Diplôme d'établissement PASSE Numérique pro parcours E-commerce

Mis à jour le 10-04-2020

Code : DIE6305A

32 crédits

Diplôme d'établissement

Responsabilité nationale : EPN13 - Travail, Orientation, Formation, Social / Pierre RIEBEN

Niveau CEC d'entrée requis : Sans niveau spécifique

Niveau CEC de sortie : Sans niveau spécifique

Mode d'accès à la certification :

- Formation continue
- Contrat de professionnalisation
- Apprentissage

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

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 expérientiels 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.

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 « cœur de métier » en e-commerce

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)
- Maîtriser des savoirs de base en informatique :

Compétences de pilotage de projet e-commerce

- Préparer un projet e-commerce dans le cadre d'un cahier des charges et d'objectifs fixés.
- Mettre en œuvre un projet de développement, d'amélioration ou renouvellement du site e-commerce.
- Dialoguer avec les acteurs du développement technique du site e-commerce en vérifiant le résultat en fonction d'en cahier des charges
- Optimiser le référencement du site e-commerce développé.

Compétences d'animation des communautés et des ventes en ligne

- Elaborer une campagne de promotion de site e-commerce en fonction d'une stratégie de commercialisation pré-établie
- Dialoguer en direct avec la clientèle au moyen d'outils (messagerie instantanée) et répondre à ses attentes et exigences
- Animer des communautés dans le respect des stratégies de communication et commercialisation préalablement établies
- Réguler, inciter et favoriser les échanges entre membres de la communauté, en veillant au respect des comportements et des bonnes pratiques.
- Mettre en avant des produits
- Mettre en œuvre des dispositifs facilitateurs et sécurisants pour le paiement, le financement et la logistique de livraison
- Proposer et animer des dispositifs de parrainage et de fidélisation.

Compétences de rédaction et production de contenus pour le web

- Maitriser 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
- Connaitre 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

Enseignements

38 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
Outils informatiques dans l'entreprise	USOP1V 0 ECTS
Anglais professionnel	USOP1P 0 ECTS
Projet personnel et professionnel - métiers du numérique	USOP1S 0 ECTS
Télémarketing	USAL40 8 ECTS
Initiation à la gestion de la relation client	USAL41 6 ECTS
Ouverture au monde du numérique	USAL42 4 ECTS
Marketing électronique Marketing digital	USAL43 6 ECTS
E-commerce	USAL44 4 ECTS
Projet développement numérique	USOP45 4 ECTS
Expérience professionnelle	UAOP1A 6 ECTS