



OFFRE : CHEF(E) PROJET DIGITAL LEARNING

<u>Offre du :</u>	10 Mai 2026
<u>Pôle :</u>	Formation & Emploi
<u>Service :</u>	INFBB
<u>Intitulé :</u>	Chef(e) de projet digital Learning
<u>Type de contrat :</u>	Contrat à Durée Indéterminé
<u>Statut :</u>	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'un chargé digital learning et poursuit son développement en intégrant de nouveaux collaborateurs.

Missions :

Sous la responsabilité du directeur du pôle formation et emploi de la FFBB 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 pour les utilisateurs,
- Accompagner les enseignants sur l'ingénierie de parcours de formation,
- Assurer l'interface avec la DSI interne et les prestataires,
- Réaliser une veille sur le digital learning,
- Participer au groupe projet LMS pour définir le choix du futur outil métier.

2. Conception et production multimédia

- Créer des ressources pédagogiques digitales / Aider les formateurs à la création de ressources pédagogiques digitales en mode projet,
- Transformer des contenus pédagogiques avec des outils auteurs (concevoir, réaliser et mettre à jour les ressources pédagogiques digitales),
- Conçoit des scénarios pédagogiques : synopsis, story-boards et feedback,
- 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 à planifier sa charge de travail dans un cycle d'activité régulier
- Capacité d'adaptation et d'autonomie
- Capacité à être force de proposition, réactif et proactif
- Capacité à travailler en équipe
- 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 toutes les solutions digitales
- Pratique d'un outil auteur de type Articulate Storyline
- Maîtrise d'outils pour la création et montage de contenus e-learning et digitaux (ex : Vyond, Camtasia...)
- Une connaissance des outils graphique de présentation serait un plus (exemples : Genially, Prezi...)

Formation et expériences :

- Bac+2 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

Début : Dès que possible

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

