

Certification DiGiTT

RS2636 · RS · Publiée

L'essentiel

Code(s) NSF	326, 320, 333
Formacode(s)	32043
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	31/12/2021

Certificateur(s)

ALTERNATIVE DIGITALE · SIRET : 80476768900065

Partenaires habilités

273 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 273 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
19 FORMATION	34774502800022	Former et organiser l'évaluation
2KM FORMATION	90100321000019	Former et organiser l'évaluation
360 OBJETS	83421945300026	Former et organiser l'évaluation
ABSORBE FORMATION	85222351000029	Former et organiser l'évaluation
ACADEE	87920070700013	Former et organiser l'évaluation
ACTEMIK	83139981100023	Former et organiser l'évaluation
ACTO FORMATION	51318694000054	Former et organiser l'évaluation
ADA SCHOOL	84953220500028	Former et organiser l'évaluation
AEROCONSEIL SA	42071479200132	Former et organiser l'évaluation
AE SYSTEME	89450282200014	Former et organiser l'évaluation

Liste complète des 273 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rs2636-certification-digitt/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Présenter le niveau digital d'un individu dans un contexte professionnel.

Fort d'un référentiel développé et mis à jour avec les professionnels, le test DiGiTT s'articule autour de 3 dimensions clés :

- la "Digital Literacy", la compréhension du vocabulaire spécifique
- l'opérationnel (associé au comportemental si nécessaire)
- l'expertise métier

Véritable cartographie des compétences digitales, DiGiTT permet aux individus de se positionner face aux exigences numériques du monde professionnel, de relever le défi des emplois de demain et d'être dans une dynamique de formation tout au long de la vie.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Le certificat permet d'évaluer les 9 grandes compétences des actifs liées à la transformation numérique des organisations.

Les bases de la transformation numérique - Comprendre en quoi le digital impacte son métier et son secteur d'activité au quotidien, dans un proche avenir et sur le long terme

Communication et Collaboration - Communiquer et travailler avec les autres grâce aux outils digitaux

Contenus numériques - Créer, développer et partager les contenus numériques

Sécurité & Technologie - Se protéger des menaces liées à l'utilisation d'outils numériques

Résolution de problèmes - Trouver et résoudre les problèmes liés à l'utilisation des outils numériques, rester à la pointe en faisant évoluer ses compétences

Mobilité - Utiliser les moyens de communication en situation de mobilité

Webmarketing - Appliquer les techniques du marketing sur les supports numériques pour toucher les prospects et les clients

Data & innovation - Gérer de grandes quantités de données générées par les usages du numérique et intégrer les innovations

E-commerce - Acheter ou vendre sur Internet grâce aux différents sites et plateformes, en toute sécurité

C1 - Les bases de la transformation numérique

Comprendre en quoi le digital impacte son métier et son secteur d'activité au quotidien, dans un proche avenir et sur le long terme

C1.1 Digital Literacy : Exercer son métier et réaliser ses missions en exploitant les nouveaux usages liés à la transformation numérique

C1.2 Utiliser les outils numériques

C1.3 Identifier et évaluer les acteurs de la chaîne de valeur liée au développement du numérique

C1.4

Gérer les nouvelles attentes des clients liées aux nouveaux usages dans le numérique

C1.5 Collaborer avec les personnes occupant les nouveaux métiers du numérique et utiliser les nouvelles méthodes de travail (méthodes agiles)

C1.6 Utiliser et gérer son poste de travail

C2 - Communication et Collaboration

Communiquer et travailler avec les autres grâce aux outils digitaux

Compétences associées :

C2.1 Interagir et collaborer avec les outils numériques

C2.2 Partager et s'engager dans la société grâce aux technologies numériques

C2.3 Choisir les outils numériques adéquats en fonction de la situation

C2.4 Utiliser les outils dédiés au social media

C2.5 Appliquer la Netiquette

C2.6 Appliquer la réglementation à l'heure du digital

C2.7 Gérer son identité numérique

C3 - Contenus numériques

Créer, développer et partager les contenus numériques

Compétences associées :

C3.1 Réaliser des contenus numériques

seul ou en collaboration avec une équipe

C3.2 Intégrer des contenus numériques : savoir choisir le(s) canal(aux) de communication pertinents en fonction de critères et de contraintes données

C3.3 Choisir les différents formats de contenus et leurs spécificités (textes, images, vidéo,...) et les adapter en fonction des supports

C3.4 Respecter les règles d'usage des contenus comprenant les obligations légales (licence, copyright) et la propriété intellectuelle

C3.5 Utiliser des outils dédiés à la production et à la diffusion de contenus (CMS, backoffice, plateforme de blogs, réseaux sociaux)

C4 - Sécurité & Technologie

Se protéger des menaces liées à l'utilisation d'outils numériques

Compétences associées :

C4.1 Protéger ses outils numériques des menaces et appliquer des mesures de sécurité

C4.2 Protéger ses données personnelles et sa vie privée

C4.3 Identifier les risques psychologiques et physiques liés à l'utilisation des outils digitaux en entreprise et s'en protéger

C4.4 Travailler en collaboration avec un développeur informatique en tenant compte des standards et des technologies

C4.5 Protéger l'environnement

C5 - Résolution de problèmes

Trouver et résoudre les problèmes liés à l'utilisation des outils numériques, rester à la pointe en faisant évoluer ses compétences

Compétences associées :

C5.1 Résoudre des problèmes techniques

C5.2 Identifier les besoins et répondre en choisissant des technologies appropriées

C5.3 Être créatif en utilisant les technologies numériques

C5.4 Guider un interlocuteur sur les outils numériques, l'aider à identifier et à résoudre ses problèmes

C5.5 Évaluer et faire évoluer ses compétences

C6 - Mobilité

Utiliser les moyens de communication en situation de mobilité

Compétences associées :

C6.1 Utiliser un outil numérique en situation de mobilité (smartphone, tablette numérique,...), en tenant compte des technologies et des réseaux

C6.2 Utiliser les sites mobiles en tenant compte des particularités liées à la taille des écrans (responsive design...)

C6.3 Exploiter les fonctionnalités avancées d'un smartphone, utiliser les magasins d'applications, installer et utiliser les applications

C6.4 Exploiter les applications qui tirent parti de la géolocalisation et du temps réel

C6.5 Utiliser les objets connectés

C7- Webmarketing

Appliquer les techniques du marketing sur les supports numériques pour toucher les prospects et les clients

Compétences associées:

C7.1 Appliquer les différentes techniques du webmarketing

C7.2 Exploiter

les différentes façons de faire de la publicité sur Internet

C7.3 Utiliser l'e-mail, les réseaux sociaux (Facebook, twitter,...), les relations presse digitales et les influenceurs comme levier marketing

C7.4 Exploiter les moteurs de recherche pour faire du marketing (SEO, SEA)

C7.5 Définir l'expérience client et comprendre son implication dans le monde numérique (UX design)

C7.6 Utiliser un programme de fidélisation et de gestion de la relation client (e-CRM)

C8 - Data & innovation

Gérer de grandes quantités de données générées par les usages du numérique et intégrer les innovations

Compétences associées :

C8.1 Mesurer l'utilisation des outils numériques et comprendre leur usage grâce aux outils de mesure sur Internet

C8.2 Définir les indicateurs clés de performance et mettre en place un tableau de bord

C8.3 Étudier les évolutions technologiques et effectuer une veille

C8.4 Gérer de grandes quantités d'information (big data)

C8.5 Utiliser le cloud pour sauvegarder ou partager des fichiers

C9 - e-commerce

Acheter ou vendre sur Internet grâce aux différents sites et plateformes, en toute sécurité

Compétences associées :

C9.1 Acheter sur un site e-commerce

C9.2 Utiliser les plateformes e-commerce, les comparateurs et autres intermédiaires

C9.3 Choisir un moyen de paiement sur Internet

C9.4 Respecter la Loi Française au sujet du e-commerce

C9.5 Mettre en place les principes de l'e-merchandising

C9.6 Nouer et maintenir de bonnes relations commerciales avec un client

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Il est nécessaire de savoir utiliser un ordinateur ou une tablette, et de savoir lire.

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/12/2021

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

Site Internet : <https://alternativedigitale.com/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/2636/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	141
Parcours menés à terme	566
Taux d'achèvement	401 %
Période	02/2022 – 08/2023

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	5 389
Montant total engagé	8 067 767 €
Coût moyen par dossier	1 497 €
Durée moyenne	35 h
Période	01/2020 – 01/2022
France compétences	92 %
Reste à charge titulaire	4 %
France Travail	2 %
Entreprise	1 %
Régions	0 %
État	0 %
OPCO	0 %
Compte d'engagement citoyen	0 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.