



Pauline Thevenot

Gamificatrice

Créativité

Travail en équipe

Rigueur

37 ans - Permis de conduire

✉ pauline.thevenot@yahoo.com

☎ +33666101873

12 rue de la salle,

54000 Nancy,

France

Depuis plus de 10 ans, je pilote et digitalise des formations professionnelles en Europe (santé, médias, BTP, design, etc.). J'ai élaboré pendant ma thèse de Doctorat, une méthode d'accompagnement à la transformation pédagogique qui m'a permis de remporter en équipe le 1er prix du MEDEA Award 2018.

EXPÉRIENCES

Pourquoi me faire confiance

All - Depuis 2010

- Learning designer : 1er Prix MEDEA AWARD 2018 pour Mission Offi'Sim
- Consultante en ingénierie pédagogique : créatrice de la méthode M.A.G.I.E et du pack Kit-E
- Manager de projets EdTech : de 2 à 40 pers, équipes pluridisciplinaires
- Conceptrice pédagogique : + de 24 formations innovantes créées

Création d'un studio de gamification

Couveuse Grand Test - Depuis 2022

- #Genially #Coaching #KitE
- Accompagnement à la création de formations digitales : programme Kit-E.
- Produits gamifiés sur-mesures : théâtres forum, plateformes etc.

Cheffe de projets apprentissage numérique

Acneos - Août 2021 à septembre 2022

- #Méthode Agile #Jira #Confluence #User experience #Tutorat
- Pilotage de 5 projets numériques pédagogiques synchrones et asynchrones pour formations en présentielles : réalité virtuelle, simulateur de conduite sur verins, tests d'aptitudes.
- Gestion multi-projets et multi-équipes (20 collaborateurs), user stories, planification, respect des délais, qualité, tests utilisateurs
- Client principal : Code Rousseau

Learning designer

Succubus Interactive - Septembre 2020 à mai 2021

- #Former, #Sensibiliser #Promouvoir #Gamification
- Portefeuille de formations distancielles et asynchrones : 1 MOOC, 3 serious games et 1 escape game numérique (design, BTP, projets européens).
- Réponses à appels d'offres, storytelling, gamification, scénarisation, ingénierie pédagogique, game-design documents, interface client.
- Client principal : Conseil de l'Europe (projet Faro).

FORMATIONS

Vendre et convaincre

Live Mentor

Octobre 2022 à janvier 2023

#Entrepreneuriat #Marketing

Doctorat - Sciences de l'information et de la communication

EA 3476 Université de Lorraine - CREM

Septembre 2010 à mars 2015

Réalisation d'une thèse en entreprise sur la gestion du changement technologique en milieu professionnel (5 ans) : questionnaires, entretiens semi-directifs et observations. Conclusions. Application économique (amélioration du produit).

Master 1&2 - Démarche stratégique et communication d'entreprise

Université Nancy 2

Septembre 2008 à 2010

COMPÉTENCES

Soft skills

- Capacité à fédérer
- Goût de l'initiative
- Ecoute active
- Priorisation
- Sens des responsabilités

Logiciels

- Administration web : Word Press, CMS sur mesure

Cheffe de projets multimedia

Réseau Canopé - Edition Grand Est - Décembre 2019 à août 2020

- #Europe #Accomp. au changement #Comités de pilotage #Continuité pédagogique
- Pilotage de 12 modules interactifs et albums à filmer pour l'enseignement de l'art (15 personnes) et cheffe du projet "Sesam ouvre-toi" : serious game européen pour l'apprentissage des langues.
- Pilotage et coordination, planification, suivi de projet, priorisation et hiérarchisation des besoins, argumentation, réalisation de cahiers des charges, mockup, ludification...
- Client principal : Conseil de l'Europe (projet Sesam GR)

Porteuse de projet - Xperimentarium - Apprendre par le jeu

Incubateur Lorrain - 2019

- #Entreprenariat #Incubation #Solution innovante #Ludification
- Projet d'entreprise : Ludification - serious game - jeux de rôle pédagogique - théâtre forum

Ingénieure pédagogique transformation des apprentissages

Université de Lorraine - Faculté de Pharmacie - Mars 2015 à décembre 2018

- #Initiative d'excellence en santé #1er Prix MEDEA AWARD Europe 2018 #soft skills #gestion d'équipe horizontale #booster sa réussite
- Conception d'une plateforme de formation asynchrone en apprentissage actif, pour les étudiants en pharmacie. Coordination d'une équipe de 23 auteurs et 180 étudiants pour la simulation : Mission Offi'Sim (50 cas pratiques).
- Game design, communication, tests, intégration, narration, facilitation, ingénierie pédagogique.
- Mise en place de formations présentielles autour du développement des talents (travail en équipe...).
- Accompagnement des équipes d'enseignants à la création de modules par l'apprentissage par problèmes.

Chargée de communication et de la gamification des interfaces

KUTTA & AKAWEB SAS - Janvier 2011 à novembre 2013 - Nancy - France

- #Doctorat #Freins au changement #User experience #Gamification
- Responsable de la communication de 3 filiales et de 2 applications tactiles (iPad) pour commerciaux (30 agences).
- Campagne de communication : réalisation du plan de communication, rédaction du site web, gestion des relations presse, conception de la plaquette commerciale, mise en place de newsletters...

- Bureautique : Suite Microsoft Office, Google Docs
- Création Interactive : Genially, VTS editor, Google Io Draw,
- Gestion : Jira, Confluence, Trello
- UX design : Canva, Balsamik, Adobe XD

Selection de conférences et articles

- Souhait M., Hernandez L., Thevenot P., Chevalier S., Duval R.E, "Collaborer pour se découvrir et développer ses compétences sociales.", Questions de Pédagogies dans l'Enseignement Supérieur, Juin 2019
- Thevenot P. « Game-based learning : play, train and learn in health studies. Feedback on Mission Offi'Sim's design, a serious game for pharmacist students in France », colloque européen Media&Learning, juin 2018
- Gerber N., Thevenot P., « Repères interdisciplinaires sur les notions de public(s) et non-public(s) en sciences de l'homme et de la société », dans revue ¿ Interrogations ?, N°24. Public, non-public : questions de méthodologie, juin 2017

CENTRES D'INTÉRÊT

Loisirs

- Pratique du théâtre d'improvisation
- Yoga et méditation
- Jeux de société

RQTH

Temps de travail flexible pour suivi médical ponctuel & télétravail périodique possible.