le cnam

Formation

Ouverture au monde du numérique

Présentation

Responsable

Joelle DELACROIX GOUIN

Public, conditions d’accès et prérequis

Cette unité est ouverte à tout élève du Cnam, notamment inscrit en premier cycle, et à toute personne souhaitant se former et se préparer à une certification de ses compétences " Informatique et internet ", notamment Pix.
Pix est un service public en ligne d’évaluation et de certification des compétences numériques transversales. Son objectif est d’accompagner l’élévation du niveau général de connaissances et de compétences numériques et ainsi de préparer la transformation digitale de l’ensemble de la société et de l’économie.
Le principe de la certification est de valider un profil de compétences numériques obtenu sur la plateforme Pix, afin que le candidat puisse le valoriser auprès de tiers.

Objectifs

Toute personne est aujourd'hui concernée par l'usage désormais banalisé d'outils informatiques dans sa vie personnelle et professionnelle.
Il y a donc lieu de mettre en état les élèves et le personnel du Cnam

> de maîtriser les compétences qui sont désormais indispensables à la vie professionnelle, à la poursuite d'études supérieures et d'être capables de faire évoluer ces compétences en fonction des développements technologiques,
> de pouvoir établir qu'ils maîtrisent des compétences qui les aideront à poursuivre au mieux leur activité professionnelle et s'il y a lieu à modifier leur insertion dans le monde des activités professionnelles à la fin de leur cursus.

Voir aussi les formations en

Droit de la propriété intellectuelle
Communication
Droit de l'information
NTIC
malware
Application internet

Programme

Programme

Le contenu de la formation s'appuie sur les compétences de Pix.
Pix comporte 5 domaines et 16 compétences mesurées sur 8 niveaux. La formation DNF001 forme sur un noyau de compétences jugées primordiales. Selon le profil des élèves, la formation à laquelle ils appartiennent ou leur milieu professionnel, d'autres compétences peuvent être traitées dans le programme. Dans tous les cas, de façon à permettre la certification des élèves, au moins 5 compétences doivent être étudiées et les élèves doivent s'être positionnés sur

celles-ci en réalisant les test pix sur la plateforme pix.fr

*Noyau de compétences primordiales***1. Informations et données**

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 (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. Gérer des données

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 méta-données ; 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 données

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

2.3. 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

3. Création de contenu

3.1. Développer 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

4. Protection et sécurité

4.1. Sécuriser l'environnement numérique

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. Protéger les données personnelles et la vie privée

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

5. Environnement numérique

5.2. Construire un environnement numérique
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

*Compétences supplémentaires***2. Communication et collaboration**
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
2.4. S'insérer dans le monde numérique
Maîtriser les stratégies et enjeux de la présence en ligne, et choisir ses pratique

Informations pratiques

Contact

EPN05 - Informatique
2 rue Conté 33.1.13
75003 Paris
Tel :01 40 27 27 02
Emmanuelle BIAR

Centre(s) d'enseignement

Millau

Code Stage : DNF001

Equivalence UE

Ouverture au monde du numérique