

# Mise en concurrence restreinte

## Activités d'organisation et activités pédagogiques dans le cadre de la formation Ligne Numérique 7

---



Ce projet est cofinancé par le Fonds social européen dans le cadre du programme « Initiative pour l'Emploi des Jeunes » 2014-2020



Conformément :

Au Marché passé selon une procédure adaptée régie par les articles R2123-1 et R2131-13 du code de la commande publique et l'annexe 3 relative aux services sociaux et autres services spécifiques mentionnés aux articles L. 2113-15 et R. 2123-1 du code de la commande publique :

**L'association e-nov Campus basée à Mulhouse organise une mise en concurrence pour les prestations d'organisation d'une part et pédagogiques d'autre part mises en œuvre au profit de la formation « Ligne Numérique 7 ».**

E-nov Campus, propose depuis 2015 la formation « Ligne Numérique », à destination des jeunes de 18 à 25 ans sortis précocement du système scolaire sans diplôme ni qualification et ayant des connaissances autodidactes dans un domaine numérique.

La 7<sup>ème</sup> promotion de la Ligne Numérique accueillera 24 stagiaires, elle se déroule du 15 novembre 2021 au 6 juin 2022

La Ligne Numérique met en place des activités nécessitant l'apport de compétences extérieures.

Les activités en question sont :

### Partie organisation :

- Responsable administratif/ve financier/ère
- Référent pédagogique Tech
- Référent pédagogique Créa
- Administrateur/trice réseau

**Partie pédagogique :****En grand groupe :**

- Hackathon de lancement
- Cv et lettre de motivation
- Logo et identité visuelle de la promotion
- Présentation individuelles stagiaires en vidéo
- Fondamentaux de la 3D en mode projet
- La recherche de stage
- Expression et présentation
- Création d'un jeu en équipe
- Travailler en groupe
- Coordination de gestion de projet
- Travaux supervisés en autonomie
- Design sprint en équipe
- Community management et réseaux sociaux
- Challenge en équipe
- Projet évènementiel
- Bilan de fin d'année

**Sous-groupe Tech :**

- Initiation à l'algorithmique (scratch)
- Fondamentaux de la Poo
- Initiation aux fondamentaux HTML et CSS
- Initiation aux fondamentaux PHP/My SQL
- Développement de jeu sous unity
- Diversification des paradigmes techniques
- Développement PHP
- Perfectionnement Game développement
- Perfectionnement développement front
- Approfondissement Game Développement
- Approfondissement développement web

**Sous-groupe Créa :**

- Arts Plastiques
- Les Débouchés des métiers de la créa
- Les bases des logiciels de graphisme
- Copywriting et Storytelling
- Prise de photos
- Retouche photos
- Direction artistique
- Vectoriel
- Mise en page Print
- Webdesign
- Vidéo
- Modélisation 3D

- UX/UI design
- Approfondissement vidéo

**Cette liste n'est pas exhaustive, toute autre proposition sera étudiée attentivement.**

Au regard des informations présentées (cf. pages suivantes), il appartient aux personnes intéressées de faire parvenir à Elodie CATALA ([elodie.catala@enovcampus.eu](mailto:elodie.catala@enovcampus.eu)) un ensemble de documents pour l'éligibilité de leur offre. A savoir :

- **un CV,**
- **un programme de formation** avec les objectifs et les moyens pédagogiques ainsi que le contenu des différentes séances de cours
- **un justificatif pédagogique attestant de compétences de formateur** à fournir lors de la signature de la convention (formation de formateurs, MOOC, abonnements lectures, Tuto's Me Pro, diplôme pédagogique...)
- **un devis** sur la base du volume horaire indiqué.

## **Date limite de dépôt des offres : le 8 Novembre 2021 à 16h**

### **Pour la partie organisation :**

Le coût de la prestation inclura la mise en œuvre des activités spécifiées dans les catégories.

Les offres seront examinées selon trois critères (40 points) :

- L'adéquation entre les objectifs visés par e-nov Campus dans le cadre de la formation Ligne Numérique et le descriptif de la proposition d'intervention (15 points),
- L'expertise du prestataire dans les activités demandées (15 points).
- Le coût de la prestation (10 points).

### **Pour la partie pédagogique :**

Le coût de la prestation inclura :

- La préparation et la dispense de cours,
- La remise des « fiches projets » détaillées avant démarrage du programme
- La transmission « fiches de suivi projet » au fur et à mesure du déroulement du projet et leur dépôt auprès de la direction de la formation, jusqu'à la livraison effective des projets
- L'établissement et l'actualisation des supports pédagogiques
- L'éventuel suivi de projets communs via le logiciel mis à disposition par **l'Association** à l'attention de tous les formateurs
- La mise en œuvre des évaluations
- La participation au séminaire de pré-rentree et aux réunions pédagogiques et, dans la mesure du possible, aux réunions pédagogiques extraordinaires

Les offres seront examinées selon sept critères (100 points) :

- L'adéquation entre les objectifs visés par e-nov Campus dans le cadre de la formation Ligne Numérique et le descriptif de la proposition d'intervention (15 points),
- L'expérience de formateur de l'intervenant, idéalement auprès de jeunes sortis précocement du système scolaire (15 points),
- L'expertise de l'intervenant dans les contenus des diverses activités (15 points).
- La capacité de l'intervenant à transmettre l'apprentissage en mode projet (15 Points)

- La capacité de l'intervenant à utiliser des méthodes participatives (10 points)
- La prise en compte de l'aspect pédagogie de groupe (10 points)
- Le coût de la prestation (20 points).

## Partie organisation

## Administratif et finances

### Lot 1 - Responsable administratif-ive et financier-ère

Volume horaire dédié par séquence : 540h sur 9 mois.

Périodicité de la programmation : 2 x semaine (à réajuster selon les périodes de charge de travail)

→ Soit un volume horaire total de 540 heures.

#### Objectifs :

Accompagner d'un point de vue administratif, comptable et financier la formation LIGNE NUMERIQUE :

- Accompagnement du dossier de subvention jusqu'au paiement du solde des subventions obtenues pour la LIGNE NUMERIQUE
- Suivi financier du budget
- Suivi des factures fournisseurs
- Suivi administratif des stagiaires

**Volume horaire de l'intervenant: 540 heures**

## Référent pédagogique

Le rôle des référents pédagogiques tech et créa est de coordonner sur la durée de la formation tout ce qui est en lien avec le suivi des compétences des stagiaires, de la cohérence du programme, du recrutement et des évaluations des élèves, du recrutement et du suivi des intervenants (avec entretiens individuels), et de la coordination des différents projets mis en place dans leurs domaines de compétences. Le nombre important d'intervenants potentiels (une quinzaine), et les profils spécifiques des stagiaires (décrocheurs du système scolaire classique) nécessite un accompagnement différent.

Le concept des référents pédagogiques nous rapproche de celui de la gestion en mode projet qui est le modèle d'élaboration du programme de la Ligne Numérique.

Les heures prévues pour chaque référent pédagogique sont les suivantes :

## Lot 2 – Référent pédagogique Tech

Recrutement et sélection des élèves, séminaire de pré-rentrée pour les intervenants, montage du programme (planning, intervenants, contenus), entretiens individuels avec les intervenants, réunions pédagogiques, coordination de projets, animation de l'équipe pédagogique Tech et évaluations.

**Les heures prévues pour le référent pédagogique tech sont de 149h sur la durée totale de la formation (7 mois)**

## Lot 3 – Référent pédagogique Créa

Recrutement et sélection des élèves, séminaire de pré-rentrée pour les intervenants, montage du programme (planning, intervenants, contenus), entretiens individuels avec les intervenants, réunions pédagogiques, coordination de projets, animation de l'équipe pédagogique Créa et évaluations.

**Les heures prévues pour le référent pédagogique créa sont de 149h sur la durée totale de la formation (7 mois)**

**Volume horaire par intervenant : 149 heures (Volume total 298 heures)**

## Administration Réseau

## Lot 4 – Administrateur-trice réseau

Volume horaire dédié par séquence : 59h30 sur 7 mois

Périodicité de la programmation : 1 x mois

⇒ Soit **un volume horaire de 59h30 heures.**

### Objectifs :

Accompagnement pour la mise du suivi et gestion en place du parc informatique LIGNE NUMERIQUE :

#### Préparation du parc informatique :

- Mise en place du parc informatique
  - Création des accès aux outils numériques
  - Mise en place d'un système de tickets pour les régies
- ⇒ 3 journées de 7 heures

#### Intervention mensuelle :

- Maintien à jour du parc informatique et des outils
  - Intégration continue d'évolution selon besoin (nouveaux logiciels, flux de collaboration...)
  - Traitements de tickets créés par les intervenants ou étudiants relatif à un outil ou une machine
- ⇒ 3 heures par mois

#### Intervention finale en régie :

- Remise à zéro des postes
  - Archivage des données
  - Nettoyage des serveurs
- ⇒ 2,5 journées de 7 heures soit 17h30

## Volume horaire de l'intervenant 59h30

### Partie pédagogique

#### Activités de cohésion et projet en co-animation (deux intervenants pour groupe de 24 stagiaires)

### Module 1 - Hackathon de lancement

Volume horaire dédié par séquence : 4 journées de 7h fois deux car les séquences sont co-animées par deux intervenant aux compétences complémentaires créa et techniques  
Périodicité de la programmation : 4 jours consécutifs au démarrage de la formation.  
Période d'intervention : du 15 novembre au 18 novembre 2021

⇒ Soit **un volume horaire de deux fois 28 heures. Deux intervenants de deux structures différentes interviendront en binôme sur la totalité des 4 jours.**

**Objectifs du hackathon :** Donner ou redonner le **goût de l'effort** et l'esprit d'équipe  
Respecter les **règles** du jeu, agir dans un **cadre**, s'intégrer dans un **collectif**, prendre conscience de l'importance de **travailler en équipe**.

- Jour 1 : règles de fonctionnement, constitution de la promotion, travail sur les projets individuels des stagiaires avec le thème du voyage du héros.
- **Jour 2 : processus créatif, brainstorming, chercher des idées, comprendre les besoins et les contraintes de la demande client.**
- **Jour 3 : elevator pitch, modélisation, travail en équipe (mode projet)**
- **Jour 4 : présentation des pitches**

**Volume horaire par intervenant 28 heures (Volume Total 56h)**

### Module 2 - Design Sprint en équipe

Volume horaire dédié par séquence :

**5 journées de 7h fois deux car les séquences sont co-animées par deux intervenant aux compétences complémentaires**, Soft Skills et Techniques qui devront au préalable avoir construit un projet polyvalent, cohérent et concret (Tech et Créa à soumettre aux stagiaires.  
Périodicité de la programmation : 5 jours consécutifs.  
Période d'intervention : du 11 mars eu 17 mars 2022

⇒ Soit un volume horaire de deux fois 35 heures. Les deux intervenants, originaires de deux structures différentes, interviendront en binôme sur la totalité des 5 jours.

**Objectifs du Sprint :** Donner ou redonner le **goût de l'effort.**, respecter les **règles** du jeu, agir dans un **cadre**, s'intégrer dans un **collectif**, prendre conscience de l'importance de **travailler en équipe**, découvrir différentes **techniques**, valoriser leurs **productions**, développer leur **concentration** et le **respect de consignes** de travail sur un temps limité avec un objectif commun à remplir. Mise en pratique des connaissances acquises en tech, en créa et en Soft skills.

**Volume horaire par intervenant 35 heures (Volume total 70 heures)**

### Module 3 - Challenge en équipe

Volume horaire dédié par séquence :

**5 journées de 7h fois deux car les séquences sont co-animées par deux intervenant aux compétences complémentaires**, Soft Skills et Techniques qui devront au préalable avoir construit un projet polyvalent, cohérent et concret (Tech et Créa à soumettre aux stagiaires.) **Pour des raisons de cohérence, les intervenants du Challenge devront avoir accompagné les jeunes pour le Sprint.**

Périodicité de la programmation : 5 jours consécutifs.

Période d'intervention : du 27 mai au 2 juin 2022

⇒ Soit un volume horaire de 35 heures. Les deux intervenants, originaires de deux structures différentes, interviendront en binôme sur la totalité des 5 jours.

**Objectifs du Challenge :** Respecter les **règles** du jeu, agir dans un **cadre**, s'intégrer dans un **collectif**, expérimenter de **travailler en équipe sur un projet réel, avec une véritable commande client**- mise en situation en réponse à un cahier des charges défini avec le client. Mise en valeur du travail **produit**, développer l'**autonomie et leur responsabilité** sur un temps limité avec un objectif commun à réaliser.

**Volume horaire par intervenant 35 heures (Volume total 70 heures)**

### Le logo, l'identité visuelle et les valeurs de la promotion

### Module 4 - Le logo, l'identité visuelle et les valeurs de la promotion

Volume dédié par séquence : 3h30

Période d'intervention : entre le 19 novembre et le 26 novembre

Commencer de s'approprier les fondamentaux du Web design en travaillant sur l'identité, les valeurs et la cohésion de la promotion Ligne Numérique 7. Les travaux réalisés seront réutilisés lors de l'événement de fin d'année pour mettre en valeur les réalisations des élèves.

**Volume horaire de l'intervenant : 7 heures**

## Le curriculum Vitae

### Module 5 - Le curriculum Vitae créatif

Volume dédié par séquence : 3h30

Période d'intervention : entre le 3 décembre et le 14 décembre 2021

**Objectifs :** Travailler le curriculum vitae de manière créative, exercices sur le cv, la présentation en entreprise et l'identité de chaque stagiaire, ses savoir-vivre et savoir-être.

**Volume horaire de l'intervenant : 14 heures**

## Expression et présentation

### Module 7 - Expression et présentation

Volume horaire dédié par séquence : 3h30

Période d'intervention : entre le 20 décembre et le 24 janvier 2022

**Objectifs :**

**S'intégrer** dans un collectif et **communiquer** (respect de l'autre, écoute, prise de parole)

Travailler le **comportement** et **l'expression** par des mises en situation personnelles et professionnelles.

Utilisation des ressources du théâtre d'improvisation ou une autre approche d'expression pour aider les stagiaires à faire évoluer leurs croyances limitantes et à faire émerger leur identité au sein du groupe.

**Volume horaire de l'intervenant : 21 heures**

## Création d'un Jeu en équipe

### Module 8 - Création d'un jeu en équipe

Volume horaire dédié par séquence : 3h30

Période d'intervention : entre le 16 décembre et le 26 janvier 2022 (hors vacances de Noël)

**Objectifs :**

Présentation et réalisation des fondamentaux d'un jeu, intégration du graphisme, du code et du game design dans le contexte, travail de groupe avec la réalisation d'un jeu en commun avec la plateforme Unity.

**Volume horaire de l'intervenant : 21 heures**



## La 3D

### Module 9 - Les fondamentaux de la 3D

Volume horaire dédié par séquence : 3h30.

Période d'intervention : entre le 23 novembre et le 30 novembre 2021

**Objectifs :**

Initiation aux fondamentaux de la 3D avec à la clé la réalisation d'un projet commun.

**Volume horaire de l'intervenant : 14 heures**

### Module 10 - 3D

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Périodicité de la programmation : entre le 1 mars 2022 et le 25 mai 2022 (hors vacances).

**Objectifs :** Enseigner aux stagiaires l'usage des outils de 3D dans un projet multimédia. Projet de vue 3D 360° ou de modélisation 3D.

**Volume horaire de l'intervenant : 28 heures**

## Le groupe

### Module 11- Le groupe

Volume horaire dédié par séquence : 3H30

Période d'intervention : entre le 31 janvier et le 21 février 2022

**Objectifs :**

A travers une approche ludique, il s'agit : de lever les **freins** liés au travail en équipe, d'identifier ses points de force et ses points d'amélioration dans le collectif, de favoriser le **travail participatif dans la créativité.**

**Volume horaire de l'intervenant : 14 heures**

## La coordination de Gestion de Projet

### Module 12- La coordination de gestion de projet

Volume horaire dédié par séquence : 3h30

Période d'intervention : entre le 2 février et le 23 février 2022

**Objectifs :**

Rendre concret et faire vivre aux stagiaires le contexte de la gestion de projets dans le numérique, en tenant compte des complémentarités de métiers, de la demande client et des impératifs de délais, et par le biais de méthodes agiles. **Les stagiaires apprendront également à gérer leur temps personnel au regard du projet du collectif.**

**Volume horaire de l'intervenant : 14 heures**

<b>Supervision de projets en autonomie- grand groupe</b>
--

**Module 13- Supervision de projets en autonomie, spécialité Créa**

Ce module nécessite d'avoir l'expérience de travailler avec le public cible (décrocheurs scolaires) et d'être polyvalent c'est-à-dire en capacité de conseiller les stagiaires dans différents sujets créatifs du numérique.

Périodicité de la programmation : entre le 4 février et le 8 mars 2022

**Objectif :**

Soutenir les stagiaires dans le développement de leur autonomie au regard des projets en cours (webdesign, photographie, vidéo, etc...)

**Volume horaire de l'intervenant : 10h30**

**Module 14- Supervision de projets en autonomie, spécialité Tech**

Ce module nécessite d'avoir l'expérience de travailler avec le public cible (décrocheurs scolaires) et d'être polyvalent c'est-à-dire en capacité de conseiller les stagiaires dans différents sujets techniques du numérique.

Périodicité de la programmation : entre le 4 février et le 8 mars 2022

**Objectif :**

Soutenir les stagiaires dans le développement de leur autonomie au regard des projets en cours (Développement Front, Back, diversification des paradigmes techniques, etc...)

**Volume horaire de l'intervenant : 10h30**

**Module 15- Supervision de projets en autonomie #2, spécialité Créa**

Ce module nécessite d'avoir l'expérience de travailler avec le public cible (décrocheurs scolaires) et d'être polyvalent c'est-à-dire en capacité de conseiller les stagiaires dans différents sujets créatifs du numérique.

Périodicité de la programmation : entre le 10 mars 2022 et le 25 mai (hors vacances)

**Objectif :**

Soutenir les stagiaires dans le développement de leur autonomie au regard des projets en cours (webdesign, photographie, vidéo, etc...)

**Volume horaire de l'intervenant : 18 heures**

**Module 16- Supervision de projets en autonomie #2, spécialité Tech**

Ce module nécessite d'avoir l'expérience de travailler avec le public cible (décrocheurs scolaires) et d'être polyvalent c'est-à-dire en capacité de conseiller les stagiaires dans différents sujets techniques du numérique.

Période d'intervention : entre le 10 mars 2022 et le 25 mai (hors vacances).

**Objectif :**

Soutenir les stagiaires dans le développement de leur autonomie au regard des projets en cours (Développement Front, Back, diversification des paradigmes techniques, etc...)

**Volume horaire de l'intervenant : 17 heures**

**Community management et réseaux Sociaux****Module 17 - Community management et réseaux sociaux (grand groupe)**

Volume horaire dédié par séquence : 3h30

Périodicité de la programmation : entre le 28 février et le 10 mars 2022

**Objectifs :** Apprentissage de ce qu'est une campagne de communication dans le numérique, comment accompagner les clients sur la gestion de leurs réseaux sociaux et sur la définition de leurs besoins. Appréhender le cadre légal d'intervention.

**Volume horaire de l'intervenant : 21 heures**

**Les Arts plastiques****Module 18 - Les arts Plastiques**

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 19 novembre et le 24 décembre 2021

**Objectifs** : principes des couleurs, dessin, esquisse, peinture, arts manuels : découvrir ses compétences de créativité pour mieux appréhender les projets des clients, commencer de développer son identité professionnelle et son univers graphique.

**Volume horaire de l'intervenant : 21 heures**

## Les débouchés de la créa et le cadre juridique (Droit à l'image, RGPD)

### Module 19 - Les débouchés de la Créa et le cadre juridique (droit à l'image, RGPD)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 10 décembre et le 17 décembre 2021

**Objectifs** : Fournir aux stagiaires un cadre juridique clair quant à leur responsabilité de professionnels et avoir une vision exhaustive des débouchés possibles dans les métiers du numérique créatifs.

**Volume horaire de l'intervenant : 14 heures**

## Les bases des logiciels de graphisme

### Module 20 - Les bases des logiciels de graphisme (sous-groupe Créa)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 19 novembre et le 16 décembre 2021

**Objectifs** : Découverte des fondamentaux des logiciels de graphisme, suite adobe, calques, curseur...

**Volume horaire de l'intervenant : 21 heures**

## Copywriting/Storytelling

### Module 21 - Copywriting/Storytelling (sous-groupe Créa)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 22 novembre et le 13 décembre 2021

**Objectifs :** Enseigner aux stagiaires les principes de la narration, de la rédaction web, de la création de contenus originaux. Développer leur imagination et leur créativité (réseaux sociaux, messages de communication) en mode projet.

**Volume horaire de l'intervenant : 21 heures**

## Activités de Photographie-Vidéo

### Module 22 - Se présenter en vidéo (grand groupe)

Volume horaire dédié par séquence 3h30

Période d'intervention : entre le 22 novembre et le 13 décembre 2021

**Objectifs :**

Apprivoiser son image, commencer de travailler les fondamentaux de la photographie, affirmer son identité dans le groupe. Poursuite du travail sur le CV en vidéo, avec présentation des parcours de chaque stagiaire. Ces vidéos seront réutilisées lors de l'évènement de fin d'année.

**Volume horaire de l'intervenant : 21 heures**

### Module 23 - Photographie (sous-groupe Créa)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 4 janvier et 20 janvier 2022

**Objectifs :** Enseigner aux stagiaires les fondamentaux de la photographie (cadrage, couleurs, lumière, exposition, ouverture et focale, profondeur de champs). Mode projet, pédagogie de groupe, enseignement participatif sont au cœur des interventions. L'expérience de travail avec des décrocheurs scolaires est requise.

**Volume horaire de l'intervenant : 35 heures**

### Module 24 - Retouche Photo (sous-groupe Créa)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 15 décembre 2021 et le 3 février 2022 (hors vacances)

**Objectifs** : Enseigner aux stagiaires les fondamentaux de la retouche photo à l'aide de différents logiciels (bitmap, photoshop, lightroom, effets, détourage, utilisation du format RAW...)

**Volume horaire de l'intervenant : 35 heures**

## **Module 25 - Vidéo (sous-groupe Créa)**

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 1er février et le 25 février 2022.

**Objectifs** : Enseigner aux stagiaires fondamentaux du tournage vidéo avec le montage et la réalisation de courts métrages de présentation.

**Volume horaire de l'intervenant : 35 heures**

## **Module 26 - Vidéo approfondissement (sous-groupe Créa)**

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Périodicité de la programmation : entre le 1er mars et le 20 mai 2022.

**Objectifs** : Permettre aux stagiaires d'approfondir leurs connaissances du tournage vidéo en extérieur, avec montage de projets élaborés qui seront visionnés lors de la soirée de clôture de la formation.

**Volume horaire de l'intervenant 28 heures**

<b>Direction artistique</b>
-----------------------------

## **Module 27 - Direction Artistique (sous-groupe Créa)**

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 14 décembre 2021 et le 1er février 2022 (hors vacances de Noël).

**Objectifs** : Enseigner aux stagiaires les fondamentaux de la direction artistique dans les projets du numérique (brief créa, moodboards, identité visuelle, logotypes, typographie, recherche d'inspiration)

**Volume horaire de l'intervenant 35 heures**

## Vectoriel

### Module 28 – Vectoriel (Sous-groupe Créa)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 20 décembre 2021 et le 2 février 2022

**Objectifs** : Enseigner aux stagiaires fondamentaux du dessin vectoriel (forme, plume-courbes de bézier-vectorisation, illustrator, tablette graphique)

**Volume horaire de l'intervenant 35 heures**

## Mise en page print

### Module 29 - Mise en page Print

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 3 février et le 24 février 2022

**Objectifs** : Enseigner aux stagiaires fondamentaux de la mise en page print (Indesign, grille de mise en page, impression offset, support papier)

**Volume horaire de l'intervenant : 14 heures**

## Webdesign

### Module 30 - Webdesign direction artistique (sous-groupe Créa)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 4 février et le 15 février 2022

**Objectifs** : Enseigner aux stagiaires les fondamentaux du webdesign (particularités du design pour le web, Atomic design, différents formats de fichiers), proposer un design de site web UI/UX pertinent et répondant aux besoins des clients et visiteurs

**Volume horaire de l'intervenant 21 heures**

### Module 31 - Webdesign intégration (sous-groupe Créa)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 16 février et le 2 mars 2022

Objectifs : Enseigner aux stagiaires les fondamentaux du webdesign (principes du web, arborescence, navigation), initiation à différents CMS (wordpress, joomla), comprendre les enjeux de la programmation web, les bases de l'intégration web

**Volume horaire de l'intervenant 21 heures**

## UI-UX Design

### Module 32 - UI-UX Design (sous-groupe Créa)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Périodicité de la programmation : entre le 3 mars et le 24 mai 2022 (hors vacances)

**Objectifs** : Enseigner aux stagiaires différentes méthodes d'UX (interviews et tests utilisateurs, définition des différents personnes...)

**Volume horaire de l'intervenant 28 heures**



## Initiation à l'algorithmique

### Module 33 - Initiation à l'algorithmique (sous-groupe Tech)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 25 novembre et le 9 décembre 2021

**Objectifs** : Travailler les fondamentaux de l'algorithmique (boucles, tests, fonctions, variables et objets) au travers d'un logiciel WYSIWYG (Scratch ou autre).

**Volume horaire de l'intervenant 14 heures**

## Fondamentaux de la POO

### Module 34 - Fondamentaux de la POO (sous-groupe Tech)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 22 novembre et le 8 décembre 2021

**Objectifs** : Initiation à la programmation orientée objet. Définition d'un objet algorithmique, initiation aux basiques tels que méthodes, typologie de variables et exploitation d'un objet simple.

**Volume horaire de l'intervenant 21 heures**

## Langages HTML-CSS

### Module 35 - initiation aux fondamentaux des langages HTML-CSS (sous-groupe Tech)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 25 novembre et 13 décembre 2021

**Objectifs** : Travailler les fondamentaux des langages HTML et CSS. Introduction des balises HTML5. Pointage des balises en CSS et principaux paramètres de mise en forme.

**Volume horaire de l'intervenant 14 heures**

## Initiation aux fondamentaux du langage PHP-MySQL

### Module 36 - Initiation aux fondamentaux du langage PHP-MySQL (sous-groupe Tech)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 19 novembre et 14 décembre 2021

**Objectifs** : Introduction à la logique d'un langage serveur. Initiation au protocole http avec les différentes méthodes d'appel (GET, POST, PUT). Inscription en base de données MySQL d'une requête simple soumise via un formulaire sécurisé.

**Volume horaire de l'intervenant : 14 heures**

### Module 37 - Développement PHP (sous-groupe Tech)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 15 décembre 2021 et le 1 février 2022 (hors vacances)

**Objectifs** : Initiation à un framework backend PHP (Symfony, CakePHP, Codelgniter ou autre) et utilisation de bibliothèques

**Volume horaire de l'intervenant : 42 heures**

### Module 38 - Perfectionnement PHP-MySQL (sous-groupe Tech)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 3 février et le 1 mars 2022

**Objectifs** : perfectionner les connaissances acquises en PHP-MySQL (authentification d'utilisateur, sécurité, services de paiement en ligne)

**Volume horaire de l'intervenant : 28 heures**

## Le Game Développement

### Module 39 - Développement de jeu

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 15 décembre 2021 et le 3 février 2022 (hors vacances)

**Objectifs** : Utiliser Unity ( ou équivalent) pour créer un premier jeu à partir de modèles et de scripts pré-existants. Création de scripts C# simples pour créer les mécaniques de jeu imaginées en groupe.

**Volume horaire de l'intervenant : 35 heures**

## **Module 40 - Perfectionnement Game Dev (sous-groupe Tech)**

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Périodicité de la programmation : entre le 31 janvier et le 1 mars 2022 (hors vacances)

**Objectifs** : perfectionner les connaissances acquises en Game développement sur Unity (ou équivalent). Développer de nouveaux scripts en C# et portage d'un jeu sous Android.

**Volume horaire de l'intervenant : 35 heures**

## **Module 41 - Approfondissement Game Dev (sous-groupe Tech)**

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Périodicité de la programmation : entre le 17 février et le 24 mai 2022 (hors vacances)

**Objectifs** : développer de manière exhaustive un jeu en groupe en mode projet

**Volume horaire de l'intervenant : 42 heures**

## **Diversification des paradigmes techniques**

## **Module 42 - Diversification des paradigmes techniques (sous-groupe Tech)**

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

**Période d'intervention** : entre le 5 janvier et le 1 février 2022

**Objectifs** : Apport aux stagiaires de paradigmes techniques différents de celui de PHP et MySQL tels que le NoSQL et NodeJS, Python, C#.

**Volume horaire de l'intervenant 28 heures**

## Développement Front

### Module 43 - Développement Front (sous-groupe Tech)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 16 décembre 2021 et le 27 janvier 2022

**Objectifs** : Aborder les bases de l'intégration et du développement d'interfaces graphiques pour les sites internet en HTML et CSS.

**Volume horaire de l'intervenant : 35 heures**

### Module 44 - Perfectionnement Front (sous-groupe Tech)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Période d'intervention : entre le 2 février 2022 et 2 mars 2022

**Objectifs** : perfectionner les connaissances acquises en développement HTML et CSS : utilisation de scripts et librairie. Utilisation d'un framework CSS.

**Volume horaire de l'intervenant 28 heures**

## Développement web approfondissements

### Module 45 - Approfondissements développement Web (sous-groupe Tech)

Volume hebdomadaire dédié : 3h30

Périodicité de la programmation : entre le 4 mars et le 25 mai 2022 (hors vacances)

**Objectifs** : utilisation de Frameworks avancés développement d'une application simple en groupe.

**Volume horaire de l'intervenant 42 heures**

## Jury de fin d'année

Volume horaire dédié par séquence : 4heures fois 6 intervenants car les séquences sont co-animées par deux intervenants aux compétences complémentaires, répartis en trois jurys.

Volume horaire dédié : 4h par intervenant

Date de la programmation : 6 juin

**Objectifs** : évaluation du parcours de formation du stagiaire

**Volume horaire par intervenant 4 heures (Volume total 24 heures)**