

Mesdames les conseillères et Messieurs les conseillers, vous trouverez ci-après les éléments d'information sur le projet de signature de la convention d'habilitation d'Avignon Université comme centre certificateur PIX.

Convention Avignon Université -Groupement d'Intérêt Public Pix

<i>Présentation du Groupement d'Intérêt Public Pix :</i>	2
<i>Relations entre le GIP Pix et Avignon Université :</i>	2
<i>Place de Pix dans notre dispositif de formation :</i>	2
<i>Intérêts de la mise en œuvre de la certification pour notre établissement :</i>	3
<i>Coûts de mise en œuvre :</i>	3
<i>Ouverture du centre aux candidats extérieurs :</i>	4
<i>Certification possible des personnels d'Avignon Université :</i>	4
<i>Annexe 1 : Compétences Pix.....</i>	5

Présentation du Groupement d'Intérêt Public Pix :

PIX est un service numérique de l'État (service public en ligne) qui permet à toute personne de s'inscrire gratuitement sur pix.fr, à titre personnel, pour développer et auto évaluer ses compétences numériques, ainsi que faire certifier ses compétences.

Construit sur la base du référentiel européen DIGICOMP¹, Pix est aujourd'hui leader européen dans le développement des outils d'accompagnement à la formation et de certification.

Pix fait l'objet de portages en langue étrangère (anglais et espagnol).

Il y a 16 domaines de compétences numériques et il y aura jusqu'à 8 niveaux de compétences, permettant d'établir un score maximal de 1024 pix. Un niveau certifié dans un domaine crédite 8 pix (liste détaillée en annexe 1).

Pix propose aux établissements de l'enseignement supérieur d'utiliser les outils de back-office (dispositif Pix-Orga) afin d'organiser la montée en compétence des étudiants (proposition de parcours d'activités parmi les 16 compétences), puis, en tant que centre certificateur habilité, de contribuer à la certification des candidats (dispositif pix-certif)

Relations entre le GIP Pix et Avignon Université :

Après avoir désigné un correspondant pix pour l'Université (Thierry Valet), notre établissement a participé en tant qu'établissement pilote au dispositif de mise en place de la certification.

Aujourd'hui une convention d'utilisation de Pix Orga lie notre établissement au Gip Pix, qui nous permet de créer des parcours de formation, de les proposer à nos étudiants et de suivre leur progression.

Notre établissement a ensuite candidaté pour devenir centre certificateur Pix.

Place de Pix dans notre dispositif de formation :

Actuellement, Avignon Université est conventionné avec le GIP Pix pour l'utilisation de Pix Orga.

Cet outil a été utilisé en 2021-2022 et a permis de gérer 80 étudiants en semestre impair et 397 en semestre pair dans le cadre de deux UEO Pix1 et Pix2.

En 2022-2023 450 étudiants étaient pré-inscrits dès le deuxième jour d'ouverture des inscriptions en ligne. Initialement fixé à 350 places pour chaque UEO le quota de pix 1 a été depuis porté à 500.

Pix propose également des outils pour des développer et certifier des compétences numériques spécifiques à certains métiers et proposées aux étudiants de master .

- en « Droit » : une certification Pix+droit
- en formation aux métiers de l'enseignement : une certification Pix+edu

1 <https://oce.uqam.ca/digcomp-cadre-de-reference-europeen-competences-numeriques/>

- en formation aux métiers de la santé

Il est possible dans un bref délais d'utiliser Pix-Orga pour préparer à la certification les étudiants d'Avignon Université inscrits dans l'UFR Droit.

Intérêts de la mise en œuvre de la certification pour notre établissement :

Être centre certificateur permet de donner la possibilité à nos étudiants de se certifier sans supporter de charge financière, et à un coût raisonnable pour l'établissement détaillé ci-après.

Ils n'ont d'autres choix sinon que d'aller candidater dans un autre centre de certification en payant au maximum 45€

Coûts de mise en œuvre :

La certification des compétences numériques suppose d'encadrer la réalisation d'activités pix (de difficulté proche du niveau de positionnement du candidat) dans un environnement contrôlé (s'assurer de l'identité de la personne qui passe l'épreuve, surveillance pour éviter les fraudes ...).

Paramètres de coût variable :

- Une session de certification correspond à une date et une heure proposée à un certain nombre de candidats
- La durée de mobilisation des personnels surveillants est de 2 heures, à laquelle on peut ajouter 40 minutes pour les candidats bénéficiant d'un tiers temps.
- Le cahier des charges du centre de certification prescrit un surveillant par tranche de 20 étudiants.
- Les coûts administratifs de gestion d'une création de session sont évalués à 50 min.
- Le coût chargé d'heure de vacation administrative représente 18,71€.
- Nombre de sessions par an : 30 sessions de 20 candidats (projet de faire passer 600 étudiants par an proposé à pix pour les 3 prochaines années).

Le coût total pour faire passer 600 candidats internes s'élève alors à 1965 €

Paramètres de coût fixe :

- Référent Pix désigné dans l'établissement (accroissement de la charge de travail car il doit consacrer 4 jours à minima au développement de Pix (sur un plan pédagogique ou administratif) qui peuvent induire des frais de mission supplémentaires (de l'ordre de 500€ pour deux jours).
- Encadrement administratif :

Réponse aux demandes, gestion de la communication, en lien avec le référent Pix (le service d'appui du dispositif sera à déterminer, le personnel chargé de gestion administrative également, le temps de travail prévisionnel estimé est de 1/2 journée par semaine)

Ouverture du centre aux candidats extérieurs :

L'ouverture aux publics extérieurs, implique la perception d'une somme qui ne peut excéder 45 € et le re-versement au GIP Pix d'une somme de 10€.

L'accueil de candidats payants à hauteur de 3 sessions sur 30 permet de compenser les coûts variables, et au-delà de couvrir une partie des charges fixes.

Certification possible des personnels d'Avignon Université :

La convention habilitant Avignon Université lui donne également la possibilité de mettre en place des sessions dédiées à son personnel sans avoir de droits à verser au GIP Pix.

Annexe 1 : Compétences Pix

1. Informations et données

1.1. Mener une recherche et une veille d'information

Mener une recherche et une veille d'information pour répondre à un besoin d'information et se tenir au courant de l'actualité d'un sujet (avec un moteur de recherche, au sein d'un réseau social, par abonnement à des flux ou des lettres d'information, ou tout autre moyen).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Web et navigation ; Moteur de recherche et requête ; Veille d'information, flux et curation ; Evaluation de l'information ; Source et citation ; Gouvernance d'internet et ouverture du web ; Abondance de l'information, filtrage et personnalisation ; Recul critique face à l'information et aux médias ; Droit d'auteur.

1.2. Gérer des données

Stocker et organiser des données pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion (avec un gestionnaire de fichiers, un espace de stockage en ligne, des tags, des classeurs, des bases de données, un système d'information, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Dossier et fichier ; Stockage et compression ; Transfert et synchronisation ; Recherche et méta-données ; Indexation sémantique et libellé (tag) ; Structuration des données ; Système d'information ; Localisation des données et droit applicable ; Modèles et stratégies économiques ; Sécurité du système d'information.

1.3. Traiter des données

Appliquer des traitements à des données pour les analyser et les interpréter (avec un tableur, un programme, un logiciel de traitement d'enquête, une requête calcul dans une base de données, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Données quantitatives, type et format de données ; Calcul, traitement statistique et représentation graphique ; Flux de données ; Collecte et exploitation de données massives ; Pensée algorithmique et informatique ; Vie privée et confidentialité ; Interopérabilité

2. Communication et collaboration

2.1. Interagir

Interagir avec des individus et de petits groupes pour échanger dans divers contextes liés à la vie privée ou à une activité professionnelle, de façon ponctuelle et récurrente (avec une messagerie électronique, une messagerie instantanée, un système de visio-conférence, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Protocoles pour l'interaction ; Modalités d'interaction et rôles ; Applications et services pour l'interaction ; Vie privée et confidentialité ; Identité numérique et signaux ; Vie connectée ; Codes de communication et netiquette

2.2. Partager et publier

Partager et publier des informations et des contenus pour communiquer ses propres productions ou opinions, relayer celles des autres en contexte de communication publique (avec des plateformes de partage, des réseaux sociaux, des blogs, des espaces de forum et de commentaire, des CMS, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Protocoles et modalités de partage ; Applications et services pour le partage ; Règles de publication et visibilité ; Réseaux sociaux ; Liberté d'expression et droit à l'information ; Formation en ligne ; Vie privée et confidentialité ; Identité numérique et signaux ; Pratiques sociales et participation citoyenne ; e- Réputation et influence ; Ecriture pour le web ; Codes de communication et netiquette ; Droit d'auteur

2.3. Collaborer

Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, co-produire des ressources, des connaissances, des données, et pour apprendre (avec des plateformes de travail collaboratif et de partage de document, des éditeurs en ligne, des fonctionnalités de suivi de modifications ou de gestion de versions, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Modalités de collaboration et rôles ; Applications et services de partage de document et d'édition en ligne ; Versions et révisions ; Droits d'accès et conflit d'accès ; Gestion de projet ; Droit d'auteur ; Vie connectée ; Vie privée et confidentialité

2.4. S'insérer dans le monde numérique

Maîtriser les stratégies et enjeux de la présence en ligne, et choisir ses pratiques pour se positionner en tant qu'acteur social, économique et citoyen dans le monde numérique, en lien avec ses règles, limites et potentialités, et en accord avec des valeurs et/ou pour répondre à des objectifs (avec les réseaux sociaux et les outils

permettant de développer une présence publique sur le web, et en lien avec la vie citoyenne, la vie professionnelle, la vie privée, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Identité numérique et signaux ; e-Réputation et influence ; Codes de communication et netiquette ; Pratiques sociales et participation citoyenne ; Modèles et stratégies économiques ; Questions éthiques et valeurs ; Gouvernance d'internet et ouverture du web ; Liberté d'expression et droit à l'information

3. Création de contenu

3.1. Développer des documents textuels

Produire des documents à contenu majoritairement textuel pour communiquer des idées, rendre compte et valoriser ses travaux (avec des logiciels de traitement de texte, de présentation, de création de page web, de carte conceptuelle, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Applications d'édition de documents textuels ; Structure et séparation forme et contenu ; Illustration et intégration ; Charte graphique et identité visuelle ; Interopérabilité ; Ergonomie et réutilisabilité du document ; Accessibilité ; Droit d'auteur

3.2. Développer des documents multimédia

Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations majoritairement textuelles ou créer une oeuvre transformative (mashup, remix, ...) (avec des logiciels de capture et d'édition d'image / son / vidéo / animation, des logiciels utiles aux pré-traitements avant intégration, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Applications d'édition de documents multimédia ; Capture son, image et vidéo et numérisation ; Interopérabilité ; Accessibilité ; Droit d'auteur ; Charte graphique et identité visuelle

3.3. Adapter les documents à leur finalité

Adapter des documents de tous types en fonction de l'usage envisagé et maîtriser l'usage des licences pour permettre, faciliter et encadrer l'utilisation dans divers contextes (mise à jour fréquente, diffusion multicanale, impression, mise en ligne, projection, etc.) (avec les fonctionnalités des logiciels liées à la préparation d'impression, de projection, de mise en ligne, les outils de conversion de format, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Licences ; Diffusion et mise en ligne d'un document Ergonomie et réutilisabilité du document ; Ecriture pour le web ; Interopérabilité ; Accessibilité ; Vie privée et confidentialité

3.4. Programmer

Ecrire des programmes et des algorithmes pour répondre à un besoin (automatiser une tâche répétitive, accomplir des tâches complexes ou chronophages, résoudre un problème logique, etc.) et pour développer un contenu riche (jeu, site web, etc.) (avec des environnements de développement informatique simples, des logiciels de planification de tâches, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Algorithme et programme ; Représentation et codage de l'information ; Complexité ; Pensée algorithmique et informatique ; Collecte et exploitation de données massives ; Intelligence artificielle et robots

4. Protection et sécurité

4.1. Sécuriser l'environnement numérique

Sécuriser les équipements, les communications et les données pour se prémunir contre les attaques, pièges, désagréments et incidents susceptibles de nuire au bon fonctionnement des matériels, logiciels, sites internet, et de compromettre les transactions et les données (avec des logiciels de protection, des techniques de chiffrement, la maîtrise de bonnes pratiques, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Attaques et menaces ; Chiffrement ; Logiciels de prévention et de protection ; Authentification ; Sécurité du système d'information ; Vie privée et confidentialité

4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

Maîtriser ses traces et gérer les données personnelles pour protéger sa vie privée et celle des autres, et adopter une pratique éclairée (avec le paramétrage des paramètres de confidentialité, la surveillance régulière de ses traces par des alertes ou autres outils, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Données personnelles et loi ; Traces ; Vie privée et confidentialité ; Collecte et exploitation de données massives

4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

Prévenir et limiter les risques générés par le numérique sur la santé, le bien-être et l'environnement mais aussi tirer parti de ses potentialités pour favoriser le développement personnel, le soin, l'inclusion dans la société et la qualité des conditions de vie, pour soi et pour les autres (avec la connaissance des effets du numérique sur la santé physique et psychique et sur l'environnement, et des pratiques, services et outils numériques dédiés au bien-être, à la santé, à l'accessibilité).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Ergonomie du poste de travail ; Communication sans fil et ondes ; Impact environnemental ; Accessibilité ; Vie connectée ; Capteurs ; Intelligence artificielle et robots ; Santé ; Vie privée et confidentialité

5. Environnement numérique

5.1. Résoudre des problèmes techniques

Résoudre des problèmes techniques pour garantir et rétablir le bon fonctionnement d'un environnement informatique (avec les outils de configuration et de maintenance des logiciels ou des systèmes d'exploitation, et en mobilisant les ressources techniques ou humaines nécessaires, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Panne et support informatique ; Administration et configuration ; Maintenance et mise à jour ; Sauvegarde et restauration ; Interopérabilité ; Complexité

5.2. Construire un environnement numérique

Installer, configurer et enrichir un environnement numérique (matériels, outils, services) pour disposer d'un cadre adapté aux activités menées, à leur contexte d'exercice ou à des valeurs (avec les outils de configuration des logiciels et des systèmes d'exploitation, l'installation de nouveaux logiciels ou la souscription à des services, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Histoire de l'informatique ; Informatique et matériel ; Logiciels, applications et services ; Système d'exploitation ; Réseau informatique ; Offre (matériel, logiciel, service) ; Modèles et stratégies économiques