



learn **innov**

*by ildi*

# Atelier 12

L'e-learning enfin efficace :  
concevoir des modules engageants

- Anne-Marie Cuinier  
Digital Learning & Marketing de la Formation  
Podcast Learn & Enjoy



**Un e-learning engageant,  
c'est quoi pour vous ?**

# Au programme

---

- **Le Mix Learning**
- **Créer une expérience learning attractive**
- **Mesurer l'engagement et l'efficacité des modules en ligne**



# Le Mix Learning

# La matrice des 4P en marketing



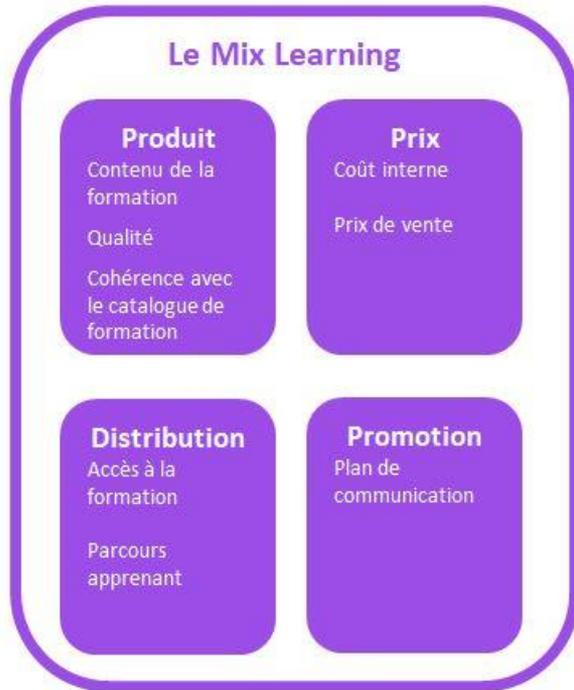
Les 4P viennent des initiales de quatre mots anglais qui décrivent les composantes du marketing mix :

- **P**roduit,
- **P**rix,
- **P**lace ou distribution,
- **P**romotion ou communication.

Ce concept a été théorisé par Philip Kotler et Jerome McCarthy dans les années 60.

**4 piliers de la réflexion à mener lors du lancement d'un nouveau produit ou service.**

# Le Mix Learning



- **Produit** : objectifs pédagogiques, modalités pédagogiques choisies, contenus et supports.
- **Prix** : prix de vente pour un organisme de formation ou le temps passé à se former pour un collaborateur dans le cadre d'une formation interne.
- **Distribution** : comment les apprenants accèdent-ils à la formation ? Est-ce un parcours en ligne, en présentiel ou en blended learning ?
- **Promotion** : comment promouvoir une nouvelle formation ? Quels sont les canaux les mieux adaptés pour communiquer auprès des apprenants ? Quels sont les arguments à mettre en avant ?



# Créer une expérience Learning Attractive

# Qu'est-ce qu'une expérience Learning ?



*Qualité de l'expérience qu'un apprenant ressent lors de son interaction avec une interface, que ce soit dans un environnement numérique ou physique.*



**Quels sont les ingrédients qui permettent d'offrir une expérience learning engageante ?**

# 5 ingrédients



- **L'émotion** grâce au storytelling,
- **La motivation** grâce à la gamification,
- **L'esthétique visuelle**,
- **L'univers audio**,
- **La fluidité de l'expérience** grâce aux bonnes pratiques d'UX Design et d'UX Writing.

# Le storytelling

**Le storytelling, c'est l'art de raconter des histoires.**

Utilisé en pédagogie, le storytelling permet de :

- favoriser la mémorisation,
- augmenter la rétention des informations grâce aux souvenirs générés,
- et surtout favoriser l'engagement.

# Les étapes du storytelling



1. Connaître ses apprenants
2. Définir votre objectif
3. Imaginer l'univers et ses personnages
4. Travailler le scénario

# Un exemple pour s'inspirer, ...



## **Storytelling pour une formation d'onboarding**

Cible d'apprenants : tous les collaborateurs

Objectifs de la formation : intégration des nouveaux arrivants

Proposition de storytelling : l'apprenant monte à bord d'une fusée pour une mission durant laquelle il devra résoudre des énigmes et répondre à des questions pour découvrir différentes informations sur l'entreprise.

# C'est à vous !

E-learning : « Gérer les conflits en équipe »

Créez un mini-synopsis, un résumé de l'histoire de la formation :

- Le personnage principal,
- Le lieu de l'action,
- Le genre,
- Le problème, l'enjeu ou le besoin.



**10 min**

# La gamification

La gamification, c'est :

**« l'utilisation de mécaniques de jeux et de design d'expérience pour engager numériquement et motiver des individus à atteindre leurs buts ».**

*Brian Burke, Research Vice President de Gartner*

# La gamification



La gamification permet de :

- Transformer un apprenant en “**participant**” actif,
- **Attirer son attention** puis la conserver le plus longtemps possible grâce aux interactions,
- **Faire adhérer** au parcours de formation.

# La boucle d'engagement



- **Motivation** : raison qui va pousser l'apprenant à s'intéresser à ce que vous lui proposez grâce à un élément déclencheur.
- **Action** : rendre l'apprenant actif tout au long du parcours de formation grâce à des activités pratiques permettant d'obtenir des récompenses.
- **Feedback** : retour fait à l'apprenant sur son activité qui va générer l'envie de s'améliorer et la motivation pour continuer.

# Quelques mécaniques de gamification



**Compétition** : mise en compétition entre apprenants avec des tableaux de classement pour gagner le plus de points, de badges ou de récompenses.

**Récompenses** : reconnaître et valoriser les réussites des apprenants avec des points, des badges (bonnes réponses aux quiz, lorsque l'apprenant s'est inscrit, lorsque la formation est terminée, selon le nombre d'interventions dans un forum, ...).

**Concours** : offrir une chance de participer à un jeu ou un tirage au sort lorsqu'un niveau est atteint.

**Temps** : inciter à agir rapidement, en ajoutant un minuteur aux activités pratiques ou en ouvrant l'accès aux formations uniquement pendant un temps limité.

# Un exemple pour s'inspirer, ...

<b>Motivation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• E-mail présentant le parcours de formation et invitant à s'y connecter, gain de points à l'inscription</li><li>• Teaser vidéo mettant en avant un concours, les prix à gagner</li><li>• Récompense si les participants invitent d'autres apprenants à s'inscrire à la formation</li><li>• Obtention d'un certificat à la fin du parcours</li></ul>
<b>Action</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Quiz avec temps limité pour répondre : chaque bonne réponse donne des points, des réponses rapides donnent des bonus</li></ul>
<b>Feedback</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Feedback après chaque quiz avec : les points obtenus, le score global, le positionnement dans le classement, pour donner envie de progresser,</li><li>• Des ressources à consulter.</li></ul>



# C'est à vous !

**E-learning : « Formation à la sécurité au travail »**

Imaginez une boucle d'engagement simplifiée en décrivant brièvement les actions pour chaque étape de la boucle :

- Motivation,
- Action,
- Feedback.



**10 min**

# L'esthétique visuelle

Un **design esthétique** n'est pas seulement plaisant visuellement, il est aussi un **facteur clé d'engagement des apprenants**.

Une interface agréable peut générer une **réaction émotionnelle positive**.

Dans un marché saturé, un **design esthétique distinctif** peut aider à se démarquer de la concurrence.

# Connaissez-vous ces chiffres ?



Lorsque nous communiquons uniquement avec des mots (à l'oral ou par écrit), **les apprenants retiennent 10% des informations.**

Uniquement avec des visuels ? **35%**

Et si nous combinons **les deux** ? Les apprenants retiennent **65% du discours**

*L.J. Najjar, Principles of educational multimedia user interface design, 1998*

# A retenir



Utilisez une **palette de couleurs limitée** et cohérente à travers tout le module pour maintenir l'unité visuelle.

Choisissez **une ou deux polices complémentaires** et veillez à une hiérarchisation claire des titres, sous-titres, et textes.

**Adaptez le style graphique aux apprenants** et aux objectifs pédagogiques (professionnel, ludique, formel, etc.)

**Utilisez des visuels et des illustrations qualitatives** pour illustrer les concepts.



# C'est à vous !

E-learning : « Initiation à l'Intelligence Artificielle »

Sélectionnez un univers visuel cohérent, en choisissant :

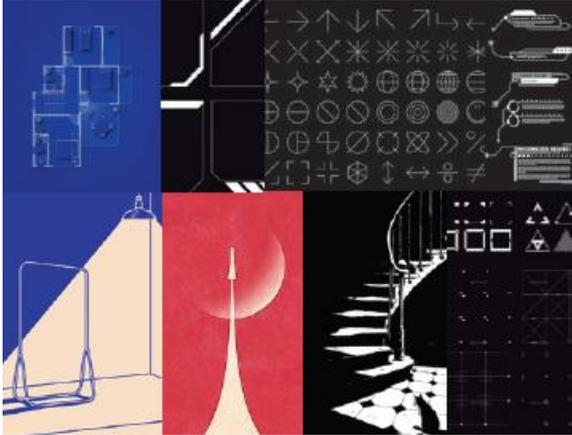
- le style graphique,
- les couleurs principales,
- les typographies.



**10 min**

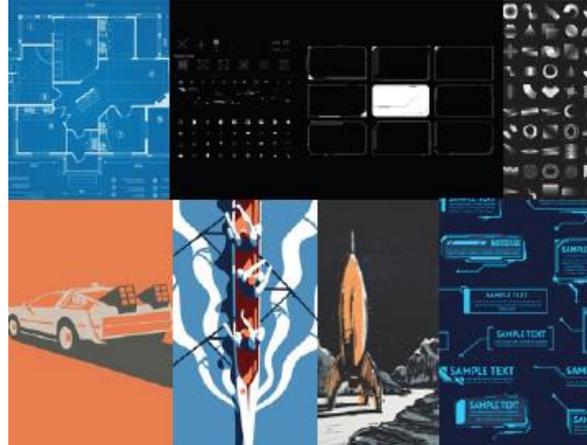
# Quel style graphique ?

1



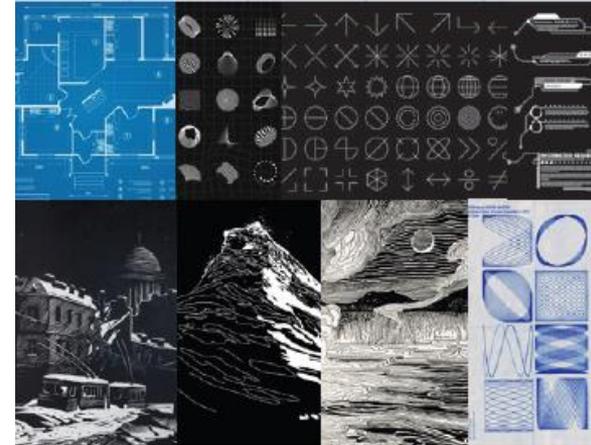
*Esthétique épurée tout en étant riche et percutante*

2



*Énergie dynamique grâce aux aplats et esquisses naturelles*

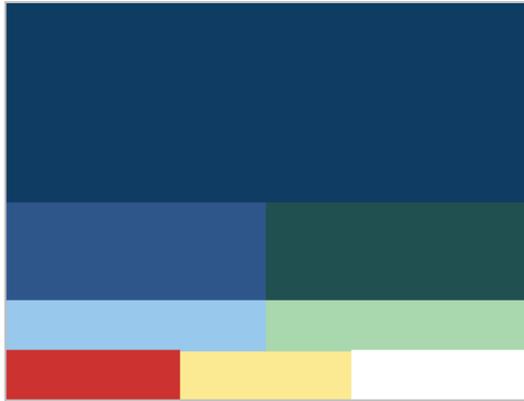
3



*Univers algorithmique à travers lignes, aplats et câbles*

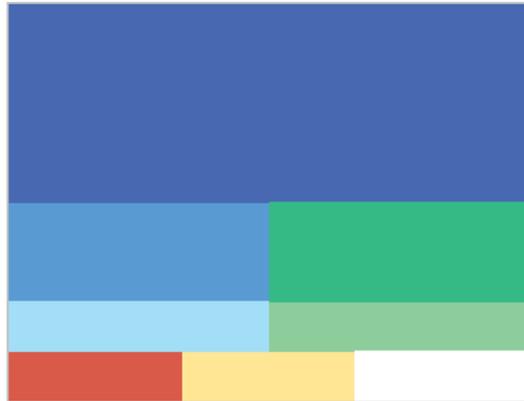
# Quelles couleurs principales ?

1



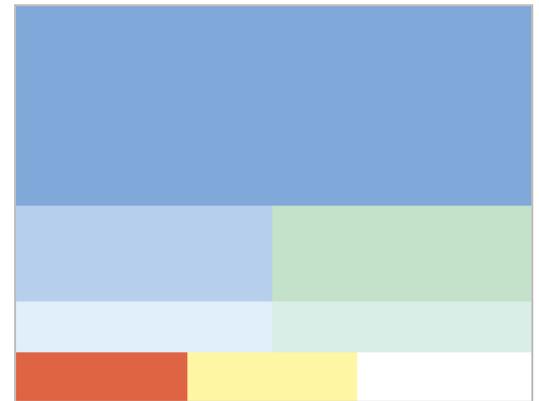
*Accent sur vivacité, confiance et sécurité*

2



*Équilibre entre stabilité, professionnalisme et flexibilité*

3



*Harmonie entre dynamisme, vivacité et élégance*

# Quelles typographies ?

1

<b>Poppins</b>				
Quand le clown farfelu joue du saxophone, les yétis dansent avec joie.				
<b>Inconsolata</b>				
Quand le clown farfelu joue du saxophone, les yétis dansent avec joie.				

*Apparence dynamique avec une harmonie visuelle cohérente*

2

<b>Raleway</b>				
Quand le clown farfelu joue du saxophone, les yétis dansent avec joie.				
<b>Space Mono</b>				
Quand le clown farfelu joue du saxophone, les yétis dansent avec joie.				

*Contraste visuel avec une cohérence stylistique*

3

<b>Ubuntu</b>				
Quand le clown farfelu joue du saxophone, les yétis dansent avec joie.				
<b>Source Code Pro</b>				
Quand le clown farfelu joue du saxophone, les yétis dansent avec joie.				

*Esthétique contemporaine avec une fonctionnalité technique*

# L'univers audio

**« Le son est ce qui convainc réellement  
l'esprit de sa situation. »**

*Jesse Schell, CEO de Schell Games*

# Comment créer une ambiance immersive ?



**La voix off** : permet de créer un lien émotionnel avec les apprenants et va aider à transmettre l'information d'une manière accessible et engageante.

**La musique** : la musique va poser le décor de votre module.

**Les effets sonores** : traduisent la plupart du temps une action et vont apporter du réalisme à votre module de formation en créant une ambiance.

## Quelques idées d'effets sonores, ...



- Un jingle en début et en fin de module,
- un son bref lors du passage d'une page à l'autre,
- des récompenses sonores,
- des bruits tristes lors des erreurs,
- un bref son sur les boutons de validation,
- une courte introduction musicale au début des vidéos, ...

# Écoutons un exemple, ...



# La fluidité de l'expérience

La fluidité d'une expérience est le résultat d'une **synergie entre un design bien pensé et un contenu textuel soigneusement élaboré,**

pour **naviguer sans effort** dans son module de formation.

**>> Prendre en compte les bonnes pratiques d'UX Design et d'UX Writing**

# L'UX Design



Suivre un module en e-learning c'est **vivre une expérience d'apprentissage** au travers d'une interface numérique.

Une interface bien conçue, avec une identité visuelle forte et une navigation fluide, **améliore l'expérience d'apprentissage**.

Les principes d'action et bonnes pratiques d'UX Design permettent de **concevoir des interfaces engageantes et d'offrir à l'apprenant la meilleure expérience possible**.

# Les essentiels



## Identité Visuelle :

- Cohérence visuelle à travers un Design System (couleurs, typographies, icônes).
- Importance de respecter un "code" esthétique pour attirer et retenir l'attention.

## Règles Ergonomiques :

- Navigation intuitive : affordance, hiérarchie de l'information (F-Pattern).
- Simplicité : boutons clairs, options limitées, navigation simplifiée.
- Responsive Design : interfaces optimisées pour smartphones, tablettes, et ordinateurs.



**Qu'est-ce que l'UX Writing ?**

# L'UX Writing



Sur un site ou une application, l'UX Writing ou rédaction UX consiste à **utiliser des mots et à créer des phrases qui vont guider l'utilisateur sans effort vers son objectif.**

Ce sont par exemple les instructions, les formulaires, les boutons, les messages d'erreur, ...

L'UX Writing améliore l'expérience utilisateur en **guidant l'apprenant de manière fluide tout au long de son parcours de formation.**

# Les bonnes pratiques

- **Clarté** : rédigez des textes simples et compréhensibles. Utilisez des phrases courtes et évitez les termes compliqués.
- **Concision** : utilisez l'espace de manière optimale, notamment sur mobile. Supprimez les mots superflus pour des messages courts et percutants.
- **Verbes spécifiques** : employez des verbes précis pour clarifier les actions attendues.
- **Cohérence** : maintenez un ton uniforme et cohérent du début à la fin du module.
- **Utilisation du "Vous"** : engagez l'apprenant en s'adressant directement à lui pour une meilleure identification.
- **Adaptation aux apprenants** : adoptez le langage et le ton appropriés de vos apprenants pour renforcer leur engagement.
- **Orientation Utilisateur** : Assurez-vous que chaque mot aide à guider l'apprenant de manière fluide à travers le module.



# C'est à vous !

Comment améliorer la 1<sup>ère</sup> page d'un module ?



5 min

# Avant

Bienvenue dans le module e-learning :  
Initiation à l'Intelligence Artificielle

→ Dans ce module, nous allons vous expliquer ce qu'est l'intelligence artificielle. Vous allez découvrir comment elle fonctionne et quels sont ses domaines d'application.

📖 Ce module est composé de plusieurs sections qui vous permettront de mieux comprendre cette technologie.

À la fin de ce module, vous serez capable de comprendre les concepts de base de l'intelligence artificielle et de connaître ses usages dans différents secteurs.

🔗 Il est important de bien suivre chaque section pour pouvoir bien comprendre tout ce qui est expliqué.

Suivant

# Après

## Découvrez les Fondamentaux de l'Intelligence Artificielle

### Explorez le monde captivant de l'Intelligence Artificielle !

Dans ce module interactif, vous découvrirez les concepts clés de l'IA, comprendrez son fonctionnement et explorerez ses applications dans la vie quotidienne.

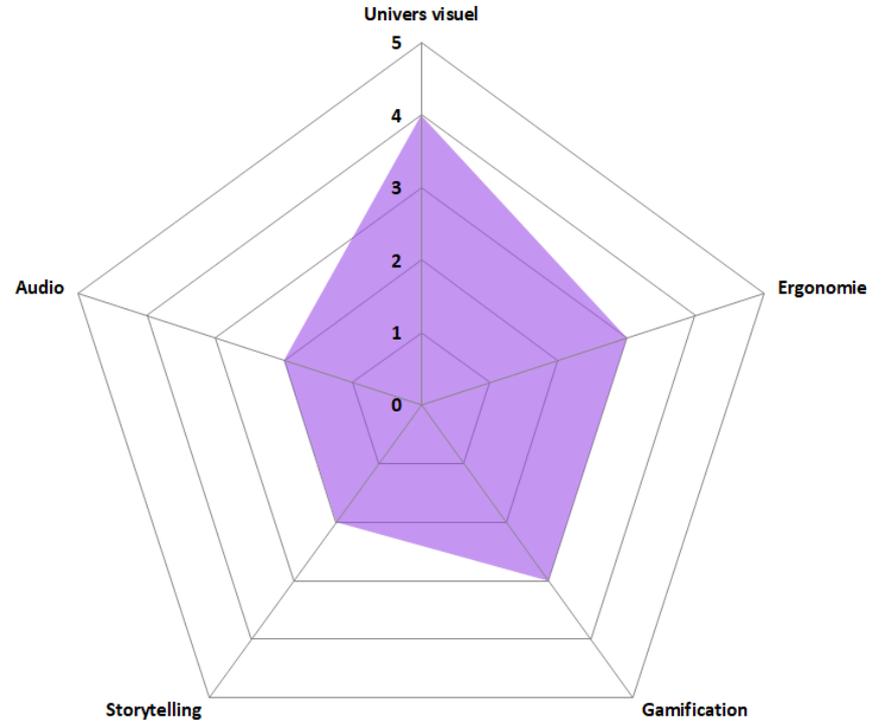
À travers des exemples concrets et des activités pratiques, vous apprendrez à maîtriser les bases de l'IA et à identifier son impact dans divers domaines.

**Prêt à plonger dans cette aventure ?**

**Commencer →**



# Le score d'engagement de votre expérience learning



# C'est à vous !

Calculer le score d'engagement d'un de vos e-learning :

- choisissez un e-learning,
- attribuez une note de 0 à 5 pour chacun des ingrédients (0 = absent, 5 = très présent) : storytelling, gamification, univers visuel, univers audio, ergonomie,
- additionnez ces notes,
- vous obtenez le score d'engagement de votre expérience learning.



**5 min**



**Mesurer  
l'engagement et  
l'efficacité des  
modules en ligne**

# Qu'est-ce que l'engagement ?



L'engagement recouvre 4 dimensions qui interagissent entre elles :

- la dimension **cognitive**,
- la dimension **comportementale**,
- la dimension **émotionnelle**,
- la dimension **sociale**.

# Comment mesurer l'engagement ?



- **Cognitive** : Suivi de l'avancement, des travaux rendus, et du respect des délais.
- **Comportementale** : Analyse du taux de connexion, du nombre de modules validés, et de l'obtention de certifications.
- **Émotionnelle** : Évaluation de la satisfaction via des questionnaires en fin de formation.
- **Sociale** : Participation active dans les espaces d'échange.

La dimension émotionnelle est souvent oubliée. Pourtant, **l'évaluation de la satisfaction des apprenants est très importante pour mesurer leur vécu de l'expérience d'apprentissage.**

# Le Net Promoter Score ?



Indicateur de la satisfaction et de la fidélité client qui a été développé en 2003 par Fred Reichheld

Utilisé par les marques, il s'agit pour les clients de répondre à une unique question :

« **Quelle est la probabilité que vous recommandiez la marque X à un ami ou un collègue ?** »

Une note entre 0 (pas du tout probable) et 10 (très probable)

# Le Net Promoter Score



Appliqué à la formation, le NPS va permettre de savoir si l'apprenant recommanderait la formation qu'il vient de suivre à quelqu'un d'autre :

« Quelle est la probabilité que vous recommandiez cette formation à un collègue ? »

A compléter avec 1 ou 2 questions qualitatives pour plus de feedbacks



**Quels autres indicateurs  
suivre pour mesurer  
l'engagement ?**

# Quels autres indicateurs suivre ?

- **Taux de pénétration** : mesure la notoriété du parcours. Un taux faible peut indiquer des lacunes en communication ou des visuels peu attractifs.
- **Nombre d'inscrits et Taux de participation** : évalue le succès de la communication et l'engagement initial des apprenants.
- **Nombre et Récurrence de connexions** : indique l'engagement continu des apprenants sur la plateforme.
- **Temps de formation total** : compare le temps passé sur la plateforme à la durée totale du parcours. Un faible temps peut signaler des contenus peu engageants.
- **Taux de complétion** : mesure le nombre d'apprenants ayant terminé la formation. Un faible taux peut indiquer un manque d'attractivité du contenu.
- **Certificats obtenus et Formations suivies** : indicateurs de la réussite des dispositifs et de la popularité des formations.

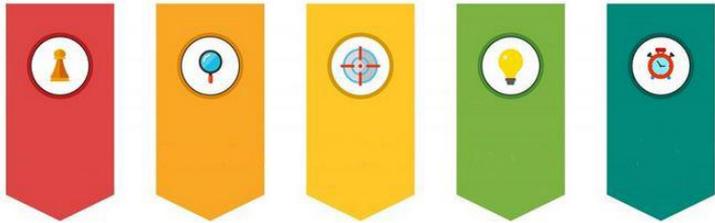


**Comment ces indicateurs peuvent-ils être utilisés pour nous aider à améliorer continuellement nos dispositifs de formation ?**

**>> Définir des objectifs clairs, mesurables, et alignés sur les besoins de vos apprenants.**

# Définir ses objectifs

# SMART



**Spécifique** : être clair, précis et compréhensible.  
Utiliser un verbe d'action.

**Mesurable** : déterminer une quantité, une fréquence ou un niveau de qualité à atteindre.

**Atteignable** : s'assurer que les objectifs sont à la portée des moyens à disposition.

**Réaliste** : proposer un objectif raisonnable et à votre portée.

**Temporalité** : définir une échéance pour votre objectif, en étant précis sur la date ou le délai.



**SMART ou pas SMART ?**

# Les clés d'une expérience optimale

- Capter l'attention avec le storytelling
- Intéresser avec des contenus variés
- Encourager les interactions
- Stimuler avec des visuels attractifs et des effets sonores
- Évaluer et améliorer grâce aux feedbacks

Quelle est votre météo à la fin de cet atelier ?



**Prêt à engager vos  
apprenants ?  
C'est à vous !**

---

# Le livre



## **Créer des expériences de formation engageantes**

Pensez l'avant, accompagnez l'après, inspirez vos apprenants !



# Le jeu



## Learn & Play

Pour s'initier au marketing de la formation



# Podcast Learn & Enjoy

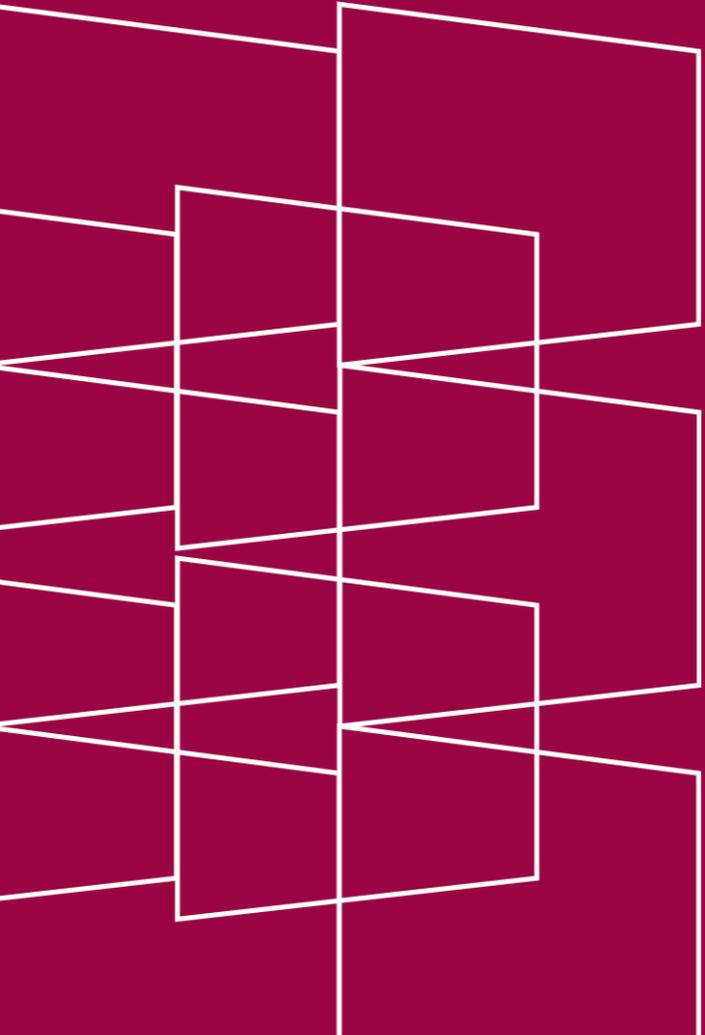


Analyse des usages et technologies du Digital Learning qui permettent de créer une expérience apprenant attractive et engageante. Bonnes pratiques, outils et méthodes, ...



à écouter ici : <https://smartlink.ausha.co/learn-enjoy>

- Épisode #68 : Le storytelling pour engager les apprenants
- Épisode #34 : Pourquoi utiliser la gamification en formation ?
- Épisode #37 : Les 12 principes de Richard Mayer pour concevoir un module digital learning efficace
- Épisode #95 : Le pouvoir du design sonore pour engager les apprenants
- Épisode #38 : S'inspirer des bonnes pratiques du design web pour le digital learning
- Épisode #48 : S'inspirer de l'UX Writing dans la conception pédagogique



learn **innov**  
*by ildi*

# Merci !

- Anne-Marie Cuinier

