



# DIGITAL LEARNING MANAGEMENT

## Piloter des dispositifs de formation innovants

Dans un contexte de transformation, les organisations cherchent à s'appuyer sur un nouveau profil rare : le Digital Learning Manager. Son rôle est complexe : il doit répondre aux nouveaux besoins des apprenants et créer de nouvelles expériences pédagogiques. Le Digital Learning Manager a donc plusieurs casquettes et de multiples compétences ! La formation certifiante Digital Learning Management permet aux professionnels de la formation de booster leur carrière.

Cette formation vous permet de développer et de renforcer vos compétences pour optimiser vos dispositifs de formation en validant la certification "

[Gestion d'un projet digital learning](#)

" inscrite au Répertoire spécifique sous le no°5845 et délivrée par notre partenaire ISTF.

TARIFS :

**Coût pédagogique:6515€HT**

**Coût forfaitaire de l'évaluation : 375 €HT**

**Coût global : 6 890 €HT**

Cette certification atteste que son titulaire dispose de compétences lui permettant de participer à l'intégration et au déploiement du digital learning dans les projets de formation des entreprises ou des organismes de formation.

La certification est validée en deux temps :

- évaluation à distance par le jury sur la base des livrables produits par l'apprenant dans le cadre de son projet individuel

- suivie d'une présentation du projet lors d'une soutenance à distance devant jury professionnel . La soutenance dure 30 minutes dont 15 minutes de présentation par le candidat et 15 minutes d'échange questions/réponses.

La certification est validée si le candidat obtient une note égale ou supérieure à 10/20 . En cas d'échec (note finale inférieure à 10), en préalable à une nouvelle soutenance, le participant peut être invité à renforcer ses compétences sur les points jugés insuffisamment acquis par le jury de certification.

Sur les 2 dernières années, taux de réussite à la certification de 100%.

**Cette formation est soumise à étude de candidature, merci de cliquer sur :**

Téléchargez le dossier de candidature

FORMATIONS COURTES

PERFECTIONNEMENT

BEST-OF

CPF

CERT.

DIST.

Ref. : 8910196

Durée :  
12 jours - 84 heures

Tarif :  
Salarié - Entreprise : 6695 € HT

Repas inclus

Code CPF : 5845

Code Dokelio : 50540

## LIEUX ET DATES DÉTAILLÉS

Paris

12 oct. 2023 au 02 févr. 2024

- **12/10/2023 09:00 --> 13/10/2023 17:30 à Paris**
  - 12/10/2023 09:00 --> 12/10/2023 17:30
  - 13/10/2023 09:00 --> 13/10/2023 17:30
- **06/11/2023 09:00 --> 07/11/2023 17:30 à Paris**
  - 06/11/2023 09:00 --> 06/11/2023 17:30
  - 07/11/2023 09:00 --> 07/11/2023 17:30
- **23/11/2023 09:00 --> 24/11/2023 17:30 à Paris**
  - 23/11/2023 09:00 --> 23/11/2023 17:30
  - 24/11/2023 09:00 --> 24/11/2023 17:30
- **14/12/2023 09:00 --> 15/12/2023 17:30 à Paris**
  - 14/12/2023 09:00 --> 14/12/2023 17:30
  - 15/12/2023 09:00 --> 15/12/2023 17:30
- **11/01/2024 09:00 --> 12/01/2024 17:30 à Paris**
  - 11/01/2024 09:00 --> 11/01/2024 17:30
  - 12/01/2024 09:00 --> 12/01/2024 17:30
- **01/02/2024 09:00 --> 02/02/2024 17:30 à Paris**
  - 01/02/2024 09:00 --> 01/02/2024 17:30
  - 02/02/2024 09:00 --> 02/02/2024 17:30

## OBJECTIFS



Membre de la Fédération  
Les Acteurs de la Compétence

EFE FORMATION SAS - 18-24 rue Tiphaine - 75015 PARIS  
Tél. : +33 (0)1 42 21 02 02 - e-mail : [serviceclient@efe.fr](mailto:serviceclient@efe.fr)  
Siret 412 806 960 00032



Maîtriser les outils indispensables au métier de Digital Learning Manager  
Développer ses compétences et son réseau

## EVALUATION

Les compétences visées par cette formation font l'objet d'une évaluation.

## POUR QUI ?

Chargé(e)s de formation  
Chargé(e)s de projet e-learning  
Responsables formation  
E-learning managers  
Digital Learning Managers

## PRÉREQUIS

Être impliqué(e) dans la gestion de la formation en entreprise.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Développer vos compétences et votre réseau pour devenir Digital Learning Manager

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quiz amont  
Modules vidéos  
Présentiel  
Classe virtuelle méthodologique  
E-quiz aval  
Classe virtuelle retour d'expérience

## PROGRAMME

Module 1 - Le Digital Learning Manager : l'explorateur des nouveaux territoires du learning - 2 jours

### Objectif :

Découvrir les stratégies et outils pédagogiques liés au digital

### Découvrir les stratégies et outils pédagogiques liés au digital

- Panorama des courants pédagogiques, des modalités de diffusion, des acteurs du marché des outils de conception et de diffusion,
- Exploration du vocabulaire et des enjeux du digital learning: e-learning / rapid-learning, mobile learning, FOAD , serious game, Open Source / Auteurs, SaaS, normes d'interopérabilité, RGPD, propriété intellectuelle ...
- Manipulation d'un outil de production de contenus
- Présentation de la certification Gestion d'un projet digital learning
- Définition du projet fil rouge et des éléments pour élaborer une réponse pédagogique : cible, objectifs de la formation, spécificités techniques etc ...
- Méthode de création de pitch

Exercice d'application : Analyse contextuelle pour choisir un outil de conception et/ou diffusion (SWOT et benchmark, sourcing)

Exercice d'application : Création d'un premier module e-learning avec un outil de conception simple (Genial.ly)

Exercice d'application : réalisation d'un pitch

Module 2 -Partie 1- Le Digital Learning Manager : le pédagogue, designer d'expériences apprenantes dans un monde digital - 2 jours

### Objectifs :

Construire des cartes persona de ses publics cibles

Évaluer un dispositif digital learning

### Construire l'Expérience Apprenant d'un dispositif digital learning grâce à l'UX design (1ère journée)

- Définir l'Expérience Apprenant au sein d'un dispositif digital learning grâce aux concepts de l'UX design



- Identifier les caractéristiques et les usages du public cible d'un dispositif digital learning pour anticiper leurs besoins : utilisation d'outils, accompagnement pédagogique et technique, ressources digitales, gestion administrative ...
- Améliorer l'Expérience Apprenant en amont, pendant et après le dispositif digital learning
- Définir un plan d'action complet pour accompagner l'ensemble des acteurs du dispositif à optimiser l'expérience apprenant

Exercice d'application : création d'un plan d'action complet pour optimiser l'Expérience Apprenant à toutes les étapes de votre dispositif digital learning

#### **Évaluer un dispositif digital learning pour mesurer la performance (2ème journée)**

- Élaborer le plan d'évaluation de la formation
- Construire le tableau de bord du projet
- Mettre en place des outils de communication et de consignation des échanges

Exercice d'application : création du plan d'évaluation d'une formation

Module 2 - Partie 2 - Le Digital Learning Manager : le pédagogue, designer d'expériences apprenantes dans un monde digital - 2 jours

#### **Objectif :**

Élaborer un scénario pédagogique global gamifié

#### **Élaborer un scénario pédagogique global gamifié**

- Intégrer les ressorts et les usages en digital learning par la gamification
- Utiliser le storytelling pour renforcer ses contenus

Exercice d'application : expérimentation de l'écriture narrative sur ses scénarios pédagogiques

Exercice d'application : construction d'un scénario gamifié sur le fil rouge

- Identifier les ressources multimédia : objectifs, formats, technicités, budgets, ROI
- Cartographier les compétences et connaissances visées pour bâtir la structure de son parcours et de sa production
- Rédiger le script de sa production : les règles incontournables pour un message efficace
- Réaliser un storyboard : les clés pour éviter le décrochage, rythmer sa production et faciliter la post-production

Exercice d'application : Réalisation du storyboard du fil rouge

Exercice d'application : production de la ressource multimédia du fil rouge

Module 3 - Le Digital Learning Manager : le pilote de la gestion de projet innovant - 2 jours

#### **Objectifs :**

Définir un Mindmap du programme

Construire un tableau de bord de suivi des apprenants

#### **Découvrir la méthode agile SCRUM**

Exercice d'application : expérimentation de l'agilité avec le Scrum Ball Game

- Découper son fil rouge en sprints
- Favoriser une production itérative pour limiter les risques
- Suivre et piloter le développement de ses projets avec des contributeurs multiples
- Intégrer les clés du management de projet agile

Exercice d'application : construction du backlog de son fil rouge et définition de sa vélocité

#### **L'adaptive learning ou apprentissage adaptatif**

- L'intelligence artificielle et le deep learning
- Identifier les outils de data analyse : TinCan XAPI et serveur LRD
- Identifier les outils de collecte des datas pour faciliter, optimiser les apprentissages dans les projets de digital learning

Exercice d'application : identification d'un outil de collecte de données apprenants

- Définir, collecter et analyser des données

Étude de cas : le projet Inspire de Moodle

Exercice d'application : conceptualisation d'un programme d'apprentissage personnalisé projet

Module 4 - Le Digital Learning Manager : le communicant pour offrir de la visibilité à ses projets - 2 jours

#### **Objectif :**

Construire un plan de communication multicanal interne/externe

#### **Bâtir son plan de communication**

- Connaître les étapes de la communication projet : avant / pendant / après
- Identifier les relais de sa communication, les sponsors, les ambassadeurs

#### **Maîtriser les étapes incontournables**

- Identifier ses cibles
- Segmenter les messages
- Sélectionner les canaux de diffusion digitale ou non
- Définir une image de marque



- Élaborer une charte graphique
- Exercice d'application: identification des meilleurs relais de communication sur le projet fil rouge
- Exercice d'application : création des supports de communication
- Module 5 - Le Digital Learning Manager community manager : fédérer et animer des communautés - 2 jours

**Objectif :**

Animer un réseau d'apprenants  
Intégrer la méthodologie de la pédagogie d'apprentissage entre pairs

**Construire un plan d'animation sociale du projet fil rouge**

- Cerner le rôle et les missions d'un Community manager
- Identifier et fédérer une communauté d'ambassadeurs
- Utiliser les outils digitaux de veille et de curation
- Sélectionner et faire circuler les informations, idées et signaux clés
- Animer vs modérer

Exercice d'application : conception d'un plan d'animation sociale et production des contenus d'animation

**Mobiliser la pédagogie d'apprentissage entre pairs avec WAP**

**Découvrir la pairagogie**

- Un type d'apprentissage spécifique
- Les finalités du processus
- Les étapes clés et la signification

**Adopter la posture de facilitation**

- Les essentiels de la posture
- Les rôles clés du facilitateur
- Les conditions et indicateurs de succès
- La facilitation online
- Les pièges à éviter vos

**Maîtriser les outils de la pairagogie**

- Piloter la session
- Créer des groupes de pairs
- Guider les participants

Mise en situation: entraînement à la facilitation

Exercice : pour valider les acquis

Partages d'expériences : organisation de MeetUp avec des témoins inspirants invités à partager leurs parcours, histoires et expériences

## INTERVENANTS

Aïda KONÉ

Directrice des programmes & formatrice  
WAP - WE ARE PEERS

Anne-Sophie DUTAT

Expert en Transformation Digitale & Changement  
Anne-Sophie DUTAT

Benoît PRALY

DOSMOSCIO

Diane LENNE

Fondatrice et Dirigeante de la solution d'apprentissage entre pairs  
WAP - WE ARE PEERS

Fabienne LOCHARDET

Responsable Pédagogique  
LUM

Laure GERBAUD

Digital Learning Manager  
Laure GERBAUD



Louise MICHEL  
Responsable Marketing Produit  
DOMOSCIO

Marie-Solveig AUGER  
Directrice des opérations  
WAP - WE ARE PEERS

Nathalie TOUZÉ  
Directrice de l'offre de formation  
ISTF

pascal MICHELET  
UX + UI Designer - Ergonome Web  
Pascal MICHELET

Wendy UGWONALI  
Formatrice de formateurs  
ISTF

## MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Équipe pédagogique :

Un consultant expert de la thématique et une équipe pédagogique en support du stagiaire pour toute question en lien avec son parcours de formation.

Techniques pédagogiques :

Cette formation, en plusieurs modules, alterne théorie et pratique et met l'accent sur les échanges et le mode collaboratif. Les exercices en salle et d'intersessions permettent d'évaluer la prise en main des outils, concepts et méthodologies vus en formation.

Parallèlement, chaque participant travaille sur un sujet personnel, choisi en lien avec l'équipe pédagogique. L'ensemble du parcours permet d'appréhender et de valider les différentes connaissances et compétences nécessaires à la réalisation de ce sujet/projet. Grâce à leur expertise, les intervenants conseillent et accompagnent les apprenants jusqu'à la présentation de leur travail.

En fin de formation, un retour d'expériences à distance est organisé, via un dispositif de classe virtuelle, pour un feedback à froid et des échanges sur les pratiques depuis la fin du présentiel.

Ressources pédagogiques :

Un support de formation présentant l'essentiel des points vus durant la formation et proposant des éléments d'approfondissement est téléchargeable sur notre plateforme.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap 