



PROJET ARCHTECH

A.2.1 ArchTech pour les travailleurs jeunesse



Résumé exécutif	4
Introduction.....	4
Groupe cible.....	5
Modules de formation.....	6
Module 1 (Université de Malte et Klemka).....	6
Module 2 (Université de Malte & Klemka).....	7
Module 3 (Ruche des citoyens dans le pouvoir et l'innovation).....	7
Module 4 (Citoyens au pouvoir).....	7
Module 5 (Ludicius & Klemka).....	7
Responsabilités des partenaires	7
Responsabilités conjointes et collaboration	7
Université de Malte.....	8
Klemka	8
CIP	9
Ludicius	9
InnoHive	10
Directives pour le format des modules de formation	10
Structure des modules de formation	11
COUVERTURE	11
FICHE TECHNIQUE DU PRODUIT	11
Table des matières.....	11
CHAPITRE 1 : Aperçu du module.....	11
CHAPITRE 2 : Objectifs d'apprentissage.....	11
CHAPITRE 3 : Sommaire	11
CHAPITRE 4 : Activités et exercices	12
CHAPITRE 5 : Évaluations	12
CHAPITRE 6 : Ressources et références	12
CHAPITRE 7 : Conclusion et résumé.....	13
Directives de publication.....	13
Éléments visuels	13
Titres	13
Les principales considérations concernant la source incluent :.....	13
Aides visuelles	14
Utilisation de la couleur	14



Considérations d'accessibilité.....	14
Caractéristiques.....	14
Éléments interactifs.....	14
Aides à la navigation.....	14
Liens hyperconnectés et ressources intégrées.....	15
Compatibilité mobile.....	15
Liste de contrôle qualité.....	15
KPI quantitatifs.....	15
Indicateurs clés de performance qualitatifs.....	16
Indicateurs pédagogiques.....	16
Langue.....	16
Structure.....	17
Esthétique.....	17
Matériel illustratif.....	17



Résumé exécutif

Le Work Package (WP) 2 : La formation modulaire ArchTech pour les travailleurs jeunesse propose cinq modules de formation conçus pour sensibiliser aux principes clés du projet ArchTech.

Sur la base d'un cadre de connaissances spécifique, ces modules seront adaptables aux divers contextes d'apprentissage des stagiaires, en tenant compte de leurs compétences, compétences et situation socioculturelle. Ce WP2 explorera comment le patrimoine architectural contribue à façonner l'expérience urbaine dans les villes européennes, fournissant aux travailleurs jeunesse des informations et des ressources précieuses pour engager les groupes de jeunes (âgés de 16 à 35 ans) avec les concepts, méthodes et outils fondamentaux du projet. De plus, elle améliorera les compétences numériques des travailleurs jeunesse, en se concentrant sur la création et la fonctionnalité des applications mobiles. On peut donc dire que la formation modulaire ArchTech pour les travailleurs jeunesse vise à former des travailleurs jeunesse venus de toute l'Europe, à améliorer leurs compétences en préservation du patrimoine et à encourager la participation civique des jeunes. En mettant en œuvre ces modules de formation, le projet envisage un engagement communautaire accru dans le patrimoine culturel.

Introduction

Ce rapport fait partie du Work Package 2 : Formation modulaire ArchTech pour les travailleurs jeunesse. Son objectif est de fournir un aperçu du package de travail, détaillant les modules de formation, les objectifs, les groupes ciblés et les responsabilités des partenaires afin d'assurer une collaboration efficace sur le projet.

La section principale décrit la structure, les visuels, les fonctionnalités et le contenu de chaque module, inclut la justification du contenu sélectionné ainsi qu'une approche standardisée de la structure, du design, des visuels, des fonctionnalités en ligne, du style de référence et des outils d'auto-évaluation (tels que les quiz), garantissant une expérience d'apprentissage cohérente et engageante.

Objectifs spécifiques du WP02 :

- **Objectif spécifique 1** : Former les travailleurs jeunesse à de nouveaux sujets et supports de formation pour enrichir leurs pratiques.





● **Objectif spécifique 2** : Que les travailleurs jeunesse découvrent la dimension européenne du patrimoine bâti local, consolident de nouvelles connaissances et promeuvent la protection du patrimoine bâti.

● **Objectif spécifique 3** : Offrir une formation interdisciplinaire complète pour soutenir les travailleurs de la jeunesse dans l'incitation des jeunes du patrimoine culturel bâti européen comme levier de participation civique et d'inclusion sociale.

● **Objectif spécifique 4** : Les travailleurs jeunesse se familiarisent avec la collecte et la documentation des données numériques des bâtiments patrimoniaux, ainsi qu'avec le développement d'applications mobiles à vocation culturelle.

Groupe cible

Le groupe cible de ce projet est constitué de personnes impliquées dans l'urbanisme, la planification et la conservation du patrimoine, les jeunes défavorisés ainsi que les campagnes de sensibilisation et de sensibilisation technologique ; À travers :

- Organisations non gouvernementales axées sur la jeunesse et dirigées par la jeunesse.
- Autorités publiques et municipalités aux niveaux local, national et européen.
- Universités et établissements d'enseignement.
- PME et startups créées par des jeunes.

Modules de formation

A2.1 Decide on the structure of the whole online training and of each section; a set of lessons within, their outline, graphics, functions and content; division of work to partners.	Virtual activity	01/09/2024	30/11/2024	UNIVERSITA TA MALTA (E10209037 - MT)	C.I.P. CITIZENS IN POWER (E10153633 - CY)	2 380,00	R2.1 – 1 Internal report, outlining the structure, graphics, functions, content of all modules, and division of work to partners. Justification of the module training's content [M3]
A2.2 Desk-Research that will lead to the development of the first training module on Built heritage (1) and, heritage buildings in partner cities (2).	Virtual activity	01/10/2024	30/11/2024	UNIVERSITA TA MALTA (E10209037 - MT)	DRAMBLYS (E10101786 - ES)	7 650,00	R2.2 – Training Modules 1 & 2: "Build heritage as a lever for civic participation and inclusion" and "Heritage Buildings in Partner Cities" [M3]
A2.3 Research on how to record building-related data, user-friendly for youth without any background knowledge, concluding to material that will be useful for YWs	Virtual activity	01/11/2024	31/12/2024	C.I.P. CITIZENS IN POWER (E10153633 - CY)	INNOVATION HIVE (E10248033 - EL)	8 670,00	R2.3 – Training Module 3: "How to record building related data to support youth workers in familiarizing their youth groups with data collection and documentation of heritage buildings using a digital data recording form [M4]
A2.4 Research to construct the 4th module on How to create a "Buildings alert!" mobile app, focusing on the functional specifications of this type of apps, complemented by a selection of DIY application builders and their descriptions.	Virtual activity	01/12/2024	31/01/2025	C.I.P. CITIZENS IN POWER (E10153633 - CY)		3 910,00	R2.4 – 4th Module: "a step-by-step guide through the development of a mobile application aiming to instigate timely intervention to the rescue of endangered buildings and to encourage similar future initiatives" [M5]
A2.5 Develop a learning framework composed of lesson plans to support peer-to-peer learning among youth workers and their daily practices in working with youth audiences, including disadvantaged ones.	Virtual activity	01/01/2025	28/02/2025	Applicant - SUCCUBUS INTERACTIVE SARL (E10143209 - FR)	DRAMBLYS (E10101786 - ES)	11 350,00	R2.5 – A learning framework composed of lesson plans to be applied in local pilots with youth audiences, while focusing on how ArchTech will address the involvement of vulnerable Youth [M6]

Plus précisément, WP2 propose l'ensemble suivant de modules d'entraînement :





Module 1 (Université de Malte et Klemka)

Patrimoine européen construit comme levier pour la participation civique et l'inclusion sociale : Ce module explorera comment les concepts fondamentaux du projet peuvent favoriser l'intégration sociale et le sentiment d'appartenance chez les jeunes. Il se concentrera sur les thèmes suivants : le patrimoine bâti comme partie intégrante de l'identité culturelle européenne ; son potentiel à gérer et à exploiter la diversité chez les jeunes ; l'impact du travail des jeunes liés à la culture sur la communauté au sens large, y compris dans des contextes sociaux culturellement divers et vulnérables ; Méthodes contemporaines de préservation et/ou de sauvetage des bâtiments en cas de danger.

Module 2 (Université de Malte & Klemka)

Bâtiments patrimoniaux dans les villes partenaires : Offre un aperçu du patrimoine architectural des villes participantes, incluant les principaux styles architecturaux et les bâtiments patrimoniaux représentatifs (environ 12 par pays, jusqu'à 60 dans les 5 pays partenaires) construits entre 1850 et 1960. Le contenu de ce module sera ensuite traité dans WP3 pour alimenter les visites guidées numériques.

Module 3 (Citoyens au pouvoir et ruche d'innovation)

Comment enregistrer les données liées aux bâtiments : un module pour aider les travailleurs jeunesse à familiariser leurs groupes de jeunes avec la collecte de données et la documentation des bâtiments patrimoniaux à l'aide d'un formulaire d'inscription numérique pour les données.

Module 4 (Citoyens au pouvoir)

Comment créer une application mobile « Alerte bâtiment ! » : Un guide étape par étape pour développer une application mobile visant à instaurer une intervention rapide pour le sauvetage de bâtiments menacés et à encourager des initiatives similaires à l'avenir.

Module 5 (Ludicius & Klemka)

Pilotez l'application mobile « Building Alert ! » : un cadre d'apprentissage composé de plans de cours à appliquer dans des projets pilotes locaux auprès des jeunes, tout en mettant l'accent sur la manière dont ArchTech abordera l'engagement des jeunes vulnérables.





Responsabilités des partenaires

Responsabilités conjointes et collaboration

- **Structure et coordination de la base de données** : Tous les partenaires participeront à une discussion en ligne peu après la réunion de lancement pour finaliser la structure de la base de données et les types d'éléments.

- **Création de contenu en anglais** : Les supports de formation originaux seront créés en anglais, tous les partenaires contribuant aux modules 1 à 3, notamment pour la création du contenu initial.

Cette répartition des responsabilités garantit que chaque partenaire apporte son expertise spécifique tout en soutenant collectivement les objectifs globaux du projet.

Université de Malte

- **Création et gestion de bases de données** : Dirigez la création d'une base de données pour héberger les documents collectés pour les Modules 1 et 2, avec le soutien de Drambllys.

- **Plan du module 1** : Développer la structure et le plan du module 1, en établissant des normes fondamentales de contenu.

- **Modèle du Module 2** : Concevoir un modèle complet pour le Module 2 incluant des catégories d'informations liées au bâtiment, telles que :

- Année de construction
- Style architectural
- Utilisations clés et parties prenantes
- Importance historique
- Condition et état actuels

- **Sélection et conservation du contenu des bâtiments patrimoniaux** : Collaborer avec Drambllys pour sélectionner jusqu'à 12 bâtiments patrimoniaux à Malte pour les modules 1 et 2, en veillant à ce que toutes les données pertinentes soient collectées et organisées pour les modules.

- **Expertise en contenu** : Fournir une expertise thématique pour les modules 1 et 2, en veillant à ce que toutes les informations soient exactes et alignées sur les objectifs du projet.

- **Traduction** : Traduire tous les supports de formation en maltais, une fois le contenu original en anglais terminé.





Klemka

- **Soutien à la base de données** : Aider l'Université de Malte à créer et configurer la base de données pour héberger le contenu des modules 1 et 2.
- **Soutien aux modules** : Soutenir le développement du contenu des modules 1 et 2 en collaborant avec l'Université de Malte sur la collecte de données et la saisie de bases de données.
- **Sélection des bâtiments patrimoniaux et curation de contenu** : Travailler avec Malte pour identifier jusqu'à 12 bâtiments patrimoniaux représentatifs en Espagne pour les modules 1 et 2.
- **Expertise en contenu** : Soutenir Malte dans le développement de contenus précis et pertinents pour les modules 1 et 2.
- **Lignes directrices pour les groupes vulnérables** : Fournir des conseils pour engager les groupes de jeunes multiculturels et vulnérables, en mettant l'accent sur l'inclusion dans les modules de formation.
- **Traduction** : Traduire tous les supports de formation en espagnol.

CIP

- **Modules 3 et Module 4** : Dirigez le processus de collecte et d'entrée des données dans la base de données pour les modules 3 et 4.
- **Formulaire de collecte de données** : Créer un formulaire détaillé pour les données relatives à des bâtiments spécifiques du Module 3, avec des champs pour documenter les détails architecturaux ainsi que les données historiques et actuelles pertinentes.
- **Données d'applications mobiles** : rechercher, collecter et traiter des informations sur les applications mobiles pertinentes pour le projet, en soutenant l'intégration au sein du module
- **Section création d'applications** : Développer toutes les fonctionnalités du constructeur d'applications pour le module 4, intégrant descriptions techniques et spécifications de conception pour soutenir la mise en œuvre du module.
- **Sélection des bâtiments patrimoniaux et curation de contenu** : Identifiez jusqu'à 12 bâtiments patrimoniaux représentatifs dans votre pays pour les modules 3 et 4, en collaborant avec InnoHive sur le module 3 et en supervisant le module 4 de manière indépendante.



- **Expertise en contenu** : Assurez-vous que les données des modules 3 et 4 sont représentées avec précision dans la base de données, en travaillant en étroite collaboration avec InnoHive pour le module 3.

- **Traduction** : Traduire tous les supports de formation en grec.

Ludicius

- **Développement du module 5** : Supervise la collecte des données, la complétion des modèles et la saisie de contenu pour le module 5.

- **Directives inclusives** : Créer des lignes directrices horizontales pour soutenir la participation des utilisateurs présentant des différences d'apprentissage spécifiques (SLD).

- **Sélection des bâtiments patrimoniaux et curation de contenu** : Collaborer avec Dramblys pour identifier jusqu'à 12 bâtiments patrimoniaux pertinents pour le module 5.

- **Expertise en contenu** : Travailler avec Dramblys pour garantir l'exactitude et l'exhaustivité du contenu du Module 5.

- **Traduction** : Traduire tous les supports de formation en portugais.

InnoHive

- **Soutien au Module 3** : Aider le CIP à collecter, organiser et vérifier le contenu du Module 3.

- **Sélection de bâtiments patrimoniaux** : Sélectionnez jusqu'à 12 bâtiments patrimoniaux sur leur emplacement pour contribuer au contenu du Module 3.

Directives pour le format des modules de formation

Le guide justifie le contenu sélectionné pour chaque module et présente une approche standardisée de la structure, de la conception, des visuels, des fonctionnalités en ligne, du style de référence et des outils d'auto-évaluation, garantissant une expérience d'apprentissage cohérente et non chevauchante. Les auteurs devraient prendre en compte :

- **Pertinence et pratique** : Sélectionnez un contenu directement applicable à des contextes réels et aligné sur les objectifs des élèves. Évitez l'excès d'informations théoriques à moins qu'elles ne soutiennent directement des compétences pratiques.

- **Clarté et concision** : Rédigez le contenu dans un langage clair et concis. Évitez le jargon et les termes techniques sauf si nécessaire et fournissez des explications ou des glossaires lorsque vous utilisez des termes spécialisés.





- **Cohésion entre les modules** : Il faut s'assurer que le contenu ne se chevauche pas avec d'autres modules, sauf si cela est nécessaire pour le renforcement. Collaborez avec d'autres développeurs de modules pour éviter la redondance.

- **Références et citations** : Un style de référence APA cohérent doit être adopté et des références claires doivent être fournies pour les sources externes, les lectures complémentaires et tout matériel adapté au module.

Structure des modules de formation

COUVERTURE

Nom du module, logo, avertissement.

FICHE TECHNIQUE DU PRODUIT

Incluez des informations de base sur le livrable, telles que le numéro de projet, l'acronyme du projet, le titre du projet, le nom de la production, les auteurs, contributeurs, évaluateurs (le cas s'il y en a), approuvé par, résumé, mots-clés, format de citation, informations sur le droit d'auteur, historique des révisions, déclaration d'originalité et avertissement.

Table des matières

LISTE DES ABRÉVIATIONS

CHAPITRE 1 : Aperçu du module

Nombre de caractères suggérés : 800-1000

Chaque module doit commencer par une introduction claire et concise qui pose le contexte des objectifs d'apprentissage et des résultats attendus. Cela aide les groupes cibles à comprendre le but et la portée du module dès le départ.

CHAPITRE 2 : Objectifs d'apprentissage

Nombre de caractères suggérés : 500-800

Ce chapitre doit clairement indiquer ce que les participants pourront comprendre ou faire après avoir terminé la formation. Les objectifs d'apprentissage doivent être spécifiques, mesurables, réalisables, pertinents et limités dans le temps (SMART).





CHAPITRE 3 : Sommaire

Nombre de caractères suggérés : 30 000 - 40 000

C'est le corps principal du module, où le matériel de formation est présenté. Il doit inclure du texte, des images, des vidéos, des éléments interactifs et d'autres ressources multimédias.

Le contenu doit être divisé en sections ou sous-modules gérables, chacun centré sur un seul sujet et incluant des informations, ressources et exemples pertinents. Il organise le contenu selon une séquence logique, augmentant progressivement en complexité afin d'aider les élèves à s'appuyer efficacement sur les connaissances antérieures.

Résumés et critiques

Nombre de caractères suggérés : 300-500

À la fin de chaque section ou module, incluez un résumé ou une revue pour renforcer les concepts clés et fournir un bref aperçu du contenu abordé.

CHAPITRE 4 : Activités et exercices

Nombre de caractères suggérés : 6 000-8 000

Pour enrichir l'apprentissage, les modules doivent inclure des activités et des exercices permettant aux participants d'appliquer de nouvelles compétences. Les exercices interactifs peuvent considérablement améliorer la rétention et la compréhension, encourageant la participation active des apprenants.

Résumés et critiques

Nombre de caractères suggérés : 300-500

À la fin de chaque section ou module, incluez un résumé ou une revue pour renforcer les concepts clés et fournir un bref résumé du contenu abordé.

CHAPITRE 5 : Évaluations

Nombre de caractères suggérés : 2 000-2 500

Ce chapitre inclut des évaluations utilisées pour mesurer la compréhension et la rétention du matériel par les participants. Les évaluations peuvent prendre diverses formes, telles que des quiz, des examens ou des devoirs pratiques. De plus, des outils d'auto-évaluation, tels que des questions ou exercices réflexifs, doivent être inclus à la fin de chaque module ou section pour renforcer l'apprentissage.





CHAPITRE 6 : Ressources et références

Nombre de caractères suggérés : N/A

Fournir des ressources supplémentaires, des références et des lectures recommandées pour soutenir l'apprentissage et proposer aux participants du contenu pertinent supplémentaire. Chaque module doit inclure au moins 12 ressources pour approfondir l'étude.

CHAPITRE 7 : Conclusion et résumé

Nombre suggéré de caractères : 500-800

Concluez par un résumé qui renforce les points clés, en veillant à ce que les élèves retiennent les informations essentielles. Cela peut également inclure des étapes pratiques ou des recommandations pour approfondir l'exploration des sujets abordés.

Directives de publication

Éléments visuels

Pour garantir une conception cohérente et accessible, tous les modules suivront un modèle standardisé.

La cohérence des titres, sous-titres, styles de police et espacements est essentielle. Choisissez pour sa lisibilité, Calibri répond à des besoins spécifiques d'accessibilité, tels que la dyslexie et la basse vision, avec un design qui améliore la clarté.

Titres

Chaque chapitre utilisera le Titre 1 (assurez-vous d'avoir modifié les titres en Calibri).

Chaque sous-chapitre utilisera le Titre 2 (assurez-vous d'avoir modifié les titres en Calibri).

Chaque sous-section utilisera le Titre 3 (assurez-vous d'avoir modifié les titres en Calibri).

Les principales considérations concernant la source incluent :

- **Poids de police approprié** : Améliore la visibilité sans submerger l'utilisateur (Calibri 12 pour le texte, Calibri 20 pour le Titre 1, Calibri 16 pour le Titre 2, Calibri 14 pour le Titre 3).
- **Espacement et hauteur des caractères** : Améliore la lisibilité, surtout pour les utilisateurs malvoyants.





- **Hauteur suffisante de la ligne** : Réduit la fatigue oculaire.
 - **Interligne recommandée des documents** : Interligne de lignes : 1,5 pour la plupart des textes.
 - **Espacement des paragraphes** : 6 à 12 points avant et après les paragraphes pour les séparer visuellement.
 - **Points à puces et listes numérotées** : 6 points d'espace avant et après chaque élément.
- Pour le contraste des couleurs, des normes WCAG (minimum 4,5:1 pour le texte) seront appliquées afin d'assurer l'accessibilité aux utilisateurs malvoyants. Pour plus d'informations sur WCAG 2.1, consultez les directives WCAG du W3C.

Aides visuelles

Intégrez des images et infographies pertinentes pour améliorer la compréhension et l'engagement.

Les images doivent être de haute qualité, claires et alignées avec le contenu du module.

Pour chaque chapitre, une page de couverture doit être préparée.

Utilisation de la couleur

Adoptez un schéma de couleurs minimaliste et accessible qui améliore la lisibilité. Les couleurs doivent correspondre à l'identité visuelle du parcours, mais éviter les éléments distrayants.

Considérations d'accessibilité

Assurez-vous que tous les éléments visuels sont accessibles, y compris le texte alternatif pour les images et un contraste adéquat pour la lisibilité. Cela garantit que le module est inclusif pour tous les étudiants.

Caractéristiques

Éléments interactifs

Il inclut des fonctionnalités interactives telles que des onglets cliquables, du contenu repliable ou du multimédia (vidéos, animations) pour faciliter l'apprentissage actif.





Aides à la navigation

Fournir une structure de navigation claire, incluant des indices de panique, des menus et des indicateurs de progression, pour guider les élèves dans le module.

Liens hyperconnectés et ressources intégrées

Utilisez des liens vers des ressources externes et des lectures complémentaires lorsque cela est approprié, mais évitez d'envahir les élèves avec un excès de liens externes.

Compatibilité mobile

Il est nécessaire de s'assurer que la conception et les fonctionnalités du module sont compatibles avec les appareils mobiles et réactifs, permettant aux étudiants d'accéder au contenu sur divers appareils.

Liste de contrôle qualité

KPI quantitatifs

Nombre de références et de ressources	Minimum : 60
Non. des modules de formation	Objectif : 5 modules
Non. de pages par module	Minimum : 30 pages
Le nombre de pages et le nombre de KPI abordés (par exemple, liés à la structure ; au contenu ; à l'esthétique ; pertinents et attrayants pour les groupes cibles) et analysés dans le rapport d'évaluation par le responsable de la gestion de la qualité.	Minimum : 12 pages Minimum : 8 KPI
Degré de satisfaction des travailleurs jeunesse lors de la formation pilote locale	Objectif : Recevoir des retours supérieurs à 7/10



Niveau de satisfaction des partenaires face à la réunion transnationale	Objectif : Recevoir des retours supérieurs à 8/10
Versions traduites des modules de formation	Cible : 4 versions traduites

Indicateurs clés de performance qualitatifs

Indicateurs pédagogiques

- Les principes ont-ils été suivis pour développer des supports pédagogiques destinés aux groupes cibles ?
 - Les objectifs d'apprentissage sont-ils clairs ?
 - Les domaines cognitif, métacognitif, émotionnel, psychoémotionnel, social et de valeurs ont-ils été pris en compte de manière équilibrée ?
 - Le développement personnel du participant est-il encouragé ?

Sommaire

- Le contenu sert-il les objectifs éducatifs du projet/programme ? Répond-elle aux intérêts et niveaux éducatifs de vos groupes cibles ?
 - Dans quelle mesure les connaissances et compétences acquises sont-elles liées aux besoins et réalités locaux/nationaux du secteur de l'industrie culturelle et créative (ICC) ?
 - Le contenu est-il scientifiquement fiable ?
 - Le contenu inclut-il une sélection d'informations pertinentes et intéressantes qui susciteront l'intérêt et faciliteront la participation des groupes cibles au contenu ?
 - Les informations, les matériaux, les exercices, les tâches, etc., sont-ils destinés aux besoins de tous les apprenants (concernés) ?
 - Y a-t-il suffisamment d'explications et de détails sur la manière dont les informations présentées servent les objectifs éducatifs, de recherche ou de pratique professionnelle des groupes cibles ?
 - Le lien entre le matériau présenté et son application et/ou sa relation à l'environnement, à la société, à la technologie et à la vie quotidienne est-il explicitement établi ?



Langue

- Le langage du texte est-il compréhensible (suivant les principes de Facile à comprendre) ?
- La terminologie utilisée est-elle suffisamment expliquée ?
- Y a-t-il des fautes grammaticales, de syntaxe, d'orthographe ou d'autres langues ?

Structure

- Le matériel éducatif et/ou de formation est-il structuré de manière à ce que tous les objectifs d'apprentissage soient progressivement atteints ?
 - Le matériel est-il développé de manière cohérente et regroupé selon des sous-thèmes et thèmes ?
 - La continuité du matériel éducatif fourni est-elle planifiée et assurée ?
 - Le contenu inclut-il des sections où l'information est fournie par des présentations interactives ou des médias, ou en suivant des approches d'Edutainment ?
 - Une bibliographie incluse-t-elle dans le livrable conforme aux normes internationales ?
- Existe-t-il une liste de ressources avec des liens hypertextuels qui orientent le lecteur vers des informations ou des outils supplémentaires ?

Esthétique

- Le contenu est-il conçu et présenté de manière attrayante et donc accueillant pour le public cible ?
 - Les symboles, images, iconographie, tableaux et graphiques, infographies et autres éléments visuels sont-ils présentés selon un schéma de couleurs ou un thème commun ?
 - La police utilisée est-elle facile à lire ? C'est particulièrement important si les utilisateurs finaux sont des populations en situation de handicap ou de personnes ayant des difficultés ou des différences d'apprentissage.

Matériel illustratif

- Y a-t-il une corrélation adéquate entre le texte et le matériel illustratif ?
- ### Médias technologiques
- Les solutions technologiques et les outils électroniques fournis à l'utilisateur final et aux autres parties prenantes sont-ils faciles à apprendre et à utiliser ?



- L'outil électronique fourni respecte-t-il toutes les directives pertinentes d'accessibilité du contenu Web (WCAG), avec des informations présentées selon des principes conviviaux et faciles à comprendre ? Des outils d'accessibilité sont-ils fournis ?
- L'outil électronique ou le matériel éducatif électronique est-il adapté aux besoins et pratiques de vos utilisateurs finaux directs ?
- L'outil électronique ou le matériel éducatif électronique fourni est-il mis à disposition de tous en tant que ressource éducative en libre accès ?