**AFCI Formation**

**Guide pour la scénarisation pédagogique des modules digitaux**

1. **Mode d’emploi**

**Objet du présent fichier**

Concevoir un module digital, c'est beaucoup écrire ! Les formations sont d'abord écrites sur des documents extérieurs aux outils de digitalisation. Les jeux de relecture sont facilités, vous gardez la maîtrise sur le contenu que vous proposez et la médiatisation peut se faire sur une base sûre.

Cette trame se compose de plusieurs parties (présentation + X sections) formant la base d'un module digitalisé standard.

**Mode d'emploi**

1. Déterminez le nombre de sections dans votre module

2. Si vous avez + de 3 sections, copiez-collez autant de descriptif de section qu’il vous manque.

3. Adaptez la partie 3 de l'onglet présentation de votre formation pour qu'il puisse accueillir le nombre de sections voulues

4. Commencez à remplir l'onglet présentation :

* Auteur (a savoir…vous !)
* Domaine (Par exemple : Sanitaire et social, numérique,...)
* Certification concernées (les diplômes qui peuvent être concernés par ce module)
* Compétences ciblées
* Référence technique : laissez à Thomas ou à l’ambassadeur le soin de le compléter 😉

5.Continuez par l’en-tête :

* Titre (titre du module, quoi d’autre ?)
* Image/GIF/Vidéo (choisissez des images libres de droit, par exemple sur les sites “FREEPIK” ou “PIXABAY”, pour les vidéos youtube, copiez-collez simplement le lien)
* Introduction/résumé : Présentez en quelques lignes le module aux stagiaires, comme vous pourriez le faire en présentiel, une touche d’humour ou de sympathie est fortement appréciée !
* Objectif : ce sont les objectifs pédagogiques, ce que le stagiaire doit apprendre, ils commencent toujours par : “A la fin de ce module de formation, vous serez capable de…” suivit d’un verbe d’action, au besoin, fiez-vous à la taxonomie de Bloom
* Consignes spécifiques : s’il y en a, par exemple : pendant tout le module, ayez avec vous votre carnet XXX…” Sinon laissez cette case vide
* Durée indicative : combien de temps faut-il, à peu près, pour terminer le module

6. Remplissez le tableau “Plan du module”, cela vous permettra de voir plus clair dans les différents chapitres, au besoin, ajoutez des sections

7. Remplissez les sections

Complétez la présentation de la section, si besoin, référez-vous au point 5

8. Par section, déterminez le nombre d'activités.

Attention, une section peut très bien ne contenir qu'une seule activité

9. Commencez à remplir vos activités en rédigeant le contenu.

10. Si vous avez déjà une idée, vous pouvez choisir dès à présent le type d'activité

11. A chaque section son évaluation, elle n’est pas forcément là pour sanctionner le stagiaire, mais plutôt pour lui permettre de s’assurer qu’il à bien compris. Vous devez proposer à minima un exercice par section, choisissez s’il s’agira d’un texte ou d’un devoir, ne remplissez que la partie concernée.

12. Lorsque toutes les sections sont créées, compléter la dernière partie : Section finale

13. Dans la section finale, rédigez le résumé du module, il reprend les axes essentiels à retenir, ajoutez l’image si vous le souhaitez

14. Créer l’évaluation finale du module

15. Une fois l'ensemble des chapitres sections terminés, retournez sur la présentation et vérifiez l'exactitude des informations du plan

**Félicitations ! Votre module de formation est prêt à être digitalisé !**

1. **Lexique**

Activité :

Consigne :

Consigne pédagogique :

Consigne opératoire/opérationnelle :

Devoir :

Evaluation :

Module :

Objectif :

Section :

Test :

1. **Trame d’écriture**
2. **Présentation du module :**

**Auteur : Didier ROLLAND**

**Domaine :** Numérique

**Certifications concernées : TP DWWM**

**Compétences ciblées :**

**Références techniques :**

1. **En-tête**

**Titre : Le maquettage**

**Image/ GIF/ Vidéo d’introduction :**

**Introduction/ Résumé du module : Nous allons voir ce qu’est-ce que le maquettage**

**Objectif :** A l’issue de ce module de formation, vous serez capable de

**Consignes spécifiques :**

**Durée indicative :** 1 h

1. **Plan du module**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Titre** |
| **Section 1** | Qu’est-ce que le maquettage, utilité et présentation d’une maquette |
| **Section 2** | Les différentes étapes du maquettage |
| **Section 3** | La place du maquettage pour le travail du développeur et dans le cahier des charges |
| **Section 4** |  |
| **…** | <https://youtu.be/WLvi2jXiXgQ> (explication figma) |

1. **Section 1**
   1. **Présentation de la section**

**Titre :** Qu’est-ce que le maquettage, utilité et présentation d’une maquette

**Image/Gif/Vidéo d’introduction :**

**Introduction/Résumé de la section :** Nous allons voir ce qu’est le maquettage et une présentation d’une maquette

**Objectifs :** Comprendre à quoi va nous servir le maquettage

**Consignes spécifiques :**

**Durée indicative :** 45 mn

* 1. **Contenu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Contenu** | **Type d’activité** |
| **Activité 1** | Le maquettage est une méthode de conception d'interface qui nous permet de vous proposer des interfaces conformes aux attentes et besoins. Elle permet également de s'assurer que les besoins du client sont adaptés ou non au projet.  Il est primordial, dans un projet web, de penser à la structure du site, à la hiérarchisation des contenus (zones), afin de faciliter au maximum l'accès aux informations. Toute une réflexion doit donc au préalable être réalisée, et cette dernière se base sur les tests des utilisateurs, ainsi que sur le benchmark de l'existant. En effet, bien qu'il faille développer une idée innovatrice, il n'est pas nécessaire d'aller trop vite en besogne, car il s'agit de développer des interfaces, et ces dernières doivent être les plus intuitives possible.  Réaliser les maquettes d'un site internet est donc une phase de réflexion dans l'étape de la conception. C'est aussi un moyen de partager sa vision du projet avec les autres équipes et d'examiner les différentes possibilités. Il s'agit d'une méthode rapide et simple qui présente de nombreux avantages, comme la possibilité d'élaborer des tests utilisateurs ou d'intégrer des feedbacks avant le démarrage effectif de la conception des interfaces. | Leçon |
| **Activité 2** | une maquette fonctionnelle | Type d'activité |
| **Activité 3** | La maquette graphique | Type d'activité |
| **Activité 4** |  | Type d'activité |
| **Activité 5** |  | Type d'activité |

* 1. **Section 2**
  2. **Présentation de la section**

**Titre :** Les différentes étapes du maquettage

**Image/Gif/Vidéo d’introduction :**

**Introduction/Résumé de la section :** Nous allons voir différentes étapes du maquettage comme le wireframe, la maquette et le prototype

**Objectifs :** Découvrir les types I.D.E en fonction des besoins

**Consignes spécifiques :**

**Durée indicative :** 15 mn

* 1. **Contenu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Contenu** | **Type d’activité** |
| **Activité 1** | LE WIREFRAME :  L’anglicisme Wireframe signifie littéralement structure, cadre, ou modèle en fil de fer. Dans les dictionnaires, wireframe est souvent traduit par « maquette fonctionnelle », c’est une traduction courante. En design d’interface, on utilise l’expression « maquette fil-de-fer ». C’est le squelette de la future interface des applications mobiles, sites web et logiciels. Quelle qu’en soit la définition, le Wireframe est toujours une maquette au graphisme simplifié. | Leçon |
| **Activité 2** | LA MAQUETTE :  La maquette de site web correspond à une esquisse, voire un prototype d’un site internet en création. Le processus de création graphique qui donne lieu à la création de maquettes graphiques> est appelé « maquettage ». La réalisation des maquettes se concentre principalement sur l’aspect graphique et le design d’un site web et de ses interfaces. Attention, ceci ne signifie pas l'occultation de tout l'aspect technique et fonctionnel du site dans le travail du maquettage. Avoir recours à un designer ou graphiste peut s’avérer être utile. | Leçon |
| **Activité 3** | LE PROTOTYPE :  Le prototype web fait partie de la phase de conception d’un projet de création de site internet ou de développement d’application mobile. Il vise à simuler l’interface du produit et d’anticiper les interactions des utilisateurs avec le futur produit, il en est un premier aperçu du produit. C’est l’interface avec son design, ses principales interactions, sa mise en page. Le niveau de détails varie sensiblement d’un prototype à un autre. Toutes les interactions ne sont pas nécessairement disponibles, toutes les pages ne sont pas forcément connectées entre elles. Dans le cadre d’un projet de développement d’un site ou d’une application, il est tout à fait possible de créer plusieurs prototypes. | Type d'activité |
| **Activité 4** | En résumé : | Type d'activité |
| **Activité 5** |  | Type d'activité |

* 1. **Section 3**

**Titre :** La place du maquettage pour le travail du développeur et dans le cahier des charges

**Image/Gif/Vidéo d’introduction :**

**Introduction/Résumé de la section :** Nous allons voir

**Objectifs :** Vous saurez comment

**Consignes spécifiques :**

**Durée indicative :** 10 mn

* 1. **Contenu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Contenu** | **Type d’activité** |
| **Activité 1** | Le maquettage joue un rôle crucial dans le travail du développeur web, car il s'agit du processus de création de prototypes visuels qui représentent l'aspect et la convivialité d'une application web ou d'un site web avant sa mise en œuvre. Voici quelques points clés sur la place du maquettage dans le travail du développeur :   1. Compréhension des besoins du client 2. Conception de l'interface utilisateur (UI) 3. Interaction utilisateur (UX) 4. Validation des concepts techniques 5. Communication avec les parties prenantes   En résumé, le maquettage est une étape essentielle dans le processus de développement web, permettant aux développeurs de comprendre, de valider et de concrétiser les besoins et les exigences des clients en créant des interfaces utilisateur intuitives et fonctionnelles.  Dans un cahier des charges pour un projet de développement web, le maquettage occupe généralement une place importante. Voici comment il peut être intégré dans un cahier des charges :   1. Description des besoins en termes d'interface utilisateur (UI) 2. Exigences en matière d'expérience utilisateur (UX) 3. Validation des maquettes 4. Livraison des maquettes 5. Révisions et ajustements   En intégrant le maquettage dans le cahier des charges, les développeurs et les clients peuvent s'assurer que les exigences en matière d'interface utilisateur et d'expérience utilisateur sont clairement définies et que le développement du projet se déroule de manière fluide et efficace. | Leçon |
| **Activité 2** |  | Type d'activité |
| **Activité 3** |  | Type d'activité |
| **Activité 4** |  | Type d'activité |
| **Activité 5** |  | Type d'activité |

* 2. **Evaluation finale**

Au choix :

* + 1. **Test**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Question** | **Réponses possibles** | **Bonne réponse** |
| **Q1** |  |  |  |
| **Q2** |  |  |  |
| **Q3** |  |  |  |
| **Q4** |  |  |  |
| **Q5** |  |  |  |
| **Q6** |  |  |  |

* + 1. **Devoir**

**Consigne pédagogique :**

**Consigne opératoire :**