

GUIDE DU PROFESSIONNEL

I - PRÉSENTATION DU KIT DE DÉCOUVERTE DES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE

Dans le cadre du parcours Avenir, **Concepteurs d'Avenir**, en charge de la promotion des métiers et des filières du numérique, a conçu le projet **#LienNumérique** dont fait partie ce kit pédagogique. Il a pour objectif de faire connaître la réalité du secteur professionnel numérique, en déconstruisant les clichés. Pour travailler dans le secteur numérique, vaut-il mieux être un homme ? Aimer travailler seul ? Être bon en maths ? À travers plusieurs expériences, les étudiants découvriront le quotidien des professionnels du numérique, une large palette de métiers du secteur, les différentes voies d'accès à ces professions ainsi que les usages parfois insoupçonnés des technologies numériques. Ce guide vous permettra d'accompagner les étudiants que vous rencontrerez dans votre entreprise, lors de salons, tables rondes, conférences ou forums des métiers, dans leur découverte du monde professionnel.

II – UTILISATION DES MODULES DE CONFÉRENCE

La conférence #LienNumérique s’inscrit dans le cadre du Parcours avenir, dispositif porté par les Ministères de l’Éducation, de l’enseignement supérieur, de la recherche et de l’innovation, pour la découverte des métiers. Elle se compose de six modules présentant **six thèmes de société** dans lesquels le numérique peut apporter des solutions : **la mobilité, la santé, les services, l’environnement, l’éducation et la sécurité**. Elle permet de découvrir 18 métiers du secteur à travers des exemples concrets et de déconstruire les clichés les plus courants.

1 – PRÉSENTATION D’UN MODULE

Chaque module répond à une même logique : en 5 pages, il met les étudiants en présence d’une **situation problématique concrète**, puis dévoile **la solution numérique** au problème, retrace l’origine de cette solution et présente l’équipe qui l’a réalisée afin de transmettre un message positif. Des spots attirent l’attention des étudiants sur les parties cliquables du module et des fenêtres additionnelles leur apporteront plus d’informations. Une **voix off** peut permettre d’animer la présentation du module. Celle-ci est amovible si vous souhaitez pouvoir interagir avec les étudiants sans cette assistance.

A - Page 1

La première page présente en image une **situation problématique du quotidien**. La voix off explique aux étudiants la navigation et vous pourrez leur demander de décrire ce qu’ils observent et d’analyser le problème, puis de réfléchir à des solutions potentielles. En cliquant sur le ou les personnages présent(s), un texte racontant son/leur histoire et ce à quoi il(s) est/sont confronté(s) apparaît.

B - Page 2

La deuxième page énonce **la résolution du problème initial** grâce à l’emploi d’une solution numérique. Celle-ci se présente sous la forme d’un texte, de schémas et/ou vidéos qui permettent de comprendre son fonctionnement.

C - Page 3

La troisième page retrace brièvement **la naissance de l’idée de cette solution numérique** et évoque le parcours de son/sa créateur/trice le cas échéant.

D - Page 4

La quatrième page s’intéresse à **l’équipe qui a réalisé la solution numérique** et s’attarde sur **trois métiers du numérique**, présentés grâce à une brève vidéo, des fiches métiers et les parcours de formation possibles. Un quiz permet aux étudiants de tester leurs connaissances autour d’un cliché à déjouer (par exemple, les femmes et le numérique).

E - Page 5

Une cinquième page résume **le message transmis par le module** qui déconstruit un cliché du numérique.

2 - LE CONTENU DES 6 MODULES

Thèmes	Cas concrets	Métiers	Messages
Mobilité	Application mobile pour faciliter l'accessibilité en ville.	Concepteur, ergonomes, administrateur bases de données.	Avoir un parcours différent dans le numérique, c'est faire appel à des compétences multiples, de tous horizons. Tous les chemins mènent au numérique !
Santé	Wandercraft : conception et fabrication d'un exosquelette de marche naturelle. http://www.wander-craft.eu/	Directeur de projet, intégrateur d'exploitation, expert technique.	Aimer travailler en équipe pour concevoir des solutions nécessite des compétences variées dans le numérique. On travaille en équipe dans le numérique !
Services	Kisskissbankbank : plateforme de financement participatif. https://www.kisskiss-bankbank.com/	Développeur, webdesigner, responsable support.	Avoir une sensibilité artistique ouvre des opportunités de carrières dans le numérique pour développer des solutions ! On peut avoir la fibre artistique dans le numérique !
Environnement	PlumeLabs : capteur nomade intelligent de qualité de l'air. https://plumelabs.com/fr/	Analyste test et validation, géomaticien, responsable des usages du numérique.	Respecter l'environnement permet de développer des solutions numériques adaptées. Travailler dans le numérique, c'est dynamique !
Éducation	Domoscio : solution d'adaptive learning. https://domoscio.com/accueil/	Architecte logiciel, data scientist, commercial.	Des filles dans le numérique ? C'est logique !
Sécurité	Réserve citoyenne de cyberdéfense : civils volontaires sensibilisant la Nation à la cyberdéfense.	Architecte technique, responsable sécurité de l'information, consultant.	Choisir le numérique, c'est s'engager dans des actions de communication. Quand on travaille dans le numérique, on communique !

III – LE DIALOGUE AVEC LES ÉTUDIANTS

1 – PRÉPARER LA RENCONTRE AVEC LES ÉTUDIANTS

■ Les valeurs à véhiculer et les limites à fixer dans l'intervention

Avant de rencontrer les étudiants, il convient de savoir quels sujets vous comptez aborder avec eux et quelles valeurs vous souhaitez véhiculer. Concertez-vous avec votre équipe professionnelle afin de préparer au mieux l'intervention et de tenir un discours cohérent si vous êtes plusieurs à intervenir face aux étudiants.

■ Les attentes des étudiants

Selon le cadre de la rencontre (forum des métiers, visite d'entreprise, conférence...) et l'âge des étudiants que vous allez rencontrer, leurs attentes peuvent être variables. Renseignez-vous bien sur le contexte et le public attendu pour adapter au mieux votre discours et les informations à communiquer. Si vous recevez la visite d'une classe, discutez avec le professeur au préalable pour mieux cerner les attentes.

■ Conseils pratiques

Avant le jour J., pensez bien à préparer tout ce dont vous aurez besoin.

- Le matériel numérique nécessaire (tablettes, ordinateur portable, vidéoprojecteur...).
- Les documents que vous souhaitez apporter (vos notes, une plaquette de présentation du secteur numérique...).
- Le présent guide.
- Etc.

2 – PARLER AUX ÉTUDIANTS

■ Quelques conseils pour lancer la discussion

Les étudiants peuvent se montrer réservés ou au contraire peu attentifs. Captivez leur attention dès le début et engagez le dialogue de manière positive. Instaurez un climat d'écoute favorable. Vous vous adressez à un public non spécialiste, qui utilise les technologies numériques au quotidien mais n'a pas forcément de connaissance sur la réalité de ce secteur professionnel. Il vous faudra donc adapter votre vocabulaire et éviter les termes trop techniques.

■ L'écoute avant tout

Afin de permettre à chacun de poser ses questions et d'apporter des réponses pertinentes, ne confisquez pas la parole mais laissez tout d'abord les étudiants exprimer leurs opinions préalables et leurs interrogations. Cela vous permettra de mieux y répondre et de remettre en cause les stéréotypes qu'ils auraient éventuellement.

Pensez bien à laisser aux étudiants le temps de poser des questions à chaque étape de votre présentation, et n'hésitez pas à leur demander d'interagir pour rendre l'échange plus vivant.

■ Les représentations des étudiants et la réalité du terrain

Misez sur des exemples concrets, des parcours réels à présenter, des éléments tirés de votre quotidien professionnel, pour mieux confronter les étudiants à la réalité du monde du numérique et déjouer leurs clichés sans leur donner l'impression de leur faire cours.

3 – PARLER DE SOI

■ Les caractéristiques pratiques et concrètes de son métier

Il est plus facile de parler de ce qu'on connaît : prenez comme exemple votre propre parcours, échangez avec les étudiants sur le contenu de vos journées, expliquez-leur concrètement ce que vous faites au quotidien.

■ Les avantages du métier

Pour mieux faire connaître les spécificités de votre profession, vous pouvez lister ce qui, selon vous, est particulièrement plaisant et positif dans votre métier. Ainsi les étudiants auront-ils une vision réaliste du quotidien d'un acteur du numérique.

■ Le parcours personnel

Évoquez le parcours qui vous a mené au poste que vous occupez actuellement. Les étudiants s'identifieront plus facilement si vous leur parlez de votre propre jeunesse, des études que vous avez suivies, de vos éventuelles réorientations. N'oubliez pas d'évoquer l'avenir : vos perspectives de nouvelles formations et d'évolutions professionnelles contribueront à montrer le dynamisme du secteur numérique et des voies d'accès en filières initiales et par apprentissage.

3 – PARLER DE SON ENTREPRISE ET DE SON SECTEUR

■ Le secteur du numérique

Pensez à contextualiser votre témoignage : présentez en quelques chiffres et concepts le secteur du numérique, ses valeurs, ses différents produits, les branches professionnelles qu'il regroupe. Cela permettra de donner un cadre aux étudiants, de les aider à se repérer.

■ L'entreprise

Parlez aussi de votre entreprise : que produit-elle ? Quelle est son histoire ? Aujourd'hui, combien de personnes y travaillent ? Comment est-elle organisée ? Ces éléments permettront de donner une idée du contexte dans lequel évoluent les acteurs du numérique.

■ Les produits ou services de l'entreprise

Les produits du secteur numérique peuvent sembler abstraits aux étudiants. Expliquez-leur simplement ce que fabrique votre entreprise : un logiciel, une application, un objet connecté, etc. Puis exposez les différentes étapes de conception et de réalisation du produit, et les métiers qui interviennent à chaque étape.

IV – L'EXPÉRIENCE DE RÉALITÉ VIRTUELLE

L'expérience de réalité virtuelle #LienNumérique permet aux étudiants d'**aller à la rencontre de trois étudiants en formation initiale ou par apprentissage** : Paul, futur développeur, Charlotte, chef de projet informatique en alternance, et Aris, étudiant en data science.

À l'aide d'un casque de réalité virtuelle, les étudiants pourront s'immerger dans l'environnement de ces jeunes et **découvrir un quotidien qui sera le leur s'ils décident de s'engager dans la voie du numérique**. Ils seront guidés par les trois étudiants qui racontent leur parcours et présentent les technologies du numérique qu'ils utilisent durant leurs études et dans le cadre professionnel.

Cette expérience permettra aux étudiants d'en apprendre davantage sur les **parcours variés qui mènent au secteur numérique**.

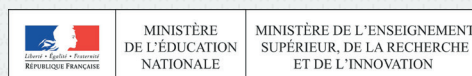
V – LIENS UTILES

1 – INFORMATIONS ORIENTATION – MÉTIERS

- concepteursdavenirs.fr
- facebook.com/ConceptdAvenir
- twitter.com/conceptdavenirs
- talentsdunumerique.com
- facebook.com/talentsdunumerique
- twitter.com/talentsdunum
- assopascaline.fr
- facebook.com/AssociationPascaline
- twitter.com/AssoPascaline
- referentiels-metiers.opiiec.fr
- onisep.fr

2 – ORGANISMES

- www.fafiec.fr
- www.syntec-numerique.fr



« Action financée et pilotée par le Fafiec selon des axes de coopération définis dans la convention signée avec les Ministères de l'Éducation Nationale, de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche et de l'Innovation ».