



Présentation détaillée

TITRE NIVEAU 5

CONSEILLER MEDIATEUR NUMERIQUE

1. REFERENTIEL DES ACTIVITES PROFESSIONNELLES
2. REFERENTIEL DES EMPLOIS ET COMPETENCES
3. REFERENTIEL D'EXAMEN

Annexe 1 : Horaires d'enseignement

Annexe 2 : Période de pratique en entreprise

Public visé

- Jeunes volontaires du service civique et effectuant des missions de médiateurs numériques
- Demandeurs d'emploi souhaitant s'orienter dans les métiers du numérique
- Salariés en lien avec la médiation numérique souhaitant certifier leurs compétences
- salariés d'entreprise souhaitant évoluer vers des postes ayant des missions de webmaster, community manager, formateur interne, responsable de service numérique, ...

Pré-requis : Bonne culture en informatique et en numérique, Connaissance de la langue française (Niveau européen B1, utilisateur indépendant)

Accès à la formation : Dossier de candidature, évaluations, entretien individuel.

1. REFERENTIEL DES ACTIVITES PROFESSIONNELLES

1. METIER – FORMATION

- Animateur d'espace public numérique
- Médiateur Internet
- Médiateur multimédia
- Médiateur numérique
- Assistant de projet numérique
- Animateur numérique
- Assistant de valorisation numérique du territoire
- Formateur TIC
- Forgeur numérique
- Assistant d'usages mobiles coordinateur local EPN
- Conseiller numérique
- Assistant de développement numérique modérateur de communauté
- Animateur de communauté dit : « community manager »

1.1 - Désignation du métier et des fonctions

Le Conseiller Médiateur Numérique est capable d'accompagner différents publics vers l'autonomie, dans les usages des technologies, services et médias numériques. Il assiste les utilisateurs dans des espaces collaboratifs et/ou de fabrication numérique. Il collabore à la valorisation digitale des acteurs territoriaux et des entreprises, pour leur développement dans l'économie numérique.

1.2 - Description des activités

Par son expertise de la médiation et du numérique, le (la) conseiller(ère) médiateur(trice) en numérique met en œuvre des actions de médiation à destination des utilisateurs pour favoriser leur autonomie avec les pratiques, les technologies, les usages et les services numériques. Il (elle) accompagne également des entreprises locales et des acteurs territoriaux pour leur développement dans l'économie numérique.

Les conditions d'exercice de l'emploi varient en fonction des activités de la structure, selon les lieux, les établissements et les événements. Les horaires sont variables et peuvent être décalés. Les déplacements sont à prévoir lors de la mise en place de projets, de manifestations, pour la rencontre de partenaires, de clients. L'activité requiert occasionnellement le port de charges.

2. REFERENTIEL D'ACTIVITES

2.1 Blocs d'activités

BLOC D'ACTIVITE 1	BLOC D'ACTIVITE 2	BLOC D'ACTIVITE 3
Accompagner différents publics vers l'autonomie, dans les usages des technologies, services et medias numérique.	Assister les utilisateurs dans l'espace collaboratifs et/ou de fabrication numérique.	Collaborer à la valorisation numérique d'un territoire, d'une entreprise ou d'un projet.

2.2 Mise en relation du référentiel d'activité des activités professionnelles et du référentiel de certification

Bloc d'activité	Unité d'enseignement	Compétences professionnelles
Bloc d'activité 1	Bloc de compétences n°1	<ul style="list-style-type: none">- Assurer l'accueil et l'information des différents publics dans le cadre d'une structure ou lors d'une action de médiation numérique.- Établir un programme d'actions de médiation pour faciliter l'appropriation des usages et outils numériques à destination des particuliers ou d'une entreprise ou d'un territoire.- Mettre en œuvre des actions de médiation individuelles ou collectives auprès d'utilisateurs dans un environnement numérique.- Produire des supports pédagogiques ou de communication.
Bloc d'activité 2	Bloc de compétences n°2	<ul style="list-style-type: none">- Contribuer à la définition et à l'animation de projets collaboratifs et/ou de partenariats dans un environnement numérique.- Assister techniquement différents publics et entreprises dans l'utilisation de machines et outils numériques.- Assurer la gestion et le premier niveau de maintenance du matériel numérique.
Bloc d'activité 3	Bloc de compétences n°3	<ul style="list-style-type: none">- Mesurer la présence numérique d'un territoire, d'une entreprise ou d'un projet.- Développer et valoriser la présence numérique, d'un territoire, d'une entreprise ou d'un projet.- Favoriser la réputation et/ou la cohésion au sein d'une communauté numérique.- Produire et diffuser des savoirs et des données d'un territoire, d'une entreprise ou d'un projet.

2. REFERENTIEL DES EMPLOIS ET COMPETENCES DU CONSEILLER, MEDIATEUR NUMERIQUE

1. MISSIONS

LE **CMN** (Conseiller Médiateur Numérique) a pour mission de développer, conseiller, assister ou animer des actions de médiations permettant de faciliter l'usage de la technologie numérique dans différentes structures accueillant tout public (associations d'animation de proximité, centres sociaux, équipements de quartier, fédérations d'Éducation populaire, collectivités locales, Espaces publics numériques, CRIJ...).

2. ACTIVITES

- **Accompagner différents publics vers l'autonomie, dans les usages des technologies, services et medias numérique**
 - Analyser les besoins ou des demandes des différents clients
 - Proposer des actions de médiation : Formations, débats, ateliers numériques
 - Réaliser des contenus pédagogiques
 - Animer des formations
 - Proposer des contenus de communication

- **Assister les utilisateurs dans l'espace collaboratifs et/ou de fabrication numérique**
 - Assister les utilisateurs dans la définition de leur(s) projet(s)
 - Mettre en relation avec des contributeurs
 - Organiser et animer des rencontres sur l'innovation et le numérique
 - Recueillir et diffuser des informations sur l'innovation et le numérique
 - Veiller à l'utilisation conforme des équipements et des outils de l'environnement technique numérique
 - Charger de la maintenance de premier niveau du matériel et des équipements
 - Assurer l'approvisionnement, de l'état de marche du matériel et des équipements
 - Assurer l'installation et le paramétrage du matériel et des équipements utilisés et assiste les utilisateurs

- **Collaborer à la valorisation numérique d'un territoire, d'une entreprise ou d'un projet**
 - Mesurer la présence numérique d'un projet d'une entreprise ou d'un territoire
 - Transmettre les données à son responsable ou au groupe projet afin d'établir une représentation quantitative et qualitative des données numériques du sujet
 - S'assurer de la présence numérique et de la qualité des relations avec les internautes au travers des outils et services numérique.
 - Favoriser et/ou modérer les échanges des internautes sur les plateformes et outils de diffusion.
 - Contribuer à l'amélioration technique des outils de diffusion et d'échange.
 - Collecter et produire des savoirs partagés et des données ouvertes sous formes de textes, de photographies, de bases de données, d'œuvres, de créations numériques.

3. COMPETENCES

- Savoirs

- o Connaissance des différents outils liés aux TICE
- o Connaissance des nouvelles techniques de recherche d'emploi
- o Connaissances des différents types de supports de formation
- o Connaissance des méthodes de créations de modules de formation
- o Connaissance des différentes techniques d'animation de formation
- o Connaissance des outils de bureautique
- o Connaissance des outils de traitement de l'image numérique (infographie)
- o Connaissance des méthodes de conduite de projet
- o Connaissance des méthodes d'adaptation des différents publics (l'accessibilité numérique)
- o Connaissance des savoirs être professionnels
- o Connaissance des outils de fabrication 3D
- o Connaissance et maîtrise des TIC, des logiciels de programmation web, UX design et web design, des différents médias sociaux ainsi que des langages de programmation.
- o Connaissance des méthodes et techniques de maintenance informatique, support et réseaux
- o Connaissance des différents acteurs territoriaux en lien avec la médiation numérique
- o Connaissance de la culture des licences libres
- o Connaissance des sources d'informations légales et méthodologie de la veille en droit numérique
- o Connaissance du droit numérique, des obligations légales liées à l'utilisation des outils de communication numérique

- Savoir-faire

- o Configurer des outils numériques (copieurs, création de profil...)
- o Installer OS Windows, Linux
- o Diagnostiquer un incident informatique
- o Gérer des tickets d'intervention
- o Créer son identité numérique

- o Construire une séquence de formation
- o Créer des supports numériques de formation
- o Animer une séance de formation
- o Évaluer des stagiaires (définir des critères et créer une grille d'évaluation)
- o Maîtriser les logiciels de PAO
- o Utiliser et modifier des images numériques
- o Assister techniquement différents publics dans l'utilisation de machines et outils numériques
- o Modéliser un objet 3D

- o Identifier et exploiter les sources d'informations légales
 - o Maîtriser les différents langages de programmation web
 - o Manipuler un CMS
 - o Maîtriser les outils d'élaboration d'un site internet en responsive design
 - o Créer une page HTML
 - o Élaborer des contenus à diffuser sur internet et choisir les canaux de diffusion adaptés
 - o Animer une communauté sur les réseaux sociaux
 - o Rédiger les messages en tenant compte des contraintes (message antérieur, communications concurrentes...)
 - o Identifier, sélectionner une image, une illustration
 - o Identifier des domaines de veille
 - o Identifier et vérifier les sources à exploiter dans le cadre de la veille juridique, technologique et informationnelle
- *Savoirs associés*
 - o Français
 - o Droit numérique
 - o Communication : langage, communication verbale et non verbale

DEFINITION DES EPREUVES

ANNEXE 1 : HORAIRES D'ENSEIGNEMENT

MODULES	DUREE
BLOC N°1	
Accompagner différents publics vers l'autonomie, dans les usages des technologies, services et medias numérique	
Initiation TICE	7 Heures
Bureautique	14 Heures
Infographie, multimédia	35 Heures
Culture Numérique	14 Heures
Ingénierie pédagogique	28 Heures
Connaissances des publics	21 Heures
Illettrisme/Illectronisme	7 Heures
TOTAL	126 HEURES
BLOC N°2	
Assister les utilisateurs dans l'espace collaboratifs et/ou de fabrication numérique	
Assister techniquement différents publics et entreprises dans l'utilisation de machines et outils numériques.	7 Heures
Fabrication numérique	49 Heures
Développement web	28 Heures
Maintenance informatique et réseaux	21 Heures
TOTAL	105 HEURES
BLOC N°3	
Collaborer à la valorisation numérique d'un territoire, d'une entreprise ou d'un projet	
Animation de communautés	42 Heures
Communication numérique	40 Heures
TOTAL	82 HEURES
EVALUATIONS ET ACCOMPAGNEMENT	
Accompagnement / bilan (vie de groupe)	17,5Heures
Savoir êtres professionnel	7 Heures
Examens	14Heures
TOTAL	39,5 HEURES
TOTAL GLOBAL	352,5 HEURES

RUBAN D'INTERVENTION DES BLOCS

	<i>Début</i>			<i>Fin</i>		
Initiation TICE						
Bureautique						
Infographie, multimédia						
Culture Numérique						
Ingénierie pédagogique						
Connaissances des publics						
Illettrisme/Illectronisme						
Assister techniquement différents publics et entreprises dans l'utilisation de machines et outils numériques.						
Fabrication numérique						
Développement web						
Maintenance informatique et réseaux						
Acteurs médiation numérique						
Animation de communautés						
Communication numérique						
Techniques de recherche d'emploi						
Savoir êtres professionnel						

ANNEXE 2 : PERIODE DE PRATIQUE EN ENTREPRISE

La période de pratique en entreprise est obligatoire pour les candidats au titre niveau III Conseiller, médiateur numérique.

Les lieux d'accueil doivent mettre le stagiaire dans une situation professionnelle conforme aux exigences et à l'esprit du titre.

Garantes de la qualité de la formation et de son adaptation aux opportunités et contraintes des métiers visés, les périodes en entreprise constituent un gage d'insertion professionnelle durable.

La période de pratique en entreprise a pour objectif de permettre au stagiaire d'approfondir des compétences professionnelles en situation réelle de travail et de consolider sa connaissance du milieu professionnel et de l'emploi.

Il s'inscrit dans la progression élaborée par l'équipe pédagogique et induit naturellement une approche interdisciplinaire qui combine des savoirs et savoir-faire issus des enseignements professionnels. La période de pratique en entreprise est particulièrement valorisée lors des épreuves du titre conseiller, médiateur numérique puisqu'il sert de support à l'épreuve transversale orale du projet tutoré.

Il est donc obligatoire pour constituer ce dossier et répondre à une problématique professionnelle réelle.

Modalités :

Pour les candidats préparant le titre par la voie de l'initial, il s'agit d'une immersion totale en entreprise et donc la présence en continu de l'apprenant pour une durée minimale 6 semaines.

Pour les candidats préparant le titre par la voie de la formation continue, les conditions seront celles définies par le livre VI du code du travail. (Contrat pro)