Fiche Technique:Formation à l’ingénierie digitale de formation

Objectifs de la formation

> Passer d’initiatives isolées à une architecture pédagogique gouvernée et scalable, pilotée par la donnée (KPI/OKR).

- Diagnostiquer besoins, publics et contraintes en amont.
- Formuler des objectifs mesurables et scénariser des parcours blended centrés apprenants.
- Produire des micro-contenus multimédia de qualité, inclusifs et accessibles.
- Déployer dans un LMS, automatiser les workflows et assurer la traçabilité.
- Mesurer l’impact (KPI/OKR, évaluation à froid) et améliorer en continu.

Population cible

Pour directions formation, équipes L&D et parties prenantes métiers impliquées dans la digitalisation.

- Responsables formation et L&D pilotant la digitalisation.
- Ingénieurs pédagogiques et concepteurs multimédia.
- Formateurs internes, tuteurs et experts métiers.
- Chefs de projet et administrateurs LMS.
- Responsables RH, Talent, Qualité et managers sponsors.

Durée de la formation

Formats adaptables (intra, blended, 100% distanciel) avec accompagnement projet et livrables concrets.

Format	Durée	Modalités clés
Intensif	4 à 6 jours	Résultats rapides, ateliers de co-design, livrables immédiats.
Étalé	6 à 10 semaines	Alternance sessions + mise en pratique réelle; coaching entre modules.
Modalités	—	Intra / blended / 100% distanciel; adaptable à votre écosystème (LMS, outils auteurs, SSO); livrables: charte, blueprint, storyboard, gabarits, checklists.

Programme de la formation

Parcours opérationnel alternant apports, ateliers, cas et mises en situation. Adapté à votre secteur et outils (LMS, outils auteurs, suite collaborative).

Module 1 — Diagnostic et cadrage stratégique

- Analyse des besoins, publics et contraintes; alignement sur les objectifs métiers.
- Cadrage, priorisation, charte pédagogique et matrice RACI.

Module 2 — Design pédagogique multimodal

- Objectifs mesurables (taxonomies), parcours blended centrés apprenants.
- Storyboard, gabarits d’activités, règles de granularité et ré-usage.

Module 3 — Production de contenus e-learning

- Industrialisation micro-learning, vidéos, modules SCORM/xAPI.
- Qualité, accessibilité et médiathèque de modèles.

Module 4 — Animation, classes virtuelles et blended

- Facilitation live, activités sociales et rituels d’animation.
- Mécanismes d’engagement et retours d’expérience.

Module 5 — LMS, outils numériques et automatisation

- Paramétrage (rôles, inscriptions, parcours conditionnels), intégrations SIRH/SSO.
- Automatisations, tableaux de bord et reporting.

Module 6 — Gamification, interactivité et impact

- Mécaniques de jeu ciblées, serious games et outils interactifs.
- Choix des modalités reliées aux objectifs de performance.

Module 7 — Mesure, ROI et amélioration continue

- Définition de KPI/OKR, analytics et évaluation à froid.
- Boucles d’itération et data storytelling pour le pilotage.
