

Éducation et ingénierie de formation multimédia

Option du Master 2^{ème} année (ex DESS)

(Projet)

RESPONSABLE : JEAN RAVESTEIN, MAÎTRE DE CONFÉRENCES

Quelles compétences pour quels projets professionnels ?

Notre MASTER Éducation et ingénierie de formation multimédia offre une formation professionnalisante qui a pour objectif d'**articuler trois principales compétences** correspondant à **trois fonctions professionnelles** :

■ *analyser*

l'existant en matière d'intégration du multimédia dans les dispositifs de formation des organisations (fonction de diagnostic-consultance), ce qui implique des compétences en matière de :

- ▶ théories de l'évaluation
- ▶ management des organisations
- ▶ droit du multimédia
- ▶ ingénierie de formation

■ *construire*

des ingénieries de formation intégrant le multimédia (fonction de concepteur de dispositifs d'apprentissage), ce qui implique des compétences en matière de :

- ▶ foad
- ▶ réseaux et serveurs
- ▶ didactique du multimédia

■ *gérer-accompagner*

des dispositifs de formation intégrant le multimédia (fonction de responsable de formation multimédia), ce qui implique des compétences en matière de :

- ▶ ingénierie pédagogique
- ▶ gestion administrative des parcs informatiques
- ▶ veille technologique

Pourquoi cette formation ?

■ elle est pertinente et adaptée au marché du travail

En effet aujourd'hui, dans les organisations, la formation des personnels est une priorité. Celle-ci doit toujours davantage être concentrée, efficace, accessible. Les outils multimédias contribuent à étendre l'offre interne et externe de formation par leur souplesse, leur richesse, leur accessibilité. La mise en place de systèmes de formation par le multimédia, comprenant Intranet et e-learning via des plates-formes de téléformation, demande une expertise en termes de projet, de pédagogie originale, de connaissances techniques.

■ elle est conçue pour répondre aux nouveaux besoins des organisations

qui cherchent des personnels capables d'analyser des dispositifs, d'inventer et de proposer des solutions de formation innovantes assorties d'une grande consistance en ingénierie pédagogique. Notre formation offre les outils conceptuels et théoriques en Sciences de l'Éducation et les approches techniques et pratiques qui s'y articulent. Elle permet d'acquérir des compétences dans ce nouveau champ de la formation qui utilisera toujours davantage les technologies de l'information et de la communication.

Quels moyens pédagogiques ?

■ une équipe d'universitaires

Professeurs, Maîtres de Conférences, Attachés de recherche, assistés de professionnels dans les domaines techniques et des pratiques professionnelles, assurent les enseignements dans notre centre avec une expérience de plusieurs années.

■ des moyens matériels

- ▶ Les étudiants disposent d'un intranet avec toutes les ressources nécessaires, ainsi que d'un serveur pédagogique dédié à chaque promotion.
- ▶ Un centre documentaire est à leur disposition avec l'assistance d'une documentaliste.
- ▶ L'accès Internet très haut débit, y compris par WiFi, est assuré en permanence dans le centre.
- ▶ Les salles multimédia équipées en PC et Mac permettent de travailler sur les principaux OS.
- ▶ Les salles de conférence sont équipées pour les visioconférences.
- ▶ Une équipe technique assure la maintenance des matériels.
- ▶ Pour les inscrits “en ligne”, la plate-forme dispose de tous les outils autorisant une individualisation et un tutorat efficaces.

Quels contenus ?

Répartis administrativement dans des UE, chacune sous la responsabilité d'un Universitaire, les contenus se divisent en cinq grands domaines :

■ *Domaine 1 : les principales théories qui sont au fondement des Sciences de l'Éducation*

- ▶ Apprentissage et cognition
- ▶ Didactique, pédagogie et fonction formation
- ▶ Évaluation
- ▶ Sociologie et philosophie en éducation et formation

■ *Domaine 2 : les modèles utiles pour comprendre le fonctionnement des systèmes de formation*

- ▶ Modèles systémiques
- ▶ Modèles de la communication dans les organisations
- ▶ Modèles de la complexité dans les organisations

■ *Domaine 3 : l'impact du multimédia dans la formation*

- ▶ Ingénierie de formation multimédia (EAO-AAO)
- ▶ E-learning et plates-formes de téléformation
- ▶ Ergonomie homme-machine

■ *Domaine 4 : les compétences techniques*

- ▶ Dialoguer productivement avec les experts informaticiens des organisations (hard et soft) : acquisition du vocabulaire technique et des principes du fonctionnement des différents environnements informatiques.
- ▶ S'assurer de la pertinence et de la cohérence des options techniques (matériel et logiciel) dans la constitution des environnements de formation multimédia.
- ▶ Gérer et améliorer des environnements informatiques dédiés à la formation.

L'enseignement de ce domaine pourra être relativement personnalisé en fonction du niveau technique des différents étudiants, des projets auxquels ils participeront, des types de postes auxquels ils aspirent.

Il ne s'agira en aucun cas de poursuivre l'objectif de former des experts en manipulation de logiciels dédiés, mais plutôt d'en connaître les avantages, les limites, et surtout de définir les cas et domaines opportuns de leur utilisation.

On considèrera comme acquis à l'entrée en formation l'utilisation rudimentaire des logiciels de bureautique, mais une formation complémentaire approfondie pourra être dispensée.

Toutefois, des enseignements incontournables seront dispensés :

- ▶ Internet : principes, moteurs de recherche, référencement, création de pages Web, plates-formes e-learning
- ▶ Intranet : réseaux, serveurs, bases de données
- ▶ Traitement de l'image et du son
- ▶ Description générale et intérêt comparé des langages de programmation les plus utilisés (VBA, PHP, etc.)

■ *Domaine 5 : la régulation de la formation*

- ▶ Accompagnement méthodologique pour la réalisation du mémoire
- ▶ Régulation des stages et chantiers
- ▶ Aide au traitement informatique des données
- ▶ Aide à la recherche bibliographique

Quelle organisation ? ■ une formation en alternance

Pour répondre à ses objectifs, ce Master se fonde sur le principe de la formation théorique et pratique par alternance et sur une pédagogie du projet, afin que l'étudiant s'implique au maximum dans sa formation.

- ▶ Ainsi alterneront stages de terrain (qui peuvent s'effectuer éventuellement dans votre entreprise ou institution), chantiers de réalisation technique, enseignements universitaires théoriques et méthodologiques, enseignements techniques.
- ▶ L'enseignement est dispensé sous forme d'Unités d'Enseignement (1 UE = 6 crédits européens) réparties sur 10 semaines de 5 jours, entre octobre et juin, dans les locaux de notre centre de Lambesc.
- ▶ Une option "formation en ligne" peut être ouverte selon les effectifs, la formation en présentiel se trouve alors réduite à 5 semaines.
- ▶ Une semaine est organisée hors cursus, en tout début de formation, pour mettre en perspective le projet individuel et proposer une mise à niveau en informatique pour ceux qui le souhaitent.

■ validation

- ▶ L'obtention du Master est subordonnée à la réussite aux épreuves organisées pour valider les modules de formation (UE) sous forme de contrôles individuels ou de productions de groupe, par écrit ou par oral. Ces épreuves sont réparties dans le temps de la formation.
- ▶ Un mémoire professionnalisé doit être soutenu devant un jury composé du directeur du mémoire, d'un universitaire et d'un professionnel.

Quels débouchés ?

Dans les fonctions de consultant, concepteur ou responsable de dispositifs de formation multimédia, sous sa forme précédente (DESS), notre master peut revendiquer pour nos étudiants **un taux de placement très satisfaisant** en termes de nouvel emploi, de reconversion, d'insertion dans des projets ou d'évolution dans une structure.

Nous organisons **une rencontre conviviale avec les anciens étudiants** en début de cursus pour que tous les contacts utiles soient pris. En effet, nous privilégions un fonctionnement par réseau concernant la concrétisation professionnelle de ce diplôme, en particulier à travers les bonnes relations que nous entretenons avec les entreprises publiques ou privées où nos étudiants se placent comme stagiaires.

L'ingénierie de formation sur support multimédia est **un domaine qui est en pleine expansion** vu le développement des techniques haut débit pour la communication et l'investissement massif des institutions, organisations et entreprises dans ce domaine d'avenir.