

é

ÉCOLE DES
NOUVELLES
COMPÉTENCES

École des
Nouvelles Compétences

Parcours
Réfèrent numérique



SAINTES



SNCF DÉVELOPPEMENT
une filiale de SNCF

SIMPLON
.CO
BAOBA
OPERA DIGITALS AGRICULTURE



GEN
GRANDE
ÉCOLE DU
NUMÉRIQUE

avec le soutien de



INVESTIR
DANS VOS
COMPÉTENCES

Ouvrir une École de Nouvelles Compétences autour du numérique est un engagement de SNCF. L'objectif ? Former à la fois des demandeurs d'emplois, des salariés d'entreprises du territoire et des cheminots, sur des thématiques liées au numérique. Pour cela, SNCF Développement s'est associée à Simplon pour accompagner ces nouveaux apprenants à la culture numérique.

La réussite de la méthodologie repose sur un mode d'apprentissage innovant et adapté aux besoins actuels et futurs des entreprises.

Les parcours de l'École des Nouvelles Compétences de Saintes n'ont pas pour vocation de proposer des formations « classiques ». Ses programmes, mêlant théorie et pratique, enseignement en présentiel et en distanciel, individuel et collectif, proposent une expérience de formation en lien avec les évolutions que permet le numérique dans les approches pédagogiques, adaptés aux apprenant.e.s.

Ces nouvelles méthodes d'apprentissage permettent aux apprenant.e.s de se dépasser et d'appréhender toutes les nouvelles facettes de leur employabilité : apprendre à apprendre, travail en binôme, mise en situation de transmission, évaluation par les pairs... ces nouveaux outils et méthodes d'apprentissage ont déjà fait la preuve de leur efficacité.

Ce parcours **Référent numérique** (8 mois dont 1 mois de stage en fin de formation) permet à l'apprenant.e d'acquérir des compétences « couteau suisse » à destination des TPE et PME, en étant en capacité d'exercer les métiers de Webmaster, Chargé de projet Web, Technicien WordPress et CMS, Chargé de communication Web... mais aussi de se constituer un solide bagage numérique utile à tous les métiers de demain.

Enfin d'autres cursus comme le parcours **Fondamentaux Numérique et Agilité**, allant de deux jours à un mois, existent et pourront être mis en place séparément et sur demande avec des modules du type Objets connectés (IoT), Agri Tech, Excellence collective, Agilité, Intrapreneuriat, Veille et Intelligence économique.

Alors, partants ?



SOMMAIRE

LE PROGRAMME EN UN COUP D'ŒIL	4
LES MODALITÉS	5
LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	6
LA MÉTHODE PÉDAGOGIQUE	7
LES RESSOURCES PÉDAGOGIQUES	8
ÉVALUATION & CERTIFICATIONS	9
LE PROGRAMME COMPLET	10

LE PROGRAMME EN UN COUP D'OEIL

MODULE 0. LA PRAIRIE INTRODUCTION À L'ENVIRONNEMENT NUMERIQUE

MODULE 1. PRODUIRE DES SITES WEB À PARTIR DE SERVICES EXISTANTS

- RÉALISER UN SITE SOUS WORDPRESS
- DÉPLOYER UNE SOLUTION DE E-COMMERCE

MODULE 2. MÉTHODOLOGIE DE PROJET ET OPTIMISATION DE L'ORGANISATION ET DE LA PRODUCTIVITÉ

- MÉTHODOLOGIES POUR L'ORGANISATION INTERNE DES ENTREPRISES ET DES PROCESSUS D'INNOVATION
- MÉTHODE DE GESTION DE PROJET CLASSIQUE
- MÉTHODES AGILES DE GESTION ET AMORÇAGE DE PROJET

MODULE 3. COMMUNIQUER ET PROSPECTER VIA DES OUTILS EN LIGNE

- RÉALISER UN SITE EN RESPECTANT LES BONNES PRATIQUES EN DESIGN, INTÉGRATION WEB ET WEBMARKETING
- GROWTH HACKING, DÉVELOPPEMENT D'ACTIVITÉS VIA LE WEB
- COMMUNITY MANAGEMENT

MODULE 4. DIFFUSER LA DIGITALISATION PAR DE LA MÉDIATION NUMÉRIQUE ET DE L'ÉVÉNEMENTIEL EN ENTREPRISE

MODULE 5. INSERTION PROFESSIONNELLE, PÉRIODE D'APPLICATION EN ENTREPRISE ET EXCELLENCE COLLECTIVE

- DÉVELOPPER CONTACTS ET RELATIONS AVEC L'ENTREPRISE
- PÉRIODE D'APPLICATION EN ENTREPRISE
- EXCELLENCE COLLECTIVE

MODULE 6. AMÉLIORATION CONTINUE

MODULE 7. VEILLE, INTELLIGENCE ÉCONOMIQUE RÈGLEMENTATION ET SÉCURITÉ

MODULE 8. NUMÉRIQUE RESPONSABLE

MODULE 9. AGRITECH

LES MODALITÉS

✓ ORGANISMES DE FORMATION

SNCF Développement, Simplon.co, BAOBA

✓ PUBLICS CONCERNÉS

Demandeurs d'emploi ou salariés

✓ PRÉREQUIS

- ✓ Aucun prérequis technique
- ✓ Être majeur.e
- ✓ Savoir lire et écrire
- ✓ Avoir une appétence pour le numérique
- ✓ Aimer travailler en équipe
- ✓ Être ponctuel.le
- ✓ Savoir faire preuve de patience, de persévérance, de détermination, de débrouillardise et de rigueur

✓ DURÉE ET RYTHME

1 120 heures de formation en présentiel ou distanciel sur 8 mois dont 4 semaines de stage en entreprise

✓ COÛT DE LA FORMATION

La formation est gratuite pour l'apprenant.e l'année 2020.
Les frais de déplacement, logement ainsi que de bouche sont à la charge de l'apprenant.e

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

✓ LES METIERS VISES

Former des personnes polyvalentes, avec des compétences « couteaux suisses » capables de répondre aux besoins élémentaires d'une structure, qu'ils soient liés au numérique ou à l'informatique.

Ainsi, le/la référent,e numérique peut remplir des fonctions à la fois transverses et support. Il/elle maîtrise un socle de compétences issues des métiers suivants :

- Chargé de projet Web
- Chargé de communication Web
- Consultant en digitalisation d'entreprise
- Consultant junior en référencement

✓ LES SAVOIRS ET SAVOIR FAIRE À ACQUÉRIR

- ✓ Comprendre l'environnement numérique et technique et les enjeux éco responsables
- ✓ Employer des outils numériques en intégrant les méthodologies d'amélioration continue, les méthodes agiles
- ✓ Acquérir les connaissances et les outils de gestion de projet
- ✓ Produire en qualité des sites et des applications web, des solutions de e commerce
- ✓ Communiquer et prospecter via des outils en ligne
- ✓ Maîtriser sa réputation numérique, mettre en place une veille et d'intelligence économique
- ✓ Apprendre à collaborer, travailler en équipe, partager des informations, utiliser son réseau
- ✓ Acquérir des expériences de projet et professionnelles pour trouver un emploi

✓ ET SURTOUT LE SAVOIR ÊTRE:

Prendre confiance en soi : prise de parole en public, travaux et projets en groupes pour s'entraider, développement de sa créativité, apprendre en enseignant, etc.

LA MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

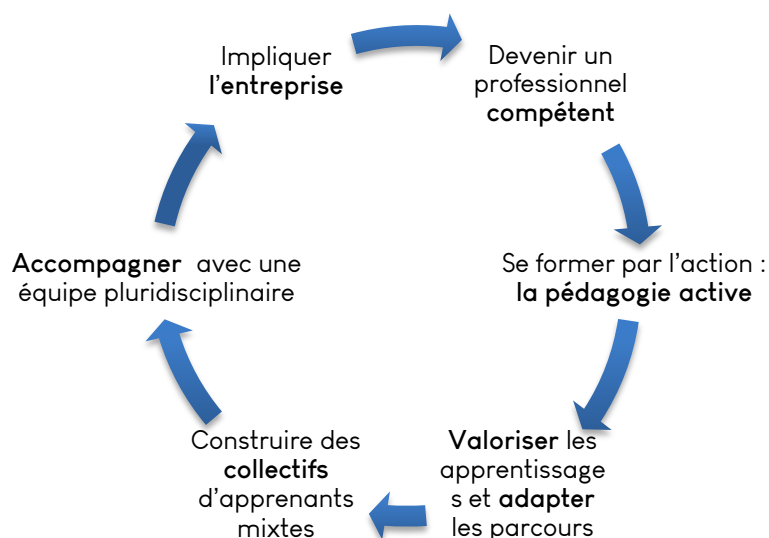
L'apprenant.e est avant tout désireux/se de maîtriser la culture web et d'améliorer ses capacités techniques.

Il/elle a soif de connaissances, envie de travailler en équipe et de résoudre des problèmes complexes.

Cela se traduit par :

- ✓ **APPRENTISSAGE DIFFÉRENT** : la formation est intensive et immersive, elle allie un temps d'apprentissage en présentiel et en distanciel, en individuel et en collectif. Préparation à l'insertion professionnelle, en multipliant les rencontres et les liens avec l'écosystème numérique.
- ✓ **APPRENTISSAGE PAR LA PRATIQUE** (*learning by doing*) : mise en situation, mode projets, challenges, travail en groupe.
- ✓ **APPRENDRE À APPRENDRE** : la formation a pour objectif d'apporter aux apprenant.e.s les attitudes du/de la référent.e, pour qu'ils/elles puissent ensuite progresser (pendant leur formation et après dans leur travail) en toute autonomie.
- ✓ **PROGRAMMATION EN BINÔME** (*pair programming*) : la communauté est au cœur de l'apprentissage, d'autant plus que la programmation en groupe est une pratique de plus en plus répandue et connue pour augmenter la productivité des référents et évaluation par les pairs.
- ✓ **ÉVALUATION PAR LES PAIRS** (*peer assessment*) : forme d'évaluation centrée sur les apprenant.e.s, ou chacun.e s'évalue
- ✓ **MISE EN SITUATION DE TRANSMISSION** (*learning by teaching*) : comme booster d'acquisition des compétences. Cette mise en situation peut passer par l'animation d'ateliers de sensibilisation pour tous publics, ou encore dans le cadre d'événements d'innovation, mais aussi de restitution de veilles.

S'inspirant des pratiques de terrain dans le développement informatique, SNCF Développement et Simplon.co appliquent une méthode pédagogique déclinée sur différents référentiels de formation.



LES RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

✓ LES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Livret de formation : suivi du parcours pédagogique de l'apprenant par le formateur

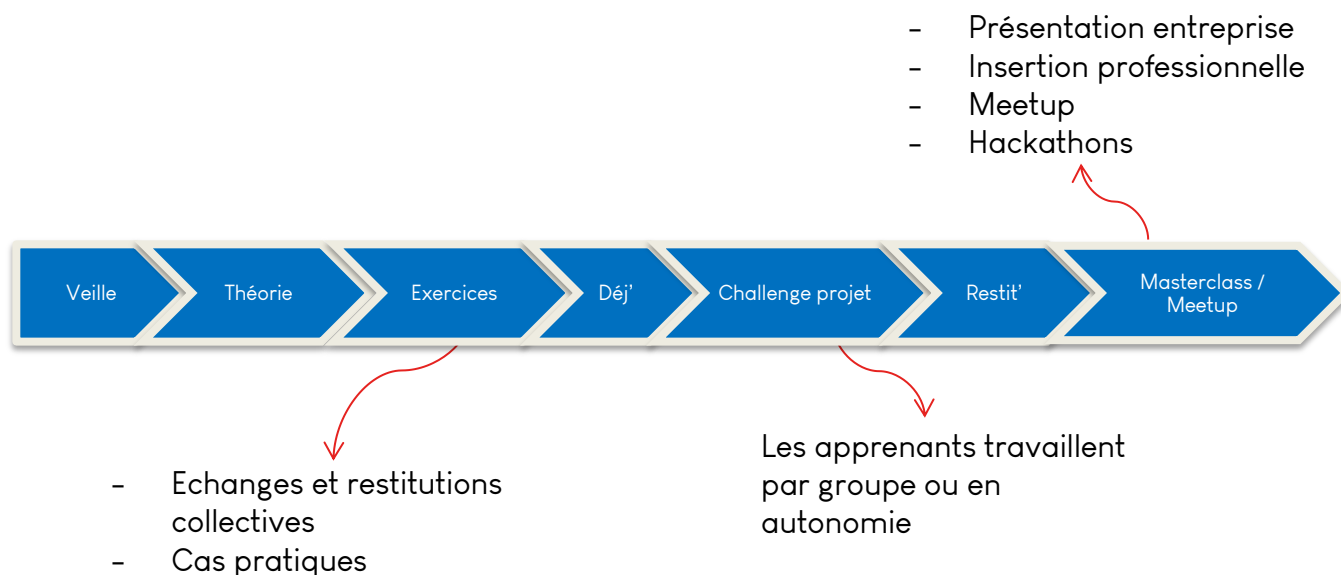
Matériel informatique adapté au travail individuel (prêt d'ordinateurs portables) et au travail entre pairs

Espaces de travail collaboratifs : Serveur à disposition des apprenants

Accès à de nombreuses **ressources de formation en ligne** afin de soutenir la montée en compétence des apprenants (tutoriels, plateformes de formation, documentation) :

Test de Maturité Numérique et Openclassrooms

✓ UNE JOURNÉE TYPE



Le type de journée décrite ci-dessus reste un exemple. Cependant, il permet de voir la décomposition de la journée mêlant à la fois théorie et cas concrets.

ÉVALUATION & CERTIFICATIONS

✓ UNE EVALUATION TOUT AU LONG DU PARCOURS

Les apprenant.e.s sont évalué.e.s tout au long de la formation, sur leur capacité à créer des contenus, à mettre en place une démarche poussée de veille et de recherche d'informations, ou encore à découvrir des outils permettant d'échanger confidentiellement avec une source et protéger son travail. Tous ces apprentissages constituent un premier pas dans l'univers du numérique.

Régulièrement, le/la formateur/trice acte l'acquisition de leurs compétences. Il/elle **ajuste** le cas échéant l'accompagnement des apprenant.e.s en **conseillant** des ressources, en les dirigeant sur d'autres projets propices à leur progression, etc. Les formateur/trice.s disposent de **différents outils** pour évaluer l'acquisition des compétences de façon continue ainsi qu'en fin de formation lors d'une évaluation finale :

- ✓ La **grille d'évaluation pour les certifications** reprend les différentes compétences que l'apprenant.e doit avoir acquis en fin de formation. En face de chaque compétence sont indiqués :
 - Un projet à mener pour évaluer cette compétence
 - Le minimum attendu pour chaque compétence
 - La traduction de la compétence en technologie numérique
- ✓ Le **livret apprenant** permet de suivre l'acquisition de chaque compétence par l'apprenant.e tout au long de la formation.

✓ LES CERTIFICATIONS

Les apprenant.e.s sont amenés.es à passer des certifications CNCP devant un jury composé de professionnels - hors équipe pédagogique – et en ligne.

- ✓ Réaliser un site sous Wordpress
- ✓ Méthodes agiles de gestion et amorçage de projet
- ✓ Maîtrise de la qualité en projet Web
- ✓ Numérique responsable – INR + Université de la Rochelle
- ✓ OPQUAST
- ✓ Community management
- ✓ Référencement
- ✓ Mailchimp
- ✓ Les réseaux TCP/IP
- ✓ Développez son projet innovant
- ✓ HTML/CSS

LE PROGRAMME COMPLET

MODULE 0. PRAIRIE

✓ OBJECTIFS

- Etayer sa culture du numérique
- Découvrir les environnements de travail collaboratif
- Découvrir et appréhender les différents métiers du secteur du numérique
- Discussions autour de la médiation numérique et de la loi informatiques et libertés
- Introduction aux mécanismes, aux technologies du Web (architecture client/ serveur) et à l'algorithmie
- Préparer, mettre en œuvre et faire évoluer son environnement numérique pour disposer d'un cadre technique adapté aux activités menées en lien avec le contexte d'exercice.
- Installer, configurer, mettre à jour les matériels, logiciels et outils, maîtrise des différentes plateformes de code en ligne (Scratch, CodeCombat, HourOfCode)
- Accéder aux fonctions de base (traitement de texte, messagerie électronique, navigation internet, périphériques), en s'appuyant sur une parfaite connaissance de son environnement numérique.
- Réalisation d'un projet de site web basique en groupe

✓ CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

Installation et mise en route d'un poste de travail informatique connecté avec les périphériques associés:

- ✓ Alimentation, interconnexion – configurations systèmes, outils et environnement de travail.
- ✓ Ouvrir un traitement de texte, écrire un message, imprimer le message, le scanner, l'envoyer par mail, le sauvegarder, etc..
- ✓ Initier un projet de site en ligne basique

LE PROGRAMME COMPLET

MODULE 1. PRODUIRE DES SITES WEB À PARTIR DE SERVICES EXISTANTS

✓ OBJECTIFS

- Réaliser un site sous Wordpress
 - Introduction aux systèmes de gestion de contenus
 - Installer Wordpress
 - Administrer et gérer un site Wordpress
 - Sélection, configuration et utilisation d'un thème
 - Sécurisation et référencement
 - Déployer son site en ligne
- Déployer une solution de e-commerce
 - Répondre à une demande précise de vente de produits en ligne :
 - Les différentes plateformes de paiement (Paypal)
 - WooCommerce : mise en œuvre d'une solution e-commerce
 - Découverte de Prestashop

✓ CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

- ✓ Réaliser un site en ligne de A à Z
- ✓ Déployer une solution de e-commerce

LE PROGRAMME COMPLET

MODULE 2. MÉTHODOLOGIE DE PROJET ET OPTIMISATION DE L'ORGANISATION ET DE LA PRODUCTIVITÉ

✓ OBJECTIFS

- Appréhender les méthodologies pour l'organisation interne des entreprises et des processus d'innovation
 - Utiliser les outils web de gestion de projet
 - Partager des documents
 - Représenter son environnement avec des cartes mentales – Framindmap
 - Versioning avec Git
 - Méthodologies de gestion de projet classique
- Connaître et appliquer les méthodes agiles de gestion et amorçage de projet
 - Planifier et organiser le travail d'une équipe sur un mode agile
 - Gérer un projet de manière efficiente et itérative
 - Pratiquer la méthodologie Scrum
 - Pratiquer le Kanban
 - Appliquer des formats de facilitation dans la conduite de projets et de réunions
 - Organiser et mettre en œuvre l'amorçage et le lancement de projets sur un mode lean startup

✓ CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

- ✓ Utiliser plusieurs méthodes relevant de l'agilité au cours d'un projet
- ✓ Travailler en groupe
- ✓ Utiliser des outils de travail collaboratifs

LE PROGRAMME COMPLET

MODULE 3. COMMUNIQUER ET PROSPECTER VIA DES OUTILS EN LIGNE

✓ OBJECTIFS

- **Réaliser un site en respectant les bonnes pratiques en design, intégration Web et Webmarketing**
 - Aller plus loin dans la création et l’animation d’un site web avec Photoshop / Gimp : initiation au web design et utilisation des outils de retouche classiques
 - Responsive Design
 - Ergonomie Web : UI / UX
 - Qualité et accessibilité Web
 - Campagnes e-mailing - MailChimp
 - SEO - Référencement naturel
 - SEA - Créer une campagne Google AdWords
 - OPQUAST
- **Comprendre le Growth hacking, développement d’activités via le Web, Web marketing**
 - Qu’est-ce que le growth hacking ?
 - Framework AARRR.
- **Expérimenter le Community Management**
 - Communiquer les réseaux sociaux (Page Facebook, Twitter)
 - Veille d’informations (Scoop.it ou hootsuite)
 - Social Media Marketing : être présent sur les différents médias sociaux
 - Orienté partage (Foursquare)
 - Orienté discussion (Messenger, Snapchat)

✓ CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

- ✓ Créer un site en design respectant les règles d’ergonomie en vigueur
- ✓ Donner de la visibilité sur internet à une entité et animer une communauté

LE PROGRAMME COMPLET

MODULE 4. DIFFUSER LA DIGITALISATION PAR LA MÉDIATION NUMÉRIQUE ET DE L'ÉVÈNEMENTIEL EN ENTREPRISE

✓ OBJECTIFS

- Dans le cadre d'un projet d'organisation d'un événement digital :
 - Utiliser les outils d'organisation – EventDrive
 - Créer du contenu pédagogique adapté (learning by teaching)
 - Se tenir en face d'un public
 - Trouver un lieu innovant

✓ CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

- ✓ Mettre en pratique des apprentissages acquis dans le module gestion de projet
- ✓ Organiser un événement digital
- ✓ Utiliser des outils de gestion d'évènementiel

LE PROGRAMME COMPLET

MODULE 5. INSERTION PROFESSIONNELLE, PÉRIODE D'APPLICATION EN ENTREPRISE ET EXCELLENCE COLLECTIVE

✓ OBJECTIFS

- Connaître et se préparer au marché de l'emploi
 - Optimiser ses recherches grâce aux flux RSS3
 - Acquérir les premières clés d'observation (identification des acteurs et des offres)
 - Meet up avec un acteur du territoire
- Se préparer au marché de l'emploi : se présenter soi et son parcours
 - Comprendre le contexte et les règles du jeu dans l'échange
 - Développer son écoute du langage corporel
 - Identifier les postures des interlocuteurs : domination, influence, intentions
 - Acquérir les premières clés d'observation
 - Utiliser l'écoute active pour développer les relations
 - Caractériser rapidement les différentes situations : gêne, évitement, agressivité, contrôle...
 - Adapter sa posture
 - Manifester son écoute et utiliser le questionnement adapté
- Gérer son travail
 - Etre force de proposition, répondre à une demande d'un.e client.e/entreprise
 - Utiliser une méthodologie de rédaction de cahier des charges, retranscrire une offre
 - Maîtriser son temps.
 - Collaborer.
 - Mesurer les résultats.
- Excellence Collective
 - Découvrir les environnements de travail collaboratif
 - Expérimenter la collaboration dans un espace temps contraint
 - Apprendre à se connaître et connaître les autres, profil BEL BIN
 - Décrypter le comportement humain et la psychologie positive
 - Découvrir son leadership personnel
 - Réaliser des analyses du marché de l'emploi
 - Réaliser un accompagnement socio-professionnel

LE PROGRAMME COMPLET



Le jeu de plateau qui facilite la gestion de projet en utilisant le bon talent au bon moment.

Nous le savons, vous le savez, le collectif est plus puissant que l'individu, mais pas toujours... Tout le monde ne sait pas travailler en collectif, et heureusement, cela s'apprend.

C'est ce que propose le jeu Excellence Collective, un jeu en trois étapes :

- ✓ **Découverte des neuf super pouvoirs** correspondant aux neuf contributions indispensables à une équipe.
- ✓ **Jeu collaboratif** sur le thème du train avec un scénario de gestion de projets. Des missions à réaliser en optimisant les contributions, en utilisant le bon talent au bon moment.
- ✓ **Choix de son propre talent** et distribution des talents par vision 360° par le reste de l'équipe.

✓ CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

- ✓ Travailler en équipe efficacement
- ✓ Analyser le marché de l'emploi
- ✓ **Pitch your job et atelier CV** pour permettre aux apprenant.e.s de se préparer au marché du travail
- ✓ Identifier les postures des acteurs dans une situation réelle
- ✓ Utiliser l'écoute et le questionnement pour atteindre un objectif commun dans une mise en situation de groupe.
- ✓ Stage en entreprise d'une durée de 4 semaines

LE PROGRAMME COMPLET

MODULE 6. AMÉLIORATION CONTINUE

✓ OBJECTIFS

- Découvrir les grands concepts de l'Excellence Opérationnelle et les méthodes associées (MV, standard, RSP, etc.) afin de le mettre en œuvre au quotidien dans son activité.
- Savoir répondre aux besoins du manager en termes de performance, et pouvoir s'intégrer dans un groupe de travail d'amélioration continue.
- Intégrer à son activité une démarche d'amélioration continue

✓ CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

- ✓ Se projeter dans une atmosphère amélioration continue pour appréhender les situations opérationnelles
- ✓ Travailler dans un environnement stable
- ✓ Produire dans la qualité requise avec une orientation client (interne/externe)
- ✓ S'inscrire dans une démarche globale de progrès

LE PROGRAMME COMPLET

MODULE 7. VEILLE, INTELLIGENCE ÉCONOMIQUE RÉGLEMENTATION ET SÉCURITÉ

✓ OBJECTIFS

- Définir son besoin en information : recherche et veille sur internet
- Paramétrer ses recherches : médias sociaux, réputation numérique et techniques d'analyse
- Créer une dynamique: l'organisation de la veille
- Cartographier les réseaux d'influence
- Utiliser son réseau et sécuriser ses informations
- Connaître la Réglementation générale sur la protection des données personnelles
- Analyser les risque Cybersécurité

✓ CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

- ✓ Gérer les Flux RSS
- ✓ Maîtriser les agents de veille
- ✓ Utiliser les extensions des navigateurs (Chrome, Firefox)
- ✓ Appliquer l'intelligence économique et collaborative dans le cadre d'un projet de recherche
- ✓ Utiliser les opérateurs de recherche
- ✓ Sécuriser son ordinateur
- ✓ Analyser les risques
- ✓ Mettre en place un politique de gestion des données personnelles

De plus chaque matin pendant toute la formation, les apprenants réaliseront une présentation d'une veille avec retour d'expérience sur la façon dont ils ont cherché l'information...

LE PROGRAMME COMPLET

MODULE 8. NUMÉRIQUE RESPONSABLE

✓ OBJECTIFS

- Connaître les Impacts environnementaux du numérique
- Rappel des trois piliers du développement durable : Economique, Social et Environnemental
- Montrer les impacts directs
- Montrer les impacts indirects (besoins de plus pour la même chose)
- Rapports entre Numérique responsable et RGPD
- Installer et paramétrer un système d'exploitation
- Maintenir un ordinateur

✓ CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

- ✓ Appliquer les bonnes pratiques du Numérique responsable
 - Les bonnes actions
 - Utiliser son matériel le plus longtemps possible
 - Réparer plutôt que racheter
 - Utiliser du matériel d'occasion (reconditionné)
 - Jeter son matériel en fin de vie au bon endroit -> Déchet dangereux
 - Utiliser les outils à bon escient
- ✓ Appliquer les bonnes pratiques des mails
 - Eviter le stockage d'informations inutiles
 - Eviter l'envoi d'informations à la terre entière
 - Supprimer vos mails

LE PROGRAMME COMPLET

MODULE 9. AGRITECH

✓ OBJECTIFS

✓ BAOBA :

- Comprendre l'évolution du contexte et les enjeux de la digitalisation des filières agricoles
 - Etayer sa culture agricole
 - Découvrir les concepts d'agriculture de précision et d'élevage de précision
 - Comprendre la chaîne de valeur des données au sein des filières agricoles et agro-alimentaires
 - Introduire les enjeux juridiques autour des spécificités des données agricoles

- Découvrir des exploitations agricoles « connectées » et leurs écosystèmes
 - Découvrir le quotidien des agriculteurs / éleveurs
 - Appréhender les problématiques de collecte et de valorisation des données
 - Comprendre les enjeux numériques au travers de cas pratiques
 - Sensibiliser au pilotage technico-économique et environnemental des exploitations

- Connaître et déployer des solutions d'innovation numérique en milieu agricole
 - Découvrir le panorama des innovations (objets connectés, capteurs, imagerie aérienne, robotique, big data...)
 - Comprendre les forces et les faiblesses des différentes technologies connectées pour une application agricole
 - Expérimenter une mise en situation fictive de gestion d'exploitation connectée (jeu de rôle avec outil de simulation)
 - Décrypter des cas pratiques d'utilisation d'IoT en milieu agricole
 - Réaliser des traitements de données techniques agricoles et construire des tableaux de bord de pilotage

LE PROGRAMME COMPLET

✓ Application Web

- **Apprendre à coder en javascript pour dynamiser un site web** : Javascript est un langage créé dans les années 90 il est aujourd'hui un des langages les plus utilisés dans le monde numérique. Il sert notamment à créer des applications web comme un lecteur vidéo ou encore des jeux pour navigateur.
- **Connaître le Framework javascript React Native** : Il s'agit d'un framework créé par Facebook à la suite d'un Hackaton en 2015. React Native est basé sur **React, une librairie Javascript** développée deux ans auparavant par un ingénieur Facebook (Jordan Walke). Beaucoup d'entreprises comme Facebook, Instagram, Skype, Discord et bien d'autres ont fait le choix de ce framework pour leurs applications mobiles.

✓ Data

- **Analyse de données** : Apprendre les bases du langage de programmation R pour manipuler des données, afin de les analyser et de les visualiser.

✓ Internet des objets connectés

- Identifier les principes fondateurs des objets connectés et les technologies assurant connectivité, acquisition et traitement des données.
- Saisir les enjeux économiques et humains des objets connectés, pour définir, concevoir et développer ces objets.
- Construire un « smart system », à partir d'objets connectés simples, permettant de considérer des cas d'utilisation à l'échelle d'un bâtiment ou d'une ville.

✓ CE QUE LES APPRENANTS SAURONT FAIRE

- ✓ Se projeter dans le monde agricole et agroalimentaire pour appréhender les situations opérationnelles ;
- ✓ Mettre en pratique les apprentissages acquis dans le cadre du parcours Référent numérique (appli, IoT, web design...) dans un contexte agricole ;
- ✓ Travailler les données pour les restituer sous forme de tableaux de bord ;
- ✓ Mieux appréhender les opportunités professionnelles du secteur agricole et agroalimentaire
- ✓ Créer une application web/mobile
- ✓ Analyser et gérer de la donnée
- ✓ Identifier les enjeux des objets connectés
- ✓ Créer un réseau d'objets connectés

CONTACTS

Alexandre Grosmy – Coordinateur des études

École des Nouvelles Compétences

18 Boulevard Guillet Maillet

17100 Saintes

E-mail : enc.saintes@sncf.fr

Téléphone : 06.24.95.88.33

