



PRIX ED NUMÉRIQUE

Concours interuniversitaire des meilleures applications d'apprentissage numérique

Le design au service de l'apprenant dans une société basée sur le savoir

INTRODUCTION

Dans le cadre d'IDNEUF5 aura lieu le concours interuniversitaire des meilleures avancées dans l'apprentissage numérique : le Prix EdNumérique. Ce concours est organisé en partenariat avec Ubisoft, l'Agence universitaire de la Francophonie (AUF), l'Université Concordia, et sa filiale KnowledgeOne. Des bourses de 5000 \$ seront remises aux lauréats de chaque catégorie le de l'évènement dont le gouvernement du Québec sera l'hôte en juin 2020.

Les retombés de ce concours se veulent bénéfiques pour le milieu de l'innovation pédagogique et de son avancé au service de l'apprenant, de l'apprentissage, de l'employabilité et de l'essor d'une société et d'une économie basée sur le savoir. Cette compétition sera le début d'un effort concerté entre universités, organisations et entreprises pour mettre l'apprenant et l'atteinte de ses objectifs d'apprentissages au centre de nos conceptions de projets axés sur l'innovation pédagogique.

PARTENAIRES

L'Agence universitaire de la Francophonie (AUF) regroupe 990 universités, grandes écoles, réseaux universitaires et centres de recherche scientifique utilisant la langue française dans 118 pays. Créée il y a près de 60 ans, elle est l'une des plus importantes associations d'établissements d'enseignement supérieur et de recherche au monde. Elle est également l'opérateur pour l'enseignement supérieur et la recherche

NOUS CRÉONS DES EXPÉRIENCES D'APPRENTISSAGE MÉMORABLES | WE CREATE MEMORABLE LEARNING EXPERIENCES

KnowledgeOne, 1250 rue Guy, 7^e étage, Montréal (Québec) H3H 2T4, Canada
514-989-1616 info@knowledgeone.ca

du Sommet de la Francophonie. Dans le respect de la diversité des cultures et des langues, l'AUF agit pour une francophonie universitaire engagée dans le développement économique, social et culturel des sociétés. A ce titre, elle accompagne les établissements d'enseignement supérieur et de recherche pour relever 3 grands défis : la qualité de la formation, de la recherche et de la gouvernance universitaire ; l'insertion professionnelle et l'employabilité des diplômés ; l'implication dans le développement global des sociétés

L'Université Concordia évolue au cœur du centre-ville de Montréal depuis sa fondation en 1974. Classée parmi les meilleures universités elle enseigne à plus de 50 000 étudiants par année dans plus de 200 programmes disponibles. Ses cours en ligne, regroupés dans le portfolio de eConcordia sont offerts à travers sa filiale, appelé KnowledgeOne.

KnowledgeOne est une entreprise de services d'apprentissage spécialisée dans la conception de programmes de formation, de production, d'hébergement et de soutien opérationnel. Étant la filiale de l'Université Concordia, elle a développé depuis 2001 la bannière eConcordia (www.econcordia.com) pour le compte de l'Université Concordia. Plus de 32 000 étudiants ont suivi les cours en ligne crédités à travers eConcordia. L'équipe a étendu ses opérations à partir de 2009 à travers KnowledgeOne, afin de servir un marché de l'apprentissage plus vaste dans le secteur privé et public. KnowledgeOne se démarque grâce à son savoir-faire en simulation, ludification et en réalité augmentée pour n'en nommer que trois.

Ubisoft est un joueur important dans le monde du jeu vidéo étant le développeur, l'éditeur et le distributeur de plus de 12 franchises de jeux touchant des adeptes partout dans le monde. Fondée en 1986 en France, la compagnie compte aujourd'hui 45 studios et plus de 15 000 employés. Ubisoft est détenteur de nombreuses franchises à succès telles que Rayman, Prince of Persia, Tom Clancy, Assassin's Creed, Far Cry, Just Dance, Watch Dogs, et Driver. La société s'est diversifiés en transposant ses franchises de jeux vidéo dans les domaines de la bande dessinée depuis 2009 avec Les Deux Royaumes et du cinéma et de la télévision depuis 2011 avec sa filiale Ubisoft Motion Pictures.

CALENDRIER

C'est en juin 2019, en Roumanie, Bucarest que le concours Prix ED Numérique fut présenté, lors de l'événement d'IDNEUF4 portant sur *l'Innovation pédagogique, l'accessibilité et l'efficacité des formations, en préparation aux économies et sociétés de demain*. Les prochaines dates marquantes pour le concours sont les suivantes :

- 2 mars 2020 – 20 avril 2020 : Appel à la candidature et vérification de l'admissibilité
- 20 avril 2020 au 17 mai 2020 : Analyse des juges
- 18 mai 2020 : Invitation des finalistes
- 17 juin 2020 : Événement et remise de prix à Québec

CRITÈRES DE PRÉSÉLECTION

Tous les établissements universitaires, les universités, les centres de recherches scientifiques, grandes écoles et réseaux universitaires œuvrant également et non exclusivement en français sont les bienvenues pour postuler à ce concours international.

Pour faire partie de la présélection, il suffit de :

Mettre en vedette une expérience utilisateur innovante en son genre dans le milieu de l'apprentissage à travers la technologie.

Les cours, microprogrammes, formation, incluant et sans se limiter aux projets MOOC ou CLOM, aux composantes de cours, comme les applications, les éléments et les extraits de cours seront considérés.

TROIS CATÉGORIES

La pierre angulaire de l'apprentissage numérique est composée de plusieurs facettes. Les Prix EDN (EDNumérique) se concrétiseront en 3 distinctions spécifiques reliées aux apprentissages effectués via des technologies. Pour chacune des catégories présentées ci-dessous, il faudra se distinguer en démontrant l'application d'un ou de plusieurs critères pédagogiques. Les détails sur le processus d'évaluation se trouve à la section s'y afférent. Mais il est important de noter que même si chaque projet sera évalué sur plusieurs critères correspondant à sa distinction, seul le critère ayant accumulé le plus de points sera retenu pour déterminer le score du projet.

Distinction EDN 1 : Meilleure application du ludique au service des apprenant.e.s

L'application d'éléments de jeux vidéo au monde de l'apprentissage numérique dans le but d'enrichir l'expérience et la rétention des apprenant.e.s.

Cela pourrait inclure, sans s'y limiter, à se démarquer à travers l'utilisation calculée d'avatars, d'une trame narrative, de badges, de systèmes de classement ou d'autres procédés qui encouragent l'assimilation des connaissances par l'application, la pratique, la collaboration ou la compétition positive.

Distinction EDN 2 : Meilleure innovation dans l'utilisation de la technologie ou de la pédagogie au service des apprenant.e.s

Introduction d'une nouvelle technologie ou d'une méthode de conception technologique nouvelle qui améliore les retombées de l'expérience des apprenant.e.s.

Cela pourrait inclure, sans s'y limiter, à se démarquer à travers l'utilisation calculée d'une nouvelle technologie au service de la pédagogie, d'une interface utilisateur audacieuse, d'une œuvre graphique unique, d'une interdisciplinarité entre plusieurs concepts ou de l'intégration de méthodes d'évaluation, d'interaction, ou de pratique qui suscitent des aptitudes autres que la simple mémorisation.

Distinction EDN 3 : Prix spécial du Jury

Le prix spécial du jury souligne la singularité d'une démarche pédagogique innovante dont le travail a été jugé remarquable. Il récompense une expérience d'apprentissage méritant d'être distingué, mais n'entrant possiblement pas dans aucune des autres catégories de prix.

Cela pourrait inclure sans s'y limiter, à se démarquer à travers plusieurs des catégories du concours ou à travers aucune des catégories du concours puisque l'innovation touchée ne figure pas à l'horaire. Tous les projets soumis seront automatiquement considérés pour cette dernière catégorie, mais il est libre au.x postulant.e.s de soumettre leur projet seulement pour le Prix spécial du Jury.

PROCESSUS D'ÉVALUATION

Les projets seront évalués par trois juges provenant des institutions partenaires du concours soit de KnowledgeOne/Concordia, de l'AUF et d'Ubisoft. Une grille d'évaluation sera fournie à chaque membre du jury.

TERMES & CONDITIONS

Les parties du concours EDN doivent s'acquitter de leur mission en démontrant le plus haut degré d'intégrité, et notamment lors de la prise de décisions, elles doivent agir avec impartialité, objectivité et professionnalisme.

Les parties du concours EDN s'abstiennent de se trouver dans une position qui présenterait un conflit d'intérêts.

Postulant.e.s

1. Les applications déposées doivent être complétées au meilleur des connaissances de l'applicant.e;
2. Aucune forme de plagiat ou de tricherie ne sera permise;
3. Les applications frauduleuses seront automatiquement retirées du concours;
4. Les applicant.e.s ne doivent en aucun cas essayer d'influencer le positionnement de leur projet;
5. Les applicant.e.s doivent accepter les résultats concernant leurs applications de manière digne et respectueuse.

Comité d'admission

1. Toutes candidatures déposées seront reçues avec intégrité et auront droits aux mêmes conditions et opportunités;

2. Les critères d'admissibilité seront appliqués de manière constante et offriront à toutes les candidatures la même rigueur;
3. Tous les postulant.e.s recevront une réponse les informant de leur admissibilité et de la suite des étapes;
4. La vérification d'admissibilité sera faite par des individus impartiaux qui n'ont aucun pouvoir d'influence sur les juges ou les retombées du concours.

Jury

1. Les juges seront sélectionnés au sein des entreprises partenaires du concours;
2. Les juges seront sélectionnés grâce à leur expertise sur des éléments d'apprentissage numérique;
3. Les juges ne peuvent pas être inclus dans le développement ou avoir toute autre contribution dans un projet soumis;
4. Un juge qui provient d'une institution ne pourra juger ou se prononcer sur un projet qui provient de cette même institution;
5. Tous les juges se devront d'être impartiaux et d'offrir la même rigueur à tous les projets étudiés;
6. Aucun membre du jury n'aura plus de pouvoir que ces compères;
7. La décision de nommer des gagnant.e.s doit se prendre d'un commun accord au sein de tous les juges appointés.

DROIT D'AUTEUR

En déposant votre candidature, tous les éléments (photos, extrait, vidéo, etc.) deviennent disponibles sous la licence Creative Common. Le prix EDN aura donc la permission de les utiliser à des fins promotionnelles, d'exposition ou commerciales et ce sans fournir de rémunérations aux créateurs. Il va de soit que les éléments du projet soumis ou le projet en soi ne sera pas utilisé à des fins de profit.

(<http://creativecommons.org/licenses/>)

DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL

Les données à caractère personnel recueillies via des formulaires d'inscription à des services du concours ED Numérique sont à usage exclusif des organisateurs. Ces informations sont utilisées pour vous permettre d'accéder à ces services, et uniquement à cette fin.

Les organisateurs s'engagent à ne pas communiquer à des tiers les données ainsi collectées. Ces données ne peuvent en aucun cas faire l'objet d'utilisation détournée ou d'un acte susceptible de porter atteinte à la vie privée ou à la réputation des personnes concernées.

Conformément au règlement général pour la protection des données (RGPD), vous avez un droit d'accès, de modification et d'opposition sur vos données personnelles enregistrées sur le site.

(<https://www.auf.org/accueil/mentions-legales/>)