

## AVIS DE PROJET DE MARCHÉ (APM)

N° de la demande : 1000223834    Date limite : Jeudi le 12, novembre, 2020    Heure : 14h00 EST

Il s'agit d'un besoin de l'Agence de la santé publique du Canada sous l'Arrangement en matière d'approvisionnement pour les services d'apprentissage E60ZH-2000LS/C

### TITRE

Apprentissage en ligne et services d'apprentissage en ligne rapide

### APERÇU

Au début de juin 2020, des voies d'apprentissage en ligne précises ont été lancées dans le portail d'apprentissage en ligne de l'ASPC (Moodle) pour appuyer la désignation et la formation complète (phase 1) pour les personnes jouant les rôles suivants :

**Agent de vérification de la conformité** (désignation de l'agent de contrôle) : Rôle principal associé à la vérification de la conformité de la quarantaine et de l'isolement auprès des voyageurs pendant les 14 jours qui suivent leur arrivée au Canada, au moyen de conversations téléphoniques.

**Agent de contrôle de l'ASPC** (désignation de l'agent de contrôle) : Rôle principal associé au soutien aux points d'entrée, à la promotion de la conformité pour les voyageurs arrivants et à l'évaluation des plans de quarantaine. Certains agents de contrôle de l'ASPC répondront également aux appels reçus à la ligne téléphonique du Système de notification central (SNC) et fourniront un soutien aux personnes travaillant aux points d'entrée.

**Agent de contrôle clinique** (désignation de l'agent de contrôle) : Rôle principal associé au soutien aux points d'entrée, au contrôle des voyageurs, à la détermination des personnes symptomatiques ou asymptomatiques, ainsi qu'au renvoi à l'agent de quarantaine ou à son appui, le cas échéant.

**Agent de quarantaine** (désignation d'agent de quarantaine) : Les agents de quarantaine travaillent avec les partenaires de l'ASPC, les autorités sanitaires locales, les organismes d'application de la loi et d'autres intervenants aux points d'entrée en effectuant des évaluations de la santé, des évaluations des risques et toute une gamme d'autres mesures de soutien liées à la *Loi sur la quarantaine* et aux décrets d'urgence actuels.

Au cours de la phase 2 de ce projet, les interventions actuelles en matière d'apprentissage sont examinées, évaluées en fonction des redondances, mises à jour le cas échéant, et reconditionnées dans un produit de la phase 2.

Contenu non traité à la phase 1, qui a été indiqué à titre préliminaire comme lacunes actuelles, notamment :

- Sensibilisation aux disparités entre les sexes et à la diversité, collaboration avec les communautés autochtones
- Tenue de conversations difficiles
- Pratiquer avec des scénarios de simulation dans des environnements réalistes
- Éléments d'orientation – Lorsque vous arrivez à un point d'entrée, que faire?
- Santé mentale et bien-être (épuiement professionnel, fatigue, compte rendu des conversations difficiles)
- Formation sur la diminution des mesures
- Pour les mentors – des stratégies de mentorat efficaces pour les nouveaux employés

---

Le produit interne faisant partie de l'Unité nationale d'apprentissage de Santé Canada et/ou de l'École de la fonction publique du Canada sera examiné pour remédier aux lacunes identifiées, avant que le nouveau contenu ne soit élaboré.

### **PORTÉE DES TRAVAUX**

La portée de ce projet comprend l'élaboration de plusieurs heures de contenu de cours et d'évaluations préparées à la « phase 2 », toutes compatibles avec le SGA existant. L'entrepreneur devra disposer des ressources nécessaires pour atteindre les objectifs décrits à la section 2.2. afin de participer à la phase 2 du projet d'apprentissage en ligne de l'ASPC.

L'entrepreneur devra disposer des ressources nécessaires pour réaliser les produits suivants :

- Examiner le contenu fourni et formuler des recommandations sur le format des pratiques exemplaires afin de réduire au minimum la fatigue des apprenants en ligne, d'améliorer la participation de ces derniers et de présenter des documents sur la théorie de l'apprentissage des adultes et les tendances actuelles de l'industrie en matière d'apprentissage en ligne au premier plan
- Soutenir la conversion du contenu du programme finalisé actuellement disponible dans Powerpoint, Word, PDF en scénarimages compatibles avec le développement de paquets SCORM appropriés, compatible avec la plateforme SGA Moodle existante du client.
- Intégrer des stratégies créatives dans les programmes scolaires à l'aide de l'animation du tableau blanc, de la narration vocale et de résumés d'apprentissage juste à temps de contenus complexes, afin de soutenir l'engagement des apprenants et la conservation des connaissances
- Développer un contenu d'apprentissage créatif qui explore les stratégies de jeux de pratiques exemplaires, les expériences de simulation, les scénarios et les études de cas, afin d'encourager l'engagement actif de l'apprenant
- Réviser ou mettre au point, au besoin, des évaluations appropriées dans tout le contenu modulaire, au moyen de questionnaires, de cartes-éclair, d'activités de jumelage et d'autres éléments interactifs appropriés
- Réviser ou élaborer au besoin des images, des tableaux de bord, des graphiques et d'autres éléments de conception pour améliorer l'expérience d'apprentissage en ligne et la rétention des connaissances
- Gérer un projet aux côtés de l'équipe de formation et d'apprentissage de l'ASPC afin d'assurer l'exécution en temps opportun de projets, de tâches et de produits livrables précis
- Fournir un soutien pour les essais auprès des utilisateurs, vérifier des défilés et les clics précis et apporter des correctifs en temps opportun pour s'assurer que les produits sont compatibles avec le SGA existant
- S'assurer que les produits livrables relatifs au contenu final ont été soigneusement examinés afin d'assurer l'exactitude grammaticale et linguistique des versions anglaise, française et accessible (le cas échéant)
- Fournir des rapports de vérification de l'accessibilité pour les paquets SCORM et d'autres produits développés
- S'assurer que les produits livrables relatifs au contenu final ont été soigneusement examinés afin d'assurer la cohérence des éléments de conception de la police, des couleurs, des bordures, des puces et d'autres spécifications de conception pertinentes
- Fournir tous les documents finaux compatibles avec le SGA existant du client et conformes aux exigences linguistiques et d'accessibilité
- Soutenir l'intégration des produits finaux dans le SGA existant et l'infrastructure technologique

- Évaluer l'efficacité de la prestation, y compris les mesures de satisfaction des utilisateurs, de conservation des connaissances, d'application des connaissances dans des scénarios réels (ou simulés) en cours d'emploi
- Élaborer un cadre d'évaluation pour mesurer si les résultats d'apprentissage globaux pour chaque volet du programme ont été atteints

**VALEUR ESTIMATIVE**

375 000 \$ + 48 750 \$ (TVH) = 423 750 \$

**POSSESSION DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

Le Canada conservera la propriété de la PI

**EXIGENCE EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ**

Le présent besoin ne comporte aucune exigence en matière de sécurité.

**EXIGENCES OBLIGATOIRES**

<b>N° de critère</b>	<b>Description</b> <i>Note pour les soumissionnaires</i> : Veuillez écrire à côté de chacun des critères le(s) numéro(s) de page(s) pertinent(s) de votre proposition, qui répond à l'exigence, indiquée(s) dans les critères.
<b>CRITÈRES DE L'ENTREPRISE</b>	
<b>CO1.</b>	<p>Le soumissionnaire doit fournir au moins deux projets de taille et de portée semblables réalisés au cours des cinq dernières années.</p> <p>Pour chaque projet, l'entrepreneur doit fournir les éléments suivants :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Nom du ministère client</li> <li>2- Autorité du projet particulier à l'apprentissage en ligne ou à l'apprentissage mixte</li> <li>3- Description des responsabilités du projet et du soumissionnaire</li> </ol> <p>Le Canada peut communiquer avec l'autorité de projet désignée pour valider l'expérience démontrée dans la proposition.</p>
<b>CO2.</b>	<p>Le soumissionnaire doit être en mesure de fournir des ressources dans tous les volets suivants pour les différentes catégories énumérées.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Volet 2 – Services de conception et de développement d'enseignement : Concepteur d'apprentissage principal</li> <li>2. Volet 3 – Programmation de produits d'apprentissage en ligne personnalisés et rapides : Programmeur principal de produits d'apprentissage en ligne</li> <li>3. Volet 3 – Programmation de produits d'apprentissage en ligne personnalisés et rapides : Testeur intermédiaire</li> <li>4. Volet 4 – Conception et développement de médias multiples : Concepteur graphique principal</li> <li>5. Volet 7 – Gestion de projet : Gestionnaire principal de projet</li> </ol>
<b>CO3.</b>	<p>Le soumissionnaire doit fournir deux (2) projets terminés au cours des cinq (5) dernières années, ce qui démontre comment le soumissionnaire a mis en œuvre des cours ou un contenu d'apprentissage en ligne sur les pratiques exemplaires. Les projets de cours doivent indiquer en détail l'approche de conception, la créativité, les composants interactifs, les visuels dynamiques et les capacités audio de l'apprentissage en ligne.</p>
<b>CO4.</b>	<p>Le soumissionnaire doit fournir, au moment de la clôture des soumissions, un plan de travail indiquant en détail ses stratégies de gestion pour la mise en œuvre du contenu d'apprentissage en ligne de bout en bout. Les détails du plan de travail devraient contenir ce qui suit :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. le contenu a été fourni à l'entrepreneur par le client dans Powerpoint, PDF ou Word, et le contenu a été converti en un scénarimage qui a permis le développement sans</li> </ol>

	<p>heur des paquets SCORM. Ces rapports devraient aussi inclure des rapports de vérification de l'accessibilité pour les paquets SCORM et d'autres produits développés (p. ex. organigrammes, version d'accessibilité de l'animation sur tableau blanc).</p> <p>b. stratégies de gestion des échéanciers, des produits livrables, des barrages routiers et des stratégies de solutions</p> <p>c. stratégies pour terminer les essais par les utilisateurs et la compatibilité du SGA</p> <p>d. les stratégies utilisées pour assurer l'exactitude du produit final fourni au client</p>
<b>CO5.</b>	<p>Le soumissionnaire doit fournir deux (2) projets terminés au cours des cinq (5) dernières années, dans le cadre desquels un produit d'apprentissage juste à temps a été élaboré (un résumé de contenu plus long et plus compliqué) en utilisant l'animation sur tableau blanc au moyen de la narration avec voix hors champ.</p> <p>Il peut s'agir, par exemple, de démontrer comment un fichier Word, une procédure d'exploitation standard ou un processus compliqué a été converti en animation sur tableau blanc, avec des images et des instructions claires pour aider l'apprenant à conserver ses connaissances.</p>
<b>CO6.</b>	<p>Le soumissionnaire doit fournir deux (2) projets terminés au cours des cinq (5) dernières années, dans le cadre desquels des stratégies d'évaluation et d'apprentissage interactives ont été utilisées.</p> <p>Par exemple, on peut démontrer des techniques d'évaluation qui ont été mises au point et utilisées pour compléter le contenu d'un produit d'apprentissage en ligne.</p>
<b>CO7.</b>	<p>Le soumissionnaire doit fournir deux (2) projets terminés au cours des deux (2) dernières années, dans le cadre desquels des images, des graphiques et/ou des organigrammes ont été utilisés pour expliquer à l'apprenant un contenu complexe et compliqué (une image qui représente une description verbale).</p> <p>Il peut s'agir, par exemple, de démontrer le produit final d'un organigramme ou d'un graphique, ainsi que le fichier ou le contenu source d'origine qui mène à la conversion de contenu dans un graphique visuel.</p>
<b>CO8.</b>	<p>Le soumissionnaire doit fournir un (1) projet terminé au cours des cinq (5) dernières années, décrivant le processus d'évaluation des résultats d'apprentissage et le rapport sommaire pour le client.</p>
<b>CRITÈRES DE RESSOURCES – Évalués uniquement lors de la délivrance de l'autorisation de tâche</b>	
<b>EO1</b>	<p>Au moment de la délivrance de l'autorisation de tâche, le soumissionnaire doit démontrer, en fournissant le CV de la ressource proposée, que la ressource proposée répond aux compétences minimales de la profession et à tout critère additionnel pour la catégorie, tel qu'il est indiqué dans les critères techniques suivants :</p>
<b>EO1,1</b>	<p>Concepteur d'apprentissage principal</p> <p>a. <b>O.1</b> Doit avoir au moins un diplôme d'études supérieures et une spécialisation dans l'un (1) des domaines suivants : éducation, apprentissage des adultes, enseignement à distance ou apprentissage en ligne.</p> <p>b. <b>O.2</b> Doit avoir au moins cinq (5) ans d'expérience dans la conception de cours.</p> <p>c. <b>O.3</b> Doit avoir au moins deux (2) ans d'expérience dans la conception de produits d'apprentissage en ligne.</p>
<b>EO1.2</b>	<p>Programmeur principal de produits d'apprentissage en ligne</p> <p>a. <b>O.1</b> Doit avoir au minimum un diplôme collégial (dans n'importe quel domaine).</p> <p>b. <b>O.2</b> Doit avoir au moins sept (7) ans d'expérience dans la programmation d'applications Web utilisant le langage Java, C ou le langage de script, et de programmes secondaires (structure de fichiers) et/ou de bases de données.</p> <p>c. <b>O.3</b> Doit avoir élaboré et intégré au moins quatre (4) cours de formation automatisée (FA) ou en ligne au cours des quatre (4) dernières années.</p>

	<p>d. <b>O.4</b> Doit avoir optimisé la performance des ressources multimédia, y compris l'audio, la vidéo ou les images fixes, pour au moins quatre (4) produits d'apprentissage en ligne.</p> <p>e. <b>O.5</b> Si SCORM est requis dans l'application, il doit avoir développé un contenu conforme à SCORM (toute version précisée par le client, y compris les paquets de contenu et les fichiers de métadonnées) pour au moins neuf (9) cours conformes à SCORM au cours des trois (3) dernières années.</p>
<b>EO1.3</b>	<p>Testeur intermédiaire</p> <p>a. <b>O.1</b> Doit avoir au moins deux (2) ans d'expérience dans la mise à l'essai de produits d'apprentissage en ligne conformément aux protocoles d'essai.</p> <p>b. <b>O.2</b> Doit avoir au moins deux (2) ans d'expérience dans la supervision des tests de produits d'apprentissage en ligne.</p> <p>c. <b>O.3</b> Doit avoir au moins deux (2) ans d'expérience dans l'élaboration de protocoles d'essai pour les produits d'apprentissage en ligne.</p> <p>d. <b>O.4</b> Doit avoir au moins deux (2) ans d'expérience dans la conception de scénarios et de scénarios de test pour les produits d'apprentissage en ligne.</p> <p>e. <b>O.5</b> Doit avoir au moins deux (2) ans d'expérience dans le développement d'une capacité de validation et de vérification des produits d'apprentissage en ligne.</p> <p>f. <b>O.6</b> Si SCORM est requis dans la demande, il doit avoir testé du contenu conforme à SCORM (toute version, y compris les paquets de contenu et les fichiers de métadonnées) pendant au moins trois (3) cours conformément à SCORM au cours des trois (3) dernières années.</p>
<b>EO1.4.1</b>	<p>Concepteur graphique principal</p> <p>a. <b>O.1</b> Doit avoir au minimum un diplôme collégial (dans n'importe quel domaine).</p> <p>b. <b>O.2</b> Doit avoir au moins trois (3) ans d'expérience au cours des cinq (5) dernières années en tant que graphiste.</p>
<b>EO1.4.2</b>	<p>Concepteur graphique principal</p> <p>Le soumissionnaire doit démontrer que la ressource proposée pour le concepteur graphique principal a terminé cinq (5) projets au cours des deux (2) dernières années en faisant des éléments de conception graphique pour les produits d'apprentissage en ligne.</p>
<b>EO1.5</b>	<p>Gestionnaire principal de projet</p> <p>a. <b>O.1</b> Doit avoir au minimum un diplôme collégial (dans n'importe quel domaine) ou un certificat professionnel de gestion de projet du <a href="#">Project Management Institute</a>.</p> <p>b. <b>O.2</b> Doit avoir au moins six (6) ans d'expérience en tant que gestionnaire de projet, y compris trois (3) ans d'expérience en gestion de projets de formation.</p> <p>c. <b>O.3</b> Si l'apprentissage en ligne fait partie des exigences, le gestionnaire de projet doit avoir au moins trois (3) ans d'expérience dans la gestion de projets d'apprentissage en ligne et/ou de logiciels, y compris un minimum d'un (1) an d'expérience dans la gestion de projets d'apprentissage en ligne.</p>

Les **demandes de renseignements** concernant la présente demande de proposition doivent être adressées par écrit à :

*Nom de l'autorité contractante* : Kashish Dhir

*Adresse électronique* : [Kashish.dhir@canada.ca](mailto:Kashish.dhir@canada.ca)