



# Ingénieur Pédagogique Numérique

SERVICE DE LA FORMATION / UNITÉ D'APPUI À L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

Date de mise à jour : 01/02/2025

Agent : **Dimitri VANOVERSHELDE**

Supérieur hiérarchique direct : Aude BOLATRE-LANOY

## MISSION

Au sein de l'Unité d'Appui à l'Innovation Pédagogique rattaché au service de la formation de l'ENPJJ, l'ingénieur pédagogique numérique crée, développe et met en œuvre des supports pédagogiques numériques pour les dispositifs de formations hybrides.

Il travaille en collaboration avec les experts en contenus de la Protection Judiciaire de la Jeunesse. L'agent est pilote du Groupe de travail Thématiques sur la prévention de la violence pour les formations initiales et continues de l'ENPJJ.

## ACTIVITÉS PRINCIPALES

- **Analyser les besoins pédagogiques**
  - Analyser les besoins des apprenants et adapter les propositions en fonction des objectifs stratégiques
  - Construire le design pédagogique à l'appui des ressources à constituer et des contenus d'apprentissage
  - Développer des dispositifs d'analyse selon une approche qualité de la formation en ligne et à l'appui des cahiers des charges de la formation professionnelle tout au long de la vie
- **Concevoir des parcours de formation en ligne, hybride ou en présentiel enrichi**
  - Créer des scénarios pédagogiques interactifs et ludiques
  - Développer des contenus multimédias (vidéos, quiz, jeux sérieux, etc.)
  - Mettre en œuvre la chaîne de production-médiatisation des contenus dans le respect des chartes ergonomiques, graphiques et qualité
  - Travailler en mode projet avec l'ensemble des professionnels de l'école
- **Evaluer les dispositifs de formation**
  - Analyser les retours des participants
  - Réviser les contenus proposés dans une optique d'évolution et d'amélioration de l'expérience de formation

- **Former et accompagner les équipes pédagogiques aux outils numériques**

- Former les équipes pédagogiques à l'utilisation des outils et plateformes numériques (MENTOR, RESANA, WEBINAIRE de l'ETAT, WOOCAP etc.)
- Accompagner les équipes pédagogiques dans la création de leurs propres ressources numériques
- Accompagner aux usages de l'IA et RV

## **Spécificités du poste / Contraintes / Sujétions**

NÉANT

## **COMPÉTENCES**

### **Savoirs/connaissances**

- Théories d'apprentissage andragogique
- Ingénierie pédagogique
- Techniques de médiatisation de contenus pédagogiques et des normes associées
- Technologies de développement web et multimédia
- Technologies de production audiovisuelle et multimédia
- Interopérabilité des outils de gestion de contenus moteurs de recherche, web de données, plateformes de formation de l'ENPJJ et interministérielle MENTOR
- Droit de la propriété intellectuelle
- Technologies de la réalité virtuelle

### **Savoir-faire**

- Coordonner des activités pédagogiques
- Animer
- Accompagner
- Conseiller
- Accompagner les changements
- Piloter un projet avec des partenaires
- Utiliser les outils de création de contenus numériques (outils multimédias, LMS)
- Utiliser les langages de développement (HTML, CSS), des systèmes LMS (Moodle)
- Utiliser la plateforme d'UNITY

### **Savoir-être**

- Aptitude à l'écoute
- Capacités à communiquer
- Faculté d'adaptation
- Sens de la pédagogie
- Sens de l'innovation
- Sens de l'organisation
- Sens du service public