



**ITycom**

Active Learning Experience

---

**Offre de formation,  
d'accompagnement  
et de support**

# Formation IPM

Durée 3 jours

## Objectif

A l'issue de la formation, le participant connaîtra les fondamentaux de l'ingénierie pédagogique multimédia :

- Analyser le besoin de formation.
- Structurer et scénariser une formation.
- Concevoir un contenu e-Learning.

## Public concerné

Toute personne impliquée dans la conception et l'encadrement d'une formation e-Learning

## Pré-requis

Pratique des outils bureautiques.

## Programme

### Les principes du e-Learning

- Obtenir une vision globale du e-Learning
- Connaître le vocabulaire du e-Learning
- Identifier les différents types de projets e-Learning
- Aborder les outils de conception pédagogique multimédia
- Découvrir les principes de scénarisation et de mise en scène

### Analyse d'un contenu de formation

- Identifier et analyser le public cible
- Analyser les contenus
- Définir les objectifs pédagogiques
- Déterminer le périmètre de la formation
- Concevoir une stratégie pédagogique adaptée à l'objectif pédagogique, au public cible et au contexte de formation

### Structure de la formation

- Respecter les principes clés en matière de progression
- Déterminer la structure du parcours de formation
- Rédiger une architecture pédagogique

### Conception d'un contenu de formation

- Mettre en œuvre la stratégie pédagogique
- Elaborer les séquences pédagogiques :
- Mettre en scène les contenus de formation : l'univers, le contexte, les personnages
- Définir le mode d'accompagnement
- Déterminer l'ergonomie et l'environnement graphique
- Définir un dispositif d'évaluation

### Déploiement et suivi d'une formation

- Connaître les modes de diffusion de contenu
- Découvrir le principe de LMS (Learning Management System)
- Comprendre les normes et standards

### Préparation et gestion de projet

- Rédiger un cahier des charges
- Gérer un projet e-Learning
- Accompagner le déploiement
- Connaître les conditions de réussite d'un projet e-Learning

# Formation Storyline 2

Durée 3 jours

## Objectif

À l'issue de la formation, le participant connaîtra les fondamentaux de la conception pédagogique multimédia avec l'outil Articulate StoryLine 2.

## Programme

### Prise en main et découverte

- Découvrir les concepts de base, l'interface et les fonctionnalités
- Créer un projet selon un modèle : templates et slide master

### Créer des modèles

- Créer des diapositives « maitres »
- Créer de nouveaux modèles

### Créer un projet Storyline

- Créer des diapositives
- Ajouter et manipuler les objets
- Gérer la chronologie (timeline)
- Ajouter des contenus multimédias (son, vidéos, etc.)
- Ajouter des contenus via des calques
- Synchroniser les contenus
- Gérer la navigation entre les diapositives
- Découvrir les propriétés des objets et manipuler les états
- Manipuler les déclencheurs (triggers)
- Découvrir les variables
- Gérer le multilinguisme (import/export)

## Public concerné

Formateurs, concepteurs e-Learning, chefs de projets e-Learning, toute personne amenée à créer une formation de e-Learning.

## Pré-requis

Bonne pratique du logiciel Microsoft PowerPoint et/ou pratique de Articulate Studio.

### Gérer les quiz

- Créer un questionnaire d'évaluation ou une enquête
- Gérer l'ordre des questions, le feedback et le score
- Paramétrer les pages de résultats

### Simulation logiciel

- Enregistrer une séquence
- Exploiter les séquences

### Finaliser le module de formation

- Paramétrer le player
- Publier le projet

# Formation ITyStudio

Durée 2 jours

## Objectif

A l'issue de la formation, le participant connaîtra les fondamentaux de la conception de simulations 2D/3D avec l'outil ITyStudio, et sera autonome sur la création de contenus avec une première simulation déjà bien avancée.

## Public concerné

Formateurs, concepteurs e-Learning, chefs de projets e-Learning, toute personne amenée à créer une formation.

## Pré-requis

Avoir réfléchi à un premier projet/scénario de formation.

## Programme

### Prise en main et découverte

- Découvrir les concepts de base, l'interface et les fonctionnalités
- Créer un projet selon un prototype

### Les notions de Serious Game et E-Learning

- Quelles différences d'application ?
- Créer de nouveaux modèles

### Créer un projet ITystudio

- Sélectionner des décors et des personnages
- Créer des actes
- Définir les axes d'analyse
- Créer les feedbacks personnalisés
- Introduction à la mécanique d'arborescence du scénario
- Les différents types de scènes : scènes média, scènes web, scènes quiz, scènes classiques
- L'intégration des évaluations dans l'arborescence
- L'outil de traduction dans ITyStudio

### Création de différents types de scènes

- Créer une scène quiz
- Paramétrer une scène web : l'intégration d'éléments externes : Storyline/Captivate, contenus web
- La scène classique et l'intégration des sons
- L'intégration d'un coach
- La scène média

### Finaliser la simulation

- Tester le module
- Exporter la simulation, les différents types d'export et leur utilisation

# Formation « Mon premier cursus e-Learning »

Durée 4 x 0.5 jours

## Objectif

A l'issue de la formation, le participant aura acquis les compétences pour développer un cursus e-Learning dans son intégralité.

## Programme

### Conception Pédagogique E-Learning

- Identifier les objectifs de formation
- Cartographier les connaissances et compétences les approches et produire le synopsis

### Réalisation de l'arborescence pédagogique

- Construire les séquences pédagogiques : granularité, progressivité, navigation, scénarisation et storytelling
- Structurer et réécrire le contenu informationnel
- Produire le scénario pédagogique
- Evaluer les compétences et connaissances, le rôle des feedbacks
- Le choix et l'écriture des questions et exercices
- L'alignement objectifs-méthodes-outils

### Créer et animer les éléments sur l'écran

- Les outils de création et d'édition d'objets et les modèles d'interactions
- L'intégration de personnages et modèles d'interactions
- Les paramétrages des objets interactifs
- L'importation, l'utilisation et la gestion des médias externes
- L'intégration de contenu par importation de diapositives Powerpoint
- L'édition des enregistrements sonores
- L'outil de traduction dans ITyStudio

## Public concerné

Formateurs, concepteurs e-Learning, chefs de projets e-Learning, toute personne amenée à créer une formation de e-Learning.

## Pré-requis

Bonne pratique du logiciel Articulate StoryLine 2.

## Intégrer les évaluations

- La mise en place des questions de connaissances et exercices
- Les types de questions
- Le paramétrage des questions, des scores et feedbacks
- Les actions avancées et les variables
- Les structures et scénarios pédagogiques les plus courants

## Publier le module

- Les différents formats d'export (web, SCORM, etc.)
- Les options de publication
- Les imports/exports pour la traduction dans d'autres langues

---

# BUDGETS DES FORMATIONS

## FORMATION IPM

Tarif pour 3 jours de formation en intra :  
(groupe de 2 à 6 personnes)

**4 500 €**

## FORMATION STORYLINE 2

Tarif pour 3 jours de formation en intra :  
(groupe de 2 à 6 personnes)

**3 600 €**

## FORMATION ITYSTUDIO

Tarif pour 2 jours de formation en intra :  
(groupe de 2 à 6 personnes)

**3 000 €**

## FORMATION «MON PREMIER CURSUS E-LEARNING»

Tarif pour 4 x ½ jours de formation en intra :  
(groupe de 2 à 6 personnes)

**2 400 €**

## COACHING

Tarif pour la journée de coaching individuel

**1000 €**

**NB** Les programmes décrits dans les pages précédentes concernent nos formations dites « standards ». En fonction de vos besoins et du niveau des apprenants, nous pouvons adapter leur contenu et leur durée.

*Les montants ci-dessus sont indiqués hors-taxes*

# SUPPORT : Pack FlexO<sup>2</sup>

## Objectif

Profitez de notre savoir-faire et de notre expertise au travers d'une assistance horaire.

## Pré-requis

Applicable à un projet réalisé par nos soins ou suite à une formation dispensée par ITycom.

## Conditions d'utilisation

Applicable à un projet réalisé par nos soins ou suite à une formation dispensée par ITycom.

## Les prestations couvertes par le contrat sont les suivantes

- Conception graphique
- Développement technique
- Intégration graphique

## Les prestations suivantes ne sont pas prévues dans le cadre du contrat

- Toute prise en charge d'une production nécessitant la maintenance du code ou du contenu par les équipes ITycom.
- Les interventions entraînant une modification directe ou indirecte du périmètre fonctionnel, technique ou financier d'un projet.
- Les interventions hors heures ouvrées

## Mise en œuvre

- Toute demande d'intervention dans le cadre de ce contrat doit se faire par le biais d'une demande écrite par email au chargé de projet
- Une qualification est alors effectuée par les équipes ITycom et une proposition est ensuite soumise au client pour valider le périmètre d'utilisation des tickets
- Après réception de l'accord du client, ITycom s'engage à réaliser la prestation dans les délais définis conjointement avec le client

## Formules disponibles

- Contrat FlexO<sup>2</sup> 10 (10 tickets) : **1 000 € HT**
- Contrat FlexO<sup>2</sup> 20 (20 tickets) : **1 900 € HT**
- Contrat FlexO<sup>2</sup> 40 (40 tickets) : **3 600 € HT**

## Conditions de facturation

- Facturation à la commande.
- Durée de validité : 1 an à date de commande.



# SUPPORT : Pack FlexO<sup>2+</sup>

## Objectif

Profitez de notre savoir-faire et de notre expertise au travers d'une assistance horaire.

## Pré-requis

Applicable à un domaine couvert par notre expertise.

## Conditions d'utilisation

Cette prestation, réalisée principalement à distance, est fournie sous la forme d'un accompagnement horaire (1h = 1 ticket).

Des interventions sur site sont possibles. Dans ce cas, un forfait de 10 tickets sera alors débité pour une journée d'intervention.

## Les prestations couvertes par le contrat sont les suivantes

- Expertise pédagogique, technique ou graphique,
- Consulting pédagogique, technique ou graphique,
- Accompagnement pédagogique, technique ou graphique

## Les prestations suivantes ne sont pas prévues dans le cadre du contrat

- Toute prise en charge d'une production nécessitant la maintenance du code ou du contenu par les équipes ITycom.
- Les interventions hors heures ouvrées.

## Mise en œuvre

- Toute demande d'intervention dans le cadre de ce contrat doit se faire par le biais d'une demande écrite par email au chargé de projet.

- Une qualification est alors effectuée par les équipes ITycom et une proposition est ensuite soumise au client pour valider le périmètre d'utilisation des tickets.

- Après réception de l'accord du client, ITycom s'engage à réaliser la prestation dans les délais définis conjointement avec le client.

## Formules disponibles

- Contrat FlexO<sup>2+</sup> 10 (10 tickets) : **1 500 € HT**
- Contrat FlexO<sup>2+</sup> 20 (20 tickets) : **2 850 € HT**
- Contrat FlexO<sup>2+</sup> 40 (40 tickets) : **5 400 € HT**

## Conditions de facturation

- Facturation à la commande.
- Durée de validité : 1 an à date de commande.





**ITycom**

Active Learning Experience