



ODYSSÉE DÉVELOPPEMENT



Formation *Compétences numériques* pix



REPUBLICQUE FRANÇAISE

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante :
L.6313-1 - 1° Actions de formation



COMPETENCES NUMERIQUES PIX

Intitulé de la formation : Compétences numériques Pix

Format de formation : 100% e-learning

Durée de la formation : 45 heures

Prérequis : Il n'est pas nécessaire de posséder, avant l'entrée en formation, de connaissances ou prérequis de niveau de formation spécifique. Toutefois le candidat devra savoir lire, écrire et compter et utiliser les fonctionnalités basiques d'un ordinateur (manipulation de la souris et du clavier)

Public visé : Tout public souhaitant avoir des compétences numériques transversales et passer l'examen à la certification Pix.

Objectifs :

- Développement des compétences numériques
- Atteinte de l'équivalent du niveau 3 dans 5 compétences Pix
- Obtention de la certification Pix

Compétences et aptitudes visées :

- Mener une recherche et une veille d'information
- Gérer des données
- Traiter des données
- Interagir
- Partager et publier
- Collaborer
- S'insérer dans le monde numérique
- Développer des documents textuels
- Développer des documents multimédias
- Adapter les documents à leur finalité
- Programmer
- Sécuriser l'environnement numérique
- Protéger les données personnelles et la vie privée
- Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
- Résoudre des problèmes techniques
- Construire un environnement numérique

Bloc de compétences : Cette formation n'est pas accessible par blocs de compétences.

Débouchés :

La certification Pix est reconnue par l'Etat et par le monde professionnel. Elle permet d'attester de vos compétences numériques.

Documents remis à l'issue de la formation :

- Certification Pix inscrite sur France Compétences (RS5875) est délivré à compter de l'obtention d'un socle minimal, soit l'équivalent du niveau 3 dans 5 compétences.
- Attestation de formation
- Attestation d'assiduité sous forme de relevé de connexion

Tarif : 1 290,00 € TTC (exonérée de TVA en application de l'article 261 - 4.4 du Code Général des Impôts.)

Modalités d'accès : Inscription à tout moment sur notre site internet www.odyssee-developpement.fr ou au 03 54 24 81 11.

Délais d'accès :

- Accès immédiat (Financement personnel)
- Accès à réception de l'accord de prise en charge

Accessibilité aux personnes en situation de handicap :

Plateforme LMS : Les fonctionnalités et les contenus sont adaptés aux personnes à mobilité réduite et aux personnes ayant un handicap auditif. Les vidéos peuvent être visionnées en activant les sous- titres.

Pour toute autre personne en situation de handicap, un référent est à votre disposition par mail à contact@odyssee-developpement.fr, par téléphone au 03 54 24 81 11, ou sur l'outil e-learning.

Méthode et moyens pédagogiques, techniques et d'encadrement :

Au moyen d'un accès e-learning à notre plateforme en ligne disponible 24h/24 et 7j/7 sur tout support (ordinateur, tablette, mobile, ...), le stagiaire étudiera l'ensemble des savoirs et techniques pour développer ses compétences numériques. Le temps minimum de formation est de 45 heures. Ce temps prend en compte :

- L'étude des cours sur e-learning
- Les contrôles de connaissances et études de cas fournis par l'organisme de formation

Votre formateur Marc FLON est à la disposition de chaque stagiaire pour toute question, par mail à contact@odyssee-developpement.fr, par téléphone au 03 54 24 81 11 du lundi au vendredi de 9h à 18h, ou sur l'outil e-learning.

Modalités d'évaluation :

A l'issue de la formation, chaque apprenant devra passer un contrôle de connaissances.

Chaque cours est validé lorsque l'apprenant a obtenu une note supérieure à 70% sur le contrôle de connaissance du cours. A l'issue de la formation, le candidat sera inscrit à une session d'examen à la certification Pix.

Examen de la certification Pix :

A l'issue de la formation, chaque apprenant devra passer un contrôle de connaissances.

Chaque cours est validé lorsque l'apprenant a obtenu une note supérieure à 70% sur le contrôle de connaissance du cours.

Taux de réussite à la formation :

Consulter le détail des taux de réussite en temps réel de cette formation sur le lien **Indicateurs de qualité** de notre site internet.

Programme : La formation se compose comme suit :

- Information et données
- Communication et collaboration
- Création de contenu
- Protection et sécurité
- Environnement numérique

1. INFORMATION ET DONNEES

1.1. MENER UNE RECHERCHE ET UNE VEILLE D'INFORMATION

Mener une recherche et une veille d'information pour répondre à un besoin d'information et se tenir au courant de l'actualité d'un sujet tout en étant en mesure de vérifier les sources et la fiabilité de l'information (avec un moteur de recherche, au sein d'un réseau social, par abonnement à des flux ou des lettres d'information, ou tout autre moyen).

Thématiques associées :

Web et navigation ; Moteur de recherche et requête ; Veille d'information, flux et curation ; Evaluation de l'information ; Source et citation ; Gouvernance d'internet et ouverture du web ; Abondance de l'information, filtrage et personnalisation ; Recul critique face à l'information et aux médias ; Droit d'auteur.

1.2. GERER DES DONNEES

Stocker et organiser des données pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion (avec un gestionnaire de fichiers, un espace de stockage en ligne, des tags, des classeurs, des bases de données, un système d'information, etc.).

Thématiques associées :

Dossier et fichier ; Stockage et compression ; Transfert et synchronisation ; Recherche et métadonnées ; Indexation sémantique et libellé (tag) ; Structuration des données ; Système d'information ; Localisation des données et droit applicable ; Modèles et stratégies économiques ; Sécurité du système d'information.

1.3. TRAITER DES DONNEES

Appliquer des traitements à des données pour les analyser et les interpréter (avec un tableur, un programme, un logiciel de traitement d'enquête, une requête calcul dans une base de données, etc.).

Thématiques associées :

Données quantitatives, type et format de données ; Calcul, traitement statistique et représentation graphique ; Flux de données ; Collecte et exploitation de données massives ; Pensée algorithmique et informatique ; Vie privée et confidentialité ; Interopérabilité

2. COMMUNICATION ET COLLABORATION

2.1. INTERAGIR

Interagir avec des individus et de petits groupes pour échanger dans divers contextes liés à la vie privée ou à une activité professionnelle, de façon ponctuelle et récurrente (avec une messagerie électronique, une messagerie instantanée, un système de visio-conférence, etc.).

Thématiques associées :

Protocoles pour l'interaction ; Modalités d'interaction et rôles ; Applications et services pour l'interaction ; Vie privée et confidentialité ; Identité numérique et signaux ; Vie connectée ; Codes de communication et netiquette

2.2. PARTAGER ET PUBLIER

Partager et publier des informations et des contenus pour communiquer ses propres productions ou opinions, relayer celles des autres en contexte de communication publique (avec des plateformes de partage, des réseaux sociaux, des blogs, des espaces de forum et de commentaire, des CMS, etc.).

Thématiques associées :

Protocoles et modalités de partage ; Applications et services pour le partage ; Règles de publication et visibilité ; Réseaux sociaux ; Liberté d'expression et droit à l'information ; Formation en ligne ; Vie privée et confidentialité ; Identité numérique et signaux ; Pratiques sociales et participation citoyenne ; e- Réputation et influence ; Ecriture pour le web ; Codes de communication et netiquette ; Droit d'auteur

2.3. COLLABORER

Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, co-produire des ressources, des connaissances, des données, et pour apprendre (avec des plateformes de travail collaboratif et de partage de document, des éditeurs en ligne, des fonctionnalités de suivi de modifications ou de gestion de versions, etc.).

Thématiques associées :

Modalités de collaboration et rôles ; Applications et services de partage de document et d'édition en ligne ; Versions et révisions ; Droits d'accès et conflit d'accès ; Gestion de projet ; Droit d'auteur ; Vie connectée ; Vie privée et confidentialité

2.4. S'INSERER DANS LE MONDE NUMERIQUE

Maîtriser les stratégies et enjeux de la présence en ligne, et choisir ses pratiques pour se positionner en tant qu'acteur social, économique et citoyen dans le monde numérique, en lien avec ses règles, limites et potentialités, et en accord avec des valeurs et/ou pour répondre à des objectifs (avec les réseaux sociaux et les outils permettant de développer une présence publique sur le web, et en lien avec la vie citoyenne, la vie professionnelle, la vie privée, etc.).

Thématiques associées :

Identité numérique et signaux ; e-Réputation et influence ; Codes de communication et netiquette ; Pratiques sociales et participation citoyenne ; Modèles et stratégies économiques ; Questions éthiques et valeurs ; Gouvernance d'internet et ouverture du web ; Liberté d'expression et droit à l'information

3. CREATION DE CONTENU

3.1. DEVELOPPER DES DOCUMENTS TEXTUELS

Produire des documents à contenu majoritairement textuel pour communiquer des idées, rendre compte et valoriser ses travaux (avec des logiciels de traitement de texte, de présentation, de création de page web, de carte conceptuelle, etc.).

Thématiques associées :

Applications d'édition de documents textuels ; Structure et séparation forme et contenu ; Illustration et intégration ; Charte graphique et identité visuelle ; Interopérabilité ; Ergonomie et réutilisabilité du document ; Accessibilité ; Droit d'auteur

3.2. DEVELOPPER DES DOCUMENTS MULTIMEDIAS

Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations majoritairement textuelles ou créer une œuvre transformative (mashup, remix, ...) (avec des logiciels de capture et d'édition d'image / son / vidéo / animation, des logiciels utiles aux pré-traitements avant intégration, etc.).

Thématiques associées :

Applications d'édition de documents multimédia ; Capture son, image et vidéo et numérisation ; Interopérabilité ; Accessibilité ; Droit d'auteur ; Charte graphique et identité visuelle

3.3. ADAPTER LES DOCUMENTS A LEUR FINALITE

Adapter des documents de tous types en fonction de l'usage envisagé et maîtriser l'usage des licences pour permettre, faciliter et encadrer l'utilisation dans divers contextes (mise à jour fréquente, diffusion multicanale, impression, mise en ligne, projection, etc.) (avec les fonctionnalités des logiciels liées à la préparation d'impression, de projection, de mise en ligne, les outils de conversion de format, etc.).

Thématiques associées :

Licences ; Diffusion et mise en ligne d'un document Ergonomie et réutilisabilité du document ; Ecriture pour le web ; Interopérabilité ; Accessibilité ; Vie privée et confidentialité

3.4. PROGRAMMER

Ecrire des programmes et des algorithmes pour répondre à un besoin (automatiser une tâche répétitive, accomplir des tâches complexes ou chronophages, résoudre un problème logique, etc.) et pour développer un contenu riche (jeu, site web, etc.) (avec des environnements de développement informatique simples, des logiciels de planification de tâches, etc.).

Thématiques associées :

Algorithme et programme ; Représentation et codage de l'information ; Complexité ; Pensée algorithmique et informatique ; Collecte et exploitation de données massives ; Intelligence artificielle et robots

4. PROTECTION ET SECURITE

4.1. SECURISER L'ENVIRONNEMENT NUMERIQUE

Sécuriser les équipements, les communications et les données pour se prémunir contre les attaques, pièges, désagréments et incidents susceptibles de nuire au bon fonctionnement des matériels, logiciels, sites internet, et de compromettre les transactions et les données (avec des logiciels de protection, des techniques de chiffrement, la maîtrise de bonnes pratiques, etc.).

Thématiques associées :

Attaques et menaces ; Chiffrement ; Logiciels de prévention et de protection ; Authentification ; Sécurité du système d'information ; Vie privée et confidentialité

4.2. PROTEGER LES DONNEES PERSONNELLES ET LA VIE PRIVEE

Maîtriser ses traces et gérer les données personnelles pour protéger sa vie privée et celle des autres, et adopter une pratique éclairée (avec le paramétrage des paramètres de confidentialité, la surveillance régulière de ses traces par des alertes ou autres outils, etc.).

Thématiques associées :

Données personnelles et loi ; Traces ; Vie privée et confidentialité ; Collecte et exploitation de données massives

4.3. PROTEGER LA SANTE, LE BIEN-ETRE ET L'ENVIRONNEMENT

Prévenir et limiter les risques générés par le numérique sur la santé, le bien-être et l'environnement mais aussi tirer parti de ses potentialités pour favoriser le développement personnel, le soin, l'inclusion dans la société et la qualité des conditions de vie, pour soi et pour les autres (avec la connaissance des effets du numérique sur la santé physique et psychique et sur l'environnement, et des pratiques, services et outils numériques dédiés au bien-être, à la santé, à l'accessibilité).

Thématiques associées :

Ergonomie du poste de travail ; Communication sans fil et ondes ; Impact environnemental ; Accessibilité ; Vie connectée ; Capteurs ; Intelligence artificielle et robots ; Santé ; Vie privée et confidentialité

5. ENVIRONNEMENT NUMERIQUE

5.1. RESOUDRE DES PROBLEMES TECHNIQUES

Résoudre des problèmes techniques pour garantir et rétablir le bon fonctionnement d'un environnement informatique (avec les outils de configuration et de maintenance des logiciels ou des systèmes d'exploitation, et en mobilisant les ressources techniques ou humaines nécessaires, etc.).

Thématiques associées :

Panne et support informatique ; Administration et configuration ; Maintenance et mise à jour ; Sauvegarde et restauration ; Interopérabilité ; Complexité

5.2. CONSTRUIRE UN ENVIRONNEMENT NUMERIQUE

Installer, configurer et enrichir un environnement numérique (matériels, outils, services) pour disposer d'un cadre adapté aux activités menées, à leur contexte d'exercice ou à des valeurs (avec les outils de configuration des logiciels et des systèmes d'exploitation, l'installation de nouveaux logiciels ou la souscription à des services, etc.).

Thématiques associées :

Histoire de l'informatique ; Informatique et matériel ; Logiciels, applications et services ; Système d'exploitation ; Réseau informatique ; Offre (matériel, logiciel, service) ; Modèles et stratégies économiques