

#IAM
**A PHYGITAL
DESIGNER**

THE FUTURE SKILLS

SKILLS 1 : Réaliser l'ingénierie pédagogique

L'ingénierie pédagogique

SKILLS 2 : Concevoir des actions de formation

La conception des actions de formation

SKILLS 3 : Mettre en œuvre les actions de formation

La réalisation des actions de formation

SKILLS 4 : Evaluer les actions de formation

L'évaluation et le suivi des actions de formation



Cible : Ingénieur pédagogique, chef de projet et chargé(e) de formation qui souhaite acquérir une méthodologie pour transformer du présentiel en parcours Blended Learning.





#IAM
A PHYGITAL
DESIGNER

Du présentiel au module e-Learning efficient

*Comment transformer une action de formation présentielle en un module e-Learning ?
Quels sont les éléments-clés du digital Learning efficient ?*

1. Réaliser la scénarisation pédagogique d'une action de formation

- + Repérer le travail préalable à la création d'un module e-Learning
- + Articuler les objectifs pédagogiques, méthodes, médias, séquences pour construire le scénario
- + Faire valider le scénario et la progression pédagogique par le(s) commanditaire(s)



Assessment

- Positionnement en amont de la formation
- Quiz en fin de formation pour évaluer les acquis

2. Concevoir le Storyboard d'un module e-Learning

- + Définir la finalité d'un Storyboard
- + Identifier la composition d'un Storyboard
- + Concevoir le Design graphique du module
- + Prévoir les livrables annexes au module
- + Faire valider un Storyboard



Durée de la formation

- 2 classes virtuelles de 1h30
- 3 jours en salle de formation, soit 21h en présentiel
- 20' sous forme de module e-Learning

Les +

- + Ateliers pratiques de travail issus de cas d'entreprises des apprenants et cas fournis par le formateur
- + Modalités pédagogiques variées à distance et en présentiel



Créer un module Storyline qui respecte la charte graphique client

1. Repérer le travail préalable à la création d'une charte graphique

- + Définir les besoins du client, cadrer son besoin et collecter les ressources nécessaires minimales et avancées
- + Identifier la méthodologie pour créer une charte graphique simple, respectant la charte client

3. Appliquer les principes du design graphique, lors de la création de module

- + Paramétrer un fichier Storyline simple à la charte client

2. Distinguer les principes graphiques d'une charte graphique

- + Mettre en pratique la méthodologie de création d'une charte graphique simple
- + Identifier les principes graphiques à respecter
- + Explorer différentes méthodes pour enrichir le design d'informations



Assessment

- Positionnement en amont de la formation, à réaliser sur Storyline
- Exercice en fin de formation pour évaluer les acquis



Durée de la formation

- 15' sous forme de module e-Learning (prérequis)
- 3h d'exercice sur Storyline (prérequis indispensable)
- 1 jour en salle de formation, soit 7h en présentiel

Les +

- + Ateliers pratiques de travail issus de cas d'entreprises des apprenants
- + Modalités pédagogiques variées à distance et en présentiel

#IAM
A PHYGITAL
DESIGNER