés par la licence LATICE a ainsi été produite lors de l'atelier de Kindia 2019 en appliquant une méthodologie de type UX design utilisant la méthode des persona (Daumal, 2015)³ et le management par les jeux (Hohmann, 2006)⁴ cet atelier a regroupé 16 experts métiers venant de différents domaines professionnels. Cet atelier a permis la production d'une première liste de 10 métiers émergents ou en mutation.

Exemple de métiers de Mutateur Numérique
1. Concepteur médiatiseur de contenu de formation dans une SS2i (Société de Service Informatique et Internet) ;
2. Consultant (e) Senior auto-entrepreneur dans le domaine des TICE, aide à la mutation des entreprises ;
3. Assistant(e) au chef de projet « TICE et communication » dans le cadre de projets locaux ;
4. Formateur (trice) numérique au siège social d'CO-BANK département de formation continue ;
5. Travailleur (euse) polyvalent(e) TIC et Formation dans une entreprise en mutation ;
6. Assistant (e) TICE dans un FABLAB à l'université ;
7. Consultant(e) formateur (trice) TICE auto-entrepreneur petites entreprises dans le domaine de la finance ;
8. Médiateur (trice) numérique en santé ;
9. Assistant(e) service informatique dans une salle informatique de lycée ;
10. Animateur (trice) Cyber Centre (accompagne la mutation vers centre de formation).

Exemple de 10 métiers visés par la licence LATICE

La licence LATICE est une licence professionnelle qui a pour ambition de préparer et d'insérer ses étudiants dans les domaines dont ces métiers sont les exemples.

Population ciblée

La population ciblée est constituée d'étudiants en fin de deuxième année de licence en STIC (Sciences et technologie de l'information et de la communication) ou SHS (Sciences Humaines et

³ Daumal, S.: Design d'expérience utilisateur: Principes et méthodes UX. Eyrolles (2015).

⁴ Hohmann, L.: Innovation Games. Pearson Education (2006).

Sociales) désirant se ré-orienter vers un parcours professionnalisant et polyvalent. Elle est également constituée à terme d'étudiants (issue de la formation continue) en ré-orientation ou ré-insertion professionnelle.

Effectif prévisionnel.

50 étudiants la première année, 200 à terme.

3.2 Pertinence scientifique

Dans le contexte guinéen, le recours aux TICE comme stratégies d'amélioration de l'accès et de la qualité à l'enseignement supérieur et à la formation technique peine à se traduire en actes concrets. En particulier deux causes sont identifiées :

1. l'insuffisance de programmes visant le développement des compétences techniques et professionnelles des étudiants dans le domaine des sciences appliquées et de l'ingénierie de services;
2. le faible rapprochement entre formateurs et utilisateurs potentiels des diplômés dans le cadre d'une co-construction et de mise en œuvre de curricula à orientation professionnelle ;

Fort de ce constat national, les promoteurs du programme LATICE ont identifié deux axes de rapprochement qu'ils ont souhaités adresser par le programme : Rapprochement entre les deux domaines sciences de l'éducation et informatique, rapprochement entre curricula académique et expérience professionnelle. La licence (LATICE) vise ainsi à combler une partie des besoins en personnels spécialisés en animation de formations numériques pour publics divers et en techniques d'installation et de maintenance d'équipements et de réseaux technologiques dédiés à la formation numérique. La formation envisagée développera des actions de formation théoriques et pratiques visant à corriger ses faiblesses et à préparer un noyau d'acteurs éducatifs dotés de compétences multimédias pour soutenir la pédagogie. Ce programme entre par ailleurs dans la série des programmes qui visent à développer l'employabilité des diplômés. Le modèle adopté permettra de développer les relations entre les universités et les entreprises dans le cadre d'un partenariat construit autour d'objectifs d'intérêt commun en matière d'études et de prestation de services.

Partant de cette identification de domaine, l'ambition du programme de formation LATICE est de permettre aux étudiants d'avoir les compétences dans les six (6) grands domaines professionnels suivants :

1. former et enseigner avec les pédagogies actives ;
2. concevoir dans le domaine des TICE ;
3. connaître les spécificités de la Guinée et traduire son action dans ce cadre ;
4. explorer son contexte d'entreprise ;
5. communiquer s'insérer dans la vie active ;
6. gérer un environnement de formation pour les TICE .

Les pratiques professionnelles dans ces domaines d'activités mettent en évidence l'éventail des possibilités offertes par les TIC en lien avec les SHS. Le programme LATICE vise donc à favoriser un usage plus intégré, plus stratégique et finalement plus efficace des outils technologiques, afin de faciliter l'enseignement et la recherche. Outre ces 6 domaines spécifiques et professionnalisant, un septième domaine, transversal et méthodologique a été également identifié, il est mobilisé par l'ensemble des UE de la licence :

7. gérer les différentes étapes des projets de recherche (élaborer la problématique et le cadre théorique, concevoir la méthodologie, collecter, organiser, partager et archiver les données, analyser de manière qualitative et quantitative des données, interpréter et diffuser les résultats de recherche ;

Ce dernier domaine vise à former des praticiens réflexifs capable de produire mais également d'argumenter scientifiquement leur action dans un contexte local et international.

Ainsi, les raisons et les avantages qui motivent la mise en place de ce programme sont :

- s'ajuster aux normes internationales en développant un programme intégrant la pédagogie actives au service de l'insertion professionnelle ;
- développer une polyvalence pédagogie et informatique
- adapter la formation aux besoins du marché de l'emploi en particulier viser le métier de mutateur numérique.
- démontrer l'utilité de nouvelles technologies dans l'enseignement, en formation d'adulte mais aussi dans tous les secteurs impliquant l'humain et la mise en place de méthodologie rigoureuse issue de la recherche en sciences de l'éducation;
- permettre la collaboration et la communication accrues pour améliorer l'enseignement la formation et la recherche.

3.3 Pertinence systémique

Spécificité de la LATICE par rapport aux autres programmes de l'Institut Supérieur de Formation à Distance (ISFAD)

Il existe actuellement trois filières de formation à l'ISFAD qui sont : Développement communautaire, Droit et Economie.

Le Développement communautaire prépare les étudiants aux savoirs et savoir-faire nécessaires aux potentiels naturels, économiques et humains impulsant le développement. Le Droit est construit essentiellement autour du cadre juridique civil et administratif favorisant le développement dans un contexte d'Etat de droit comme la Guinée. La filière Economie, aide l'étudiant à apprendre les sciences de l'analyse économique et les modèles de gestion rentable. Ces trois filières offrent aux bacheliers des formations attrayantes et porteuses dans l'environnement socio-économique de la Guinée. Les enseignements sont donnés par le biais de la formation à distance. Ce modèle pédagogique est centré sur l'autonomie de l'apprenant, il permet de toucher un maximum d'apprenants et il aide les étudiants à se prendre en charge en matière de gestion du temps de travail

et de planification des activités. La formation dans chacune de ces filières utilise de façon incontournable les Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (NTIC) qui constituent de nos jours la toile de fond de tout développement socio-économique et scientifique. Les nouvelles technologies représentent tous les outils à notre disposition en termes de télécommunication, d'informatique, d'audiovisuel, d'internet, de multimédias ...dans le cadre de l'ISFAD c'est technologies sont toutes présentes via l'usage de la plateforme de formation.

C'est pour cette impérieuse nécessité que l'ISFAD, en consortium avec d'autres institutions, ouvre en plus des trois filières existantes, ce programme de Licence Appliquée aux Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Education (LATICE).

Le programme LATICE, est une licence professionnelle qui permettra aux étudiants d'être capable de former et enseigner avec les pédagogies actives, concevoir dans le domaine des TICE, connaître les spécificités de la Guinée et traduire son action dans ce cadre, explorer son contexte d'entreprise, communiquer et s'insérer dans la vie active et gérer un environnement de formation par les TICE.

Spécificité du programme LATICE par rapport aux autres programmes à domaines d'études similaires dans d'autres IES

La spécificité du programme LATICE réside dans :

Son caractère **polyvalent, complémentaire et professionnalisant** : le programme LATICE est une licence professionnelle (bac+4) qui accueille les étudiants ayant validé entièrement leurs cours des quatre (4) premiers semestres académiques dans leurs institutions d'origine. En outre, les licences existantes dans les autres institutions d'enseignement supérieur sont des licences fondamentales. Les étudiants retenus auront à compléter leur cycle en deux (2) années universitaires pour un total de 120 crédits dans ce nouveau programme ;

Son caractère **partenarial** : pour ce programme LATICE, l'ISFAD est en consortium avec d'autres institutions, à savoir : l'Université Gamal Abdel Nasser de Conakry (UGANC) de par son Centre informatique, l'Institut Supérieur de Technologie de Mamou, l'Université Libre de Guinée, l'Université de Lille (France) à travers le département Sciences de l'Education et de la Formation d'Adultes, la Conférence des Recteurs et Directeurs Généraux (CRDG) et la Chambre Représentative de l'Enseignement Supérieur Privé (CRESUP). Ce programme est financé par l'Etat guinéen à travers la composante Fonds Compétitif pour les Compétences et l'Employabilité des Jeunes (FCCE) du projet Booster les Compétences pour l'Employabilités des Jeunes (BoCEJ).

Pour ce départ et grâce à ce partenariat, les étudiants suivront les cours dans deux salles de classes domiciliées à l'ISFAD et à l'UGANC. Dans un premier temps, ce programme vise à inscrire et former 200 étudiants dont 30% de filles/femmes au minimum en formation initiale avant d'être ouvert aux étudiants en formation continue. Un effectif de 50 étudiants dont au moins 30% de filles/femmes pour la première année.

3.4 Pertinence institutionnelle

Le programme de Licence Appliquée aux Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Education (LATICE) s'inscrit dans la logique de la rénovation des programmes des

Institutions d'Enseignement Supérieur (IES) de Guinée. Pour une adaptation au développement ultérieur possible dudit programme, il est nécessaire d'accentuer la formation des personnels d'encadrement et de gestion (les membres du consortium, les rédacteurs de cours, les personnels d'accompagnement, les personnels de communication, les gestionnaires de ressources, etc.).

L'ISFAD, en tant qu'institution coordonnatrice de ce programme, souhaite développer et/ou consolider des partenariats avec d'autres institutions et entreprises privées, au-delà des institutions membres du consortium dans le cadre dudit programme, pour la valorisation et l'absorption des diplômés. Des conventions de partenariat entre ces structures de terrain et le programme de formation offriront un cadre juridique et institutionnel favorable à l'échange en matière de besoins de formation, d'opportunités d'encadrement, de stage et d'insertion des étudiants inscrits à ce programme.

Le programme LATICE permet à l'ISFAD et ses Co-constructeurs de répondre à des besoins en formation initiale et continue, exprimé par des étudiants et des cadres des secteurs public et privé de notre pays. Cette formation conduira à un diplôme de Licence professionnelle (bac+4).

Le programme est également ouvert pour permettre d'offrir des formations cohérentes plus courtes sous forme de certificats. Ce genre de formations spécifiques et professionnalisant sont souvent demandées par les personnes en activité et des entreprises souhaitant assurer des formations continues à leurs ressources humaines pour une meilleure qualification.

4 Objectifs et Compétences

4.1 Objectif général

L'objectif principal de la licence LATICE est :

- de préparer au métier de « mutateur numérique » ;
- de former les personnes chargées d'accompagner par la formation les mutations numériques actuellement à l'œuvre en Guinée ;
- d'adresser les mutations numériques dans le domaine du développement durable, de l'agriculture, du secteur bancaire et de la santé.

4.2 Objectifs spécifiques/Compétences

Les compétences visées par la licence LATICE se situent à la frontière de l'informatique et des Sciences de l'Education, elles nécessitent une polyvalence dans le domaine des TIC au service de la formation d'adultes. Par ailleurs le côté fortement professionnalisant de la licence implique un ancrage conséquent dans le domaine des « soft skill » : présentation de soi, recherche d'emploi, création d'entreprise, analyse de dispositif.

L'ensemble est regroupé en 6 domaines de compétences spécifiques (cf annexe référentiel de compétence) complété par un 7^{ème} domaine transversal à toutes les UE de la licence

1. former et enseigner avec les pédagogies actives ;

2. concevoir dans le domaine des TICE ;
3. connaître les spécificités de la Guinée et traduire son action dans ce cadre ;
4. explorer son contexte d'entreprise ;
5. communiquer s'insérer dans la vie active ;
6. gérer un environnement de formation pour les TICE ;
7. gérer les différentes étapes d'un projet de recherche (élaborer la problématique et le cadre théorique, concevoir la méthodologie, collecter, organiser, partager et archiver les données, analyser de manière qualitative et quantitative des données, interpréter et diffuser les résultats de recherche)

4.3 Débouchés

La licence LATICE prépare au métier de « mutateur numérique », c'est à dire les personnes chargées d'accompagner par la formation et la communication, les mutations numériques actuellement à l'œuvre en Guinée dans le domaine du développement durable, de l'agriculture, du secteur bancaire et de la santé.

Une liste première liste de 10 métiers émergents a été identifiée :

1. Concepteur médiatiseur de contenu de formation dans une SS2i (Société de Service Informatique et Internet) ;
2. Consultant (e) Senior auto-entrepreneur dans le domaine des TICE, aide à la mutation des entreprises ;
3. Assistant(e) au chef de projet « TICE et communication » dans le cadre de projets locaux ;
4. Formateur (trice) numérique au siège social d'CO-BANK département de formation continue ;
5. Travailleur (euse) polyvalent(e) TIC et Formation dans une entreprise en mutation ;
6. Assistant (e) TICE dans un FABLAB à l'université ;
7. Consultant(e) formateur (trice) TICE auto-entrepreneur petites entreprises dans le domaine de la finance ;
8. Médiateur (trice) numérique en santé ;
9. Assistant(e) service informatique dans une salle informatique de lycée ;
10. Animateur (trice) Cyber centre (accompagne la mutation vers centre de formation).

5 Cadre Réglementaire

5.1 Régime et durée maximale des études

La Licence concerne les semestres 5, 6, 7, 8 d'une licence professionnelle.

5.2 Condition d'admission au programme

La licence est principalement accessible à tout étudiant titulaire des 4 premiers trimestre d'une licence dans le domaine des TIC ou des Sciences de l'éducation. Des étudiants venant de domaines plus éloignés (Mathématique, Sociologie, Histoire, Sciences de Gestion etc.) pourront éventuellement faire l'objet d'une dérogation et candidater.

5.3 Capacité d'accueil

Nous prévoyons dans un premier temps 2 groupes de 25 étudiants pouvant suivre la formation en présentiel, présentiel enrichi, et enseignement distant.

A terme la licence sera déployée auprès des partenaires du projet et nous avons pour objectif un effectif de 200 étudiants.

5.4 Méthode et Critères de sélection

La sélection se fait sur trois critères :

1. Dossier et motivation
2. Épreuve numérique dans le domaine des TIC et des SHS,
3. Entretien.

Une attention particulière sera prêtée au fait de favoriser dans le recrutement des étudiants une pluralité des parcours antérieurs (SHS et TIC) ainsi qu'un équilibre des genres.

5.5 Date limite de dépôt d'une demande d'admission

Les demandes d'admission à la licence Latice doivent être déposée au plus tard un mois et demi avant le démarrage de la Licence.

5.6 Gestion du programmes

Le Comité de Programme de programme ainsi est constitué :

a) Directeur du Programme, cumulativement à ses fonctions de DGA/R :

1. Dr. Faya Doumbo KAMANO, Maître-Assistant en mathématiques

b) Membres du Comité :

2. M. Mamadou Saïdou Aliou DIALLO, Coordonnateur LATICE, membre de droit ;
3. Mme Kéïta Fatoumata SYLLA, enseignante-chercheure ISFAD
4. Dr. Mamadou Lamarana BAH, Directeur Général du Centre Informatique de l'UGANC
5. Dr. Ibrahima Kalil TOURÉ, Directeur Adjoint chargé des Études du Centre Informatique de l'UGANC
6. M. Ibrahima TOURÉ, Chef du Département de Génie Informatique de l'IST de Mamou
7. Deux (2) Etudiants (à désigner après recrutement de la première cohorte)

6 Structure du programme

6.1 Structure générale

La licence LATICE couvre les semestres 5, 6, 7 et 8 d'une licence professionnelle. Un stage d'observation (S6 UE8) de 18 crédits est prévu au semestre 6. Le semestre 8 (S8UE14) (30 crédits) est, quant à lui, intégralement dédié à l'insertion et l'action professionnelle dans le cadre d'un stage en entreprise, chacune des autres UE représente 6 crédits

6.2 Cheminement

Accès après un S4 en SHS ou en STIC, ou accès en formation continue avec éventuelle validation des acquis de l'expérience (VAE)

6.3 Activités du programmes organisées par UE

Voir annexe détaillée « matrices de la formation ».

Semestre 5

S5 UE1 : Mutations socio-professionnelles et numérique.

S5 UE2 : Pédagogie active et formation des adultes à l'ère du numérique.

S5 UE3 : Insertion dans un environnement TIC

S5 UE4 : Administration Réseaux et Plateformes

S5 UE5 : Scénarisation Pédagogique et Multimédia

Semestre 6

S6 UE6 : Outils de conception multimédia

S6 UE7 : Marketing et Communication Multimédia pour les entreprises

S6 UE8 : Stage observation découverte de la formation par les TICE en Entreprise

Semestre 7

S7 UE9 : Techniques de Recherche d'Emploi dans l'Environnement socio-professionnel

S7 UE10 : Gestion et Design de projet d'entreprise

S7 UE11 : Projet de formation en entreprise intégrant les TIC

S7 UE12 : Anglais Professionnel dans un monde numérique

S7 UE13 : Méthodologie de recueil et de traitement de données

Semestre 8

S8 UE14 : Stage d'insertion socio-professionnelle

légende : UE STIC, UE SHS, UE polyvalentes et professionnalisantes, Stage

6.4 Adéquation des activités aux objectifs/Compétences du programmes

Voir en annexe le référentiel pédagogique du programme et le concordancier synoptique activité référentiel

Le programme est organisé autour 6 blocs de compétences :

1. Former et enseigner avec les pédagogies actives :

2. Concevoir dans le domaine des Tices :
3. Connaître les spécificités de la Guinée et traduire son action dans ce cadre :
4. Explorer son contexte d'entreprise :
5. Communiquer s'insérer dans la vie active :
6. Gérer un environnement de formation pour les TICE :

il est complété par un 7ieme domaine : Gérer les différentes étapes d'un projet de recherche, qui est transversale à toutes les UE.

6.5 Règlements pédagogiques particuliers

Une partie de la formation se faisant en enseignement à distance une Charte de l'enseignement à distance doit être établie voir annexe « proposition de charte de l'enseignement à distance ».

6.6 Passerelles inter programmes

La licence LATICE, constitue une passerelle entre un premier parcours SHS ou TIC et le monde du travail

6.7 Mode d'évaluation

Dans la licence LATICE, l'évaluation prend plusieurs formes mais respecte le principe de l'évaluation continue :

- Auto-évaluation de type QCM (exemple UE 2)
- Projet de groupe à rendre (exemple Gestion et Design de projet d'entreprise)
- Production significative (recueil de donnée, petit réseau, outils de promotion entreprise ...)
- Notes de TP (exemple Techniques de Recherche d'Emploi dans l'Environnement socio-professionnel)
- Dossier individuel (recherche d'emploi, story board, prototype etc.)
- Rapport d'étonnement, soutenance et mémoire de stage (UE Stage observation et final)

...

6.8 Encadrement et approches pédagogiques

Les approches pédagogiques de la licence LATICE, se veulent résolument actives, ce sont les activités menées qui justifient la lecture et l'apprentissage des enseignements du Curricula. Ces activités sont toutes tournées vers l'intégration des étudiants vers le monde professionnel, (projet de communication pour l'entreprise, prototypage, recherche d'emploi, création d'entreprise, recueil de données usager etc.). La formation étant déclinée selon deux modalités, enseignement présentiel et enseignement distant, elle met systématiquement en place une pédagogie de type classe inversée(les activités prescrites permettent la mobilisation les éléments du référentiel de

compétence et nécessitent la consultation des cours pour être réalisées) ; par ailleurs de nombreuses tâches de type prototypage peuvent être réalisées dans le cadre de l'usage du fablab, ce fablab sera doté d'une déclinaison virtuelle pour faciliter le travail des étudiants distants.

Tous les cours sont encadrés sur la base d'un tiers de cours pour 2 tiers de travail individuel.

6.9 Poursuite des Etudes

La Licence LATICE prépare, du fait des nombreuses activités professionnelles et de l'intégration en stage, à une intégration dans la vie active. Pour autant une poursuite d'étude vers un cycle master professionnel peut être envisagé (éventuellement après une césure professionnelle), une telle passerelle permettrait d'intégrer un parcours de type science de l'éducation à construire avec notre partenaire de l'Université de Lille sur le modèle du parcours Master d'Ingénierie Pédagogique et Multimédia.

7 Ressources du programme

7.1 Partenaires

L'ISFAD est en consortium avec d'autres institutions, à savoir : l'Université Gamal Abdel Nasser de Conakry (UGANC) de par son Centre informatique, l'Institut Supérieur de Technologie de Mamou, l'Université Libre de Guinée, l'Université de Lille (France) à travers le département Sciences de l'Éducation et de la Formation d'Adultes, la Conférence des Recteurs et Directeurs Généraux (CRDG) et la Chambre Représentative de l'Enseignement Supérieur Privé (CRESUP). Ce programme est financé par l'État guinéen à travers la composante Fonds Compétitif pour les Compétences et l'Employabilité des Jeunes (FCCE) du projet Booster les Compétences pour l'Employabilité des Jeunes (BoCEJ).

7.2 Ressources Humaines

Professeurs et chargés de cours nationaux

Tchandikou Assimiou Tchédre, Ibrahima Kalil TOURE, Ibrahima Sory DIALLO, Thierno Aliou DIALLO, Mahamadou DIALLO, Mamadou Saliou DIALLO, Faya Doumbo KAMANO, Faya Benoit CAMARA, Mamadou Saidou Aliou DIALLO, Fatoumata SYLLA, Mamadou Boye BALDE, Mamadou Diouldé KANTE

7.3 Ressources Documentaires, Physique et Matérielles

Ressources documentaires

L'ensemble des ressources documentaires seront mis en ligne sur la plateforme Moodle de la licence LATICE, actuellement un site pilote a été mis en place avec notre partenaire de l'université de Lille⁵.

5 <https://moodle-lab.univ-lille.fr/course/view.php?id=111> , attention nécessite une inscription temporaire sur l'ENT de l'université de Lille, à demander à pierre-andre.caron@univ-lille.fr joindre dans ce cas nom, prénom, date de naissance et email

Équipements

Les équipements sont les suivants pour chacune des 2 salles:

25 ordinateurs (50 pour les étudiants et 4 pour le personnel encadrant) ;

un dispositif de visioconférence

un tableau blanc interactif pour chacune des 2 salles

un système électrique de back up

un accès à Internet

Espace et Locaux

Le programme LATICE dispose de deux sites de formation. Chaque site est composé d'une salle de cours, d'un bureau et des sanitaires (dont une cabine pour handicapé)

7.4 Budget de démarrage

Coûts de la formation par an

parcours Licence LATICE			ISFAD	GAMAL	
UE	Libellé	Intervenants	ects	H	H
S5 UE01	Mutations socio-professionnelles et numérique.	Tchandikou Assimiou Tchedre	6	48	48
S5 UE02	Pédagogie active et formation des adultes à l'ère du numérique.	Ibrahima Kalil TOURE	6	48	48
S5 UE03	Insertion dans un environnement TIC	Ibrahima Sory DIALLO	6	48	48
S5 UE04	Administration Réseaux et Plateformes	Thierno Aliou DIALLO	6	48	48
S05 UE05	Scénarisation Pédagogique et Multimédia	Mahamadou DIALLO	6	48	48
S6 UE06	Outils de conception multimédia	Mamadou Saliou DIALLO	6	48	48
S6 UE07	Marketing et Communication Multimédia pour les entreprises	Faya Doumbo KAMANO	6	48	48
S6 UE08	Stage observation découverte de la formation par les TICE en Entreprise	à répartir	18	48	48
S7 UE09	Techniques de Recherche d'Emploi dans l'Environnement socio-professionnel	Faya Benoit CAMARA	6	48	48
S7 UE10	Gestion et Design de projet d'entreprise	Mamadou Saidou Aliou DIALLO	6	48	48
S7 UE11	Projet de formation en entreprise intégrant les TIC	Fatoumata SYLLA	6	48	48
S7 UE12	Anglais Professionnel dans un monde numérique	Mamadou Boye BALDE	6	48	48
S7 UE13	Méthodologie de la recherche	Mamadou Diouldé KANTE	6	48	48
S8 UE14	Stage d'insertion socio-professionnelle	à répartir	30	96	96
			120		
Heures de cours				576	576
Suivi de stage				144	144
Total 4 semestres				720	720

Conclusion

Fort de son ancrage à la frontière de deux domaines, les TIC et les SHS, la licence professionnelle LATICE a pour objectif de former les **mutateurs numériques** des entreprises d'aujourd'hui et de demain. Plus précisément elle vise à former les personnes chargées d'accompagner par la formation les mutations numériques actuellement à l'œuvre en Guinée et d'adresser les mutations numériques dans le domaine du développement durable, de l'agriculture, du secteur bancaire et de la santé.

La licence inclut ainsi un programme mêlant compétences pédagogiques, ingénieriques et informatique, elle donne également une large place à des activités permettant le développement de compétences transversales en lien avec le savoir être et l'insertion professionnelle. Résolument

turné vers la connaissance des métiers en émergence et en mutation, elle met en œuvre de nombreuses activités tournées vers la connaissance de ces mutations et l'analyse des nouveaux usages. Elle est ainsi intégralement pensée pour une intégration de l'étudiant en entreprise, vers une aide de la part de l'étudiant à la mutation de celle-ci, ainsi que vers le développement de l'auto-entreprenariat dans ce domaine.

LISTE DES ANNEXES

1 Annexe : Descriptif des UE

1.1 liste

Semestre 5

S5 UE1 : Mutations socio-professionnelles et numérique.

S5 UE2 : Pédagogie active et formation des adultes à l'ère du numérique.

S5 UE3 : Insertion dans un environnement TIC

S5 UE4 : Administration Réseaux et Plateformes

S5 UE5 : Scénarisation Pédagogique et Multimédia

Semestre 6

S6 UE6 : Outils de conception multimédia

S6 UE7 : Marketing et Communication Multimédia pour les entreprises

S6 UE8 : Stage observation découverte de la formation par les TICE en Entreprise

Semestre 7

S7 UE9 : Techniques de Recherche d'Emploi dans l'Environnement socio-professionnel

S7 UE10 : Gestion et Design de projet d'entreprise

S7 UE11 : Projet de formation en entreprise intégrant les TIC

S7 UE12 : Anglais Professionnel dans un monde numérique

S7 UE13 : Méthodologie de recueil et de traitement de données

Semestre 8

S8 UE14 : Stage d'insertion socio-professionnelle

légende : UE STIC, UE SHS, UE polyvalentes et professionnalisantes, Stage

1.2 Descriptif par semestre

Semestre 5

S5 UE1 Mutations socio-professionnelles et numérique

Exemple d'activités : Intervenants venant présenter leur entreprise innovante. Cas d'étude débouchant sur l'étude d'une innovation, entretiens (recueil de donnée, sous forme de Delphi) avec des professionnels pour comprendre comment ils seront impactés. Mise en place d'une veille autour du numérique. Découvrir les outils de veille et de réseau.

Éléments spécifiques : l'authenticité du cours et le lien immédiat avec le terrain qui les accueillera à la fin de la formation

Évaluation : évaluation de l'étude réalisée

Répartition cours / travail personnel : 1/3

S5 UE2 : Pédagogie active et formation des adultes à l'ère du numérique.

Exemples d'activités : Mise en place d'un dispositif de formation participative au sein de cours d'andragogie. Co-construction avec les étudiants de capsules de cours intégrant le numérique sur le thème de l'andragogie. (sous forme d'exposé filmé portant sur différents thèmes : micro learning, scenari, serious game, SPOC, MOOC, HP5, vidéo, etc.) synchronisé avec des diaporamas. Construire une posture réflexive en permettant le commentaire des productions.

Éléments spécifiques : la forme du cours innovante → vidéo, et diaporama, évaluation sous forme de quizz

Points de vigilance :

- 1/ adopter des outils simples (diaporama, présentation filmée quizz), les autres outils seront présentés dans les UE 5 et 6
- 2/ Associer les apprenants à l'évaluation des pairs.

Evaluation : moyenne aux quizz de toutes les capsules et évaluation de l'exposé par l'enseignant.

Répartition cours travail / personnel : 1/3

S5 UE3 : Insertion dans un environnement TIC

Activités : Identifier un outil innovant, rédiger un argumentaire, imaginer une situation pédagogique dans laquelle il intervient, la prototyper, la présenter et la faire jouer.

Éléments positifs : l'ensemble des travaux constitue à terme une bibliothèque de référence des innovations techniques en formation.

Points de vigilance :

- 1/ comme il s'agit d'une UE pragmatique, il faut bien vérifier que la situation est réellement prototypée et que tous les verrous techniques sont levés. Si ce n'est pas le cas ne pas valider le travail.
- 2/ importance de l'éthique et de la sécurisation des données.

Evaluation : présentation du prototype et de son usage

Répartition cours / travail personnel : 1/3

S5 UE4 : Administration Réseaux et Plateformes

Activités : Configurer un petit réseau d'entreprise, configurer une connexion partagée, Cabler en RJ45, Installer une plateforme ou une application, Configurer un réseau sans fil.

Éléments positifs : interroger des objets connectés, permettre le suivi de l'apprenant, géolocalisation

Points de vigilance : sensibiliser aux règles éthiques et à la sécurisation des données.

Evaluation : évaluation sous forme de TP évalué

Répartition cours travail personnel : 1/3

S5 UE5 : Scénarisation Pédagogique et Multimédia

Exemples d'activités : Production d'un story-board intégrant contenu, activité et évaluation à partir de contenus de cours ou activités professionnelles réelles (document papier, témoignages, vidéos)

Transposition didactique (savoir savant à un savoir à enseigner) et médiatique, analyse de l'activité

Rédiger compétences et objectifs pédagogiques.

Éléments spécifiques : aborder la distinction entre approche par compétences et approche par objectifs.

Points de vigilance :

1/ bien respecter les règles de l'UE 2

2/ scénariser et pas produire (ce sera fait dans l'UE6)

Evaluation : Evaluation du Storyboard

Répartition cours / travail personnel : 1/3

Semestre 6

S6 UE6 : Outils de conception multimédia

Exemples d'activités : L'UE a pour but de rendre totalement autonome les apprenants au regard des activités de référence du métier, la capture, le traitement et l'insertion dans un objet pédagogique (avec toutes les contraintes de format) de : Vidéos, images et sons

On pourra cibler un bout du scénario défini dans l'UE5

Éléments spécifiques : produire un dispositif innovant (par exemple un MOOC, ou un cours en ligne)

Points de vigilance :

1/ Attention à ne pas dériver vers de multiples activités non maîtrisées. Il s'agit ici de construire une réelle compétence professionnelle, le niveau d'exigence pour cette UE est très haut.

2/ Attention à cibler des logiciels libres qui pourront être déployés dans toutes les situations de travail. (Audacity, Gimp, Openshot video editor, Da Vinci etc.)

Evaluation : Evaluation du MOOC produit

Répartition cours / travail personnel : 1/3

S6 UE7 : Marketing et Communication Multimédia pour les entreprises

Exemples d'activités : Les étudiants doivent choisir une entreprise ou une association et vendre et communiquer autour de leur produit. Argumentaire de vente, étude de marché, nouvelle économie digitale (moyen de paiement), si le service est gratuit c'est que c'est vous le produit. Comprendre la

communication à l'heure d'internet (réseaux sociaux) Construire une page web, un objet de communication.

Éléments spécifiques : activité réelle favorisant l'insertion, vendre un vrai produit et entrer en contact avec les entreprises

Points de vigilance : Lien avec l'UE 9 (dans cette UE le produit c'est eux)

Attention : c'est le résultat qui compte (vendre le produit) , attention aussi a ne pas trop dériver on reste dans les métiers de la formation.

Evaluation : évaluation de la réalisation de l'outil de promotion

Répartition cours / travail personnel : 1/3

S6 UE8 : Stage d'observation

Exemples d'activités : Il s'agit pendant ce stage d'observer les pratiques de formation en entreprise.

Evaluation : évaluation sous forme de rapport d'étonnement

un rapport d'étonnement comporte différentes parties :

- description du contexte de l'entreprise
- identification d'une situation précise singulière « étonnante »,
- analyse de cette situation au regard du contexte de l'entreprise mais également au regard de la formation qu'il a reçu pendant les deux premiers semestres.
- proposition de remédiation ou de compléments

Semestre 7

S7 UE9 : Techniques de Recherche d'Emploi dans l'Environnement socio-professionne

Exemples d'activités : CV lettre de motivation ; Mener des entretiens sous forme théâtrale

5 petites annonces à collecter dans le domaine et rédiger une réponse en anglais en lien avec l'UE 11 ; Identifier des entreprises et faire des offres spontanées de projet, de stage voir d'emploi

Éléments spécifiques : Activité réelle

Points de vigilance : Attention à faire en sorte d'arriver à évaluer les soft skill de type savoir être.

Evaluation : Evaluation des 3 TP

Répartition cours / travail personnel : 1/3

S7 UE10 : Gestion et Design de projet d'entreprise

Exemples d'activités : Élaboration d'un projet d'entreprise, business plan, création, communication.

Être en mesure de s'auto-employer.

Éléments spécifiques : la création d'une entreprise (éventuellement simulation)

Points de vigilance : Attention rester dans le domaine de la formation, aller dans cette UE aux sources du financement. Mobiliser des compétence d'auto-entrepreneur qui pourrait parrainer les étudiants (voir les évaluer dans le cadre d'un stage en auto-entreprenariat). Solliciter l'APIP

Evaluation : Evaluation sous forme de dossier à minima en simulation

Répartition cours / travail personnel : 1/3

S7 UE11 : Projet de formation en entreprise intégrant les TIC

Exemples d'activités : Dans cette UE il s'agit de répondre a une demande d'une entreprise. Et de proposer une solution de formation intégrant le numérique. Des contenus de cours autour du mode projet .

Éléments spécifiques : cette UE est fondamentale dans la mesure où elle constitue l'objet même de la formation.

Points de vigilance : toutes les UE se résument dans cette UE. C'est un fil rouge. Attention à rester dans une optique de formation, les clients ne doivent pas participer à l'évaluation.

Exiger que le problème posé soit un vrai problème professionnel.

Evaluation : proposition sous forme de cahier des charges et de démonstration,

Répartition cours / travail personnel : 1/3

S7 UE12 : Anglais Professionnel dans un monde numérique

Exemples d'activités : Rédiger un cv en anglais, synthèse d'articles de presse, réaliser une présentation filmée sur un thème. De façon générale cibler des activités menées dans les autres UE.

Ne pas s'interdire un objet commun corrigé par un enseignant d'anglais et un enseignant de l'autre UE. Nous visons le niveau B1 du cadre européen des langues.

Éléments spécifiques : réalisation d'une présentation filmée permettant la recherche d'emploi.

Point de vigilance : Attention à bien resté centré sur le vocabulaire professionnel. Attention à mettre en place une évaluation à l'entrée de la première année et à sa fin. Proposer une remédiation sous forme d'UE non créditée à réaliser en autoformation. Attention à intégrer dans le cours les outils de traduction.

Evaluation : des différents objets produit pendant la formation

Répartition cours / travail personnel : 1/3

S7 UE13 : Méthodologie de recueil et de traitement des données

Descriptif et exemples d'activités : Cours méthodologie ancré en Sciences Humaines et Sociale (observation, entretien, questionnaire). Participations de tous les étudiants à la réalisation d'un recueil de données et à son traitement

Éléments spécifiques : Choisir un thème innovant chaque année pour « coller » à l'actualité, par Mooc, Escape game etc.

Point de vigilance :

- On cherche à qualifier l'expérience utilisateur : qu'est ce qui marche qu'est ce qui ne marche pas .
- Poser le problème de l'ergonomie, du dispositif, du resenti de l'abandon, de ce qu'on apprend etc.
- Attention : ce n'est pas une UE recherche
- Attention : Il s'agit de mobiliser des outils de traitement simple, traitement de texte, Excel. Prévoir une remédiation en statistiques.

Évaluation : Évaluation du recueil et le traitement réalisé en groupe.

Répartition cours / travail personnel : 1/3

Semestre 8

S8 UE14 : Stage

Éléments spécifiques :

Prévoir une évaluation du stage par le tuteur professionnel, si stage en auto-entrepreneur choisir un professionnel externe.

Soutenance de stage évaluée par le jury

Rapport de stage évalué par le tuteur universitaire.

Points de vigilance : Attention on juge une action professionnelle, or l'évaluation de stage, le rapport et la soutenance ne sont que des preuves d'actions imparfaites : → Il faut donc une vraie délibération de jury et pas une simple addition des trois notes.

Évaluation : Note finale donnée en jury (tuteur universitaire, tuteur de stage et président)

2 Annexe : Référentiel du programme Latice

2.1 Présentation du référentiel de la Licence LATICE

Le référentiel de compétences de la Licence LATICE présenté dans ce document sert de cadre pour définir et délimiter les contenus couverts par la Licence LATICE et une formation de type Master qui lui succéderait (il faudrait dans ce cas pour chaque compétence clef définir le taux maîtrise en fonction du niveau du diplôme).

Le référentiel se présente selon une entrée par Domaine, Thème et Compétence clef. Chaque compétence est mise en correspondance avec les métiers visés par la Licence et les UE la composant.

2.2 La méthodologie suivie

La conception a suivie la méthodologie suivante :

Etape 1 : Définition des métiers visés principalement par la licence, identification des compétences mobilisées par l'exercice de chaque métier, classement des compétences en thèmes et domaines.

Etape 2 : Production de plusieurs curricula de formation permettant de former aux compétences visées, sélection et conception du curricula sous forme de 14 UE d'enseignements ou stage.

Construction pour chaque UE d'un plan de formation identifiant objectif pédagogique, activité et évaluation. Identification pour chaque UE des compétences visés par l'UE.

Etape 3 : Mise en correspondance des compétences visées par les UE et des compétences clef listées par domaine et thème. Arbitrage finale.

Dix exemples de métiers visés par la Licence Latice

La liste de métiers suivante a été produite lors de l'atelier de Kindia 2019 en appliquant une méthodologie de type UX design utilisant la méthode des persona (Daumal, 2015) et le management par les jeux (Hohmann, 2006) cet atelier a regroupé 16 experts métiers venant de différents domaines professionnels.

1. Concepteur médiatiseur de contenu de formation dans une SS2i (Société de service informatique et internet) ;
2. Consultant (e) Senior auto-entrepreneur dans le domaine des TICE, aide à la mutation des entreprises ;
3. Assistant(e) au chef de projet « TICE et communication » dans le cadre de projets locaux ;
4. Formateur (trice) numérique au siège social d'CO-BANK département de formation continue ;
5. Travailleur (euse) polyvalent(e) TIC et Formation dans une entreprise en mutation ;
6. Assistant (e) TICE dans un FABLAB à l'université ;
7. Consultant(e) formateur (trice) TICE auto-entrepreneur petites entreprises dans le domaine de la finance ;
8. Médiateur (trice) numérique en santé ;
9. Assistant(e) service informatique dans une salle informatique de lycée ;
10. Animateur (trice) Cyber centre (accompagne la mutation vers centre de formation).

Exemple de 10 métiers visés par la licence LATICE

Les 6 domaines de compétence visés par la LATICE

Sur la base de ces métiers près de 200 compétences clef ont été produites, dont de très nombreuses redondantes, ces compétences ont été ordonnées au sein de 6 grands domaines qui forment le socle de la licence LATICE.

:

- A) Former et enseigner avec les pédagogies actives
- B) Concevoir dans le domaine des Tices
- C) Connaître les spécificités de la Guinée et traduire son action dans ce cadre
- D) Explorer son contexte d'entreprise
- E) Communiquer s'insérer dans la vie active
- F) Gérer un environnement de formation pour les TICE

Les 6 domaines du référentiel LATICE

La définition du Curricula

A partir de ces 6 domaines, une première déclinaison en thème et compétences clef a été effectuée, c'est sur la base de cette déclinaison que l'organisation du Curricula a été établie.

Le Curricula se déploie sur 4 semestres (S5, S6, S7, S8), toutes les UE comportent 6 crédits et respectent la norme du LMD. Le Semestre 6 comporte un stage d'observation de 18 crédits donnant lieu à l'écriture d'un rapport d'étonnement, le semestre 8 est intégralement consacré à l'action et à l'insertion professionnelle, il comporte un stage de 30 crédits évalué sur la base : d'une évaluation par le tuteur professionnel, de la rédaction d'un rapport et d'une soutenance devant jury.

- 1. Mutations Socio-professionnelles et Numérique
- 2. Pédagogie active et Formation adultes à l'ère du numérique
- 3. Insertion dans un environnement TIC
- 4. Administration réseaux et plateformes
- 5. Scénarisation pédagogique et Multimédia
- 6. Outils de conception multimédia
- 7. Marketing et communication multimédia pour les entreprises
- 8. Technique de recherche d'emploi dans l'environnement socioprofessionnel
- 9. Gestion et design de projet d'entreprise
- 10. Projet de Formation en entreprise intégrant les TIC
- 11. Anglais Professionnel dans un monde numérique
- 12. Méthodologie de recueil et de traitement de données

Les 14 UE du Curricula

2.3 Le référentiel de compétences

Légende : les domaines sont numérotés A, B, C..., les thèmes sont numérotés 1, 2, 3..., les compétences clef sont numérotées a, b, c.,

Domaine A: Former et enseigner avec les pédagogies actives

- Thème 1- Pédagogie et andragogie en formation
 - A.1.a Connaître comprendre situer les grands principes de la pédagogie
 - A.1.b Connaître la spécificité de l'andragogie au sein de la pédagogie
 - A.1.c Savoir appliquer pédagogie et andragogie dans le cadre d'une formation
- Thème 2- Tice en formation
 - A.2.a Connaître et distinguer les différentes modalités d'introduction des TICE en formation
 - A.2.b Être capable d'introduire les TICE dans un dispositif de formation

- Thème 3- Enseigner pour apprendre à plusieurs
 - A.3.a Être capable d'animer un atelier dans un dispositif de formation en utilisant une dynamique par groupe
 - A.3.b Être capable de mettre en place et animer une communauté d'apprentissage ou de pratique en entreprise
- Thème 4- Enseigner avec les pédagogies actives
 - A.4.a Être capable de dynamiser une formation en rendant actifs les apprenant
- Domaine B: Concevoir dans le domaine des TICE**
- Thème 1- Se repérer et connaître
 - B.1.a Connaître les innovations techniques
 - B.1.b Étude des besoins de formation
 - B.1.c Connaître le terrain pour concevoir une solution
- Thème 2- Design et scénarisation
 - B.2.a Gérer un projet
 - B.2.b Réaliser un Story-board
 - B.2.c Prototyper
 - B.2.d Mettre en œuvre un recueil de donnée utilisateur dans le cadre d'une expérimentation
- Thème 3- Concevoir et implanter
 - B.3.a Concevoir des modules de formation
 - B.3.b Maîtriser les outils de conception
 - B.3.c Déployer des modules sur une plateforme
 - B.3.d Concevoir un module mettant en œuvre une innovation
- Domaine C: Connaître les spécificités de la Guinée et traduire son action dans ce cadre**
- Thème 1- Enjeux de la Guinée
 - C.1.a Connaître les enjeux de la Guinée
 - C.1.b Inscrire son action dans le contexte des enjeux de la Guinée
 - C.1.c Faire une veille sur les innovations émergeant dans le contexte (entreprise et Guinée)
- Thème 2- Dynamisme et innovation
 - C.2.a Prendre en compte et rechercher les entreprises innovantes
 - C.2.b Décrypter les innovations
- Thème 3- Droit
 - C.3.a Appliquer les textes et lois
 - C.3.b Chercher et se repérer dans la législation numérique et/ou Guinéenne
- Domaine D: Explorer son contexte d'entreprise**
- Thème 1- Accompagner la mutation de l'entreprise
 - D.1.a Former le personnel
 - D.1.b Innover en formation
 - D.1.c Piloter le changement
- Thème 2- Connaître les potentiels d'insertion dans une entreprise spécifique
 - D.2.a Identifier les entreprises innovantes pour s'y insérer
 - D.2.b Identifier les potentialités d'insertion dans mon entreprise
- Thème 3- Diagnostiquer les besoins de formation d'une entreprise
 - D.3.a Recueillir des données au sein de l'entreprise
 - D.3.b Traiter des données et analyser analyser les données recueillies pour proposer un plan de formation
 - D.3.c Diagnostiquer pour proposer un plan/offre de formation
- Domaine E: Communiquer s'insérer dans la vie active**
- Thème 1- Se promouvoir, se connaître
 - E.1.a Rédiger un argumentaire, un CV, lettre de motivation pour promouvoir ses compétences
 - E.1.b Adopter une démarche proactive de recherche d'emploi

Thème 2-	Communiquer sur un produit de l'entreprise
E.2.a	Communiquer pour vendre un produit, un service d'une entreprise
E.2.b	Faire une veille/étude de marché autour d'un produit de formation
Thème 3-	Construire mon entreprise
E.3.a	Étudier le marché de l'entreprise pour s'y insérer en tant qu'entreprise de formation
E.3.b	Monter un projet d'auto-entrepreneuriat en formation
Domaine F:	Gérer un environnement de formation pour les TICE
Thème 1-	Maintenance informatique
F.1.a	Diagnostiquer des pannes
F.1.b	Réparer ce panne
F.1.c	Installer un réseau
Thème 2-	Administrer un environnement de formation réel et virtuel
F.2.a	Installer plateforme et outils
F.2.b	Gérer un environnement virtuel de type plateforme
F.2.c	Gérer un environnement réel de type fabab
F.2.d	Mettre en place une veille pour améliorer l'environnement
Thème 3-	Animation
F.3.a	Sensibiliser à la sécurité
F.3.b	Assister à la maîtrise de l'environnement
F.3.c	Former au nouveaux outils de l'environnement
Thème 4-	Gestion financière et humaine
F.4.a	Identifier les besoins des clients
F.4.b	Orienter des clients en fonction de leurs besoins vers la technologie numérique
	adaptée

2.4 Référence :

Daumal, S. (2015). *Design d'expérience utilisateur: Principes et méthodes UX*. (S.l.) : Eyrolles.
Hohmann, L. (2006). *Innovation Games*. (S.l.) : Pearson Education.

3 Annexe : Synoptique référentiel-UE

3.1 Domaine A

Former et enseigner avec les pédagogies actives

		Unités d'enseignement													
		UE1	UE2	UE3	UE4	UE5	UE6	UE7	UE8	UE9	UE10	UE11	UE12	UE13	UE14
		Mutations Socio-Professionnelles et Numérique	Pédagogie active et Formation adultes à l'ère du numérique	Insertion dans un environnement TIC	Administration réseaux et plateformes	Scénarisation pédagogique et Multimédia	Outils de conception multimédia	Marketing et communication multimédia pour les entreprises	Stage découverte	Technique de recherche d'emploi dans l'environnement socioprofessionnel	Gestion et design de projet d'entreprise	Projet de Formation en entreprise intégrant les TIC	Anglais Professionnel dans un monde numérique	Méthodologie de recueil de données	Stage en entreprise
Thème 1		pédagogie et andragogie en formation													
Compétences a	connaître comprendre situer les grands principes de la pédagogie		XX						X		X	X			X
Compétences b	connaître la spécificité de l'andragogie au sein de la pédagogie		XX						X		X	X			X
Compétences c	savoir appliquer pédagogie et andragogie dans le cadre d'une formation		XX				X		X		XX	X	X		X
Thème 2		Tice en formation													
Compétences a	Connaître et distinguer les différentes modalités d'introduction des tices en formation		X	XX	X		X		X	X	X	X			X
Compétences b	être capable d'introduire les tices dans un dispositif de formation		X	XX		XX	X		X		XX	XX			X
Thème 3		enseigner pour apprendre à plusieurs													
Compétences a	Être capable d'animer un atelier dans un dispositif de formation en utilisant une dynamique par groupe		XX				X		X			XX			X
Compétences b	Être capable de mettre en place et animer une communauté d'apprentissage ou de pratique en entreprise		X		X			X	X			XX			X
Thème 4		enseigner avec les pédagogies actives													
Compétences a	Être capable de dynamiser une formation en rendant actif les apprenant		XX			X	X		X		XX	XX			X

3.2 Domaine B

Concevoir dans le domaine des Tices

		Unités d'enseignement													
		UE1	UE2	UE3	UE4	UE5	UE6	UE7	UE8	UE9	UE10	UE11	UE12	UE13	UE14
		Mutations Socio-Professionnelles et Numérique	Pédagogie active et Formation adultes à l'ère du numérique	Insertion dans un environnement TIC	Administration réseaux et plateformes	Scénarisation pédagogique et Multimédia	Outils de conception multimédia	Marketing et communication multimédia pour les entreprises	Stage découverte	Technique de recherche d'emploi dans l'environnement socioprofessionnel	Gestion et design de projet d'entreprise	Projet de Formation en entreprise intégrant les TIC	Anglais Professionnel dans un monde numérique	Méthodologie de recueil de données	Stage en entreprise
Thème 1		Se repérer et connaître													
Compétences a	Connaître les innovations techniques	X		XX	X		X		X		X			X	X
Compétences b	Etude des besoins de formation						X		X		XX	X	X	X	X
Compétences c	Connaître le terrain pour construire une solution et concevoir	XX		X	X		X	X	X		X			X	X
Thème 2		Design et scénarisation													
Compétences a	Gérer un projet		X				X		X		XX				X
Compétences b	Réaliser un story board		X			XX	X	X	X		X				X
Compétences c	Prototyper		X	X	X	XX	XX		X		X				X
Compétences d	Mettre en œuvre un recueil de donnée d'utilisateur dans le cadre d'une expérimentation	X					X		X					XX	X
Thème 3		Concevoir implanter													
Compétences a	Concevoir des modules de formation		X		X	X	XX		X						X
Compétences b	Maîtriser les outils de conception		X				XX		X						X
Compétences c	Déployer des modules sur une plateforme				XX		XX		X						X
Compétences d	Concevoir un module mettant en œuvre une innovation	XX		X	X		XX		X						X

3.3 Domaine C

Connaître les spécificités de la Guinée et traduire son action dans ce cadre

		Unités d'enseignement													
		UE1	UE2	UE3	UE4	UE5	UE6	UE7	UE8	UE9	UE10	UE11	UE12	UE13	UE14
		Mutations Socio-Professionnelles et Numérique	Pédagogie active et Formation adultes à l'ère du numérique	Insertion dans un environnement TIC	Administration réseaux et plateformes	Scénarisation pédagogique et Multimédia	Outils de conception multimédia	Marketing et communication multimédia pour les entreprises	Stage découverte	Technique de recherche d'emploi dans l'environnement socioprofessionnel	Gestion et design de projet d'entreprise	Projet de Formation en entreprise intégrant les TIC	Anglais Professionnel dans un monde numérique	Méthodologie de recueil de données	Stage en entreprise
Thème 1		Enjeux de la Guinée													
Compétences a	Connaître les enjeux de la Guinée	XX	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X
Compétences b	Inscrire son action dans le contexte des enjeux de Guinée	XX		X	X	X	X	X	X		X		X	X	X
Compétences c	Faire une veille sur les innovations émergeant dans le contexte (Entreprise et Guinée)	XX		X					X		X			X	X
Thème 2		Dynamisme et innovation													
Compétences a	Prendre contact, rechercher les entreprises	XX		X				X	X	X	X			X	X
Compétences b	Décompiler les innovations	XX		XX				X	X	X					X
Thème 3		Droit													
Compétences a	Appliquer les textes et lois			X	X				X		XX	XX			X
Compétences b	Chercher et se repérer dans la législation numérique et/ou Guinéenne	X		X	X				X		XX	X			X

3.4 Domaine D

Explorer son contexte d'entreprise

		Unités d'enseignement													
		UE1	UE2	UE3	UE4	UE5	UE6	UE7	UE8	UE9	UE10	UE11	UE12	UE13	UE14
		Mutations Socio-Professionnelles et Numérique	Pédagogie active et Formation adultes à l'ère du numérique	Insertion dans un environnement TIC	Administration réseaux et plateformes	Scénarisation pédagogique et Multimédia	Outils de conception multimédia	Marketing et communication multimédia pour les entreprises	Stage découverte	Technique de recherche d'emploi dans l'environnement socioprofessionnel	Gestion et design de projet d'entreprise	Projet de Formation en entreprise intégrant les TIC	Anglais Professionnel dans un monde numérique	Méthodologie de recueil de données	Stage en entreprise
Thème 1		Accompagner la mutation de l'entreprise													
Compétences a	Former le personnel		X	X	X				X			XX	X		X
Compétences b	Innover en formation	X	XX	XX	X	X	X	X	X				X		X
Compétences c	Piloter le changement			X				X	X		XX				X
Thème 2		Connaître les potentiels d'insertion dans une entreprise spécifique													
Compétences a	Identifier les entreprises innovantes pour s'y insérer	X		X				X	X	X		XX			X
Compétences b	Identifier les potentialités d'insertion dans mon entreprise	X		X				X	XX		X				X
Thème 3		Diagnostiquer les besoins de formation d'une entreprise													
Compétences a	Recueillir des données au sein de l'entreprise	X							X	XX		XX		XX	X
Compétences b	traiter des données et analyser les données recueillies pour proposer un plan de formation	X							X			XX		XX	X
Compétences c	Faire un diagnostic proposer un plan/offre de formation	X	X		X				X		XX	XX	X	X	X

3.5 Domaine E

Communiquer s'insérer dans la vie active

		Unités d'enseignement													
		UE1	UE2	UE3	UE4	UE5	UE6	UE7	UE8	UE9	UE10	UE11	UE12	UE13	UE14
		Mutations Socio-Professionnelles et Numérique	Pédagogie active et Formation adultes à l'ère du numérique	Insertion dans un environnement TIC	Administration réseaux et plateformes	Scénarisation pédagogique et Multimédia	Outils de conception multimédia	Marketing et communication multimédia pour les entreprises	Stage découverte	Technique de recherche d'emploi dans l'environnement socioprofessionnel	Gestion et design de projet d'entreprise	Projet de Formation en entreprise intégrant les TIC	Anglais Professionnel dans un monde numérique	Méthodologie de recueil de données	Stage en entreprise
Thème 1	Se promouvoir, se connaître														
Compétences a	Un argumentaire, rédiger un CV, lettre de motivation pour promouvoir sa compétence							X	X	XX			XX		X
Compétences b	Adopter une démarche proactive de recherche d'emploi							X	X	XX			XX		X
Thème 2	Communiquer sur un produit de l'entreprise														
Compétences a	Communiquer pour vendre un produit, un service d'une entreprise							XX	X	X	X		X		X
Compétences b	Faire une veille/étude de marché autour d'un produit de formation	X						X	X	X	X	XX	X		X
Thème 3	Construire mon entreprise														
Compétences a	Etudier le marché de l'entreprise pour s'y insérer en tant qu'entreprise de formation	X							X	XX	X		X		X
Compétences b	Monter un projet d'auto-entreprenariat en formation	X	X						X	XX	XX		X		X

3.6 Domaine F

Gérer un environnement de formation pour les TICE

		Unités d'enseignement													
		UE1	UE2	UE3	UE4	UE5	UE6	UE7	UE8	UE9	UE10	UE11	UE12	UE13	UE14
		Mutations Socio-Professionnelles et Numérique	Pédagogie active et Formation adultes à l'ère du numérique	Insertion dans un environnement TIC	Administration réseaux et plateformes	Scénarisation pédagogique et Multimédia	Outils de conception multimédia	Marketing et communication multimédia pour les entreprises	Stage découverte	Technique de recherche d'emploi dans l'environnement socioprofessionnel	Gestion et design de projet d'entreprise	Projet de Formation en entreprise intégrant les TIC	Anglais Professionnel dans un monde numérique	Méthodologie de recueil de données	Stage en entreprise
Thème 1	MAINTENANCE INFORMATIQUE														
Compétences a	Diagnostiquer des pannes				XX			X	X						X
Compétences b	Réparer des pannes				XX				X						X
Compétences c	Installer un réseau				XX				X						X
Thème 2	Administration d'un environnement de formation réel et virtuel														
Compétences a	Installer plateforme et outils			X	XX	X			X		X	X			X
Compétences b	Gérer un environnement réel de type virtuel			X	XX	X			X		X	X			X
Compétences c	Gérer un environnement réel de type fab-lab			X	XX	X			X		X	X			X
Compétences d	Mettre en place une veille pour améliorer l'environnement	X			X	X			X		X	X			X
Thème 3	ANIMATION														
Compétences a	Sensibiliser à la sécurité	XX	X		XX		X	X	X		X				X
Compétences b	Assister à la maîtrise de l'environnement		XX						X		X				X
Compétences c	Former au nouveau outils de l'environnement	X	X				X		X		X				X
Thème 4	Gestion financière et humaine														
Compétences a	Identifier les besoins des clients	XX							X				X	XX	X
Compétences b	Orienter des clients en fonction de leurs besoin vers la technologie numérique adaptée	X			X		X		X		XX	XX	X	X	X

4 Annexe : Proposition de charte de l'enseignement à distance



Charte des étudiants

En enseignement à distance comme en modalité d'enseignement en présentiel, l'apprentissage s'effectue à travers la réalisation de travaux professionnels (réalisés de manière individuelle et/ ou en groupe) et la production d'une réflexion (individuelle et collective) sur les méthodes et les techniques employées.

Trois activités sont encouragées :

- Le travail collaboratif. Il fait partie des métiers de la formation des adultes et des futurs métiers qu'exerceront les étudiants. Il est fructueux pour l'apprentissage par l'entraide, par les confrontations, par l'explicitation des méthodes qu'il encourage.
- Le travail personnel et l'évaluation individuelle. Les contributions individuelles au travail de groupe doivent être identifiables. Certains travaux menés de manière individuelle permettent aux étudiant(e)s de se situer.
- L'évaluation des compétences. Dans chaque UE, les évaluations portent sur la qualité des travaux de groupe, sur la qualité des contributions individuelles et sur la réflexion méthodologique sur les capacités d'auto-évaluation des étudiant(e)s.

Afin de garantir le bon déroulement de ces activités, nous établissons un contrat avec les étudiant(e)s.

En entrant en formation, l'étudiant(e) s'engage sur les points suivants :

1. Un engagement à participer aux activités de formation tout au long de l'année :

Les étudiant(e)s doivent participer activement aux travaux mentionnés dans les scénarios des UE :

- s'engager à titre personnel sur un rôle et/ou une tâche à réaliser,
- échanger avec les équipes selon les règles du métier (réactivité, disponibilité, participation à la planification, respect des rendez-vous, respect des règles de communication),
- signaler à l'avance les difficultés éventuelles et suggérer des mesures correctives.

Tout au long des deux phases de stage, les étudiant(e)s rédigent puis soutiennent un écrit long (rapport d'étonnement en première année, mémoire en deuxième année). La négociation des stages et de leurs objectifs fait partie de l'activité professionnelle.

En accord avec le tuteur universitaire et le tuteur professionnel, un contrat est passé entre l'étudiant(e) et le commanditaire, la mission doit être conforme au référentiel de la licence LATICE ainsi qu'aux métiers visés par la licence LATICE.

2. Un engagement dans une démarche personnelle de professionnalisation

Dans les Unités d'Enseignement, les étudiant(e)s sont encouragés à exercer différents rôles : animateur, rapporteur, responsable de projet, expert... Assurer ces rôles leur permet de développer des compétences transversales du métier.

Au moment des stages, les étudiant(e)s négocient une mission et effectuent la conception, la mise en œuvre, le pilotage et l'évaluation de leur action professionnelle.



3. Le travail collaboratif

La diversité des parcours de formation initiale, la diversité des parcours professionnels, l'interculturalité sont des dimensions essentielles de notre formation et la condition de son succès. Nos promotions réunissent des étudiant(e)s éventuellement d'origines différentes, des étudiant(e)s en

formation initiale et éventuellement des salarié(e)s. Les projets collectifs réalisés permettent le partage des différents savoirs et savoir-faire dans un contexte professionnel, international et interculturel.

Les étudiant(e)s acceptent de s'investir dans des groupes de travail renouvelés en fonction des projets pour favoriser la mixité et l'enrichissement de tous. La créativité et l'ouverture sont des atouts.

Les contraintes d'éloignement, de différence de niveau d'équipement technique sont des données à prendre en compte. La capacité à gérer ces contraintes fait partie des objectifs de la formation.

4. Le respect des règles de l'Université

Les étudiant(e)s trouvent dans le règlement intérieur de l'Université les règles qui déterminent les principaux aspects de la vie de l'établissement ; les libertés et les obligations, la scolarité, les modalités de représentation des usagers, l'hygiène et la sécurité, la charte informatique et l'usage des moyens de communication...

Ces règles s'appuient sur des textes législatifs et réglementaires. Les étudiant(e)s sont invités à prendre connaissance du règlement intérieur. Celui-ci leur est fourni au moment de l'inscription.

Les étudiant(e)s se doivent de respecter les horaires fixés pour les sessions synchrones et pour les regroupements. Les dates de remise des travaux sont fixées par les enseignant(e)s et ne peuvent être dépassées. Toute absence et/ou retard doit être justifié auprès de l'enseignant(e) concerné(e) et du directeur ou de la directrice des études. Eux seuls jugeront de la recevabilité de la justification.

Les étudiant(e)s ont la responsabilité du bon fonctionnement de leur matériel tout au long de la formation. Dans le cadre de l'enseignement à distance, l'Université se décharge de toute responsabilité vis-à-vis du matériel personnel des étudiant(e)s. L'université ne pourrait être tenue responsable des défaillances techniques.

Les étudiant(e)s doivent respecter le code de la propriété intellectuelle régissant les droits d'auteur.

5. Des règles de communication

Les étudiant(e)s sont tenus à respecter le code de déontologie, notamment concernant la communication sur Internet.

Les échanges entre étudiant(e)s et enseignant(e)s doivent se réaliser essentiellement par le biais de la plateforme utilisée afin que tous les acteurs du dispositif puissent en profiter.

Je soussigné,, déclare avoir lu cette charte et m'engage sur son respect.

DATE - SIGNATURE

5 Annexe : Atelier de Kindia

Compte rendu de fin de Formation Séminaire Lattice
Auteur du rapport Pierre-André CARON, Maître de conférence
laboratoire CIREL Université de Lille.



Date 18 juin 2019.

5.1 Présentation du programme

Familiarisation méthodologique et pédagogique avec la création d'un parcours hybride (distanciel et présentiel) de formation dans le domaine des TICE, exemple sous forme d'études de cas, mise en place de cahiers des charges fonctionnels et techniques, prototypage macro de la formation. Création et d'appropriation du référentiel de compétence de la formation LATICE. Déclinaison du référentiel, création des descriptifs des Unités d'Enseignement.

5.2 But et objectifs de la formation

Le but de cette formation est de construire de façon collective la maquette premier niveau de la formation souhaitée : identification du profil des étudiants ; identification des métiers visés par la formation ; identification des situations de référence adressées par la formation ; construction du référentiel de compétence ; organisation de ce référentiel en bloc de compétence ; description macro du dispositif de formation ; identification des problèmes ; résolution et prototypage d'une solution ; description micro du dispositif ; scénarisation systémique, thématique et chronologique de la formation.

à l'issue de cette formation, tous les arbitrages de premier niveau doivent avoir été réalisés, les bénéficiaires de la formation sont alors en mesure de s'approprier des blocs de compétences et de formuler les descriptifs des cours et les activités de formation.

Les principaux objectifs de cette formation sont comme suit :

- Améliorer la capacité d'analyse des participants en matière de design de formation
- Aider les participants à établir le lien entre la théorie et le design d'une formation à distance
- Permettre aux participants de comprendre non seulement l'intégralité de la formation envisagé mais d'avoir la capacité de la faire évoluer au fil du temps.
- Aider les participants à comprendre comment cette formation s'inscrit dans les éco-système existants, (éducatif, institutionnel et socio-professionnels).

5.3 Résultats attendus

Les résultats attendus à la fin de cette formation sont les suivants :

- Le design de la formation LATICE son inscription dans écosystème de formation et socio-professionnel existant ;
- La réalisation des arbitrages de premier niveau concernant la formation LATICE ;
- Élaboration du référentiel de compétence de la formation LATICE et la scénarisation des cours et activités ;
- Une bonne assimilation par les participants de l'approche design d'une formation hybride ;
- L'initiation des participants à la création d'un référentiel de compétence, structuré en bloc et sa déclinaison en cours et activités scénarisées.

5.4 Organisation prévue

Horaires	Activités
9h 30 - 11h 00	
11h 00 - 11h 30	Pause café
11h 30 - 13 h 00	
13 h 00 - 14 h 00	pause déjeuner
14 h 00 - 15h 30	
15 h 30 - 16h 00	Pause café
16h 00 - 17h 30	

5.5 Déroulé de la formation

8 jours de formation du mardi 19 matin au mardi 26 soir

Organisation de la salle en trois espaces:



Illustration 1: Organisation espace

19 mars, J1 : Le dispositif

Matin : 1/2 journée protocolaire, accueil télévision (<https://youtu.be/WlsOdxT3lW4?t=1774>), représentants du Bocej et du ministère.

Après midi :

- Poser le cadre, se connecter ensemble : présentation du séminaire, exemple de formation : la licence Mediativ de l'université de Lille dirigée par Sylvie Lerouge. Présentation de chaque intervenant (activité Story Dice) et activité collaborative autour des représentations que chacun a du numérique (activité Portrait chinois).



Illustration 2: Story dice

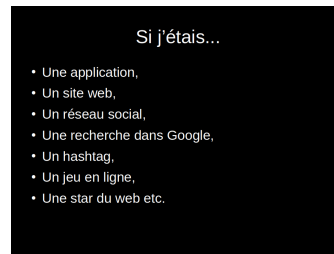


Illustration 3: Portrait chinois

Le travail autour des représentations montre une appréhension très contrastée d'Internet :

a/ Considéré comme le promoteur de l'innovation en Guinée et plus particulièrement en enseignement et de ce fait devant être ouvert à tous ;

b/ Considéré comme remettant en cause les cultures et les coutumes en s'insérant dans la sphère privée et devant de ce fait être limité et encadré.

- Expression des représentations concernant l'enseignement par les TICE. (activité Photo Langage [1])
Un premier consensus est trouvé autour du dispositif que nous souhaitons construire.



Illustration 4: Photo-Langage, choix des photos

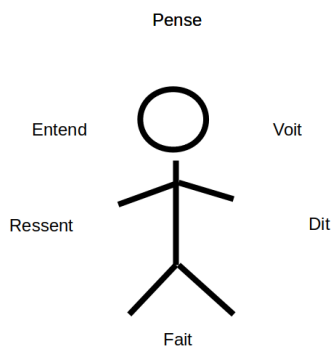


Illustration 5: Dispositif retenu

Les participants sont invités à produire un consensus par groupe, à oraliser ce consensus devant les deux autres groupes, les questions et remarques posées par les autres permettent l'approfondissement du maquettage. Une synthèse est finalement construite collectivement. Le dispositif retenu s'organise alors autour de trois modalités : salles présentielle répliquées, atelier de pratique de type fablab et enseignement purement distant, la modalité amphi est écartée.

20 mars, J2 : l'idéal type des entrants, les étapes du dispositifs

Nous travaillons sur l'idéal type de l'étudiant ciblé par la formation LATICE, pour cela nous allons utiliser la technique des persona[1] qui est une technique issue de l'UX design (conception centrée utilisateur). Il s'agit dans le cadre de cette activité de construire la carte d'empathie du futur étudiant pour déterminer les différents profils qui se dégagent.



Nom : ... Prénom : ...
âge : ... parcours : ... projet : ...

Illustration 6: Template persona

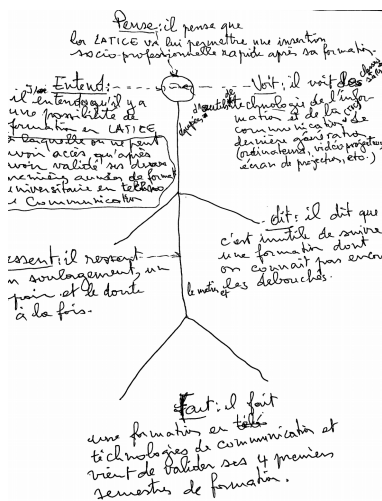


Illustration 7: Profil STIC

A l'issue de cette activité : 3 profils principaux sont identifiés

- Un profil composite de type formation initial « classique » : étudiant issu de STIC en difficulté dans son parcours ou en recherche de parcours intégrant mieux l'humain / étudiant issu de de SHS en recherche de parcours intégrant les TIC donc plus valorisant.
- Un profil formation continue « classique »: étudiant en réorientation professionnelle, en recherche d'emploi.
- Un profil formation « recherche de polyvalence » : étudiant en recherche de polyvalence dans leur propre emploi ou a la suite d'une formation initiale.

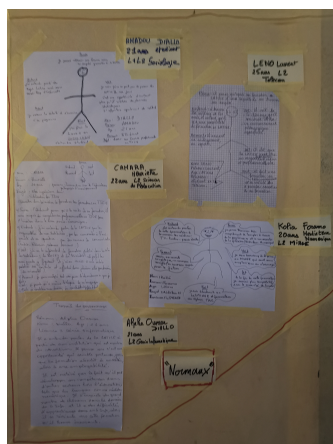


Illustration 8: Profils formation initiale

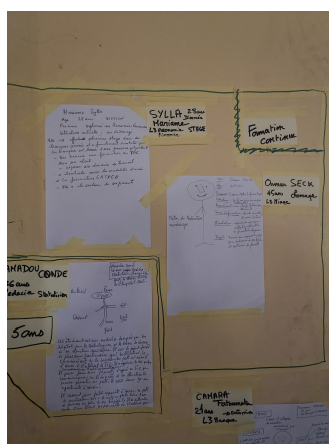


Illustration 9: Profils Formation Continue et Polyvalence

Nous travaillons alors sur les étapes de création du dispositif, premier niveau macro du dispositif de formation, en veillant à faire apparaître, les étapes du dispositif, les points de vigilance et les problèmes. Pour cela nous utilisons la technique « Souviens toi du Futur »[2]. Cette technique permet de libérer l'imagination des participants en les plaçant dans un futur positif. « Nous sommes le 7 octobre 2019, les étudiants sont entrés en formation la semaine précédente, essayez d'expliquer tous les obstacles que vous avez rencontrés et comment vous avez réussi à les surmonter. »



Illustration 10:
Travail en groupe,
« Souviens toi du
futur »

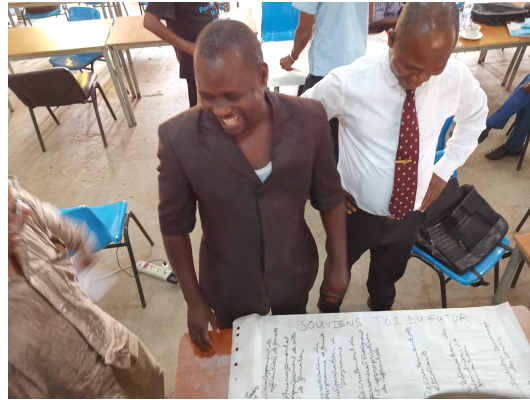


Illustration 11: Travail en groupe,
« Souviens toi du futur »



Illustration 12:
Travail en groupe,
« Souviens toi du
futur »

Le travail est mené classiquement par groupe, une synthèse est alors produite collectivement.

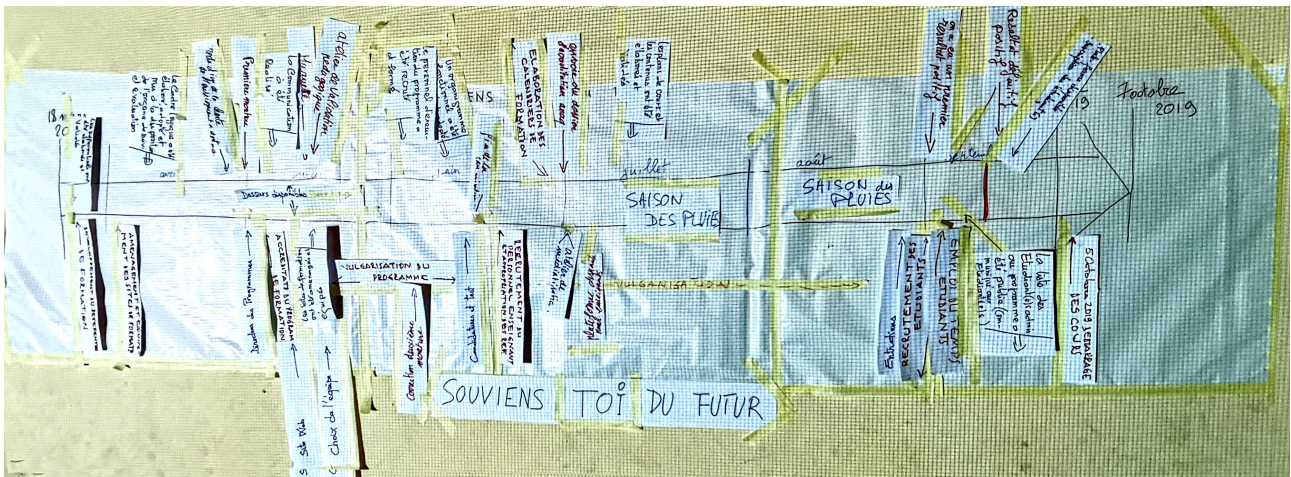


Illustration 13: Frise chronologique, "Souviens toi du futur"

21 mars, J3 : la résolution des problèmes

Cette journée est réservée à la résolution des problèmes évoqués lors de l'activité « *Souviens toi du Futur* » et laissés jusque là en suspens. Dans un premier temps, les problèmes sont énoncés au sein de chaque groupe (titre étapes, description, risque), puis ils sont regroupés thématiquement.

Prototypage : des solutions pour chaque problème sont alors élaborées en binôme. Un vote est organisé, et la solution remportant le plus de voix est choisie. Chaque groupe devient ainsi rédacteur de plusieurs solutions. Pour chaque problème et sa solution, une synthèse est effectuée en groupe, cette synthèse est présentée oralement aux autres groupes qui l'amendent.

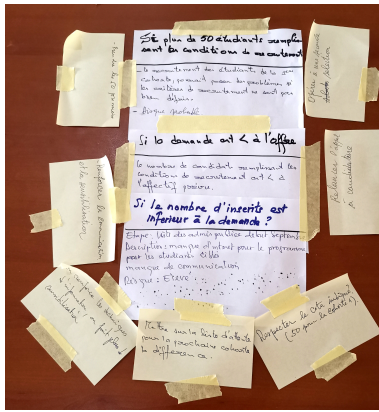


Illustration 14: Exemple d'énoncé de problème et de propositions de résolution



Illustration 15: Vote pour les résolutions

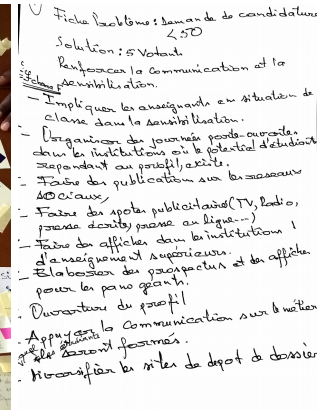


Illustration 16: Synthèse de la résolution

22 mars, J4 le profil des sortants

Mise en question de l'environnement socio-professionnel dans lequel va devoir s'intégrer l'étudiant le métier et les entreprises, reprise de la technique des persona[2], (métier et posture). (activité persona)

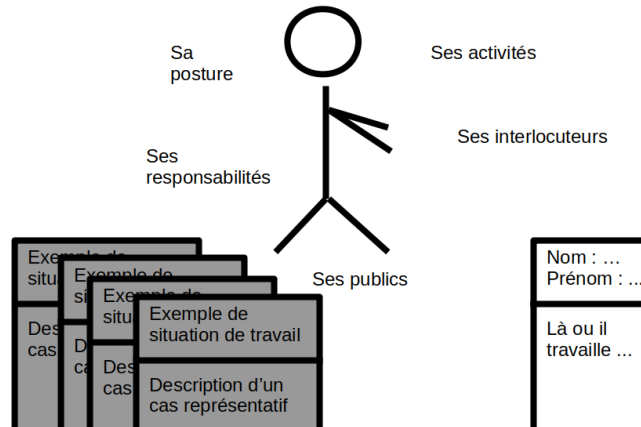


Illustration 17: Modèle de persona sortant

Ce travail individuel au sein de chaque groupe, permet l'identification des activités, des interlocuteurs, des publics et des responsabilités, pour chaque activité les participants mettent en évidence les situations de référence. Une première synthèse est faite en groupe, puis la synthèse est présentée oralement aux autres groupes.

À l'issue de cette mise en commun, 10 profils précis sont isolés.

- ① Concepteur médiateur de contenu de formation dans une SSI (Société de services informatiques et internet)
- ② Consultant Senior auto-entrepreneur dans le domaine des TICE aide à la mutation des entreprises
- ③ Assistante ou chef de projet : TICE et communication dans le cadre de projets locaux
- ④ Formateur numérique au siège social d'Eco Bank, département de formation continue
- ⑤ travailleuse polyvalente TIC et formation dans entreprise en mutation.

Illustration 18: Les profils retenus

- ⑥ Assistant TICE dans Fab Lab université
- ⑦ Consultant formateur TICE auto-entrepreneur petites entreprises dans le domaine de la finance.
- ⑧ Médiatrice numérique en Santé
- ⑨ Assistante service informatiques dans une salle informatique de lycée
- ⑩ animateur cyber-centre accompagner la mutation vers centre de formation

Illustration 19: Les profils retenus

23 mars J5 : Référentiel de compétences

Cette journée est consacrée à l'élaboration des domaines principaux du référentiel de compétences. Les participants sont invités à lister les compétences nécessaires à chaque profil. (activité 6,5,4,3,2,1) [3].



Illustration 20: Activité 6,5,4,3,2,1

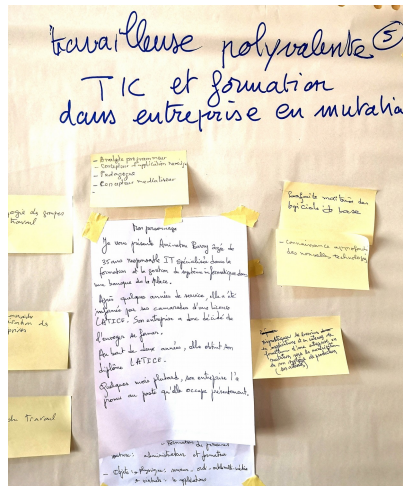


Illustration 21: Compétences

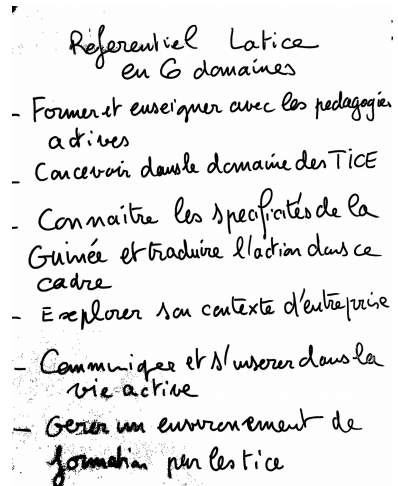


Illustration 22: 6 domaines

A l'issue de ce travail toutes les compétences listées sont organisées sur un tableau à 20 entrées, puis regroupées par thématiques, la synthèse permet de faire apparaître 6 domaines qui seront les domaines de compétences du référentiel LATICE.

La deuxième activité de cette journée, correspond à un premier prototypage macro de la formation Lattice (activité Village), il s'agit d'une première scénarisation pédagogique. Ce travail ambitieux se veut la synthèse de tous les travaux précédemment menés (forme du dispositif, profil entrant, contrainte de construction du dispositif, profil sortant, référentiel de compétences). Les trois villages produits abordent alors trois formes d'abstraction différentes, l'activité suivante (définition et ordonnancement des UE) révélera qu'il s'agit de trois propositions pouvant s'inscrire dans la chronologie de la formation : année 0, année 5, année 10.

24 mars J6 : pause et posture réflexive

A ce stade de la modélisation, la pause permet de revoir les 5 jours intensifs de modélisation, cette pause est propice à une posture réflexive. Les participants miment les différents persona, la logique de chaque personnage est ainsi mise à l'épreuve.

25 mars J7 : élaboration de la chronologie de la licence Latice

Reprise de l'activité « Village » [2], cette activité permet d'exprimer les principes organisateurs de la formation, elle servira de guide à la production du Curricula.

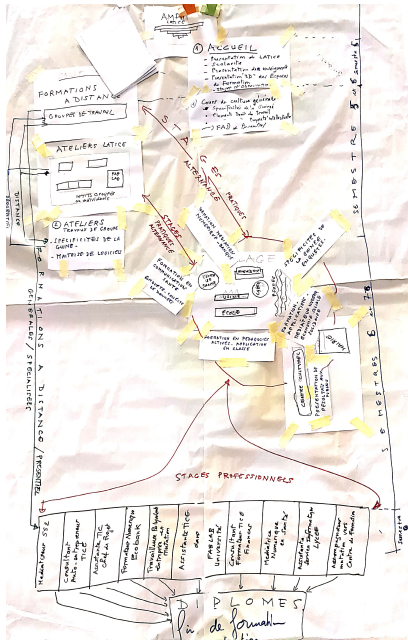


Illustration 23: Village de la formation

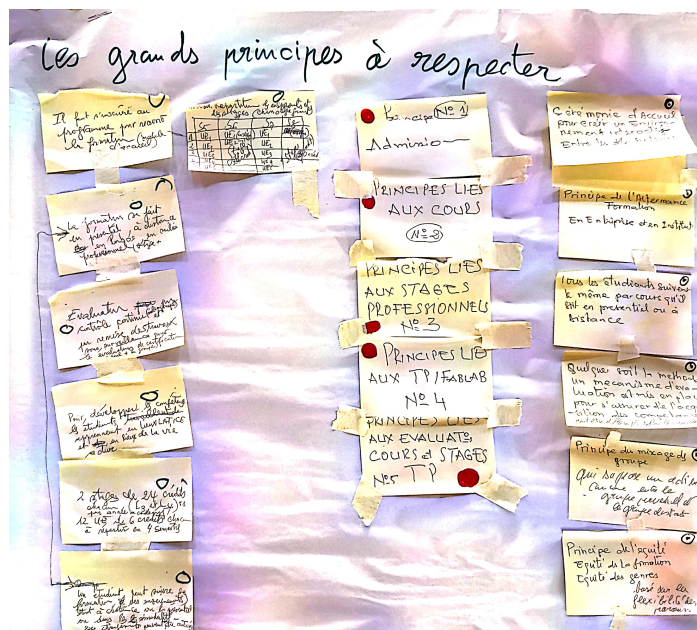


Illustration 24: Grands principes organisateurs de la modélisation

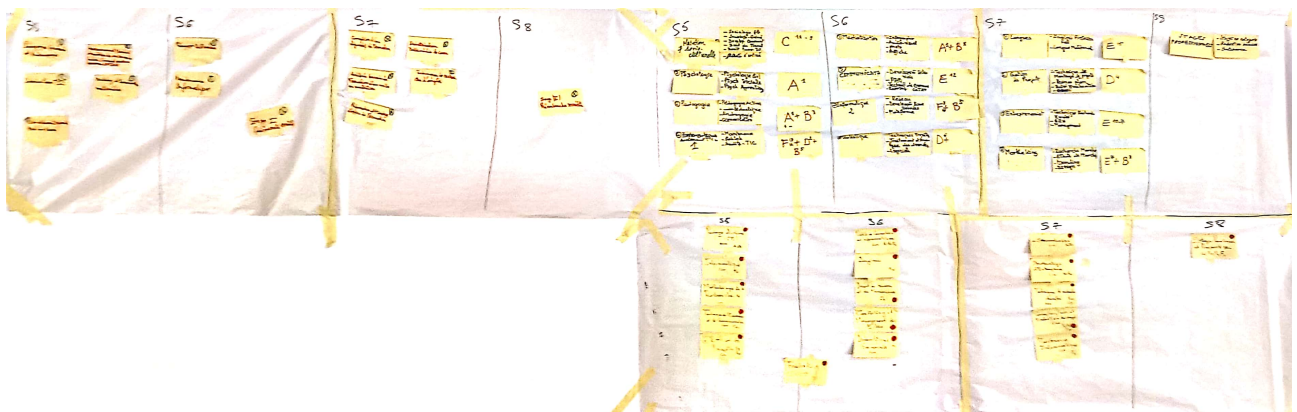


Illustration 25: 3 modélisations différentes de la chronologie de la Licence Latice

Production de la chronologie de la formation,

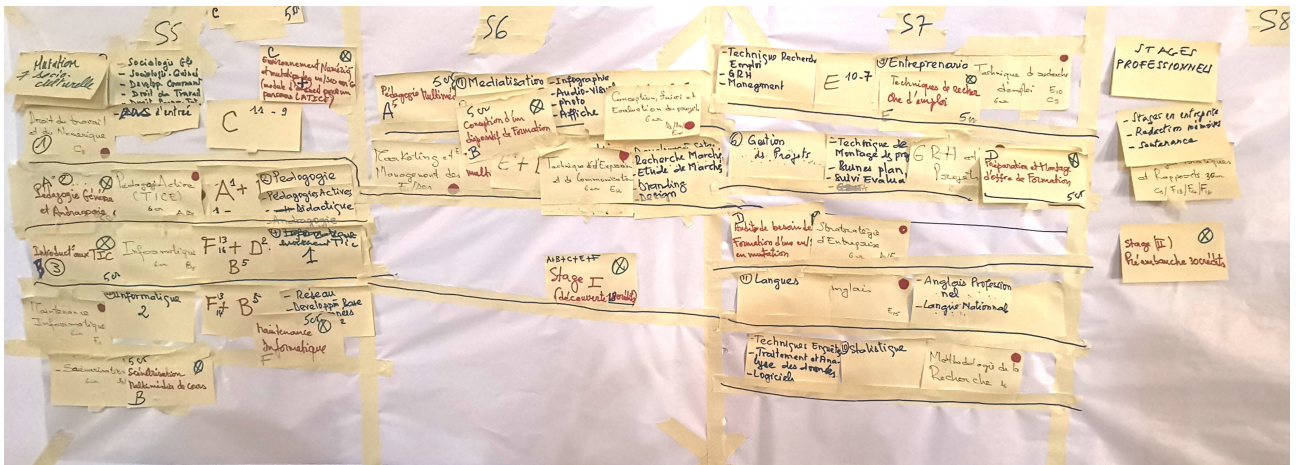


Illustration 26: Chronologie de la formation organisée en semestre

26 mars J8 : derniers arbitrages de premier niveau et pitch de licence Latice

Pour cette dernière journée, 3 activités ont été menées :

- Organisation de la Licence en UE (travail en mini groupe de 3), cette activité a permis de produire l'ensemble des UE de la licence. Un premier exemple est produit comment passer de plusieurs compétence à la définition d'une UE, savoir, scénario, évaluation.

UE : Pâtisserie familiale

- Contenu : recette de pâtisserie, sociabilité familiale
- Domaine de compétences, sociabilité et organisation.
- Compétence : être sociable à la maison, être autonome sur le plan culinaire, savoir suivre un une démarche ordonnée, connaître les différents ingrédients de la pâtisserie et savoir les assembler

Illustration 27: Exemple de rédaction d'une UE

- S5 UE1 : Mutations socio-professionnelles et numérique.
- S5 UE2 : Pédagogie active et formation des adultes à l'ère du numérique.
- S5 UE3 : Insertion dans un environnement TIC
- S5 UE4 : Administration Réseaux et Plateformes
- S5 UE5 : Scénarisation Pédagogique et Multimédia
- S6 UE6 : Outils de conception multimédia
- S6 UE7 : Marketing et Communication Multimédia pour les entreprises
- S6 UE8 : Stage observation découverte de la formation par les TICE en Entreprise
- S7 UE9 : Techniques de Recherche d'Emploi dans l'Environnement socio-professionnel
- S7 UE10 : Gestion et Design de projet d'entreprise
- S7 UE11 : Projet de formation en entreprise intégrant les TIC
- S7 UE12 : Anglais Professionnel dans un monde numérique
- S7 UE13 : Méthodologie de la recherche
- S8 UE14 : Stage d'insertion socio-professionnelle

Illustration 28: Organisation de la Latice en UE

- Résolution des derniers arbitrages (activité « débat flottant »[3]). , le mode de sélection et d'inscription, le mode d'examen, la responsabilité des lieux de formation présents et distanciels, la direction des études. Technique de débat flottant, les personnes se mettent de part et d'autre d'une ligne dessinée sur le sol, la parole est au groupe minoritaire.

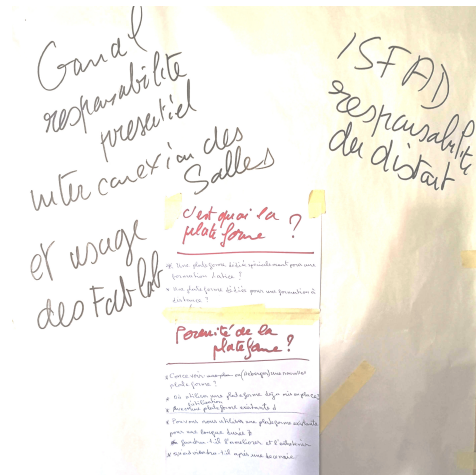


Illustration 29: Exemple arbitrage, lieux

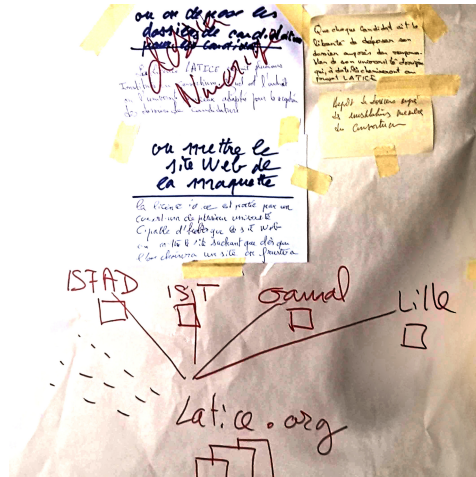


Illustration 30: Exemple arbitrage, inscription

- Pitch de présentation de la licence Latic (activité « product box »[2])
 Le pitch permet à chacun de rappeler les principales caractéristique de la Licence.

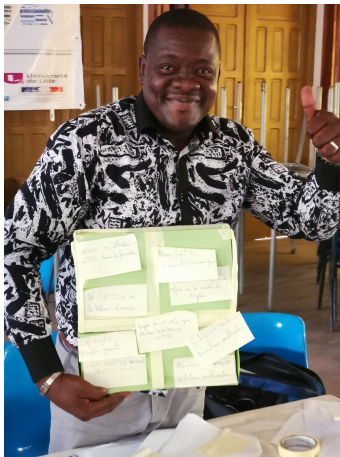


Illustration 31: Pitch de présentation

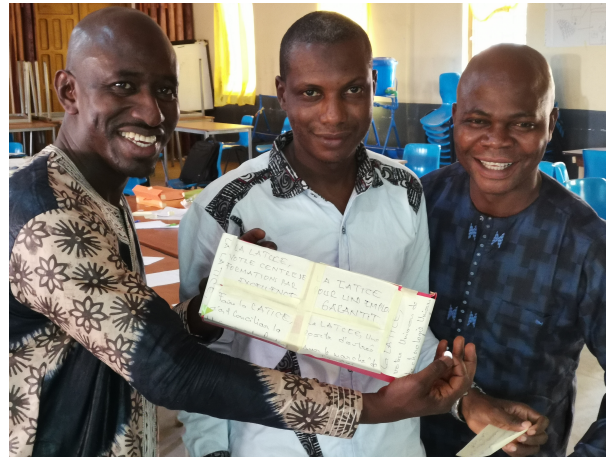


Illustration 32: Exemple de box produites

1/2 journée protocolaire, accueil télévision (https://youtu.be/pGo_jxEBHVI?t=996), clôture de la formation et remise des diplômes.

5.6 Remerciements

à Sylvie Lerouge, Maître de conférence associée au laboratoire CIREL qui a bien voulu effectuer le coaching à distance du consultant sur le volet design participatif.

5.7 Références

1. Daumal, S.: Design d'expérience utilisateur: Principes et méthodes UX. Eyrolles (2015).
2. Hohmann, L.: Innovation Games. Pearson Education (2006).
3. Fisk, P.: Creative Genius: An Innovation Guide for Business Leaders, Border Crossers and Game Changers. Capstone (2011).

6 Annexe : Atelier de Conakry

Compte rendu de fin de Formation

Atelier de médiatisation LATICE

Auteur du rapport Pierre-André CARON, Maître de conférence
laboratoire CIREL Université de Lille.

Date 11 juillet 2019.



6.1 Présentation du programme

Complétion du Curricula de la licence LATICE, écriture des matrices de chaque UE correspondance avec les compétences clef du référentiel de la licence. Mise à disposition d'une plateforme de test. Familiarisation méthodologique et pédagogique avec la médiatisation de contenus et d'activités sur la plateforme de formation. Production de vidéos, page web et quizz. Implantation des éléments produits sur la plateforme.

6.2 But et objectifs de la formation

Le but de cette formation est de procéder aux arbitrages de second niveau et de rendre autonomes les participants de l'atelier.

Le premier objectif est d'interroger de référentiel de compétence de la licence pour réaliser les derniers arbitrages, en confrontant la logique référentielle à la logique du Curricula. Pour construire cette logique Curricula, les participants sont amenés à construire en détail les matrices (objectif - activité - évaluation) des 16 semaines de formation des UE envisagées.

Le deuxième objectif de la formation est de rendre autonomes les participants dans la médiatisation et l'implantation plateforme des objets de base de la formation (vidéos, pages web et quizz).

Enfin le dernier objectif concerne l'animation d'un cours médiatisé sur une plateforme de formation. Le scénario de la semaine d'intégration est conçu collectivement et joué par chaque participant.

à l'issue de cette formation, tous les arbitrages de second niveau doivent avoir été réalisés, les bénéficiaires de la formation sont alors en mesure de s'appropriier les UE du curricula de les relier au référentiel de compétence puis de construire les objets pédagogiques de ces UE et de les scénariser sur la plateforme de formation.

6.3 Résultats attendus

Les résultats attendus à la fin de cette formation sont les suivants :

- l'élaboration du curricula de la licence LATICE ;
- La réalisation des arbitrages de second niveau concernant la formation LATICE ;
- La médiatisation des cours et activités et leur implantation sur une plateforme test ;

6.4 Organisation prévue

Horaires	Activités
9h - 10h 45	
10h 45 - 11h 00	Pause café
11h 00 - 13 h 00	
13 h 00 - 14 h 00	pause déjeuner
14 h 00 - 16h 15	



6.5 Déroulé de la formation

7 jours de formation du jeudi 04 matin au mercredi 11 soir

Organisation de la salle en trois espaces:



Illustration 33: premier espace



Illustration 34: deuxième espace

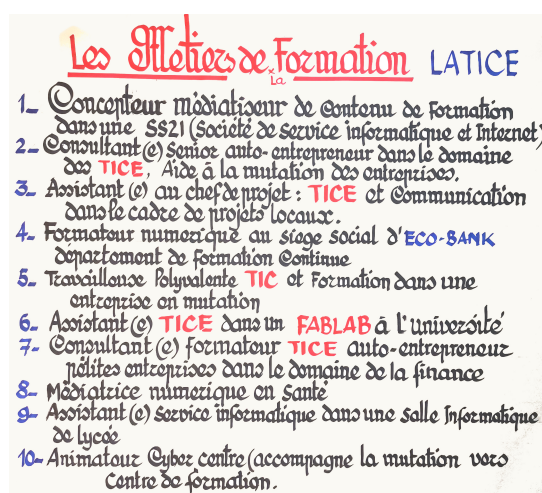


Illustration 35: Métiers visés, affiche accrochée

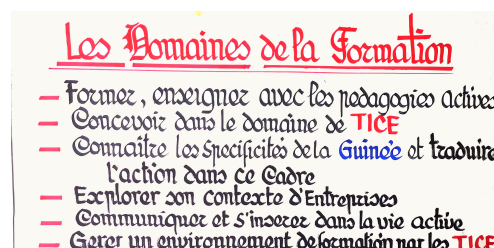


Illustration 36: Les 6 domaines de compétences, affiche accrochée

j1 jeudi 4 juillet

Matin : 1/2 journée protocolaire, accueil télévision, représentants du Bocej et du ministère.

Après midi,

Poser le cadre, se connecter ensemble : présentation de l'atelier, appropriation du travail de l'atelier de Kindia et mise en place de deux ice-breaker :

- talent caché (chacun écrit sur un papier son talent caché, on tire au sort dans un chapeau et les autres étudiants doivent deviner qui a ce talent),
- deux mensonges / une vérité (chacun énonce 3 affirmations : deux mensonges et une vérité, les autres doivent deviner ce qui est vrai).

Réalisation, par groupe de 3, des fiches résumés de chaque UE puis synthèse de groupe.

UE2:
Pédagogie active et formation des adultes à l'ère du numérique.

+ C'est pas pour moi:
 objet spécifique à construire:

- Mettre en place un dispositif de formation participative
- Mise en place d'un système de formation à distance
- Intégration des outils et techniques relatives à la production des cours interactifs (pour vidéos, tablettes, téléphone, ...)

+ Effet Waouh:
 • Intervention à distance en temps réel
 • Rendu du devoir en ligne
 • Autoformation (Pavoir des cours passés en ligne)
 • Auto-Evaluation
 • Pouvoir créer un cours interactif

+ Attention:
 Nécessite UE5 et UE6 (MOOC et plateformes)

Ça me questionne:
 • Comment évaluer les dispositifs de formation

Illustration 37: Brouillon de la fiche de l'UE2

UE11

a) **Objet à Construire dans le Cours**
 - Montage d'un projet de formation pour l'entreprise en intégrant les TIC.

b) **Lien avec les autres UE:**
 (UE2, UE3, UE7, UE8, UE10)

c- **Lien avec le stage**
 * Assister dans le montage des modules de formation, dans la planification et l'animation de la formation de Waooott!

Illustration 38: Brouillon de la fiche de l'UE 11

<p>1 S4UE1 Mutations socio-professionnelles et numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que veut-il transmettre aux étudiants? • Quelles sont les attentes des entreprises? • Quelles sont les attentes des étudiants? • Quelles sont les attentes des enseignants? • Quelles sont les attentes des parents? • Quelles sont les attentes des partenaires? • Quelles sont les attentes des collectivités? • Quelles sont les attentes des médias? • Quelles sont les attentes des citoyens? • Quelles sont les attentes des entreprises? • Quelles sont les attentes des étudiants? • Quelles sont les attentes des enseignants? • Quelles sont les attentes des parents? • Quelles sont les attentes des partenaires? • Quelles sont les attentes des collectivités? • Quelles sont les attentes des médias? • Quelles sont les attentes des citoyens? 	<p>2 S5 UE2 : Pédagogie active et formation des adultes à l'ère du numérique.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les attentes des entreprises? • Quelles sont les attentes des étudiants? • Quelles sont les attentes des enseignants? • Quelles sont les attentes des parents? • Quelles sont les attentes des partenaires? • Quelles sont les attentes des collectivités? • Quelles sont les attentes des médias? • Quelles sont les attentes des citoyens? 	<p>3 S5 UE3 : Insertion dans un environnement TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les attentes des entreprises? • Quelles sont les attentes des étudiants? • Quelles sont les attentes des enseignants? • Quelles sont les attentes des parents? • Quelles sont les attentes des partenaires? • Quelles sont les attentes des collectivités? • Quelles sont les attentes des médias? • Quelles sont les attentes des citoyens? 	<p>4 S5 UE4 : Administration Réseaux et Plateformes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les attentes des entreprises? • Quelles sont les attentes des étudiants? • Quelles sont les attentes des enseignants? • Quelles sont les attentes des parents? • Quelles sont les attentes des partenaires? • Quelles sont les attentes des collectivités? • Quelles sont les attentes des médias? • Quelles sont les attentes des citoyens?
<p>5 S5 UE5 : Scénarisation Pédagogique et Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les attentes des entreprises? • Quelles sont les attentes des étudiants? • Quelles sont les attentes des enseignants? • Quelles sont les attentes des parents? • Quelles sont les attentes des partenaires? • Quelles sont les attentes des collectivités? • Quelles sont les attentes des médias? • Quelles sont les attentes des citoyens? 	<p>6 S6 UE6 : Outils de conception multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les attentes des entreprises? • Quelles sont les attentes des étudiants? • Quelles sont les attentes des enseignants? • Quelles sont les attentes des parents? • Quelles sont les attentes des partenaires? • Quelles sont les attentes des collectivités? • Quelles sont les attentes des médias? • Quelles sont les attentes des citoyens? 	<p>7 S6 UE7 : Marketing et Communication Multimedia pour les entreprises</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les attentes des entreprises? • Quelles sont les attentes des étudiants? • Quelles sont les attentes des enseignants? • Quelles sont les attentes des parents? • Quelles sont les attentes des partenaires? • Quelles sont les attentes des collectivités? • Quelles sont les attentes des médias? • Quelles sont les attentes des citoyens? 	<p>8 Stage d'observation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les attentes des entreprises? • Quelles sont les attentes des étudiants? • Quelles sont les attentes des enseignants? • Quelles sont les attentes des parents? • Quelles sont les attentes des partenaires? • Quelles sont les attentes des collectivités? • Quelles sont les attentes des médias? • Quelles sont les attentes des citoyens?
<p>9 S7 UE8 : Techniques de Recherche d'Emploi dans l'Environnement socio-professionnel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les attentes des entreprises? • Quelles sont les attentes des étudiants? • Quelles sont les attentes des enseignants? • Quelles sont les attentes des parents? • Quelles sont les attentes des partenaires? • Quelles sont les attentes des collectivités? • Quelles sont les attentes des médias? • Quelles sont les attentes des citoyens? 	<p>10 S7 UE10 : Gestion et Design de projet d'entreprise</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les attentes des entreprises? • Quelles sont les attentes des étudiants? • Quelles sont les attentes des enseignants? • Quelles sont les attentes des parents? • Quelles sont les attentes des partenaires? • Quelles sont les attentes des collectivités? • Quelles sont les attentes des médias? • Quelles sont les attentes des citoyens? 	<p>11 S7 UE11 : Projet de formation en entreprise intégrant les TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les attentes des entreprises? • Quelles sont les attentes des étudiants? • Quelles sont les attentes des enseignants? • Quelles sont les attentes des parents? • Quelles sont les attentes des partenaires? • Quelles sont les attentes des collectivités? • Quelles sont les attentes des médias? • Quelles sont les attentes des citoyens? 	<p>12 S7 UE12 : Anglais Professionnel dans un monde numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les attentes des entreprises? • Quelles sont les attentes des étudiants? • Quelles sont les attentes des enseignants? • Quelles sont les attentes des parents? • Quelles sont les attentes des partenaires? • Quelles sont les attentes des collectivités? • Quelles sont les attentes des médias? • Quelles sont les attentes des citoyens?
<p>13 S7 UE13 : Méthodologie de la recherche de recueil et de traitement des données</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les attentes des entreprises? • Quelles sont les attentes des étudiants? • Quelles sont les attentes des enseignants? • Quelles sont les attentes des parents? • Quelles sont les attentes des partenaires? • Quelles sont les attentes des collectivités? • Quelles sont les attentes des médias? • Quelles sont les attentes des citoyens? 	<p>14 UE Stage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les attentes des entreprises? • Quelles sont les attentes des étudiants? • Quelles sont les attentes des enseignants? • Quelles sont les attentes des parents? • Quelles sont les attentes des partenaires? • Quelles sont les attentes des collectivités? • Quelles sont les attentes des médias? • Quelles sont les attentes des citoyens? 		

Illustration 39: les 14 fiches descriptives

J2 vendredi 5 juillet

Finalisation des fiches résumés, présentations de chaque fiche et critiques.

Mise en place du cours « GO → LATICE » sur la plateforme <https://moodle-lab.univ-lille.fr>

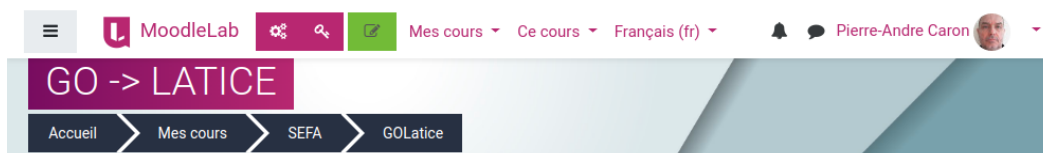


Illustration 40: Entête du cours LATICE sur Moodle

J3 samedi 6 juillet

Mise en place du Jeu de prospective LATICE : imaginer le devenir des mutateurs numérique en 2030. Ce jeu a pour but de permettre à chacun de prendre de la distance après ce difficile travail de conception.



Illustration 41: défense du scénario rose vs scénario noir

Design fiction

- Nous sommes en 2030, google, amazon facebook, apple ont été interdit.
- Un petit enfant vient de naitre, dans son berceau ses parents ont déposé une petite boule éclairée qui est une intelligence artificielle conçue pour l'accompagner et le former
- Compléter cette histoire : scénario rose, scénario noir.

Illustration 42: pitch de démarrage du jeu

Mise en ligne des fiches descriptives sur la plateforme, complétion avec les informations concernant l'évaluation de chaque UE, création des vidéos d'introduction de chaque UE.

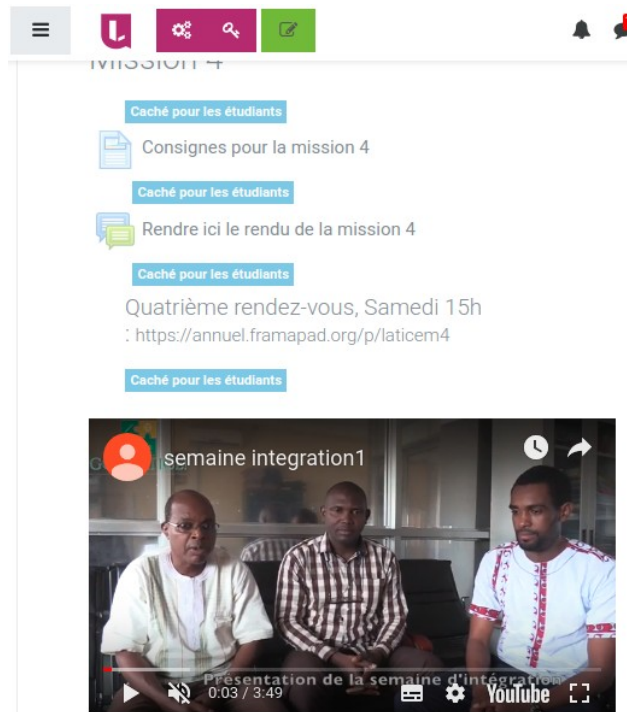


Illustration 43: Screenshot de la semaine d'intégration sur la plateforme LATICE

J4 dimanche 7 juillet

Pause et travail à distance, finalisation des vidéos et mise en ligne.

J5 lundi 8 juillet

Visionnage des vidéos de chaque UE, construction des matrices « 16 semaines » du Curricula.



GO->LATICE!

Licence LATICE 2019- 2021, Fiche de présentation des unités

Unité : Marketing et Communication Multimédia pour les Entreprises ECTS : 6 Intervenant : Faya Doumbo KAMAN,O

Séquences (semaines)	Descriptif	Activités	Travaux	Ressources	Evaluation
Semaine N°10 à 11 6 heures	Appréhender les notions de marketing et de communication	Distinguer les domaines d'action et les activités du marketing et de la communication pour pouvoir mieux les exploiter ensuite	- établir le lien entre marketing et communication ; - définir les principales tâches du marketing ; -définir les principales étapes d'un plan marketing et d'un plan de communication	Cours introductif et documents de référence	Rendu sur l'élaboration d'un plan marketing et d'un plan de communication
Semaine N° 12 à 13 6 heures	Connaître les champs disciplinaires consacrés à l'étude des besoins	- étude du marché ; - étude qualitative ; - comportement consommateur.	Élaborer un questionnaire de collecte de données sur une entreprise ou une association de votre choix, dans le but d'identifier les caractéristiques du marché;	Cours et documents de référence	Rendre un questionnaire de collecte de données sur une entreprise ou une association de votre choix.
Semaine N° 14 à 16 6 heures	Étudier les outils destinés à influencer les désirs découlant des besoins	Maîtriser : - la communication publicitaire ; - le marketing direct	Faire un publipostage d'une information, afficher une	Cours et documents de référence	Faire le publipostage d'une lettre

Illustration 44: Exemple de matrice de Curricula pour le cours Marketing et communication multimédia pour les entreprises.

Démonstration de l'appli mobile permettant de se connecter à la plateforme, création de la vidéo d'introduction de la semaine d'intégration, formulation des missions de la semaine d'intégration, Implantation sur la plateforme.

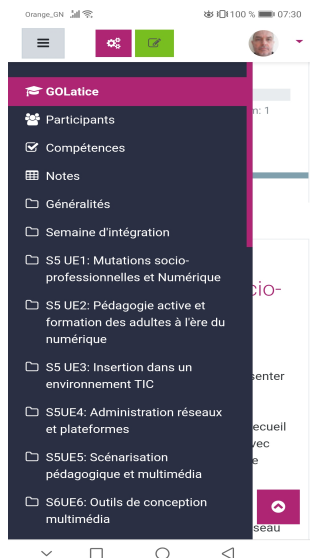


Illustration 45:
implantation des UE dans
le cours LATICE



Illustration 46: Semaine d'intégration LATICE sur Moodle

Définition du planning bisannuel de la formation, organisation en crédits, définition de la forme d'évaluation des stages.

Discussion sur le modèle économique de la licence LATICE.

Semestre 5

- S5 UE1 : Mutations socio-professionnelles et numérique.
- S5 UE2 : Pédagogie active et formation des adultes à l'ère du numérique.
- S5 UE3 : Insertion dans un environnement TIC
- S5 UE4 : Administration Réseaux et Plateformes
- S5 UE5 : Scénarisation Pédagogique et Multimédia

Semestre 6

- S6 UE6 : Outils de conception multimédia
- S6 UE7 : Marketing et Communication Multimédia pour les entreprises
- S6 UE8 : Stage observation découverte de la formation par les TICE en Entreprise

Semestre 7

- S7 UE9 : Techniques de Recherche d'Emploi dans l'Environnement socio-professionnel
- S7 UE10 : Gestion et Design de projet d'entreprise
- S7 UE11 : Projet de formation en entreprise intégrant les TIC
- S7 UE12 : Anglais Professionnel dans un monde numérique
- S7 UE13 : Méthodologie de recueil et de traitement de données

Semestre 8

- S8 UE14 : Stage d'insertion socio-professionnelle

légende : UE STIC, UE SHS, UE polyvalentes et professionnalisantes, Stage

Illustration 47: Planning bisannuel de la formation

J6 mardi 9 juillet

Chaque participant doit prendre le rôle d'un étudiant et doit faire le questionnaire d'intégration puis jouer en temps compressé la semaine d'intégration (en 3 heures), acculturation aux difficultés des enseignants et des étudiants, acculturation aux moyens de communication d'une plateforme d'enseignement à distance et à l'animation de groupe. Découverte du couteau suisse « framapad » et des forums et questionnaires.

QUIZ

1 *

Pour vous l'innovation désigne :

- Une avancée technologique
- Une amélioration produit
- Une combinaison de deux produits

2 *

Qui peut innover?

- La R&D
- La Qualité
- Les techniciens
- Les managers

Illustration 48: Exemple de test pour l'UE1

Travail sur les compétences, les métiers et les UE.

Complétion du référentiel : Domaine, Thème, Compétences clef.

Le référentiel de compétences

Légende : les domaines sont numérotés A, B, C..., les thèmes sont numérotés 1, 2, 3..., les compétences clef sont numérotées a, b, c,.

Domaine A: Former et enseigner avec les pédagogies actives

Thème 1- Pédagogie et andragogie en formation

A.1.a Connaître comprendre situer les grands principes de la pédagogie

A.1.b Connaître la spécificité de l'andragogie au sein de la pédagogie

A.1.c Savoir appliquer pédagogie et andragogie dans le cadre d'une formation

Thème 2- Tice en formation

A.2.a Connaître et distinguer les différentes modalités d'introduction des TICE en formation

A.2.b Être capable d'introduire les TICE dans un dispositif de formation

Thème 3- Enseigner pour apprendre à plusieurs

A.3.a Être capable d'animer un atelier dans un dispositif de formation en utilisant une

Illustration 49: Extrait du référentiel décliné en domaine, thème et compétence

Construction collective du tableau synoptique « Compétences clef, UE et métier ».

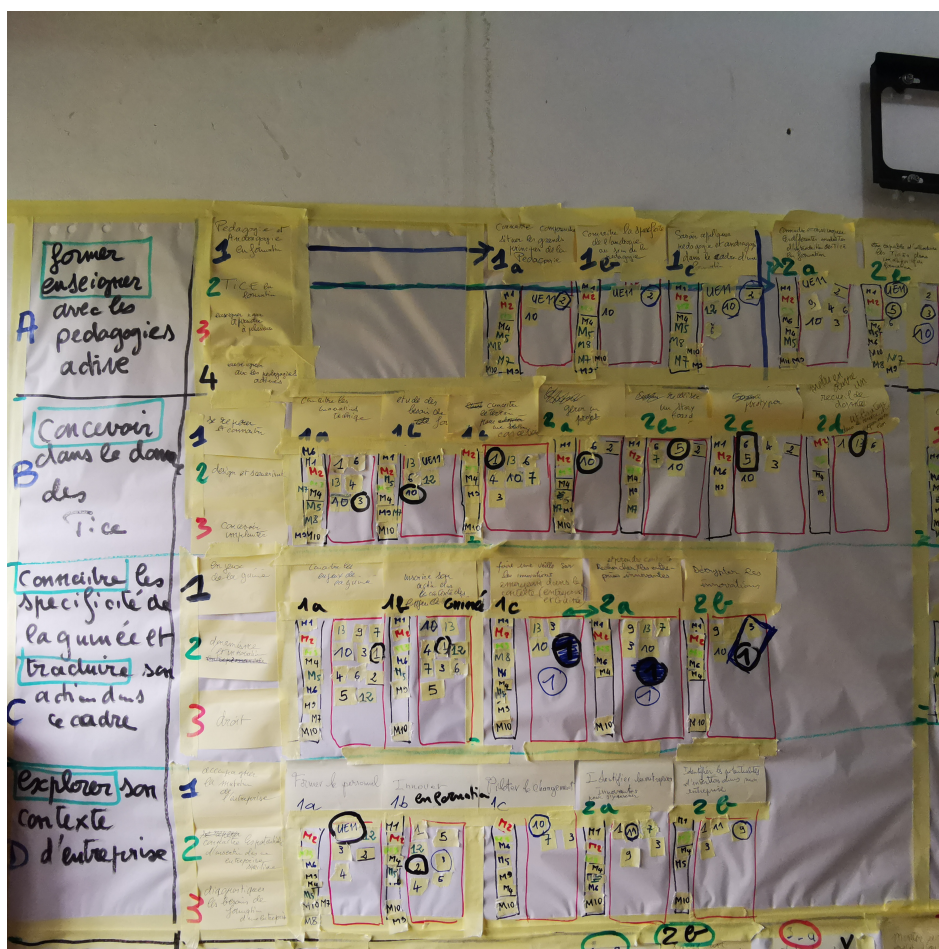


Illustration 50: détail du tableau synoptique

J7 mercredi 10 juillet



Illustration 51: construction collaborative du tableau synoptique



Illustration 52: chaque participant est responsable d'une UE

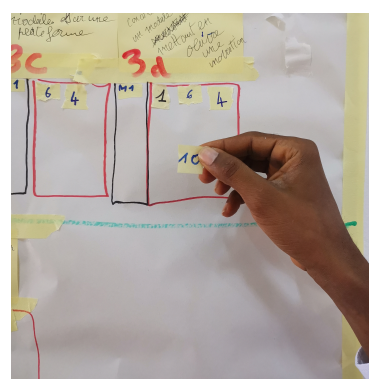


Illustration 53: choix d'une UE pour "construire un module intégrant une innovation"

Mise en correspondance Compétences clef - UE - métier, et arbitrage final.

		UE1	UE2	UE3	UE4	UE5	UE6	UE7	UE8	UE9	UE10	UE11	UE12	UE13	UE14	
<h1>Former et enseigner avec les pédagogies actives</h1>		Mutations Socio-Professionnelles et Numérique														
		Pédagogie active et Formation adultes à l'ère du numérique	XX							X		X	X			X
Thème 1		pédagogie et andragogie en formation														
Compétences a	connaître comprendre situer les grands principes de la pédagogie		XX							X		X	X			X
Compétences b	connaître la spécificité de l'andragogie au sein de la pédagogie		XX						X		X	X			X	
Compétences c	savoir appliquer pédagogie et andragogie dans le cadre d'une formation		XX				X		X		XX	X	X		X	
Thème 2		TICE en formation														
Compétences a	Connaître et distinguer les différentes modalités d'introduction des TICE en formation		X	XX	X		X		X	X	X	X			X	
Compétences b	être capable d'introduire les TICE dans un dispositif de formation		X	XX		XX	X		X		XX	XX			X	
Thème 3		enseigner pour apprendre à plusieurs														
Compétences a	Être capable d'animer un atelier dans un dispositif de formation en utilisant une dynamique par groupe		XX				X		X			XX			X	
Compétences b	Être capable de mettre en place et animer une communauté d'apprentissage ou de pratique en entreprise		X		X			X	X			XX			X	
Thème 4		enseigner avec les pédagogies actives														
Compétences a	Être capable de dynamiser une formation en rendant actif les apprenant		XX			X	X		X		XX	XX			X	

Illustration 54: Exposé synoptique pour le domaine Former et enseigner avec les pédagogies actives

Construction de la charte de l'étudiant.



Charte des étudiants

En enseignement à distance comme en modalité d'enseignement en présentiel, l'apprentissage s'effectue à travers la réalisation de travaux professionnels (réalisés de manière individuelle et/ ou en groupe) et la production d'une réflexion (individuelle et collective) sur les méthodes et les techniques employées.

Trois activités sont encouragées :

- Le travail collaboratif. Il fait partie des métiers de la formation des adultes et des futurs métiers qu'exerceront les étudiants. Il est fructueux pour l'apprentissage par l'entraide. par

Illustration 55: extrait de la charte de l'étudiant

Finalisation des matrices et mise en ligne, production dans chaque UE d'un questionnaire, d'un forum, d'une page WEB, d'un test de type Quizz, présentation du format gift, insertion d'une activité de type devoir.

MoodleLab

S5 UE3: Insertion dans un environnement TIC

- Identifier un outil innovant,
- rédiger un argumentaire,
- imaginer une situation pédagogique dans laquelle il intervient,
- la proto-typer et la présenter ou la faire jouer.

Effet Waouh : l'ensemble des travaux constitue à terme une bibliothèque de référence des innovations techniques en formation.

Attention : comme il s'agit d'une UE pragmatique, il faut bien vérifier que la situation est réellement proto-typée et que tout les verrous techniques sont levés. Si ce n'est pas le cas ne pas valider le travail.

Attention : à l'éthique et à la sécurisation, voir le Jeu du scénario rose et du scénario noir.

Evaluation de la présentation du prototype

Répartition cours travail personnel : 1/3

Posez vos questions ici

Matrice de l'UE
2.6Mo Document PDF

Questionnaire de pré-requis pour l'UE

Répondez à ce questionnaire pour me permettre de mieux vous connaître

COURS: DÉFINITION DE L'INNOVATION

DÉVOIR À RENDRE: DÉFINITION DE L'INNOVATION

QCM

Illustration 56: Exemple d'implantation pour le cours « Insertion dans un environnement TIC ».

Fin de l'atelier et remise des attestations.

6.6 Remerciement

à la Direction de l'innovation pédagogique (DIP) de l'université de Lille (partenaire du projet LATICE) qui a accepté de mettre à disposition sa plateforme Moodle-lab.univ-lille.fr et d'inscrire les participants de l'atelier dans le système d'information de l'université (avec tous les droits d'un personnel enseignant de l'Université de Lille)
à Sylvie Lerouge, Maître de conférence associée au laboratoire CIREL qui a bien voulu effectuer le coaching à distance sur le volet prospectif.