Owono Garance

Ingénieure Pédagogique Numérique

CONTACT

0769979266 | garance.owono@protonmail.com

Linked'I n | E-Portfolio

PROFIL

Ingénieure pédagogique et numérique, spécialisée dans la conception de dispositifs multimodaux, la scénarisation e-learning et la structuration de parcours de formation. Mon parcours associe ingénierie pédagogique, digital learning, référentiels de compétences, IA générative et amélioration continue des dispositifs.

EDUCATION

Master 2 Sciences de l'Éducation et de la Formation

Ingénierie pédagogique et numérique
Université Clermont Auvergne | 2025–2026

Master 1 Sciences de l'Éducation et de la Formation

Ingénierie pédagogique et numérique
Université Clermont Auvergne | 2024–2025

Licence Sciences humaines et sociales

Sciences de l'éducation et de la formation
Université de Nantes | 2021–2024

COMPÉTENCES

- Analyse des besoins et cadrage pédagogique
- Scénarisation de parcours e-learning et blended learning
- Conception de modules, quiz et supports pédagogiques
- Cartographie de compétences et référentiels
- Digital learning et médiatisation de contenus
- Accompagnement de formateurs aux outils numériques
- Gestion de projet pédagogique
- Évaluation des dispositifs et amélioration continue
- IA générative appliquée à la formation
- Veille pédagogique et innovation

OUTILS & ENVIRONNEMENTS

Conception e-learning
- Moodle, H5P, Genially, Articulate 360, VTS Editor

Création visuelle & multimédia
- Canva, PowerPoint, prezi

IA générative & veille
- ChatGPT, Claude, NotebookLM, Perplexity

Gestion de projet & collaboration
- Miro, Trello, Notion, ClickUp, Teams, SharePoint, ADDIE, SAM

Bureautique
- Microsoft 365

LANGUES

- Français : courant / professionnel
- Anglais : courant / professionnel
- Espagnol : notions

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Ingénieure pédagogique junior – AFORP

2024 – Aujourd'hui

Projet France 2030 – Num4Skills
- Cartographie de 342 séquences pédagogiques sur 4 filières BTS.
- Harmonisation de 195 modules et mutualisation de 2 210 h de formation.
- Structuration de contenus pour parcours digitalisés et ressources multimodales.

Renouvellement RNCP
- Analyse de référentiels de compétences et de certification.
- Contribution aux dossiers France Compétences et synthèses de retours terrain.
- Appui à la structuration des blocs de compétences et modalités d'évaluation.

Serious game pédagogique – OT/IT Industrie 4.0
- Scénarisation immersive sous VTS Editor : missions, dialogues, quiz, feedbacks.
- Intégration de situations professionnelles et contenus techniques industriels.
- Transformation de savoirs experts en expérience d'apprentissage interactive.

PROJETS ACADÉMIQUES

Master 2 – Ingénierie pédagogique et numérique
- Rédaction d'un cahier des charges pédagogique : objectifs, indicateurs, budget, risques et feuille de route.
- Conception d'un parcours blended learning sur 5 semaines avec scénario tutoral.
- Création de personas et participation au prototypage de modules.
- Déploiement d'une formation sur l'usage de l'IA en formation.

Master 1 – Ingénierie pédagogique et numérique
- Conception de modules autour de la réalité virtuelle, réalité augmentée, simulation et gamification.
- Rédaction d'un cahier des charges pédagogique et analyse de personas.
- Mobilisation d'outils auteurs : Articulate Storyline, H5P, Genially.