



Cofinancé par
l'Union européenne

Présentation du Parkour Numerik'Up

Cette action est proposée dans le cadre de la mise en oeuvre du dispositif E-parkour pro, coordonné par la MEIF Paris-Saclay et cofinancé par la DRIEETS Ile-de-France, l'Agefiph et le FSE+

du 25 novembre au 20 décembre 2024

SOMMAIRE

1. Le projet
2. Présentation du Parcours Numerik'Up

Le projet

Le projet repose sur l'articulation entre le parcours d'insertion socioprofessionnelle du jeune et l'usage du numérique pour faciliter l'adhésion et sa mise en mouvement vers un projet individualisé, adapté à ses besoins et à ses capacités.

Portage par la [MEIF Paris-Saclay](#) < lien d'accès vers le site contenant des précisions sur notre territoire d'intervention et nos activités.

Public cible :

Jeunes NEET (ni en emploi, ni en formation, ni en stage) du territoire Paris-Saclay entre 16 et 25 ans, jusqu'à 29 ans si en situation de handicap, éligibles au [Contrat engagement Jeune - Jeune en rupture \(CEJ-JR\)](#) avec une priorité envers :

- les jeunes résidant en QPV (Chilly-Mazarin, Longjumeau, Massy et Les Ulis),
- les jeunes sans diplôme, déscolarisés,
- le public féminin en difficultés d'insertion, sous représenté dans le secteur du numérique
- les publics avec des conduites à risque dues notamment aux écrans ou en situation d'illectronisme.

Le Parkour Numerik'Up

Débloquer le potentiel des jeunes bénéficiaires et les accompagner vers la définition de leur projet professionnel

Les objectifs du Parkour Numerik'Up

1

Remobiliser

Les jeunes via une découverte active de 3 métiers numériques : game designer, graphiste, développeur web.

2

Débloquer

Le potentiel des jeunes participants en les éveillant à la culture numérique

3

Définir

Un projet professionnel en cohérence avec les appétences de chacun

Déroulé du Parkour Numerik'Up

Semaine 1 :

Le métier des concepteur
de jeu vidéo

Création d'un mini jeu
vidéo

3 heures par jour, 15
heures par semaine

Semaine 2 :

Le métier de graphiste

Création d'une
production graphique
(logo, bannière)

3 heures par jour, 15
heures par semaine

Déroulé du Parkour Numerik'Up

Semaine 3 :

Le métier de développeur web

Création d'une page internet en HTML/CSS

3 heures par jours, 15 heures par semaine

Semaine 4 :

Les compétences socio-professionnelles

Travail sur le CV, la lettre de motivation, le projet professionnel

3 heures par jour, 15 heures par semaine



SEMAINE 1

5 séances dédiées au Game Design

1. Le métier de game designer. Introduction à la programmation informatique via Declick
2. Les bases du langage Declick et les étapes de réalisation d'un jeu vidéo
3. Prototypage rapide d'un jeu vidéo sur la plateforme Declick
4. Personnalisation du jeu vidéo et débogage
5. Test et présentation des jeux

3 compétences mise en pratique

- Les phases de réalisation d'un logiciel
- Les bases d'un langage de programmation
- Résolution de problèmes



SEMAINE 2

5 séances dédiées au Graphisme

1. Le métier de graphiste dans le numérique . Introduction au logiciel libre choisi
2. Manipulation et exercices sur le logiciel Inkscape.
3. Production en groupe d'une affiche ou d'un logo du jeu vidéo réalisé pendant la semaine 1
4. Suite des travaux
5. Définition d'une charte graphique et présentation des logos

3 compétences mise en pratique

- Connaître la constitution d'une image numérique
- Concevoir et réaliser un logo avec le logiciel Inkscape
- Créativité



SEMAINE 3

5 séances dédiées au Développement Web

1. Le métier de développeur web, introduction au HTML et au CSS
2. Manipulation et exercices de HTML et CSS sur le logiciel Visual Studio Code
3. Production d'une page internet contenant présentant le jeu et le logo créé pendant les semaines 1 et 2, ses règles, ses objectifs et ses modalités d'exécution.
4. Finalisation de la production
5. Test et restitution finale

3 compétences mise en pratique

- Comprendre un langage à balises et le lien entre code source et rendu
- Compréhension de l'anglais technique
- Capacité d'adaptation



SEMAINE 4

5 séances d'accompagnement vers l'insertion

1. Positionnement sur une suite de parcours
2. Visite d'une entreprise ou d'une structure externe qui travaille dans le numérique
3. Travail collaboratif autour du CV
4. Pitch & Posture professionnelle
5. Présentation, restitution des jeunes (simulation d'entretien) et remise des "Passeports pour la réussite"*

3 compétences mise en pratique

- Savoir se présenter à l'oral
- Savoir écrire un CV en valorisant les compétences acquises
- Faire preuve d'autonomie et d'esprit critique



Le passeport pour la réussite

*Document tripartite, entre
le jeune, son prescripteur et
Colombbus*

- ▶ Souhaits de formation et projet d'avenir
- ▶ Compétences acquises
- ▶ Productions faites pendant le Parkour

Les outils



- Les compétences numériques des participants sont évaluées via la plateforme d'État Pix sur 5 compétences définies par le référentiel européen DigComp.
- Pendant la totalité de la durée du programme, Colombbus est en partenariat avec la plateforme Openclassroom : <https://openclassrooms.com/fr>
- Cette plateforme permet de suivre des modules en ligne et de récupérer des micro-certifications pendant toute la durée du programme (et uniquement pendant !)



Modalités d'orientation du public



positionnement des participants sur le formulaire d'inscription : [cliquez ici](#) ou sur [Local'Emploi](#)



vérification de l'éligibilité par la MEIF PS.



convocation à l'information collective de sélection, organisée le jeudi 7/11 de 10h30 à 12h30 dans les locaux de Place du Numérique, 9, avenue de France 91300 Massy.

MEIF PARIS SACLAY

Christelle HONORÉ

coordinatrice numérique

c.honore@meif.fr

07 65 18 71 10

COLOMBBUS

Hassiba OUCI

Chargée de territoire Essonne

ct91-mednum@colombbus.org

07 68 72 46 77

