

Rapport de stage

Manon Boulanger

997114615

TEN-7016 Automne 2022

Bibliothèque de l'Université Laval

Rapport présenté à :

Rokhy Diongue de l'Université Laval

et

Nadia Naffi de l'Université Laval

4 février 2023

## Table des matières

Introduction.....	3
Présentation du stagiaire.....	4
Environnement de travail.....	5
Description des projets, des mandats et de leur réalisation.....	7
Exemple de résolution d'une situation problématique par le stagiaire .....	10
Réflexion sur la formation pratique.....	12
Réflexion sur la formation théorique.....	15
Conclusion.....	18
Bibliographie.....	19
Annexe – Les logiciels utilisés.....	20

## **Introduction**

Ce présent rapport de stage porte sur ma participation au développement d'une formation pour la bibliothèque de l'Université Laval. Ce projet s'inscrit dans le cadre de mes études en technologie éducative au DESS.

Le stage est l'occasion d'apprendre sur le terrain et d'intégrer les notions apprises au cours du programme d'étude dans un contexte professionnel, et ce, supervisé par une personne chevronnée dans le domaine. C'est également un moment propice à la réflexion. Pour ma part, cela m'a permis de porter un regard constructif, à plusieurs niveaux, sur l'expérience que j'ai vécue lors du développement de cette formation.

Dans un premier temps, ce travail présente mon profil académique et professionnel ainsi que l'environnement de travail de mon stage. Je traiterai ensuite des mandats auxquels j'ai participé, qui découlent de la formation. Dans un deuxième temps, je partagerai une situation problématique qui s'est présentée en cours de route. Puis finalement ma réflexion sur l'aspect pratique et l'aspect théorique de cette formation.

## **Présentation du stagiaire**

### **Parcours d'études universitaires et expérience pratique**

Après avoir complété un BAC en communication graphique à l'Université Laval en 2000, la vie m'a amenée à poursuivre mon cheminement de carrière dans un domaine tout autre; les assurances de dommages. J'ai évolué dans ce domaine durant plus de 20 ans. De 2000 à 2020, j'ai occupé les postes d'agente d'assurances et de coach en développement des compétences et intégration d'affaires. En 2019, j'ai décidé de faire un retour aux études, à temps partiel, car l'envie d'élargir mes horizons professionnels et d'exploiter davantage ma créativité mijotait dans mon esprit depuis un bon moment déjà. J'ai donc commencé mon DESS en technologie éducative à temps partiel. J'ai, par la suite, obtenu un poste comme technicienne en multimédia à la formation, toujours pour la même entreprise, ce qui me rapprochait un peu plus de mes aspirations. En 2022, une opportunité inattendue s'est présentée à moi : on m'a approché pour m'offrir d'intégrer une nouvelle équipe œuvrant dans le domaine de la santé en tant que technopédagogue. J'ai alors pris mon courage à deux mains, il n'en fallait pas plus pour sauter à pieds joints dans ce nouveau défi!

### **Objectifs visés pour le stage, en lien avec le programme d'études**

Parlant de défis, ils étaient nombreux dans cette aventure! Tout à fait en lien avec mon objectif principal qui était de mettre en pratique la théorie acquise dans mes cours de technologie éducative. La participation à ce stage avait également pour but de mettre à l'épreuve mes connaissances et mes compétences ainsi que ma capacité à prendre ma place au sein d'une équipe de travail tout en souhaitant avoir un impact positif sur celle-ci. Le fait de développer une formation avec une nouvelle technologie (la réalité virtuelle) allait me permettre d'explorer un nouvel outil pouvant servir à la formation. Finalement, il va sans dire que j'étais consciente que ce projet allait me sortir complètement de ma zone de confort, voilà l'occasion parfaite pour oser aller vers l'inconnu et apprendre à me faire davantage confiance.

## Environnement de travail

C'est à la bibliothèque de l'Université Laval que mon stage s'est déroulé. Celle-ci existe depuis la fondation de l'Université Laval en 1952. Elle se situe sur le campus de l'université, à Québec. Voici comment est définie sa mission sur son site internet :

La Bibliothèque soutient la mission d'enseignement et de recherche de l'Université Laval et s'impose comme vecteur de développement des savoirs. Elle assure l'accès à des collections d'excellence, et favorise la diffusion des connaissances et la préservation du patrimoine. Par son leadership fort et structurant, elle se veut un carrefour où convergent les disciplines et où se tissent des partenariats féconds. Au cœur du campus, elle accueille la communauté dans des espaces physiques et numériques propices à la créativité et à la découverte. (*Mission et mandat | Bibliothèque | ULaval, s. d.*)

Parmi les différents mandats de la bibliothèque, deux d'entre-eux sont particulièrement en lien avec la formation que nous avons développée, soit : « assurer l'accès le plus large possible à l'information en recourant aux moyens classiques et aux nouvelles technologies, accroître les possibilités de repérage de l'information par les moyens les plus appropriés et diffuser l'information à la communauté universitaire ». (*Mission et mandat | Bibliothèque | ULaval, s. d.*)

Le contexte de ce stage était particulier, puisqu'il s'agissait d'un projet unique et innovant qui a émergé d'une collaboration entre la bibliothèque de l'Université Laval et l'entreprise OVA. OVA propose une technologie immersive avec son logiciel StellarX qui utilise la réalité virtuelle. Les responsables du projet étaient : madame Catherine Lamy, bibliothécaire spécialisée en pédagogie universitaire, madame Andréane Sicotte, conseillère en pédagogie universitaire et madame Nadia Naffi, professeure à l'Université Laval et chercheuse principale pour la FormationMéta.

Le stage s'est déroulé durant la session d'automne soit, du 6 septembre au 16 décembre 2022, à raison de 10 heures par semaine, dont 8 heures en présentiel, au Pavillon Jean-Charles-Bonenfant. Un espace y a été aménagé spécialement pour le développement de la formation et l'utilisation du matériel pour expérimenter celle-ci dans la réalité virtuelle. Pour constituer l'équipe de travail de la FormationMéta, madame Naffi a réuni sept personnes (stagiaires, auxiliaires et professionnels

de recherche) issues principalement des domaines de la technologie éducative et du design 3D. Le développement d'une formation en réalité virtuelle était pour nous tous une nouvelle expérience! Le poste que j'ai occupé dans ce stage n'a pas été défini spécifiquement avec un titre. Bien sûr, l'objectif était de mettre en pratique mes acquis dans mon domaine d'étude en technologie éducative, mais mon implication dans le projet a été très variée. Je me suis impliquée à l'élaboration et à la recherche du scénario de la formation. J'ai collaboré au développement en faisant la production de médias; photos, graphiques, sonores et vidéos. J'ai participé à la compilation de plusieurs données en lien avec le projet. Et finalement, j'ai pris part aux présentations qui ont été faites à l'intention des partenaires de la bibliothèque ainsi qu'à la ministre de l'Éducation supérieure, madame Pascale Déry.

## **Description des projets, des mandats et de leur réalisation**

Comme mentionné précédemment, la particularité de ce projet était que la technologie utilisée pour développer la formation a été déterminée avant la formation elle-même. Normalement, la ou les technologies sont choisies en fonction de la formation que l'on souhaite développer. Cela permet de sélectionner celles qui serviront le plus efficacement les besoins de la formation.

Le mandat principal qui nous a été confié est celui de concevoir et de développer une formation permettant d'apprendre à lire et utiliser une cote de livre (ou celles d'autres ressources) pour être capable de les situer et de les retrouver dans la bibliothèque. Les responsables du projet ont choisi cette thématique puisqu'il n'est pas rare de voir des utilisateurs en difficulté pour trouver un ouvrage. Le public cible de cette formation est donc très large puisqu'il est composé de tous les utilisateurs de la bibliothèque susceptibles d'avoir besoin d'aide pour comprendre comment chercher et trouver tous les types de ressources disponibles sur place.

Plusieurs tutoriels sont accessibles en ligne sur le site internet de la bibliothèque, ils donnent entre autres des astuces d'utilisation avec l'outil de recherche. Toutefois, aucun ne traitait du sujet du repérage des ressources à partir des cotes sur les lieux physiques de la bibliothèque. La formation aurait donc pour but de former les apprenants sur la procédure pour retrouver une ressource en se basant sur son système de classification. Par la même occasion, cela permettrait d'expliquer le système de classification LC (Library of Congress), qui est le système majoritairement utilisé à la bibliothèque de l'Université Laval.

Pour réaliser le mandat principal, nous avons dû partir à la découverte du Logicel StellarX fourni par OVA. Pour certains d'entre nous, dont moi-même, il s'agissait d'une première expérience avec la réalité virtuelle. Des membres de l'équipe d'OVA ont été disponibles pour répondre à nos questions lorsque nous avons rencontré des difficultés. Toutefois, l'exercice derrière cette expérimentation et cet apprentissage en mode autonome a été de noter et de détailler tous les aléas de notre parcours. Cela a eu pour but d'alimenter OVA sur notre cheminement, pour qu'ils puissent par la suite s'en servir afin d'améliorer et peaufiner leurs supports aux utilisateurs pour de futurs clients novices avec cette technologie.

Tous les constats réalisés durant le projet et les notes importantes ont été consignés dans un document qui a été remis à la bibliothèque en fin de projet, dans le but de fournir des informations utiles pour le développement futur d'autres formations (quoi faire, quoi éviter, les logiciels utilisés, etc.).

La familiarisation avec cette technologie a été un défi de taille, il a fallu apprendre à utiliser le casque de réalité virtuelle et les manettes. L'utilisation du logiciel ne s'est pas faite sans difficulté, car la reconnaissance du matériel de réalité virtuelle par le logiciel StellarX requiert une procédure spécifique où plusieurs applications entrent en jeu.

Rapidement, il a fallu amorcer une réflexion pour trouver un angle intéressant pour développer la formation, c'est à ce moment que, en parallèle avec l'exploration du logiciel StellarX, madame Naffi a mis l'équipe au défi de trouver certains livres dans la bibliothèque. Nous avons donc expérimenté la recherche de documents et nous nous sommes aussi heurtés à des difficultés tout comme le public visé par notre formation. Cet exercice a été pour nous un point de départ marquant pour amorcer une réflexion sur la formation à développer.

Nos expertes du contenu, Catherine Lamy et Andréane Sicotte nous ont expliqué le fonctionnement du système de classification LC (Library of Congress). Elles nous ont accompagnés dans la bibliothèque afin de nous faire découvrir l'espace, les termes à utiliser pour situer les livres et la procédure à suivre pour trouver les ressources.

Pour développer l'idée de départ, nous avons travaillé de petites séances en sous-groupes de deux à trois personnes. Par la suite, nous avons mis en commun nos idées et « brainstormé » tous ensemble. Les idées retenues ont été inscrites sur un grand tableau blanc. Pour développer les sections du scénario, madame Naffi nous a placés en petits groupes de conception afin de développer individuellement chacune des parties du scénario, pour ce faire nous avons utilisé Miro afin de détailler minutieusement toutes les informations nécessaires à la production (narrations, description des médias, etc.). Au même moment, deux personnes de l'équipe, qui avait des connaissances et de l'expérience dans le design 3D, se sont mises à la tâche pour créer la réplique



du 4<sup>e</sup> étage de la bibliothèque qui a été défini comme l'environnement de notre formation. En même temps que l'on développait l'idée, nous faisons la découverte des possibilités, mais également des limites du logiciel. Constamment, il nous a fallu nous réajuster pour nous assurer de la faisabilité de ce que nous étions en train de développer.

Madame Naffi a créé un calendrier des étapes de réalisation qui nous a aidés à respecter les échéanciers, puisqu'une fois les scénarios développés, il nous fallait produire la formation avec tout son contenu et également faire des tests d'usabilité.

Pour développer et produire la formation, nous avons eu besoin de plusieurs logiciels et applications ([voir l'Annexe](#)). Tout comme les autres membres de l'équipe, certains logiciels m'étaient familiers, et d'autres pas. Nous avons dû nous retrousser les manches pour apprendre et développer nos compétences en nous informant et en expérimentant.

## Exemple de résolution d'une situation problématique par le stagiaire

J'oserais dire que l'ensemble de ce projet s'est réalisé sous le thème de la résolution de problème considérant que le matériel et la technologie utilisée étaient méconnus pour l'ensemble de l'équipe. J'ajouterais toutefois que dans ce contexte, une situation problématique n'est pas synonyme d'un enjeu négatif, mais signifie plutôt un défi pour atteindre un objectif.

Lorsque nous avons convenu de l'idée générale du scénario pour la formation, nous avons dû nous entendre sur les moyens d'accompagnement du participant à l'intérieur même de la formation pour qu'il puisse être guidé tout au long de son parcours. Nous avons alors été confrontés à différents enjeux. Il nous semblait intéressant de faire interagir un ou plusieurs personnages avec le participant, malheureusement le logiciel StellarX n'offrait pas d'avatars ou de personnages modélisés en 3 dimensions dans sa bibliothèque de contenus. D'autre part, aucun budget n'avait été prévu pour l'achat d'objets modélisés en 3D et nous n'avions ni le temps, ni l'expertise de produire nous-mêmes des personnages de ce type. Nous nous sommes donc tournés vers une nouvelle solution. Le moteur de recherche de la bibliothèque est déjà identifié et connu sous le nom de Sofia, un logo la représentant existe également, nous avons donc décidé d'utiliser ce personnage en 2 dimensions, mais encore fallait-il trouver comment l'intégrer et l'animer pour le rendre intéressant. Ayant participé à des recherches en lien avec les « deepfakes », madame Naffi nous a proposé d'essayer différentes applications pour animer le graphique représentant le visage de Sofia. Bien que l'idée ait été excellente, les résultats eux n'étaient pas au rendez-vous, car la reconnaissance faciale ne fonctionne pas sur un graphique comme elle le fait avec la photo d'une personne. L'idée a continué à faire son chemin et je me suis rappelé avoir déjà vu une démo dans laquelle on faisait l'animation d'une marionnette avec un logiciel de la suite Adobe (Character Animator). Je n'avais toutefois jamais expérimenté ledit logiciel. En fouillant sur YouTube, j'ai visionné des tutoriels qui m'ont permis de comprendre que pour animer un personnage, celui-ci devait être dessiné en vecteurs afin de pouvoir isoler chacune des parties pour ensuite les animer de façon indépendante.

J'ai alors proposé à l'équipe de retracer le graphique de Sofia avec Adobe Illustrator pour avoir le personnage en vecteur, en y ajoutant des pupilles et une bouche pour avoir accès à plus de

possibilités au niveau de l'animation. L'idée a été retenue, car elle avait l'avantage de n'impliquer aucune dépense supplémentaire puisque une collègue et moi avions accès à la suite Adobe pour développer le personnage et le temps que nous avions pour la réalisation était suffisant. De plus, l'idée d'introduire le personnage emblématique de la recherche de document déjà connu à la bibliothèque était tout à propos!

Le logiciel Character Animator nous a demandé un peu de temps et d'ajustements pour arriver à le maîtriser suffisamment pour obtenir un résultat satisfaisant. Une fois toutes les images intégrées, l'ajout des bandes sonores de narration en cohérence avec les mouvements du personnage s'est fait très rapidement.

L'intégration du personnage de Sofia au moment de l'accueil dans l'activité nous a permis de transmettre les informations nécessaires au participant pour la réalisation de son parcours de formation. Comme nous étions enchantés d'avoir intégré le personnage, notre premier réflexe a été de vouloir l'intégrer encore sous forme de vidéo à chacune des étapes du parcours de formation pour poursuivre l'accompagnement de l'apprenant. À un certain moment, je me suis mis à avoir un doute quant à l'utilisation répétée de l'intervention visuelle du personnage, j'ai donc soulevé ce point lors d'une discussion de groupe. J'ai exprimé mon malaise du fait que bien que nous n'avions pas choisi la technologie avec laquelle nous travaillons, il serait intéressant d'utiliser son potentiel autant que possible. Mon point était que d'animer un personnage en 2D dans une vidéo était également réalisable sur n'importe quelle formation accessible sur un ordinateur. Comment pourrions-nous exploiter le déroulement de la formation autrement que ce qu'il serait possible de faire avec une formation en ligne? J'ai alors proposé que le personnage de Sofia s'adresse au participant en lui mentionnant qu'il avait, à la suite de l'interaction, toutes les informations nécessaires pour exécuter son défi (celui de trouver un livre à partir d'une cote donnée). Le participant aurait donc à explorer lui-même l'espace et à utiliser les repères visuels et sonores dans l'environnement virtuel (panneaux signalétiques, rétroactions sonores) pour trouver son chemin. La représentation visuelle du personnage de Sofia n'était donc plus requise pour la suite et l'on remettait l'apprentissage du participant entre ses mains par l'expérience qu'il allait vivre dans l'espace de formation. Nous avons simplement ajouté des consignes sous forme de narration à des endroits stratégiques pour éviter que le participant s'égaré ou se décourage durant son parcours.

## Réflexion sur la formation pratique

Ma participation à ce projet de stage a suscité en effet plusieurs réflexions. Des réflexions qui ont été provoquées directement par les expériences pratiques que j'ai vécues dans cette aventure. Cela m'a permis de saisir davantage certains aspects importants du rôle de concepteur pédagogique et également de mieux me définir dans ce rôle tant au niveau de mes forces que de mes faiblesses.

Je peux assurément dire que je me suis lancée dans ce projet avec beaucoup d'intérêt et une envie profonde d'apprendre, mais également avec un grand sentiment d'imposture. J'avais pour objectif premier d'approfondir et d'élargir mes connaissances afin de gagner en confiance quant à mes compétences en conception pédagogique. Ce que je n'avais pas envisagé, et qui s'est produit, c'est que j'ai également développé ma confiance en prenant conscience de compétences et d'aptitudes que je possédais déjà et que j'ai pu mettre à profit durant ce mandat.

De prime abord, je me connais suffisamment pour savoir que généralement j'ai de la facilité à créer des liens de confiance avec les gens, et ce, assez rapidement lorsque je suis à l'aise dans l'environnement dans lequel je me trouve. Le contexte du stage a été pour moi un environnement parfait puisque chaque membre de l'équipe est arrivé avec un bagage d'expériences différentes et un profil unique. Aucune compétition n'était perceptible au sein du groupe et nous avons tous fait le choix de participer à ce projet dans le but commun d'apprendre et de développer nos compétences dans notre champ d'études. Ce climat favorable m'a permis de réaliser que lorsque je ne ressens pas de pression en lien avec la compétition, je m'épanouis, je deviens plus confiante et ma capacité à entrer en relation avec les autres prend une forme différente, ce qui m'a permis d'agir, j'oserais dire, comme une leader positive dans ce projet. Je m'étais lancé le défi de prendre ma place durant le stage, mais j'ai l'impression que je n'ai pas eu à faire tant d'effort pour la prendre, tout s'est fait naturellement. J'ai plutôt ressenti que ce sont les autres, qui ont fait émaner cette énergie et ce dynamisme en moi.

Ce projet m'a également fait prendre conscience de l'importance du respect de la méthodologie de travail ainsi que du rôle majeur qu'a un chargé de projet lorsque plusieurs acteurs y participent. Au départ, lors de ma première exploration dans le monde de la réalité virtuelle, j'avais un

sentiment d'incompétence parce que tout cela était nouveau pour moi. Ce sentiment me poussait à ressentir le besoin de devenir à l'aise avant de commencer quoi que ce soit dans le développement de la formation. Mais les délais étant ce qu'ils sont, il fallait commencer sans tarder pour être en mesure de respecter l'échéancier. Ce n'est pas la première fois que j'ai ce sentiment où j'aimerais maîtriser parfaitement la matière avant de me plonger dans un projet de formation. C'est une observation que je garde en tête afin de travailler cet aspect dans le futur, puisque je sais très bien que je n'ai pas besoin d'être experte de contenu pour développer une formation, il y a des gens très compétents qui sont là pour veiller à cette tâche.

La structure de travail établie par Madame Naffi a permis que chacun puisse avancer dans le projet sans nuire ou ralentir le travail des autres, tout en gardant une cohérence dans le projet. Lorsque je parlais plutôt du rôle capital du chargé de projet, et bien, Madame Naffi a agi ni plus ni moins comme une chef d'orchestre dans tout le processus, cela nous a permis de travailler de façon ordonnée et efficace. C'est sur de grands tableaux blancs que les sections de la formation ont été inscrites ainsi que les tâches à faire pour chacune d'elles. À partir de là, les tâches ont été distribuées de façon équitable en fonction de nos profils et de nos compétences. Régulièrement, nous nous réunissions pour faire le point de l'avancement des tâches et pour faire des réajustements aux besoins. Madame Naffi a également dessiné un tableau représentant les journées de travail à la bibliothèque et l'avancement prévu des étapes du projet. Le fait d'avoir ces plans de travail sous les yeux, en tout temps, rendait le projet pour moi très concret, cela me faisait également sentir l'échéance arrivée et l'urgence de s'activer pour être en mesure de livrer la formation à temps. Je suis convaincue que si nous n'avions pas bénéficié de l'expertise quant à l'organisation de projet de madame Naffi, il aurait été impossible de parvenir à nos fins à temps. Je garde en mémoire, de cette expérience, la rigueur nécessaire quant à la planification d'un projet dès le départ, pour assurer son bon déroulement.

Du côté de ma planification personnelle, je reconnais que ma façon de procéder n'a pas toujours été optimale. À vouloir sauter dans la production rapidement sans me structurer au préalable, j'ai perdu du temps plutôt que d'en gagner. Ce fut le cas lors de l'enregistrement des bandes sonores pour la narration du personnage de Sofia. J'ai fait les enregistrements par petits bouts les uns après les autres, sans leur attribuer de noms spécifiques. Je n'ai pas réfléchi aux complications que cela

générerait pour distinguer les extraits lorsqu'on allait en faire la sélection. J'en prends bonne note pour la prochaine fois!

Je retiens également que la notion de détails est très importante lorsqu'on travaille en équipe et même lorsqu'on travaille seul si le travail est susceptible d'être repris ou continué par quelqu'un d'autre. Je m'explique, jusqu'à présent j'ai souvent eu à développer et produire mes idées seule, j'ai donc généralement une idée claire dans ma tête de ce que je veux produire, mais je n'ai pas pris l'habitude de tout décrire dans le détail. Évidemment puisque cela représente une perte de temps; c'est plus clair dans ma tête que ce que cela pourrait l'être dans une description! Toutefois, lorsque l'on ne travaille pas seul dans un projet cette méthode de travail n'est pas viable. Il faut non seulement décrire et illustrer ses idées dans le scénarimage, il faut les détailler de façon minutieuse pour permettre aux autres membres de l'équipe d'interpréter la même chose que nous juste à la lecture du scénario. Ce même constat, j'ai pu le faire également avec mes notes du journal d'autoformation que nous devons remplir à chaque journée de travail. Pour être utiles, celles-ci devaient être détaillées et suffisamment expliquées pour être compréhensibles pour une tierce personne qui n'a pas vécu mon expérience.

Finalement, j'ai appris que le réajustement est possible au cours de la production d'un mandat. C'est toujours une source de stress pour moi de définir la faisabilité d'un projet dans le temps. Quand on me demande combien de temps un projet va me prendre, cela est toujours très abstrait et me rend mal à l'aise. Je crains de mettre trop de temps ou pas assez... Faire la planification de ce projet en particulier était une tâche difficile puisque nous utilisions une technologie inconnue. Au départ, nous avions l'ambition de développer trois mises en situation pour permettre à l'apprenant de faire l'exercice de la recherche de différentes ressources, car il n'y a pas que des livres à la bibliothèque. Rapidement, il est devenu évident que nos ambitions dépassaient largement nos capacités dans l'échéancier prévu. Nous avons donc entrepris de développer adéquatement une mise en situation, tout en gardant en tête que s'ils nous étaient possibles nous pourrions en développer une autre par la suite, si le temps le permettait. Cette décision a été cruciale, car si nous nous étions entêtés à poursuivre le plan de départ, trois formations auraient été commencées et aucune n'aurait été terminée. Je retiens donc qu'il faut parfois prendre du recul pour redéfinir le plan afin d'arriver à destination au moment prévu.

## Réflexion sur la formation théorique

Cette présente section traite des liens entre mes apprentissages acquis durant le projet de stage et les connaissances théoriques acquises dans mes cours au DESS. D'entrée de jeu, ma participation à ce projet d'envergure m'a fait réaliser à quel point il est crucial de suivre un modèle d'ingénierie pédagogique pour structurer et planifier le processus de développement d'un projet, heureusement, ce sujet faisait partie du premier cours (TEN-7001) que j'ai suivi lorsque j'ai commencé mes études au DESS en technologie éducative. Les étapes du modèle nous guident afin de nous permettre de réaliser et d'atteindre les objectifs du projet de formation. Ces étapes, qui au début de mes études m'apparaissaient plutôt abstraites, se sont tout à fait concrétisées dans la pratique! Dans le projet qui nous concerne, rapidement nous avons compris qu'un modèle agile tel que SAM2 (Successive Approximation Model) s'imposait.

Le développement de cette formation a débuté avec une rencontre de « brainstorming » avec tous les membres de l'équipe puis nous avons enchainé avec la conception d'un prototypage collectif. Comme ce projet requérait le développement d'une formation en même temps que l'on apprivoisait la technologie, nous devions parfois sauter d'une étape à l'autre pour apporter des ajustements afin de nous assurer que ce qui serait développé sur papier serait fonctionnel dans la formation. De ce fait, plusieurs itérations nous ont permis d'apporter des améliorations au projet en fonction des tests et des apprentissages faits en cours de productions. Comme cette dernière se faisait en l'interne par les membres de l'équipe, cela nous rendait plus flexibles dans nos actions. Le contexte aurait été bien différent s'il avait fallu s'arrimer avec une équipe externe plus détachée du projet. J'ai remarqué également que le fait de revenir en boucle sur les étapes nous gardait dans la réflexion et le questionnement à savoir si nos décisions étaient toujours bien alignées avec les objectifs de la formation.

Les cours TEN-7006 (Design de systèmes d'enseignement et de formation) et TEN-7015 (Développement des systèmes d'enseignement et de formation) m'ont très certainement aidé autant dans l'étape du prototypage, dans l'étape du design du scénarimage, que dans celle de la production. Le développement du projet que nous avons réalisé dans ces cours m'a permis, même au stade d'études, de concrétiser la théorie par la mise en pratique faite par le développement d'un

projet de formation dans le cadre même du cours. Cela m'a également permis de m'approprier les outils utiles au design et au développement de la formation (prototypage, FlowChart, scénarimage, etc.). Par exemple, lorsque nous avons commencé à détailler sur papier le scénario, tout de suite j'étais à la recherche d'un canevas pour nous permettre de développer nos idées dans une structure adaptée pour faciliter son utilisation par la suite, le temps de la production venue. Les projets développés durant ces cours nous ont également préparés au travail d'équipe, il faut se le dire, ce n'est pas toujours facile de travailler avec des gens que l'on ne connaît pas, on apprend à s'adapter!

Dans le cours TEN-7016 une portion était consacrée à un journal d'autoformation où l'on devait expérimenter des développés des connaissances et des compétences en lien avec certains logiciels et applications (ex. : Photoshop, Camtasia, etc.) Je me rappelle avoir adoré effectuer ce travail! J'avais du temps dédié pour apprendre ce que je voulais apprendre, mais que je ne prenais jamais le temps de faire! Bon, j'avoue que pour moi, juste le faire était amusant, mais au-delà du plaisir je me rends compte que c'est tellement important de développer des compétences transversales dans notre domaine. Tous les concepteurs n'ont pas à prendre part à l'étape du développement, mais un minimum de connaissances sur les logiciels et leurs possibilités permet de produire des scénarios plus clairs pour la production, d'exploiter davantage les possibilités des logiciels et de trouver des solutions lorsque le plan A ne fonctionne pas, comme j'ai pu le faire pour le personnage Sofia dans notre projet!

Un autre élément qui ressort de cette réflexion c'est l'apprentissage face à la critique. Tout au long de ces cours, nous avons appris à échanger entre équipes sur nos projets. Nous avons la tâche d'évaluer le travail des autres en suggérant des solutions aux éléments qui nous semblaient moins bien réussis. Selon moi, nous gagnons beaucoup à faire un tel exercice, premièrement, cela nous apprend à accueillir la critique et à nous en servir de façon constructive, deuxièmement, cela nous donne accès à des perceptions différentes des nôtres et justement, les formations, nous les faisons principalement pour les autres! Pour ma part, je crois que c'est un apprentissage que j'ai réussi à bien intégrer et qui m'a servi durant ce projet. Tous les commentaires que j'ai reçus durant ce stage, je les ai saisis comme une opportunité d'amélioration et de perfectionnement.



Pour la suite de mes études, je suis en réflexion à savoir si je bascule mon DESS en maîtrise. Ce n'est pas tant le diplôme qui m'intéresse, mais plutôt la possibilité d'apprendre davantage. À coup sûr, je veux m'inscrire au cours « Design de l'expérience utilisateur », car mon cœur balance souvent entre le développement et la production de la formation, heureusement mon travail actuel me permet de toucher à ces deux mondes. À ce sujet, j'aurais aimé que le programme d'étude offre des cours qui touchent à la production. Certains emplois, comme le mien, nous amènent à être polyvalents, je ne suis certainement pas la seule à participer au design ainsi qu'à la production des formations. C'est donc une option que je suggère d'ajouter!

Ce que je souhaite apprendre et que je ne maîtrise pas en ce moment, c'est faire la planification d'un projet et son échéancier. Je crois que le cours « Gestion de la e-formation en entreprise » pourrait répondre à ce besoin. Je souhaite également travailler sur moi-même, ou plutôt sur ce ressenti, à avoir constamment besoin de maîtriser le sujet pour débiter une production, j'ai de la difficulté à identifier le « juste assez » pour être en mesure de développer une formation, je ne crois pas qu'un cours en particulier dans ceux qui sont proposés actuellement va m'enseigner cela, mais j'imagine que le temps et l'expérience m'aideront à améliorer cet aspect.

Sinon, peut-être ferais-je un second stage pour vivre une autre aventure et une expérience différente, mais tout aussi enrichissante. Maintenant que j'ai acquis plus de confiance en mes capacités peut-être que je serais en mesure de travailler avec une équipe de gens expérimentés sans avoir ce fameux syndrome de l'imposteur qui me poursuit.

## Conclusion

En conclusion, j'ai pu constater, encore plus en écrivant ce rapport, à quel point les expériences d'apprentissage sont enrichissantes sur plusieurs plans. Dans la pratique, les théories prennent vie et donnent un sens à nos actions au cours d'un projet. Elles guident nos choix et nos décisions. L'expérience nous forme aussi lorsqu'on se trompe ou que l'on rencontre un problème et que l'on doit chercher des solutions. L'expérience de travailler en équipe nous apprend à collaborer, à utiliser nos forces et celles des autres pour atteindre un but commun. La participation à ce stage m'a permis de mettre en lumière mes forces et aussi les éléments que je souhaite améliorer dans le futur. Je suis fière d'avoir osé sortir de ma zone de confort dans un projet si particulier, je suis fière de m'être impliquée et d'avoir contribué à la réalisation de ce projet innovant pour la bibliothèque. Je suis maintenant prête pour un nouveau défi!

## Bibliographie

*Mission et mandat* | Bibliothèque | ULaval. (s. d.). <https://www5.bibl.ulaval.ca/labbibliotheque/mission-et-mandat>

LaMotte, A. (2022, 11 août). Le modèle SAM pour les concepteurs pédagogiques. *Les essentiels du e-learning*. <https://blogs.articulate.com/les-essentiels-du-elearning/sam-une-approche-de-conception-e-learning-plus-agile-que-le-modele-addie/>

## Annexe – Les logiciels utilisés

Logiciels/Applications	Usage
<b>Audition (suite Adobe)</b>	Traitement des médias sonores
<b>Audacity</b>	Traitement des médias sonores – Logiciel gratuit
<b>Blender</b>	Modélisation 3D et animation – Logiciel gratuit
<b>Camtasia</b>	Montage vidéo et enregistrement vocal
<b>Character Animator (suite Adobe)</b>	Animation de personnage 2D
<b>Illustrator (suite Adobe)</b>	Conception d'images et de graphiques vectoriels
<b>Maya</b>	Modélisation 3D et animation
<b>Miro</b>	Outil collaboratif pour la création du scénarimage
<b>Notes-Iphone</b>	Application pour numériser
<b>Photopea</b>	Traitement de l'image – Logiciel gratuit
<b>Photoshop (suite Adobe)</b>	Traitement de l'image
<b>Steam</b>	Distribution de contenu et voie d'accès à Steam VR
<b>Steam VR</b>	Voie d'accès à Stellar X qui permet la reconnaissance du casque et des manettes Oculus
<b>Stellar X</b>	Environnement de la formation
<b>Teams</b>	Communication entre les membres de l'équipe et répertorie les données/médias.