

LES COÛTS DU E-LEARNING



Evelyne Fossé

Cadre de la présentation

- Classe virtuelle qui fait suite au Chantier « Pédagogie, outils numérique »
- S'inscrit dans le projet Digital_ise. Vous pouvez retrouver l'ensemble des documents, ressources de ce projet : <https://projet-digitalise.weebly.com/>
- Evelyne Fossé

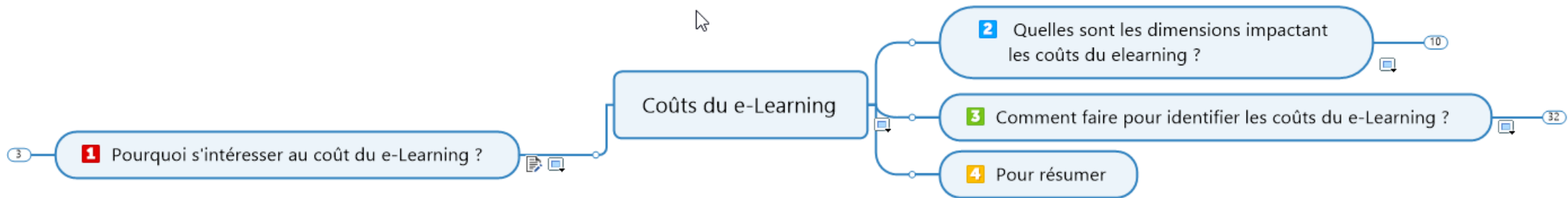


Responsable pôle e-learning dans un OF du secteur privé pendant 10 ans



Plan de la présentation

3



Pourquoi s'intéresser au coût du e-Learning ?

4

- Définir un prix de vente d'une FAD à partir d'un calcul de coût et un seuil de rentabilité
- Optimiser des décisions à partir d'une analyse de coûts
- Gérer des activités FAD dans une logique « Coût, Durée, Qualité » (Cf Méthode ABC)

Dimensions impactant les coûts du elearning

5

- ❑ Stratégie de développement de contenus
 - ▣ Produire soi-même son contenu e-learning
 - ▣ Achetez du contenu sur étagère
 - ▣ Faire produire des contenus par une société spécialisée
- ❑ Stratégie en terme de niveaux d'interactivité

Ce qui impacte les coûts du elearning : le développement de ressources



- ❑ Stratégie e-learning (tendances)
 - ▣ Modules elearning
 - ▣ Gamification
 - ▣ Vidéos pédagogiques
 - ▣ Mobile Learning

6 Comment faire : Benchmark

Estimer le coût de e-learning par comparaison

Estimation +++

Benchmark

7

Ce qui impacte les
coûts du elearning :
le développement
de ressources

Cf Niveau
d'interactivité
dans le
développement

- ❑ Etude Chapman Alliance 2010
- ❑ Etude ATP Karl Kapp 2017 (2003, 2009)
 - ❑ En heure
 - ❑ Pour 1 heure de elearning
 - ❑ Toute catégorie professionnelle confondue (Experts, ingénieurs pédagogiques multimédia, voir graphistes...)
 - ❑ Hors quiz normatif

	Fourchette basse	Fourchette Moyenne	Fourchette haute
Niveau 1 d'interactivité	50	80	125
Niveau 2 d'interactivité	127	184	267
Niveau 3 d'interactivité	217	490	716
<i>Etude Chapman 2010</i>			
	Moy 2017		
Niveau 1 d'interactivité	42		
Niveau 2 d'interactivité	71		
Niveau 3 d'interactivité	132		
<i>Etude ATP Karl Kapp 2017</i>			
Pour une 1 heure de elearning (4*15 minutes)			

Ing.multimédia	Expert/formateur
70 % de 42 h	10 % de 42 h
Cout horaire chargé	Cout horaire chargé

Estimation du coût du développement

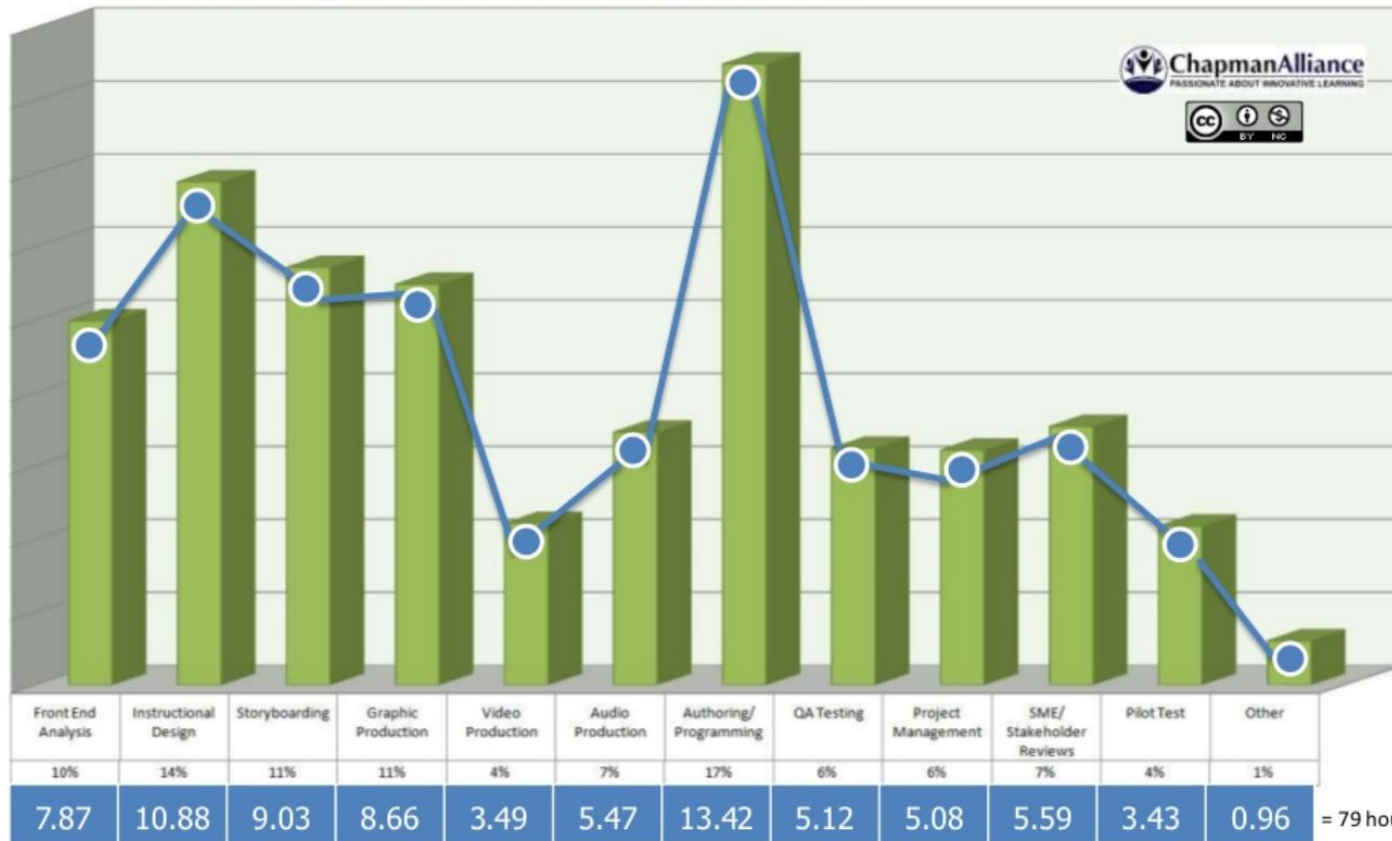


Détail de l'étude Chapman Alliance

Development of Level 1 eLearning

Itemized Development Tasks – How much time is spent in each area through the development process?

Snapshot: Average time allocation by task and time spent (all respondents)



Number of **hours** of development time in each task, per finished hour (people hours)

Based on average of 79 development hours, per finished hour of Level 1 eLearning

Benchmark

9

- Coût externe de 30 ' à 1 h de E-learning de qualité (de l'écriture à la réalisation) : 10 000 € à 15 000 € /HT
- Coût externe de 30' à 1 h de E-learning low cost (réalisation uniquement) 3 000 € /HT (scénarisation faite en interne)
- Coût externe de vidéo (face caméra) de 3 à 5 ' (tournage, montage) (l'expert est interne) : 1 000 € /HT
- Production interne de modules de 15 ' à 30 ' de E-learning low cost (écriture et réalisation) : jusqu'à 80 modules par an et par personne.



Se construire une
représentation affinée des
coûts

Méthode ABC(Activity Based Costing)

Méthode des coûts par activité

Permet de comprendre la formation des coûts

Permet d'apprécier les variations

N'est pas spécifique au e-learning

Cout d'analyse, conception et de développement

Découpage selon la méthodologie ADDIE

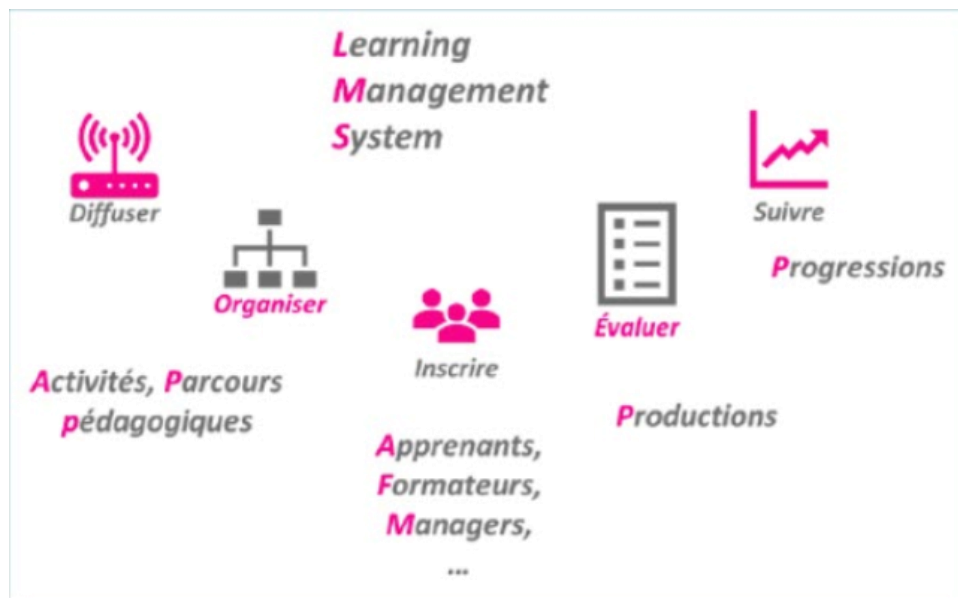
Inducteurs de ressources : les acteurs engagés

Activités du e-learning

Exemple pour 1 heure de elearning (4*15 minutes) NIVEAU 1 / contenus à transformer (présentiel =>distanciel)	Chef de projet	Ingénieur pédagogique multimédia	Enseignants/experts/formateurs
Salaires + charges	xxx	xxx	xxx
Taux horaire	xxx	xxx	xxx
ANALYSER ET CONCEVOIR			
Etudier faisabilité projet	1		1
Définir la stratégie pédagogique		2	2
Définir l'architecture technique et graphique		1	
Réaliser prototype et tester		4	
Gérer le projet	2		
DEVELOPPER			
Concevoir les contenus (transformation)			8
Rédiger les story-boards		4	
Réaliser les ressources(visuel, son)		14	
Tester et mettre au point		8	1
Gérer le projet	2		
TOTAL CONCEPTION DEVELOPPEMENT	5	33	12
COUT DE LA CONCEPTION ET DEVELOPPEMENT	#VALEUR!	#VALEUR!	#VALEUR!

Heures

LMS (Learning Management System)



□ LMS Auteur

▣ Différents modèles de couts

- Cout par apprenant (Pay per Learner)
- Cout par utilisation (Pay per Use)
- Cout par apprenant actif (Pay per active User)

□ Open source

□ Location d'espace. Ex :



Coût d'installation et d'administration d'un LMS Open Source

14

- Coût d'installation
 - ▣ Installation Serveurs : cloud ou en propre ?
 - ▣ Mise à jour logiciel (PHP,)
 - ▣ Sécurisation du LMS
Certificat SSL (Https)
 - ▣ Achat de nom de domaine

- Coût d'administration *

* Pour aller plus loin sur les coûts totaux

ADMINISTRER			
Administrer le serveur et la plate forme		2	
Promouvoir le dispositif (teaser...)	4		
Gérer les apprenants (inscriptions)			
Former les acteurs			

En lien avec la stratégie LMS : internalisation / externalisation , vente de formations en ligne

E-Tutorat

Accompagnement des apprenants à distant.
Prend des formes variées en fonction des objectifs.
Très souvent dans les FAD, le coût du tutorat n'est pas intéaré.

Exemple de calcul de la proportion d'un digital learning

Formation de 20 heures pour un groupe de 60 personnes se déroulant sur une durée de 4 semaines.

Les interventions tutorales sont prévues ainsi :

- Une classe virtuelle de lancement de 1 heure, demandant au tuteur 1h45
- Un tutorat proactif et réactif tout au long du parcours demandant 8 heures au tuteur.
- Une évaluation de travaux collaboratifs réalisés par groupe de 4 apprenants, demandant au tuteur 45 minutes par travail soit 11h15
- Une classe virtuelle de clôture de 2 heures, demandant au tuteur 3 heures.
- Un reporting de ses activités demandant au tuteur 2 heures

Le total du temps tutorial est de 26 heures

Coût du e-tutorat

16

- Méthode ABC pour quantifier le e-tutorat et son coût
- Méthode Temps global
- Forfait pour un nombre total d'apprenants

		Chef de projet	Ingénieur pédagogique multimédia	Enseignants/experts/formateurs
52				
53	ACCOMPAGNER			
54	Concevoir un scénario spécifique tutorale			
55	Accueillir les apprenants			
56	Lancer et Animer un forum			
57	Animer une classe virtuelle (prép, animation, bilan)			
58	Faire un feed back sur une production			
59	Relancer			
60	Répondre à une demande d'aide			
61				
62				
63	<i>A interpréter pour chaque dispositif de formation</i>			
64				

Enjeu :
identification la plus précise des activités tutorales

Pour résumer

17

- Le coût du e-learning est lié à des décisions stratégiques
- Les bonnes pratiques :
 - ▣ Estimer le coût du développement préalablement au développement d'une FAD
 - ▣ Utiliser les outils (méthode ABC) pour réguler les écarts de développement

Merci pour votre attention

Vous pouvez me contacter pour personnaliser la
notion des coûts du e-learning

fosse.evelyne@gmail.com

Vos questions ?