



## **OFFRE : CHEF(FE) DE PROJET DIGITAL LEARNING (H/F)**

<b><u>Offre du :</u></b>	Juillet 2024
<b><u>Prise de poste :</u></b>	à partir du 26 août 2024
<b><u>Pôle :</u></b>	Formation & Emploi
<b><u>Service :</u></b>	Digitale Learning
<b><u>Intitulé :</u></b>	Chef de projet digital Learning
<b><u>Type de contrat :</u></b>	Contrat à Durée Indéterminé
<b><u>Statut :</u></b>	Technicien Groupe 5 de la CCNS

### **Contexte :**

La Fédération Française de Basket Ball est chargée de développer et d'organiser la pratique du Basket Ball sur l'ensemble du territoire. Les besoins de formation de la Fédération sont de plus en plus importants pour accompagner l'encadrement de nos structures (clubs, comités et ligues).

Au-delà de l'organisation de sessions de formations (présentiel, distanciel ou blended), la Fédération souhaite inscrire le déploiement de ses futures formations dans un plan digital : répondre plus rapidement aux besoins, accentuer la capacité d'auto-formation, organiser une présence du message sur les réseaux sociaux et le Web.

Le Pôle Formation & Emploi offre des services (conseils, formation, accompagnements...) aux licenciés, aux clubs et aux structures déconcentrées (Ligues Régionales et Comités Départementaux). Le Pôle assure également le lien avec l'ensemble des acteurs.

Le service digital du Pôle Formation & Emploi se compose d'une Responsable de service, d'un chef de projet digitale learning, d'un chargé de mission digitale et d'un alternant créateur de contenu digitaux et poursuit son développement en intégrant de nouveaux collaborateurs.

### **Missions :**

Sous la responsabilité du directeur du pôle formation et emploi de la FFBB et de la responsable du service digitale learning et en collaboration avec les différents responsables pédagogiques, des différentes familles (Techniciens, Officiels, Dirigeants et autres Pôles de la FFBB), les missions du Chargé(e) digital learning s'articulent autour des axes suivants :

#### ***1. Administration de la plateforme LMS et de son contenu***

- Participer à l'optimisation de la plateforme : évolution des outils, mise en place de bonnes pratiques, veille sur les usages, etc,
- Effectuer le suivi de la plateforme : gestion utilisateurs, traitement incidents, assistance technique de niveau 2, rapports d'utilisation (statistiques), etc,
- Proposer des outils et solutions en fonction des besoins utilisateurs,
- Rédiger des supports de formation et documentations utilisateurs,
- Animer des sessions de formation de prise en main d'outils pour les utilisateurs,
- Accompagner les experts métiers sur l'ingénierie de parcours de formation,
- Assurer l'interface avec la DSI interne et les prestataires,
- Réaliser une veille sur le digital learning,

## **2. Conception et production multimédia**

- Accompagne les formateurs et experts métier à la création de ressources pédagogiques digitales en mode projet,
- Conçoit des scénarios pédagogiques de formations : synopsis, story-boards et feedback,
- Conçoit, transforme et met à jour des contenus de formations digitales avec des outils auteurs (Genially, Storyline 360, Site Adobe,...),
- Médiatise les scénarios pédagogiques en créant des supports interactifs variés : modules e-learning, quiz, animations, tutoriels, vidéos pédagogiques,
- Proposer des solutions de designs graphiques adaptées aux objectifs pédagogiques,
- Contrôle la qualité des productions en effectuant différents « recettages » tout au long de la production, y compris depuis la plateforme LMS.

De manière plus générale, participe à toutes les activités assurant le bon fonctionnement et développement du projet pédagogique.

### **Savoir être et Connaissances :**

- Aisance relationnelle et sens du service
- Capacité à travailler efficacement en équipe
- Rigueur et sens de l'organisation
- Capacité d'adaptation et d'autonomie
- Capacité à être force de proposition, réactif et proactif
- Capacité d'écoute et de vulgarisation des termes techniques

### **Compétences :**

- Rigueur dans les méthodes de travail
- Aisance pour communiquer à l'écrit et à l'oral
- Créatif(ve) et sens de l'ergonomie
- Esprit d'analyse et de synthèse
- Expert des méthodes et outils pédagogiques ainsi qu'en techniques d'animation
- Techniques de gestion de projet appliqué en formation
- Grande maîtrise rédactionnelle (présentations) et outils bureautiques
- Maîtrise des TICE notamment pour la FOAD + aisance avec diverses solutions digitales
- Maîtrise d'outil auteur de type Articulate Storyline, Genially,..
- Maîtrise d'outils pour la création et montage de contenus e-learning et digitaux (ex :Vyond, suite Adobe...)

### **Formation et expériences**

- Bac+3 à Bac+5 en ingénierie pédagogique numérique ou équivalent
- Connaissance de la formation professionnelle et du monde du sport
- Première expérience d'au moins 2 à 3 ans sur un poste similaire de préférence en organisme de formation
- Une expérience sur un outil / plateforme LMS serait un plus

**Durée et Spécificité(s) du poste :**

Temps-plein 35 heures annualisé basé à Paris

**Rémunération :**

En fonction du profil

**Début :**

Dès que possible

***Les candidats devront adresser un CV et une lettre de motivation au Service Ressources Humaines (ressourceshumaines@ffbb.com) en indiquant « offre Chef deProjet Digital Learning » dans l'objet du courriel.***