

Diplôme d'établissement PASSE Numérique pro parcours Médiation numérique

Présentation

Publics / conditions d'accès

Le Passe numérique pro s'adresse à deux types de public, souhaitant reprendre des études et intéressés par les métiers du numérique :

- Les jeunes en transition difficile entre formation et emploi (décrochés du secondaire ou désorientés, prioritairement).
- Les personnes peu ou pas qualifiées en recherche d'emploi.

Aucun pré-requis académique n'est exigé pour l'entrée en formation. Cette dernière est réglée par un entretien, centré sur la détection de la motivation et du potentiel du candidat. Des connaissances de base en informatique sont également vérifiées (outils bureautiques, usages des services courants de l'Internet).

Objectifs

Les principes directeurs qui ont présidé à la création du Passe numérique sont les suivants :

- Concevoir une formation adaptée aux profils des publics accueillis. Pour cela, capitaliser à partir des acquis expérimentiels des personnes en formation et les faire progresser à la fois dans leur dimension sociale et professionnelle et dans la maîtrise de méthodes et d'outils intellectuels de haut niveau.
- Bâtir un diagnostic personnalisé et partagé de la situation individuelle de chaque personne en formation, et favoriser l'adhésion aux valeurs de citoyenneté, de solidarité, d'ouverture sur le monde et d'adhésion aux préceptes de la République.
- Respecter les manières d'apprendre des personnes en formation, et fonder la pédagogie sur une tension permanente entre les savoirs construits dans l'action et les savoirs méthodologiques et théoriques. Le diplôme d'établissement est donc organisé en alternance.
- Favoriser la prise d'initiative des personnes en formation dans la conduite de leurs apprentissages en développant le plus systématiquement une pédagogie par projets qui leur permet d'acquérir les bases dont ils ont besoin pour progresser par eux-mêmes (individuellement et en collectif) mais aussi de se confronter progressivement à des formes de pensée qui ne leur sont pas coutumières.

Compétences

a) Compétences transverses

Compétence de conduite et gestion de projet

- Participer à la conduite d'un projet de l'idée à sa concrétisation en faisant preuve de créativité, innovation et prise de risques
- Comprendre une commande, l'analyser et la reformuler
- Participer à la définition des objectifs d'un projet
- Programmer et gérer un projet en vue de la réalisation d'objectifs
- Travailler en équipe
- Rechercher l'information, l'analyser et la synthétiser, la restituer, en rendre compte.

🌟 Valide le 24-04-2019

Code : DIE6304A

32 crédits

Diplôme d'établissement

Responsabilité nationale :

EPN13 - Travail / Pierre

RIEBEN

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Niveau de sortie : Sans

niveau spécifique

Mode d'accès à la

certification :

- Apprentissage
- Contrat de professionnalisation
- Formation continue

NSF :

Métiers (ROME) :

Contact national :

Cnam - Réseau de la réussite
Vincent Merle

292 rue Saint martin

75003 Paris

01 58 80 88 93

vaucanson@cnam.fr

Compétence relationnelle et communicationnelle

- Exprimer, argumenter et interpréter des concepts, pensées, sentiments, faits et opinions oralement et par écrit
- Interagir et avoir des interactions linguistiques appropriées et créatives dans toutes les situations de la vie sociale et professionnelle.

Compétence de communication en anglais

- Comprendre, lire et s'exprimer en anglais
- Rédiger une documentation technique en anglais
- Interagir en anglais dans un contexte professionnel et dans une relation client

Compétence mathématique : développer et appliquer un raisonnement mathématique en vue de résoudre divers problèmes de la vie quotidienne au travail.

Compétences sociales

- Adopter les comportements et conduites adaptés pour participer de manière efficace et constructive à la vie sociale et professionnelle
- Maîtriser les codes sociaux et culturels du monde du travail.

Compétence en expression culturelles : prendre conscience de l'importance de l'expression créatrice d'idées, d'expériences et d'émotions sous diverses formes (musique, arts du spectacle, littérature et arts visuels).

Compétence méta-cognitive

- Apprendre à apprendre
- Entreprendre et organiser soi-même un apprentissage individuellement et en groupe.

Compétences de base en culture générale du numérique

- Connaître une histoire du numérique (émergences et convergences techniques et socio-techniques de l'informatique, des télécoms, de l'internet, des supports médiatiques).
- Conduire des enquêtes et les restituer sur des grands thèmes du numérique : arts et médias du numérique, big data, objets connectés, économie numérique, cybersécurité, etc.
- Conduire et animer des revues de presse sur l'actualité du numérique, traitée d'un point de vue socio-économique.
- Maîtriser les outils et méthodes de recherche d'information sur le web.

b) Compétences en médiation numérique

Compétences de base en informatique

- Savoir utiliser de façon sûre et critique les technologies de l'information et communication
- Connaître les bases de la programmation (algorithmique)
- Savoir développer et appliquer un raisonnement algorithmique
- Maîtriser des savoirs de base en informatique :
- Maîtriser la maintenance de premier niveau du matériel informatique

Compétences en rédaction web

- Maîtriser les outils bureautiques usuels de communication écrite
- Produire et rédiger des documents écrits en tenant compte des spécificités de l'écriture web
- S'approprier les règles et codes de communication écrite, développer des qualités rédactionnelles

- Savoir utiliser et articuler divers supports de communication numérique de type « rich-media » : écrit, graphiques, audio, vidéo
- Connaître les bases de l'intégration web
- Répondre à une commande de contenu web : prise en compte d'un cahier des charges, analyse de l'environnement, compréhension d'une ligne éditoriale, production de contenu adapté

Compétences en social media

- Maîtriser l'usage et les spécificités des réseaux et des communautés digitales
- Animer une communauté via les outils et services numériques
- Production et diffusion d'une communication digitale adaptée à l'identité d'une structure, à sa cible public, et aux divers enjeux d'un cahier des charges
- Compréhension de l'évolution des social média et travail de veille active sur un secteur en mutation rapide

Compétences communicationnelle et de transmission de connaissances sur le numérique

- Interagir et avoir des interactions avec des publics variés, peu agiles sur les outils, services et technologies du numérique (inclusion numérique).
- Mettre en place des mises en situation d'accès au numérique
- Former le public accueilli ainsi que des collaborateurs ou clients
- Transmettre des connaissances de manière didactique et adaptée aux publics
- Produire des supports pédagogiques ou de communication en lien avec la médiation numérique
- Proposer et mettre en œuvre des actions de médiation auprès des publics usagers des technologies numériques

Enseignements

27 ECTS

Ouverture aux cultures numériques	USOP1L 0 ECTS
Outils mathématiques, informatiques, logiques	USOP1M 0 ECTS
Méthodes et outils de la communication écrite	USOP1N 0 ECTS
Organisation du travail et de l'entreprise	USOP1V 0 ECTS
Revue de presse socio-économique	USOP1Q 0 ECTS
Projet personnel et professionnel - métiers du numérique	USOP1S 0 ECTS
Ouverture aux cultures numériques 1	USAL32 3 ECTS
Anglais 1	USAL3C 2 ECTS
Méthodes et outils de la communication écrite 1	USAL3E 3 ECTS
Social média et écriture web	USAL3T 4 ECTS
Médiations sur le numérique	USAL3U 5 ECTS
Projet développement numérique	USOP45 4 ECTS
Expérience professionnelle	UAOP1A 6 ECTS