



# LAËTITIA COUTELETTE

## Responsable d'offres de formation

Expertise pédagogique Capacité d'adaptation et d'apprentissage continu

Relation client et posture de conseil Curiosité et créativité Veille et innovation (EdTech, IA)

44 ans

- Rennes (35200) France

coutelette.laetitia@hotmail.fr

0610156535

Responsable d'offres de formation, passionnée par la **transformation des pratiques pédagogiques**, j'allie vision à 360°, ingénierie pédagogique, pilotage de projets, innovation, blended learning et IA pour concevoir, déployer et évaluer des dispositifs à fort impact. J'ai à cœur d'anticiper la **formation de demain** en plaçant l'apprenant, son expérience et ses besoins au centre de chaque dispositif.

## EXPÉRIENCES

### Responsable d'offres de formation

Harmonie Mutuelle - Depuis octobre 2025 - CDD - RENNES - France



- Pilotage de projets de formation stratégiques de A à Z.
- Analyse des besoins, cadrage, budget et coordination des parties prenantes.
- Ingénierie pédagogique et conception de parcours multimodaux.
- Pilotage des prestataires et suivi qualité/budget/délais.
- Déploiement, communication et évaluation de l'impact des dispositifs.
- Management et optimisation de l'offre de formation.
- Contribution transverse au développement des compétences.

### Consultante

LearningSalad - Septembre 2021 à juillet 2025 - CDI - Rennes



- Accompagnement des clients dans l'intégration du digital à leur offre de formation.
- Professionnalisation des équipes nécessaire à l'introduction du digital dans leur offre de formation.
- Accompagnement des actions de conduite du changement y compris auprès des managers.
- Missions variées d'AMOA, telles que l'aide au choix d'outils ou de prestataires, l'assistance à la conduite de projet, ou encore l'assistance à la conception.
- Accompagnement des équipes pour concevoir des offres de formation plus engageantes et performantes.
- Conception, réalisation et mise en œuvre de dispositifs de formation 100% e-learning ou blended learning.
- Animation de formations en présentiel et à distance (classes virtuelles).
- Accompagnement pédagogique des apprenants (tutorat).
- Gestion de projet et ingénierie pédagogique.
- Conception et animation d'ateliers de design thinking.
- Création de jeux pédagogiques.
- Animation d'escape games portant sur la pédagogie active.
- Réalisation de supports pédagogiques accessibles.
- Création de supports d'aide à la conception et de design thinking.
- Clients : DINUM, DGAEP, Education nationale, CNCCFP, Docaposte, CHU Rennes, Orange Labs...

### Chef de projet digital learning

Harmonie Mutuelle - Septembre 2018 à 2021 - CDI - RENNES



- Création de modules autoformatifs intégrés à des parcours blended learning (de la conception à la diffusion).
- Gestion de projet et ingénierie pédagogique.
- Conception de ressources (storyboard, prototype...).
- Réalisation et intégration de voix-off.
- Implémentation, recettage et évaluation.
- Administration du LMS.
- Analyse de l'environnement.
- Conception et réalisation de supports vidéo.

## COMPÉTENCES

### Usage de l'IA générative

- Conception de contenus.
- Scénarisation pédagogique.
- Animation de communautés d'apprentissage et dispositifs de tutorat.
- Marketing de l'offre de formation et storytelling pédagogique.
- Esprit critique sur les usages de l'IA en formation.
- Accompagnement au changement et transformation des pratiques pédagogiques.

### Ingénierie pédagogique innovante

- Learning design centré utilisateur (UX learning).

- Design thinking appliqué à la formation.
- Ludopédagogie (escape games, serious games).
- Pédagogie active et expérientielle.
- Hybridation des modalités pédagogiques.

## Pilotage et structuration d'offres de formation

- Pilotage de projets de formation complexes.
- Vision stratégique des dispositifs de formation.
- Analyse des besoins clients / métiers.
- Management et structuration d'offres de formation.
- Conception d'offres orientées expérience apprenant.
- Suivi et pilotage budgétaire.

## Gestion de projet

- Analyse des besoins, étude de faisabilité, mise en place de dispositifs de e-formation.
- Choix de la stratégie pédagogique (100% en ligne, blended learning...).
- Organisation et planification de projets e-learning.
- Élaboration du cahier des charges et dossier de conception générale.
- Gestion d'équipe pluridisciplinaire.
- Coordination d'acteurs internes et externes.
- Conduite du changement.
- Respect délais / budget / qualité.
- Reporting et amélioration continue.
- Organisation et animation de REX.

## Ingénierie pédagogique

- Pilotage du projet : de la conception au déploiement.
- Conception de ressources (synopsis, storyboard, prototype...).
- Réalisation de modules autoformatifs, recettage et implémentation.
- Création de supports multimédias : sons, images, animations.
- Création de supports pédagogiques et guides d'animation.
- Ergonomie et accessibilité.
- Évaluation de l'impact des formations (Kirkpatrick, logique ROI et amélioration continue).
- Tutorat : Accompagnement pédagogique et technique des apprenants.

## Outils

- Suite bureautique : Microsoft 365
- Retouche d'images : Illustrator, Photoshop
- Voix-off : Audacity
- Outils auteurs : Storyline, Rise, Talentsoft, H5P
- Travail collaboratif : Teams, Gather, Google drive, Microsoft 365
- Plateforme LMS et LCMS : Moodle, Talentsoft
- Motion design : Vyond et Bitable
- Classes virtuelles : Teams, BBB et Classilio
- IA : ChatGPT, Mistral, Copilot...

## Langues

- Anglais B2
- Espagnol B2

## FORMATIONS

### Master II MFEGL mention : Bien

UNIVERSITÉ DE RENNES I

Octobre 2015 à octobre 2016

Master II MFEGL (métiers de la formation en économie et gestion)

parcours ingénierie de la e-formation :

Formation des ingénieurs, des responsables de formation et des formateurs compétents en gestion de projet (aspects économiques, juridiques et organisationnels) maîtrisant les nouvelles technologies éducatives (NTE) et sensibilisés aux aspects didactiques et humains de la formation.

### Baccalauréat Littéraire

LYCÉE DOUANIER ROUSSEAU À LAVAL

2000 à 2001

## CENTRES D'INTÉRÊT

### Veille e-learning

- Intelligence artificielle.
- Social learning.
- Ludopédagogie.
- Modalités innovantes et engageantes.

## Divers

- Nouvelles technologies.
- Géocaching.
- Randonnée.
- Lecture.