



# Ingénieure Pédagogique en formation Numérique

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

Date de mise à jour : 01/02/2025

Agent : **Chantal POUNARDJIAN**  
Supérieur hiérarchique direct : Aude BOLATRE-LANOY

## MISSION

**Au sein de l'Unité d'Appui à l'Innovation Pédagogique, l'ingénieure pédagogique en formation numérique développe et met en œuvre de supports pédagogiques numériques pour les dispositifs de formations hybrides.**

**Elle travaille en collaboration avec les experts en contenus de la Protection Judiciaire de la Jeunesse pour développer des supports de formation.**

## 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
- **Développer des applications informatiques pour la réalité virtuelle**
  - Utiliser la plateforme de création de contenu UNITY
- **Procéder à une veille techno-pédagogique**
  - Partager des connaissances avec l'équipe UAIP pour la construction d'une culture commune professionnelle (modélisation, pratiques partagées...)

## **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