

Certification RU Digital - Compétences et aptitudes digitales

RS2747 · RS · Publiée

L'essentiel

Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	31/12/2021

Certificateur(s)

SCIENTIFIC BRAIN TRAINING · SIRET : 43268142700030

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Tous les secteurs professionnels sont concernés.

Cette certification permet de mesurer et attester le niveau de compétences, expertises et aptitudes, digitales d'un salarié ou salarié en transition et de disposer d'une visibilité sur son niveau de culture digitale.

La transformation digitale des entreprises est un enjeu économique majeur quelque soit le secteur d'activité. Il est nécessaire pour les individus de connaître, développer et garder leurs compétences digitales à niveau et pour les entreprises de savoir mesurer, recruter, évaluer, former et se développer dans ce domaine sur la base d'un outil certifiant simple et fiable. Pour les demandeurs d'emploi c'est également un facteur majeur d'employabilité et de mobilité professionnelle.

A l'instar d'autres certifications sur des savoir indispensables (langues françaises et étrangères Bulats – Toeic-Voltaire, bureautiques - Tosa , socle de compétences ...), l'inscription à l'inventaire d'une certification portant sur les compétences digitales apparaît comme nécessaire au regard de l'évolution des besoins du monde professionnel. Cette certification de nature totalement transverse (tous les secteurs économiques sont concernés par la digitalisation) se positionne naturellement sur l'axe C de l'inventaire CNCP .

Le digital est devenu un enjeu majeur et incontournable de l'univers professionnel et cette certification en est la mesure.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Les 8 domaines d'expertise de la certification sont abordés chacun par 4 compétences et des sous-compétences

Compétences évaluées :

1. Culture web (Le web et ses interactions avec le monde non numérique)

Compétences :

- Maîtriser
- Coopérer
- Innover
- Remettre en cause

Sous-compétences :

- Connait le web et ses principes généraux
 - Fait le lien entre les usages opérationnels et les outils digitaux
 - Effectue de la veille sur les outils disruptifs
 - A un regard critique sur les usages et les enjeux digitaux
- #### 2. Data & IT (Les protocoles, architectures et langages informatiques)

Compétences :

- Maîtriser
- Coopérer
- Innover
- Remettre en cause

- Sous-compétences :
- Maîtrise les grands principes de la gestion de données et leurs enjeux
- Utilise les process de développement, de documentation et de recette
- S'informe régulièrement des innovations techniques et est doté d'une capacité à les mettre en œuvre
- Capacité à challenger les choix techniques et à optimiser le développement de projet

3. E-commerce (Les transactions, les promotions et la vente par les médias numériques)

Compétences :

- Maîtriser
- Coopérer
- Innover
- Remettre en cause
- Sous-compétences :
- Connait les principes de fonctionnement, les enjeux et les outils du E-commerce
- Interagir avec les équipes composant la mise en œuvre d'un projet e-commerce
- Identifie les meilleurs moyens de promotion et de webmarketing et les met en œuvre
- Réoriente un projet e-commerce en fonction des actualités du métier

4. Sécurité (La sécurité et la sûreté des informations)

Compétences :

- Maîtriser
- Coopérer
- Innover
- Remettre en cause
- Sous-compétences :
- Connait les principes de gestion de l'information, des réseaux et des outils pour assurer la sécurité des systèmes digitaux
- Met en œuvre les outils et les méthodes collectives pour respecter les règles de sécurisation des données
- S'informe continuellement pour maintenir les systèmes à un bon niveau de sécurité
- Identifie et anticipe les failles sécuritaires pour adapter les démarches de sécurité aux besoins opérationnels

5. Webdesign (Le graphisme, la mise en forme et le traitement des images)

Compétences :

- Maîtriser
- Coopérer
- Innover
- Remettre en cause

Sous-compétences :

- Maîtrise et est à l'aise avec les concepts et outils du webdesign
- Utilise en fonction des besoins les outils graphiques adéquats pour l'intégration des productions dans la chaîne de création digitale. S'informe des tendances digitales pour être force de proposition
- Crée de façon disruptive

6. At work (L'environnement de travail et le poste informatique avec ses principales fonctionnalités)

Compétences :

- Maîtriser
- Coopérer
- Innover
- Remettre en cause

Sous-compétences :

- Maîtrise son poste informatique et ses applicatifs
- Respecte les bons usages permettant la transmission de ses productions localement ou en ligne, le travail collaboratif, la sécurisation des données
- Ose et propose des approches innovantes pour organiser et optimiser son poste de travail et les outils digitaux
- Prend du recul sur les outils pour les améliorer

7. Communication (Les pratiques et moyens de circulation de l'information sur les réseaux)

Compétences :

- Maîtriser
- Coopérer

- Innover
- Remettre en cause

Sous-compétences :

- Connait les différents modes de communication digitaux
- Utilise efficacement les outils et applications de communication pour favoriser la coopération et le partage d'information
- Propose de nouvelles approches en matière de communication digitale
- Identifie les points de faiblesses des outils et des méthodes utilisés, capacité à mettre en œuvre le changement

8. Métiers (les évolutions des nouveaux métiers et des nouvelles fonctions liées au digital dans les entreprises et les organisations)

Compétences :

- Maîtriser
- Coopérer
- Innover
- Remettre en cause

Sous-compétences :

- Connait les nouveaux métiers digitaux et leurs impacts sur les structures en place
- Identifie et s'adresse aux bons interlocuteurs dans les organigrammes
- Perçoit les tendances sur l'évolution des fonctions et accompagne la transformation digitale des organisations
- A un regard critique sur les modes d'organisations à digitaliser

L'ensemble des 4 compétences et sous-compétences pour chacun des 8 domaines décrits précédemment est évalué.

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Utiliser un ordinateur.

Base légale

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

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.sbt-human.com/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/2747/>

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	618
Montant total engagé	973 604 €
Coût moyen par dossier	1 575 €
Durée moyenne	50 h
Période	01/2020 – 12/2021
France compétences	93 %
France Travail	5 %
Reste à charge titulaire	2 %

