



Valérie SALLAZ

valerie.sallaz.designpedago@outlook.com

+33 (0)6 73 69 29 40

DESIGNER PEDAGOGIQUE

- PILOTAGE DE PROJETS D'INNOVATION PEDAGOGIQUE
- INGÉNIERIE PEDAGOGIQUE
- CONCEPTION ET ÉCRITURE

« Je mets en adéquation contenus, méthodes, outils et moyens, toujours dans une approche à la fois pragmatique et innovante, qui place l'apprenant et son désir d'apprendre au centre du projet, de la conception à l'évaluation de la formation. »



*Designer pédagogique
free-lance*

APPRENDRE À APPRENDRE



*Maître de Conférence associée,
Responsable du Master 2 « Stratégie
et Communication Digitale »*



Responsable Formations

dæsign



2009

Écriture et pilotage de projets e-learning, serious games basés sur la simulation, et dispositifs de formation



2014

Analyse de besoins de formation, conception de dispositifs blended, écriture, enseignement/recherche





PROFIL

CONCEPTION DE DISPOSITIFS DE FORMATION

Ingénierie pédagogique – Innovation - Valorisation du présentiel - Formation de formateurs

Mes champs d'intervention

- **Concevoir le projet de formation** : spécifier les objectifs, cadrer le périmètre, choisir les outils et modalités de formation et d'évaluation

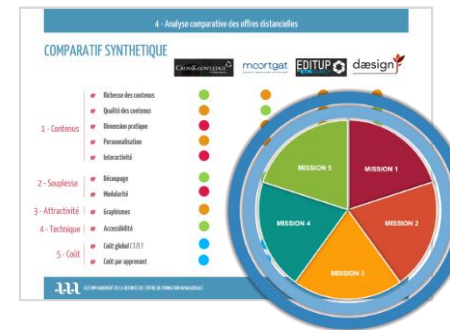
→ *Le penser d'emblée comme un **dispositif global***

- **Innover** : proposer aux apprenants des modalités et outils d'apprentissage actuels, pour valoriser et dynamiser la formation (serious games, e-learning, MOOCs...)

→ *Dynamiser et valoriser la formation en associant aux **qualités humaines et pédagogiques du présentiel** celles des **outils numériques***

- **Accompagner** : aller à la rencontre des apprenants (questionnaires pré/post-formation) et outiller les formateurs (kits de formation, guides d'animation...)

→ *Se tenir au plus près de ceux qui font et vivent la **formation***



Fondamentaux de l'homéo (CEDH, 2015)

Création d'un outil e-learning à destination des médecins qui se forment à l'homéopathie.

L'outil a été conçu pour s'intégrer à la formation en salle existante, de manière à proposer un parcours complet aux apprenants.



Offre de formation managériale (AXA Services Maroc, 2016)

Refonte de l'offre de formation en salle, dans un format blended

Une analyse approfondie des pratiques managériales attendues a d'abord été menée, de manière à fonder l'offre de formation sur les besoins identifiés et exprimés par les apprenants



Evaluation de candidats au recrutement (Accenture, 2012)

Serious game pour l'évaluation

L'outil intègre son propre système de scoring, et produit un bilan d'analyse construit selon la grille d'Accenture

Zoom sur 3 projets

PILOTAGE DE PROJETS D'INNOVATION PEDAGOGIQUE

Accompagnement et conseil - Assistance à Maîtrise d'Ouvrage - Animation de projets en crowdfunding - Direction de projet

Mes champs d'intervention

- **Exprimer le besoin** : comprendre, analyser et conjuguer les visions des différents acteurs, au moment de l'élaboration du cahier des charges
→ *exprimer un besoin et des objectifs clairs, concrets et partagés*
- **Mettre en action / Superviser** : évaluer les moyens à mettre en œuvre, identifier et coordonner les acteurs, animer les équipes, piloter la production
→ *favoriser le déroulement fluide du projet et un résultat de qualité*
- **Communiquer** : accompagner la mise sur le marché ou le déploiement interne d'un produit, en créant les outils de communication adaptés (teasers, films-démo...)
→ *susciter l'intérêt pour donner toutes ses chances de succès au programme*



Exemple d'un projet mené à partir de l'expression de besoin de 3 entreprises, réunies en groupe de travail

Mes champs d'intervention

-
- The collage consists of 12 screenshots from various French websites:
- Top Left:** A website for "LES GUIGNOLS DE L'INFO" featuring a cartoon illustration of two men in suits and the text "CO ROMAN MAC...LE JEU!".
 - Top Center:** A website for "GLENANS Croisières virtuelles" showing a red and white sailboat on the water.
 - Top Right:** A website with a grid of small portraits of people, possibly a directory or a social network.
 - Middle Left:** A website titled "ULTIMATE Sales Manager" showing a 3D office environment with desks, chairs, and a car.
 - Middle Center:** A website titled "Opération vente" showing a 3D office environment with a man in a suit standing in the foreground.
 - Middle Right:** A website titled "CHARTRE SITE WEB V2 - SITE rique" with a navigation menu including "LES THEMES" and "SAATELITE du numérique".
 - Bottom Left:** A website with a blue background and a large white "M" logo, featuring a man in a suit and a woman.
 - Bottom Center:** A website with a white background and a large "M" logo, featuring a man in a suit and a woman.
 - Bottom Right:** A website titled "DESTINATION ZENITH" showing a colorful, abstract scene with a large "Z" and the text "PARADISONS".
 - Bottom Center (Large):** A website showing a man and a woman sitting at a round table, possibly a video conference or a meeting.
 - Bottom Right (Large):** A website showing a close-up of a mobile phone screen displaying a person's face, with the text "MEGANE" visible on the phone's keypad.



VALÉRIE SALLAZ - Design pédagogique & Management de projet

PARCOURS

ACTUELLEMENT

Depuis 2014

INDEPENDANTE



DESIGNER PEDAGOGIQUE FREE-LANCE

J'exerce mes compétences dans des missions allant de l'écriture de contenus à la conception d'une offre de formation globale

- Accompagnement, conseil : analyse de besoins
- Conception de dispositifs
- Ecriture : dialogues interactifs, serious games, modules e-learning, contenus mobiles
- Animation de formations

Depuis 2016

UNIVERSITE

SAVOIE MONT-BLANC



MAITRE DE CONFERENCE ASSOCIEE, RESPONSABLE DU MASTER 2 « STRATEGIE et COMMUNICATION DIGITALE »

Mission : Piloter la formation sur tous ses aspects, recherche, enseignement et coaching

- Construction/adaptation de la maquette pédagogique du parcours
- Recrutement des intervenants
- Suivi des étudiants : recrutement, suivi de l'alternance
- Recherche : expérimentation de l'usage des serious games en salle
- Enseignement : animation de cours de Gestion de projet, Management d'équipe, UX Design (USMB et Sciences Po Grenoble)
- Coaching : suivi des groupes d'étudiants de Bachelor et Master DMII (Design et Management de l'Innovation Interactive)

Depuis 2017

CITIA



RESPONSABLE FORMATIONS

Mission : Animer la mission Formation de CITIA

- Gérer le parcours « Animateur de Personnage 3D » en collaboration avec Gobelins, Ecole de l'Image
- Représenter CITIA dans ses différents partenariats
- Développer l'offre de formation de CITIA

2009 – 2014

DAESIGN

Production & Edition
de Serious Games

*Un rôle central dans le
développement de
l'entreprise, acteur pionnier
et majeur du marché du
Serious Game et de la
pédagogie innovante.*

MEMBRE DU COMITÉ DE DIRECTION

Mission : Contribuer aux décisions stratégiques et de gestion (adm.& fin., RH)

- Collaboration et échanges avec les Directions Générale, Commerciale et Administrative
- Communication interne : transmission des informations aux équipes, échanges avec les DP

PRODUCT MANAGER (2011-2014)

Mission : Piloter le développement du catalogue de produits (17 à ce jour)

- Pilotage des productions : encadrement de l'écriture et de la gestion des projets
- Définition de la ligne éditoriale : choix des thématiques, concepts produits, axes d'innovation pédagogique
- Définition de la stratégie marketing et de vente, participation active aux événements marketing, avant-vente
- Gestion des relations client, pilotage des groupes de travail créés en « crowdfunding »

DIRECTRICE DE LA CONCEPTION (2009-2012)

*Mission : Garantir la qualité des projets et promouvoir l'expertise de l'entreprise
(plus de 50 projets réalisés pour des grands comptes)*

- Management de l'équipe de concepteurs : définition des postes, identification des compétences, recrutement, évaluation, encadrement
- Pilotage des productions : Initiation des concepts, conception globale, encadrement de l'écriture et de la gestion des projets (Orange, Michelin, AXA, Société Générale, Renault...)
- Ingénierie pédagogique : conception de dispositifs de formation à distance, mixtes ou en présentiel, création des outils associés (guides d'animations, supports...), formation de formateurs (La Poste, EDF, Galderma, APHP...)
- Avant-vente : analyse des besoins clients, construction et défense des offres

2005 – 2009

INTUNEO

Design d'Interaction
& Etudes

CONSULTANTE / COFONDATRICE

4 ans d'activité en tant qu'indépendante, en collaboration avec un associé

- **Conseil en design d'interaction** : accompagnement de projets d'innovation (CanalSatellite, Somfy, Renault)
- **Formation** : Interventions auprès de l'Ecole des Gobelins d'Annecy et dans le cadre du Master 2 « Design d'Interaction » (Annecy)
- **Gestion administrative et financière** de l'entreprise (SARL, deux consultants associés)

1995 – 2005

IN VISIO - DAESIGN

Production multimédia
& jeu vidéo

PILOTE DE PROJETS

Participation active à toutes les productions du studio

- **Gestion de production** : suivi puis pilotage des projets et des équipes, relation client (Les Editions du Seuil, Canal Plus Multimédia, la Réunion des Musées Nationaux, Boiron...)
- **Conception** : écriture et réalisation, collaboration avec les auteurs et experts métiers, gestion des contenus

1992 – 1995

ICEP

Formation
& pédagogie innovante

FORMATRICE

Première expérience, et premiers pas dans la pédagogie

- **Animation de formation** en salle auprès d'étudiants et d'adultes illettrés
- **Conception et maquettage** d'un logiciel d'apprentissage de la lecture pour adultes
- **Conception et écriture de manuels d'autoformation** à la bureautique pour des enseignants