

# **AIGEME D9CW3 NOUVEAU (2009-2010) - WEB 2.0 et usages dynamiques – D9CW3:**

## **Etude de cas du site [Weecast](http://www.weecast.fr/)**

**Etude cas du site Weecast <http://www.weecast.fr/>**

### **I - Contexte, objectif pédagogique, public cible**

#### *A) Contexte*

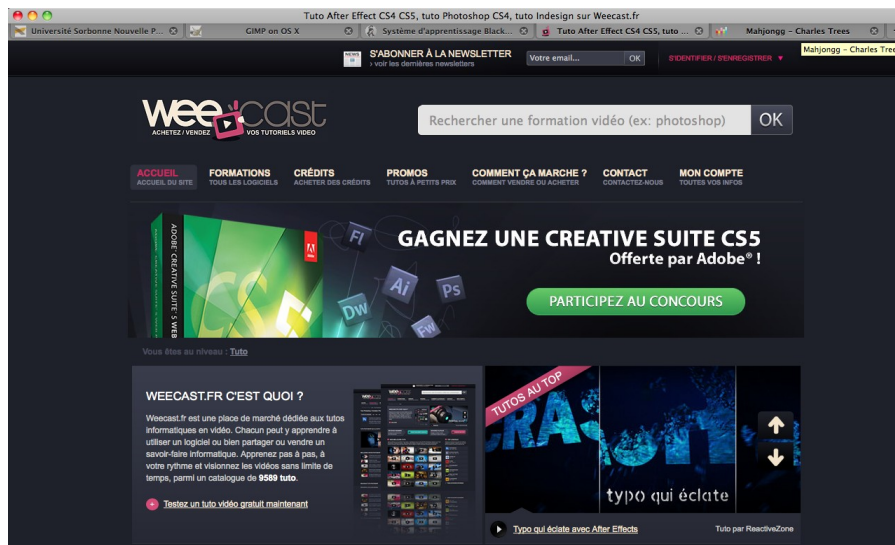
[Weecast](http://www.weecast.fr/) est un site web spécialisé dans la mise à disposition de tutoriels vidéos sur des logiciels. Ces tutoriels sont réalisés par les salariés de la société mais surtout par des indépendants qui collaborent avec la société Weecast pour réaliser des tutoriels dans les domaines où ils bénéficient d'une expertise et d'un savoir-faire reconnu.

L'acheteur choisit la vidéo de formation informatique qui l'intéresse parmi les milliers de vidéos disponibles sur Weecast. Elles sont disponibles en streaming ou par téléchargement.

Les réalisateurs de vidéos déposent les vidéos sur Weecast et fixent le tarif de la vidéo qui est acquittée par les membres de Weecast qui souhaitent la visionner. Après modération, la vidéo de formation est mise en ligne sur Weecast et est mise en vente ou

partagée. Selon Weecast, la rétribution de départ des auteurs est basée sur 40% de la vente et peut aller jusqu'à plus de 68%. Certains contributeurs gagneraient plus de 1200 euros mensuellement grâce à cette société<sup>1</sup>.

## Le site Weecast



En avril 2010, Weecast revendique 200 contributeurs indépendants (freelances, auto entrepreneurs...) ainsi que 8 grands éditeurs de contenus de formations informatiques en vidéo. Weecast indique mettre à disposition de ces membres plus de 7500 vidéos de formation abordant une centaine de logiciels et langages de programmation informatiques autour de 8 grandes thématiques (vidéo, graphisme, web, utilitaires, bureautique, 3D, programmation, systèmes d'exploitation). 500 000 vidéos ont été téléchargées depuis la création de la société dont 100 000 ont été vendues dans les 4 premiers mois de 2010<sup>2</sup>.

### B) Objectif pédagogique

L'objectif est de mettre à la disposition des clients de Weecast des modules de formation sur des logiciels grand publics et spécialisés. Les objectifs pédagogiques varient entre la maîtrise des fonctionnalités de base d'un logiciel jusqu'à la maîtrise de techniques complexes permettant la création de documents de qualité professionnels. Les auteurs de tutoriels sont encouragés à diffuser leurs *bests practices*, c'est à dire leur expérience d'utilisateurs ainsi que leur savoir-faire pratique et créatif.

### C) Public cible

Weecast revendique 45.000 membres inscrits<sup>3</sup>. Le public visé va du débutant jusqu'au professionnel du graphisme. Cependant, le coeur de cible vise les graphistes professionnels ou des personnes ayant de fortes compétences en graphisme et qui souhaitent acquérir des techniques supplémentaires ou qui souhaitent se former sur de

1 Dossier de presse de la société Weecast. <http://www.weecast.fr/presse.html>

2 Dossier de presse de la société Weecast. <http://www.weecast.fr/presse.html>

3 Dossier de presse de la société Weecast. <http://www.weecast.fr/presse.html>

nouveaux logiciels. En effet, la plupart des tutoriels sont réalisés sur des logiciels de traitement d'image professionnels (After Effects, 3D studio Max, etc.).

## II Scénarisation pédagogique

La méthode pédagogique repose sur une démonstration (méthode démonstrative) d'une durée de 5 à 30 minutes, assortie des indications et conseils d'un spécialiste de l'outil (méthode magistrale). La scénarisation pédagogique repose sur un découpage chronologique en plusieurs phases :

- Une phase d'introduction durant laquelle le spécialiste de l'outil présente l'objectif de la formation .
- Une phase de préparation durant laquelle l'espace de travail est ouvert sur le logiciel qui sera utilisé lors de la formation.
- Une phase de réalisation durant laquelle le spécialiste de l'outil effectue à l'écran les manipulations qui constituent le cœur de la formation. Cette phase est assortie de conseils et d'indications.
- Une phase de conclusion qui expose la réalisation de l'objectif de la démonstration.

Le contenu de la formation est compris dans deux médias: la vidéo de la formation et le son qui apporte des informations nécessaires à la réussite de la formation. Bien que la pratique pédagogique de ces tutoriels paraît limitée, elle repose sur un facteur complémentaire : la possession par les apprenants des logiciels qui constituent les objets des tutoriels.

Après avoir visionné une partie de la vidéo qui détaille une action, les apprenants passent à une activité de réalisation par eux-même sur leurs logiciels. Durant ces périodes, ils mobilisent le savoir-faire qui vient de leur être transmis, jusqu'à réalisation complète de l'activité proposée par le tutoriel. La méthode démonstrative est enrichie par cette phase de reproduction qui laisse la possibilité à l'apprenant d'expérimenter. En revanche, l'apprenant ne reçoit pas de feedbacks sur ses réalisations. Nous avons donc un cycle de démonstration / reproduction qui permet l'expérimentation et la découverte. Cette dernière phase est cependant probable car le public visé est motivé pour apprendre et souhaite acquérir une autonomie de réalisation.

**Cycle du tutoriel :**



## III Conception médiatique et interactivité

La conception médiatique est assurée sur le plan technique par des logiciels de

capture d'écran (Camtasia, TTS, Captivate, etc.). Les auteurs sont des spécialistes des outils. Ils enregistrent leurs indications à l'aide d'un micro. La qualité est assurée par le visionnage de la vidéo par les salariés de la société Weecast. Les vidéos sont disponibles dans des formats compactés (Flash) qui permet le visionnage sur le web.

L'interactivité avec la vidéo en elle-même est nulle. Les apprenants doivent reproduire les actions des auteurs, par imitation. Cependant, l'interactivité est assurée par le fait que les apprenants doivent disposer des mêmes logiciels que les auteurs pour reproduire leurs actions.

Les apprenants suivent donc une partie de leur formation dans un contexte non de simulation mais totalement réaliste. Leurs erreurs sont immédiatement repérables par la non-concordance visuelle des résultats de leurs réalisations avec celles de l'auteur de la vidéo.

Les apprenants réalisent dans la plupart des cas une action très concrètes (modification d'une image, réalisation d'un effet, etc.). La valorisation de l'apprenant se fait par la construction d'un « objet » qui lui permet d'acquérir un savoir-faire. C'est donc par la complémentarité entre le tutoriel et la réalisation des actions par les apprenants que réside la richesse de l'interactivité de ce type d'apprentissage.

#### **IV Apport particulier de la vidéo le cas échéant.**

La vidéo, par rapport à un manuel papier ou par rapport à des captures d'écran qui détaillent les différentes étapes à réaliser, a des avantages considérables dans le cas de l'apprentissage d'un logiciel :

1. La vidéo permet de conserver 100% des opérations réalisées par le spécialiste de l'outil. Alors que les autres médias ne font que condenser l'information, la vidéo permet de conserver les mouvements de souris, les apparitions des éléments à l'écran, la position relative de chacun d'entre eux, les temps de chargements, etc.
2. La vidéo donne une sensation de réalisme très importante. Les apprenants ont la sensation de voir afficher à l'écran le logiciel qu'ils utilisent. Ils peuvent identifier les parcours des souris, les modifications de l'apparence du logiciel ou de l'objet modifié par le logiciel. Il n'y a pas de sensation de décalage entre un espace de formation et la réalité de l'espace de travail de l'apprenant.
3. Le coût de réalisation et le temps investi est faible. Bien qu'une préparation soit nécessaire, elle reste moins importante que pour la réalisation d'autres types de formations. Le coût de la réalisation de la formation en elle-même est là aussi très faible : des free-wares de captures d'écran existent et de bons micros sont disponibles pour des sommes relativement faibles (moins de 100 euros). Le temps de réalisation de la formation est court. En principe, la modification d'un tutoriel vidéo est rare. Il vaut mieux refaire la vidéo plutôt que de la modifier.  
En revanche, les deux préalables nécessaires sont la possession par l'auteur et surtout l'apprenant du logiciel qui est le sujet de la formation. Encore que la plupart de ces logiciels sont disponibles gratuitement en version d'essai. Il faut aussi disposer d'un débit suffisant pour afficher ces vidéos.
4. Les tutoriels sont réalisés par des experts métiers. Du fait de la légèreté du processus de réalisation de vidéos de formation, il est possible de mobiliser des experts des outils qui vont transmettre non seulement les processus de réalisation,

mais aussi, et c'est là l'un des grands atouts des tutoriels vidéos, tout leur savoir-faire métier et leurs astuces. Ce savoir-faire, parfois très personnel notamment dans le domaine du graphisme, est une source d'enrichissement considérable des tutoriels vidéos.

5. La vidéo permet aussi une grande interactivité entre le sujet de la formation et l'expert métier. L'auteur de la formation peut en effet personnaliser sa formation en se présentant, en adjoignant une touche personnelle pendant tout le déroulé de la formation (musique d'arrière fond, humour, conseils, etc.). L'auteur peut réagir en temps réel à ses actions. Il peut récapituler les points difficiles ou avertir les apprenants de certaines erreurs à ne pas commettre.

## **V Questions relatives au droits d'auteur**

Les réalisations des vidéos sont les auteurs et propriétaires des vidéos. Le site Weecast ne fait que leur proposer un espace de diffusion de leurs formations et ne dispose d'aucun droit sur celles-ci.