

# Partie 1 : Conception de modules e-learning

## Chapitre 1.1

### Pourquoi le e-learning ?

A.	Avantages et inconvénients	14
1.	Avantages	14
2.	Inconvénients	15
B.	Enjeux et risques	16
1.	Enjeux	16
2.	Risques	17
3.	Check list	18
C.	Typologie e-learning	18
1.	Composantes d'un dispositif e-learning	18
2.	Dispositif e-learning	20
3.	Blended learning	20
D.	Stratégie et business model	21
1.	Quelle stratégie adopter ?	21
2.	Estimation budgétaire	22

## Chapitre 1.2

### Facteurs clés de succès

A. Méthodologie	26
B. Mobilisation des acteurs	27
1. Évolution des rôles	27
2. Communiquez, communiquez...	27
C. Qualité pédagogique et accompagnement	29
1. Qualité pédagogique	29
2. Accompagnement	31
D. Choix techniques	32
E. Synthèse	33

## Chapitre 1.3

### Gestion d'un projet e-learning

A.	Faisabilité et périmètre	36
1.	Faisabilité	36
2.	Périmètre du projet	37
B.	Définir les besoins - Fixer les objectifs	38
1.	Définir les besoins	38
2.	Fixer les objectifs	40
C.	Acteurs	41
1.	Acteurs du marché	41
2.	Équipe projet	42
D.	Phasage	43
1.	Chronologie d'un projet	43
E.	Livrables	45
1.	Cahier des charges fonctionnel	45
2.	Story-board	47
3.	Pilote	48
4.	Version 1 - Recettage	49
F.	Synthèse gestion de projet	50

## Chapitre 1.4

### Les acteurs

A. Les métiers	54
B. Rôles et responsabilités	54
1. Le chef de projet	54
2. Composante pédagogique	55
3. Composante multimédia et informatique	56
C. Les accompagnateurs	58
1. Fonctions pédagogiques	58
2. Fonctions techniques	58

## Chapitre 1.5

### Standards du e-learning

A.	Introduction	62
1.	Définitions et acteurs	62
B.	Utilité	63
C.	Comment ça marche ?	64
1.	Création de contenus	64
2.	Description du contenu de formation	65
3.	Création de paquetages de distribution	66
4.	Dialogue entre le contenu et la plate-forme	67
D.	Les outils	67
1.	Reload Editor	67
2.	Autres outils	78

## **Partie 2 : Conception pédagogique**

### **Chapitre 2.1**

#### **Ingénierie pédagogique**

A.	Objectifs pédagogiques	82
1.	Utilité des objectifs	82
2.	Histoire de compétences	84
B.	Public cible	84
1.	Connaître le public cible	85
2.	L'apprenant au centre du dispositif	85
C.	Stratégie d'apprentissage	85
1.	Qu'est-ce que c'est ?	86
2.	Les possibilités	86
3.	Comment choisir ?	88
D.	Points clés	89

## Chapitre 2.2

### Structuration du cours

A.	Approche pédagogique	92
1.	Comment choisir ?	92
2.	Différentes possibilités	93
B.	Activités pédagogiques	95
1.	Séquences et activités	95
2.	Conseils de conception - comment concevoir une activité efficace ?	96
C.	Outils pédagogiques multimédia	98
1.	Les outils de communication	98
2.	Les outils collaboratifs	100
3.	Les outils de diffusion	101

## Chapitre 2.3

### Composition d'un module

A.	Aspects pédagogiques des TIC et du multimédia	104
1.	Intérêts du multimédia	104
2.	Limites de l'utilisation des TIC dans la pédagogie	106
B.	Critères de qualité	106
1.	Multimédia et esthétique	106
2.	Diffusion de l'information	107
C.	Composition minimum	107

## Chapitre 2.4

# Interactivité ergonomie

A.	Interactivité	112
1.	Rôle de l'interactivité	112
2.	Types d'interactivité	112
3.	Comment créer de l'interactivité	113
B.	Ergonomie de l'application	114
1.	Définition	114
2.	Critères de qualité	114
3.	Récapitulatif ergonomie	115
C.	Navigation	116
1.	Définition	116
2.	Principes de la navigation	116
D.	Charte graphique	117
1.	Conception graphique et mise en page	117
2.	Disposition de l'écran	118
E.	Écriture multimédia	119
1.	Principe	119
2.	Conseils	120

## Partie 3 : Ingénierie technique

### Chapitre 3.1

#### Production du contenu

A. Critères de choix	124
B. Rapid learning	125
1. Tendances	125
2. Évolutions et perspectives	126
C. Les outils	128
1. Les outils de transposition PowerPoint/Flash	128
2. Les générateurs de contenus	131
3. Les simulateurs de logiciels	134
4. Flash	135
D. Un exemple avec Exelearning	136
1. Télécharger, installer, lancer...	136
2. Créer un cours avec Exelearning	138
3. Enregistrer et exporter	145

## Chapitre 3.2

### Évaluations

A.	Définitions	150
1.	Définitions	150
2.	Objectifs des évaluations	151
3.	Portées d'une évaluation	153
4.	Élaborer des évaluations	154
5.	Nouvelles tendances	155
B.	Critères de choix	157
C.	Panorama des outils	159
1.	Outils gratuits	159
2.	Les payants	162
D.	Exemple d'utilisation : Hot Potatoes	162
1.	Installation du logiciel	162

# Partie 4 : Déploiement - Qualité - Évolution

## Chapitre 4.1

### Les plates-formes

A.	Le rôle des LMS	182
1.	Caractéristiques	182
2.	LMS et acteurs d'un dispositif de formation à distance	183
B.	Fonctionnalités des LMS	185
1.	Fonctionnalités de gestion et d'administration	185
2.	Fonctionnalités pédagogiques	185
3.	Fonctionnalités techniques	187
C.	Critères de choix	188
D.	Panorama	191
1.	LMS Open Source versus Payant	191
2.	Testez en ligne	191
E.	Un exemple : Dokeos	195
1.	Inscription sur le campus virtuel	195
2.	Création d'un cours	197
3.	Gestion du cours	199
4.	Réaliser le suivi des apprenants	208

## Chapitre 4.2

### Qualité

A. Pilote	212
B. Test	213
1. Qu'est-ce qu'on teste ?	213
2. À quel moment ?	214
3. Qui est responsable des tests ?	215
4. Types de tests	215
C. Qualité	216
1. De quoi parle-t-on ?	216
2. Quelques indicateurs	218
D. Évaluation	219
1. Qui évalue quoi ?	219
2. Quelques indicateurs	219
E. Coûts et bénéfices	220
1. Les indicateurs	220
2. Bénéfices	221
3. Coûts quantifiables	222
4. E-learning VS présentiel	222

## Chapitre 4.3

# Évolution - Perspectives

A. Défis	224
B. Évolution et perspectives	225