

Annexe 3 : Formation en e-learning sur Mentor

a. Charte graphique et structure d'une formation

La charte graphique de Mentor prévoit une organisation des contenus en 2 ou 3 colonnes selon le format de cours et les choix effectués par les concepteurs :

- Une colonne de gauche escamotable permettant à l'apprenant d'accéder à ses badges, son tableau de bord ;
- La colonne centrale accueillant les contenus de formation ;
- La colonne de droite avec un sommaire de la formation et d'autres blocs ajoutés selon les besoins.

Selon la taille de l'écran, ces colonnes peuvent être réagencées pour privilégier le contenu de la formation. La plate-forme est donc nativement « *Responsive design* ».

b. Scénarisation des activités et granules de formation

Les formations proposées sur Mentor sont structurées autour d'un scénario pédagogique plus ou moins complexe et des activités proposées aux apprenants. Ces activités peuvent prendre des formes très diverses comme des granules d'auto-formation médiatisées et interactives, des activités sociales entre pairs comme des forums de discussion ou des classes virtuelles ou encore des activités d'écriture collaborative.

Plusieurs possibilités sont offertes pour proposer des granules d'auto-formation médiatisées et interactives : vidéos, audio, modules au format SCORM, Activités interactives H5P.

Ces granules doivent pouvoir s'intégrer dans la formation (ou dans le cours selon la terminologie Moodle). Leur contenu doit pouvoir s'adapter automatiquement à la taille d'écran de l'appareil mobile ou de l'ordinateur de l'utilisateur.

Concernant les vidéos, l'intégration directement dans le cours est vivement déconseillée. L'utilisation de la plate-forme de streaming de Mentor avec un lien direct dans le cours est préconisée.

c. Compatibilités avec les systèmes

Les granules de formation doivent être compatibles avec les systèmes d'exploitation les plus courants du marché (Windows, IOS, Linux, Android) dans leur version en cours à la date d'acquisition de la formation mais également dans les versions des 5 années précédentes.

Les granules de formation doivent être compatibles avec les navigateurs les plus utilisés (Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Safari, Opera) dans leur version en cours à la date d'acquisition de la formation mais également dans les versions des 5 années précédentes.

Les modules de formation doivent être produits en respectant la norme SCORM 1.2. La production ne doit pas embarquer de Flash ou nécessiter l'installation d'un plugin pour pouvoir fonctionner.

d. Consommations du réseau et des ressources machines

Chaque capsule ou module de formation doit pouvoir être chargé sur un ordinateur ou un périphérique mobile disposant d'une connexion réseau standard. Le test de conformité à cette exigence sera de lancer la capsule à partir d'un smartphone connecté en 4G ou d'un ordinateur connecté à l'ADSL.

Les vidéos devront être livrées en deux versions : une version basse résolution (SD) et une version de moyenne résolution (HD – 1280x720) au format MP4 (H.264) et l'audio en AAC. Une version haute résolution pourra être livrée également (1980x1080).

Les modules de formation doivent pouvoir être suivis dans leur intégralité et avec fluidité sur des ordinateurs dotés d'un minimum de 4 Go de RAM et des périphériques mobiles dotés d'un minimum de 1 Go de RAM.

e. *Accessibilité numérique (RGAA)*

Dans un souci d'accessibilité, l'export des modules de formation doit être compatible HTML 5. Le Flash, qui n'est plus supporté par les navigateurs est à proscrire.

Le sous-titrage des vidéos doit être livré dans un fichier séparé au format .SRT. Le chapitrage des vidéos doit être livré dans un fichier au format .VTT.