

Sujet de société
5 secteurs d'activités transformés par le numérique

PAGES 04 - 05

Motion designer
Artiste ou technicien ?

PAGE 06

Organisation
Savoir pour quel métier du numérique je suis fait.e

PAGE 07

Vu sur le web
Le numérique au secours de la culture

PAGE 08



day-click
by syntec numérique

LE JOURNAL DES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE

NOV
2020

N°21

RÉDAC' CHEF
DU JOUR
Lucie Delattre
en 4ème
à Marcq Institution



ET SI ON SE CHANGEAIT LES IDÉES ?

Voyager... grâce aux photos de rêve postées sur Insta. Retrouver tes amis... sur leurs serveurs Discord. Se faire une séance ciné... en bingeant The Queen's Gambit sur Netflix. La période est difficile en ce moment, particulièrement pour les ados et jeunes adultes. Dans l'environnement terne de nos vies confinées, le divertissement numérique a mis de la couleur et des sensations fortes et a su égayer nos journées. Mais sais-tu quels métiers se cachent derrière le jeu vidéo, les réseaux sociaux ou la réalité virtuelle ? Quelles formations mènent à ces métiers ? Nous faisons avec toi le point sur l'ampleur du phénomène et les débouchés qu'il propose !

LIRE PAGES 02-03

Édito

JOINDRE L'UTILE À L'AGRÉABLE

Joindre l'utile à l'agréable, c'est l'une des aspirations - légitime - des jeunes collégiens et lycéens, lorsqu'ils réfléchissent à leur orientation. C'est aussi un horizon professionnel réaliste, pour tous ceux qui s'engageront dans l'un des parcours qui les mènera vers un métier du numérique. Car les secteurs les plus prisés des jeunes, comme la communication, le luxe, l'automobile, le tourisme, la banque, la culture sont tous transformés par le numérique, avec de nombreuses créations d'emplois à la clé (p.04-05 ; p.08). Mais aussi parce qu'on y trouve des métiers-passion, tels ceux du divertissement - jeu vidéo et e-sport en tête - (p.02-03) ou comme celui de motion designer, que nous détaillons dans notre fiche métier (p. 06). Un premier pas consiste à identifier pour quelle famille de métiers l'on est fait (p.07) sans idée préconçue, sans se poser trop de limites !

Pour l'équipe du journal Day-Click, joindre l'utile à l'agréable c'est proposer du contenu de qualité dans une mise en page attractive et faire des choix de sujets adaptés aux goûts de nos lecteurs. C'est aussi vouloir aller plus loin dans cette démarche, en fédérant autour du journal une communauté d'élèves, de professeurs, de responsables de l'orientation et des CDI. Vous recevez nouvellement le Day-Click dans vos établissements et nous aimerions mieux vous connaître. A cet effet, une adresse mail vous est dédiée (cf encadré ci-contre). Elle vous permet de nous suggérer des idées de sujet et de partager avec l'équipe du journal les projets montés autour du numérique dans votre établissement. Chaque mois, nous voulons donner de la visibilité à ces projets. Alors faites-vous connaître, usez de cette adresse, nous attendons vos messages !

Caroline Fouquet - Rédactrice en chef

PARTICIPEZ AU PROCHAIN NUMÉRO !

Vous êtes professeur, responsable du CDI, conseiller d'orientation, élève ? Votre classe ou votre établissement travaille sur projet lié au numérique ? Contactez-nous pour en parler dans notre prochain numéro !
contact@ledayclick.fr

LE NUMÉRIQUE RÉVOLUTIONNE LE DIVERTISSEMENT

Q u'aimes-tu faire quand tu as du temps libre ? Surfer sur les réseaux sociaux, jouer en réseau ou regarder des vidéos sur YouTube figurent sûrement dans ta réponse ! Car le numérique occupe désormais une place de premier plan dans nos loisirs. Quels métiers se cachent derrière ?



Quand divertissement rime avec numérique



Regarder des clips de musique, « binger » (regarder à la suite plein d'épisodes) des tutos, rire devant les vidéos postées par **Cyprien** ou **Norman**, suivre les vlogs (carnets de vie vidéo) de **Casey Neistat** ou Léna Situation, se détendre avec une vidéo d'ASMR ou de slime... Avec ses vidéos très diversifiées et accessibles à tout moment, YouTube concurrence sérieusement la télévision, tout comme Netflix. Et les réseaux sociaux ne sont pas en reste. Chaque jour, 140 millions de tweets sont postés sur Twitter, 250 millions de stories publiées sur Instagram, 300 millions de photos téléchargées sur Facebook, 3 milliards de snaps créés sur Snapchat et 43 milliards de messages envoyés par Whatsapp ! (source : VisionaryMarketing.com). S'y ajoutent les 800 millions d'utilisateurs actifs de TikTok, cette plateforme de vidéos rigolotes qui connaît un très grand succès ! Ces chiffres impressionnants montrent qu'autant que des modes de communication privilégiés avec nos proches, les réseaux sociaux sont devenus l'un de nos divertissements favoris.



Le jeu vidéo, phénomène culturel

Fifa, Fortnite, League of Legends, World of Warcraft... 51 % des Français déclarent jouer régulièrement aux jeux vidéo. Le gaming caracole en tête de l'industrie du secteur culturel et donne naissance à de nouvelles formes de divertissement. Ainsi, sur la plateforme Twitch, des millions de « **viewers** » (spectateurs) regardent la retransmission en direct de parties de jeux vidéo par des as de la manette, des « **streamers** » du monde entier qui se filment en train de jouer. Une vraie télé alternative ! Le « **e-sport** » la pratique des jeux vidéo compétitifs où le joueur affronte, seul ou en équipe, d'autres joueurs, explose ces dernières années. Les grandes compétitions en public remplissent des stades entiers. Elles sont aussi retransmises en direct et suivies par des millions de fans sur Internet, mais aussi sur des chaînes comme Canal + et Beln Sport. Le e-sport a même sa rubrique d'informations dédiée sur lequipe.fr, avec les résultats des compétitions !

YouTubeur, streamer : vers une professionnalisation ?



Ninja, l'un des streamers les plus connus de la planète, compte 24 millions d'abonnés sur Youtube et 15 millions de followers sur Twitch. Du côté des YouTubeurs, **Squeezie**, le premier Français, affiche 15 millions d'abonnés sur YouTube et près de 7 millions sur Instagram ! Autant dire que ces YouTubeurs et champions de e-sport sont de véritables stars, des influenceurs que les entreprises rémunèrent pour donner de la visibilité à leurs produits (jeux vidéo, matériel informatique, vêtements, etc.). Côté e-sport, des équipes professionnelles se créent : les champions signent un contrat, s'entraînent pour améliorer leurs performances, sont suivis par des coaches, des analystes stratégiques et des médecins ! Un statut de joueur professionnel a même été créé. Ce succès attire les jeunes, de plus en plus nombreux à vouloir devenir **YouTubeur** ou **pro gamer**, imaginant pouvoir atteindre facilement célébrité et richesse en s'amusant. Mais attention, rares sont ceux qui réussissent à vivre de ces activités ! Des milliers de vidéastes et de joueurs se lancent sans succès chaque année.

REDAC'CHEF D'UN JOUR

Sur mon temps libre, j'échange avec mes amis sur Whatsapp, je vais sur Instagram, Snapchat, TikTok et Youtube. Mais je ne fais pas que regarder ce qui s'y passe, car très vite, ça me donne envie de faire du montage, je me sers beaucoup de iMovie et Perfect Video !

Faire de sa passion son métier



Heureusement, des voies plus sûres existent pour devenir un acteur de l'industrie du divertissement numérique. Chez les éditeurs de jeux vidéo, on recherche des professionnels de la création (**scénaristes** pour définir l'histoire et les personnages, **game designers** pour fixer les règles et mécanismes du jeu, **level designers** pour gérer les niveaux de difficultés), des spécialistes de la réalisation (**infographistes**, **animateurs 3D**, **sound designers**), et de la technique (**développeurs**, **testeurs**...). S'y ajoutent les métiers du **marketing**, de l'**événementiel**, de la **publicité** spécialisée. Derrière les réseaux sociaux, oeuvrent notamment des **webdesigners** et **UX designers** pour penser les fonctionnalités et l'interface de l'application, des **développeurs** pour les traduire en code informatique, et des équipes **marketing** pour les mettre en avant sur les stores. Le secteur de l'e-sport recrute quant à lui des **managers game event** pour organiser les compétitions, des **community managers** pour promouvoir l'événement sur les réseaux sociaux, des **chefs de produits**, des **journalistes**, des **régisseurs**, des **monteurs** et **vidéastes** pour assurer la retransmission en live. Les métiers techniques comme ceux des **réseaux** et de la **cybersécurité** ou des **bases de données** sont essentiels dans tous les secteurs. Autant d'opportunités de transformer sa passion en projet professionnel !

Se former aux métiers du divertissement numérique

Pour travailler dans le secteur, les voies de formation sont multiples. Parmi elles : des BTS en 2 ans après le bac, des BUT, bachelors ou licences pro en 3 ans, des masters ou diplômes à bac + 5. Les écoles d'ingénieurs, d'informatique, des métiers du web mais aussi les écoles d'art, de jeux vidéos ou de communication offrent des formations variées. Des cursus plus spécifiquement dédiés à l'e-sport et au gaming émergent, comme la **Gaming Business School**, la **Paris Gaming School** ou **XP**, qui forment au droit, au management, à l'événementiel, au graphisme... S'il n'existe pas de formation préparant spécifiquement à devenir YouTubeur (puisqu'on le répète, il ne s'agit pas d'un métier à proprement parler), se former à l'audiovisuel ou au marketing digital peut être un atout pour ceux qui veulent tenter leur chance.



Les comptes à suivre :

Squeezie.
YouTubeur français ayant le plus d'abonnés, Squeezie est LE phénomène des influenceurs jeux vidéos, connu désormais pour ses vidéos humoristiques. A suivre notamment : ses vidéos sur les coulisses de la création d'un jeu vidéo ou les secrets du succès sur YouTube

Gotaga.
Meilleur joueur Français aux yeux de la communauté gaming, ce spécialiste de Call of Duty titré à plusieurs reprises, fait partie des gamers ayant obtenu le statut de joueur professionnel en France.



Tu rêves de faire du divertissement numérique ton métier ? Voici quelques conseils du Day-Click pour réussir ton projet :

Développer sa culture web et sa connaissance de l'univers du jeu vidéo en pratiquant beaucoup : dans cet univers de passionnés, c'est indispensable !

Créer son portfolio en ligne ou un site web pour présenter ses réalisations

Travailler son anglais : ces métiers l'utilisent tout le temps, à l'écrit comme à l'oral

Conseils du **Day-Click**

Construire et entretenir son réseau dès l'école, via des stages et des expériences

Miser sur des compétences techniques recherchées : programmation, infographie, communication, marketing, montage vidéo...

La vidéo métiers à visionner

Découvre avec Doc Seven les 7 étapes de création d'un jeu vidéo et pars à la rencontre de ceux qui les font en entrant dans les coulisses d'Ubisoft. Passionnant !



<https://bit.ly/metiervideo>

Sites web & Applis incontournables

www.afjv.com
Sur le site de l'Agence française pour le jeu vidéo, vous trouverez à la fois l'actualité du jeu vidéo et du multimédia, des offres de stages et d'emploi et un annuaire des formations... des données utiles pour affiner son projet pro !

www.gaming-jobs.fr
Des fiches métiers, des interviews de pro du secteur et même des tuto pratiques et stratégiques comme « Comment bien choisir sa formation en e-sport », « Comment bien gérer ses réseaux sociaux en 6 points », « Comment gagner de l'argent sur Twitch » : cette plateforme de recrutement dédiée au jeu vidéo et à l'e-sport est une mine d'informations pour ceux qui souhaitent se lancer dans le secteur.

www.twitch.tv
Plongée dans la culture du jeu vidéo qui ne cesse d'innover avec ce service de streaming vidéo qui diffuse en direct des jeux vidéo et les compétitions d'e-sport.

144 minutes

Nous passons chaque jour en moyenne 144 minutes, soit 2h22, sur les plateformes et réseaux sociaux. Preuve que le numérique est bien devenu une source essentielle de divertissement

(Source : broadbandsearch.net).

Réalité virtuelle : plonger dans le divertissement

La généralisation des casques VR (virtual reality,) ces écrans 3D qui donnent à l'utilisateur la sensation de s'immerger dans un environnement virtuel, révolutionne le divertissement. Largement utilisée dans les jeux vidéos pour offrir des expériences beaucoup plus fortes en donnant au joueur l'impression de vivre la scène et d'en être un acteur, la VR fait aussi des merveilles dans le cinéma qui s'en empare pour projeter le spectateur au cœur d'une éruption volcanique ou dans l'histoire antique. Un musée d'art contemporain virtuel, le MAC VR 3D, a même vu le jour : construit en 3D, il présente des expositions en réalité virtuelle visibles à travers Internet et/ou un casque de VR. Quant aux parcs d'attraction, ils combinent montagnes russes, simulations de vol et casques de VR pour des sensations décuplées. Des expériences immersives et interactives, du plaisir garanti !

Sujet de société

5 SECTEURS D'ACTIVITÉS TRANSFORMÉS PAR LE NUMÉRIQUE

Objets connectés, datas, réalité virtuelle, cloud... Ces innovations transforment nos modes de vie et le fonctionnement des entreprises du secteur du numérique et de tous les domaines. Tour d'horizon de 5 secteurs d'activités prisés des jeunes que le numérique révolutionne.



#1

LA COMMUNICATION

Qu'il s'agisse de format, de message ou de support, toutes les dimensions de la communication des entreprises ont été transformées. L'affichage publicitaire sur un **écran digital dynamique** révolutionne la publicité en permettant de communiquer des milliers d'informations en une journée sur les produits d'une marque. Finie, la traditionnelle communication descendante de l'entreprise au client : sur les **réseaux sociaux**, les entreprises créent leurs comptes pour entretenir une relation plus directe et interactive avec leurs clients. En seulement quelques secondes, une information peut ainsi circuler à travers le monde, et grâce aux **chatbots**, les clients peuvent obtenir la réponse à leur question 24 h sur 24. Facebook, Youtube, et même Twitch, TikTok, et Fortnite sont devenus des supports pour les annonceurs qui y publient des publicités et nouent des partenariats avec des influenceurs. Autant d'opportunités pour les entreprises de gagner en sympathie et visibilité ! Chacun de ces services permet également de collecter des informations sur les habitudes et attentes des utilisateurs, ouvrant la possibilité d'envoyer des messages adaptés à la cible, pour des conseils et des publicités ultra-personnalisés, et donc plus efficaces.



L'engagement sociétal.

La grande tendance est à la communication des entreprises sur leurs engagements sociaux et environnementaux. Et pour cause : selon une étude mondiale, 24 % des Européens âgés de 18 à 24 ans sont plus susceptibles d'acheter une marque s'ils reçoivent des informations sur la manière dont cette marque s'implique dans des initiatives durables, environnementales ou caritatives (Infobip 2020). Une tendance qui devrait s'accroître, donc !

#2 LE LUXE

Alors que l'identité du luxe repose sur l'exclusivité, la rareté et la perfection, le numérique vise l'instantanéité et l'accessibilité au plus grand nombre. Et pourtant, ces deux opposés ont fini par se rencontrer ! Les marques de luxe se sont lancées dans la vente sur des sites e-commerce et utilisent les réseaux sociaux pour communiquer : une révolution pour un secteur dans lequel l'image de marque était jusque-là rigoureusement maîtrisée. Elles nouent notamment des partenariats avec des influenceurs pour faire la promotion de leurs produits sur les réseaux sociaux et toucher un public plus jeune. Pour s'adapter à l'instantanéité de nos sociétés numériques où les nouvelles collections sont diffusées au monde entier via les applis de streaming et les réseaux sociaux, des marques de luxe ont décidé de mettre en vente leurs collections aussitôt après le défilé et non plus six mois plus tard comme cela se fait traditionnellement !

L'INNOVATION À SUIVRE !

Le phygital.

Il consiste à entremêler monde physique et monde digital pour proposer au consommateur un service de vente personnalisé... de luxe ! Grâce aux outils **analytics**, le client reçoit des recommandations personnalisées, sur Internet mais aussi dans le point de vente, où le wifi connecté à son compte client, le reconnaît et affiche, dans les vitrines interactives ou les cabines d'essayage connectées, des produits qui lui correspondent ! Certaines marques proposent de personnaliser leurs produits : en ligne ou en magasin via une tablette, le client peut définir la taille, la couleur, les formes et visualiser le produit avant de le commander. Grâce à la réalité augmentée, il peut même l'essayer virtuellement !

20%

Le chiffre d'affaires mondial réalisé par le secteur du luxe dans l'e-commerce n'est que de 8 % mais il devrait atteindre 20% d'ici 2025 (Source : étude BCG).



COMPTE À SUIVRE : LE COMPTE INSTAGRAM D'OLIVIER ROUSTAING.

Ce jeune créateur de la maison Balmain est l'un des maîtres de la communication de luxe sur les médias sociaux. Stories régulières, images off et accès privilégié... il joue avec les codes d'Instagram qu'il maîtrise à la perfection !



#3

L'AUTOMOBILE

Caméra de recul, régulateur de vitesse, smartphone communicant avec le système multimédia embarqué d'un véhicule et permettant d'afficher **Waze** et autres applications sur son tableau de bord... Autant de technologies innovantes que la révolution numérique a permis aux constructeurs automobiles de concevoir avec pour objectifs de favoriser le confort et la sécurité des automobilistes. Certains véhicules chez **Mercedes** ou **Volkswagen** proposent même à leur conducteur des expériences de réalité augmentée, projetant en 3D dans l'habitacle de la voiture les situations potentiellement dangereuses de leur environnement ! Par ailleurs, les géants de l'automobile proposent à leurs clients des rappels de révision dans leur application mobile ou sur leur site ainsi que divers tutoriels pour la vérification du niveau d'huile, le changement de roue ou de batterie, et l'établissement de diagnostics. Des services rendus aux clients pour les fidéliser.

VIVE L'ÉCONOMIE COLLABORATIVE !

Blablacar, Drivy, Free2Move... Internet transforme notre utilisation de la voiture, avec la multiplication de plateformes de covoiturage, de partage de voiture, de location entre particulier. Des initiatives bonnes pour la planète !

REDAC'CHEF D'UN JOUR

J'ai pu découvrir les métiers du numérique appliqués à différents secteurs d'activité grâce au Kit Pédagogique #liennumerique bit.ly/kitpedagonum

L'INNOVATION À SUIVRE !

La voiture 100% autonome.

Le rêve de créer une voiture qui se conduit toute seule, à l'aide d'un robot : les géants de l'automobile et du numérique y travaillent depuis plusieurs années. L'arrivée de la 5G pourrait donner un coup d'accélérateur en permettant aux véhicules de communiquer entre eux quasiment en temps réel, et donc de s'informer des accidents, du trafic, etc.



#4

LA BANQUE-ASSURANCE

La révolution numérique bancaire est en marche, notamment impulsée par l'arrivée des **FinTechs**, des start ups qui utilisent les nouvelles technologies pour créer des services financiers innovants. Désormais, toutes les banques traditionnelles proposent à leurs clients de gérer leurs comptes en ligne via un site internet ou une application mobile dédiée. Cela permet aux conseillers bancaires de dégager du temps pour se concentrer sur des missions à plus haute valeur ajoutée. Les sociétés d'assurance, de leur côté, analysent les demandes soumises aux moteurs de recherche ainsi que les activités sur les réseaux sociaux pour envoyer spontanément au client une offre susceptible de l'intéresser ; par exemple, à un internaute qui compare des crédits immobiliers, elles peuvent envoyer un devis pour une assurance de prêt qu'il pourra inclure dans ses calculs.



Les robots conseillers.

Grâce à l'intelligence artificielle, ces logiciels s'appuient sur des algorithmes et l'analyse de **big data** pour guider un client dans la simulation du financement d'un projet immobilier. Les robots conseillers peuvent même orienter les particuliers vers les achats ou les ventes à réaliser !

#5

LE TOURISME

Avant, pendant, après : le numérique transforme toutes les étapes d'un voyage, au point que l'on parle désormais de « e-tourisme ». Pour trouver une inspiration de destination, les agences de voyage et leurs catalogues sont souvent remplacés par un tour sur les **réseaux sociaux** et les **sites de voyage**. Puis cap sur les **comparateurs** de vols et d'hôtel pour visualiser en quelques clics les prix proposés par les différentes compagnies, avant de réserver, de plus en plus souvent en ligne, son billet d'avion et son logement. Une fois sur place, des tas d'**applications pratiques** facilitent la vie, comme GetYourGuide, grâce à laquelle on peut réserver des visites, télécharger et présenter ses billets sur son smartphone. Si vous passez par l'Office de tourisme pour des conseils personnalisés, des **bornes tactiles** et des **supports interactifs** enrichissent votre recherche d'informations. En voyage, la tentation est grande de partager nos découvertes, et nous sommes nombreux à publier nos photos de vacances sur Facebook, Whatsapp et Instagram, et à rédiger des commentaires sur nos bonnes ou mauvaises expériences. Pour s'adapter, les acteurs de l'industrie touristique ont investi les réseaux sociaux et publient des vidéos et photos, répondent aux commentaires et nouent des partenariats avec des influenceurs qui donnent de la visibilité à la destination.



LA TECHNOLOGIE, BIENTÔT GUIDE DE VOYAGE ?

Des applications basées sur l'intelligence artificielle et le **big data** qui proposeraient au voyageur un projet sur-mesure, en fonction de ses habitudes de consommation, de ses interventions sur les réseaux sociaux : c'est le futur du tourisme connecté ! Et le public semble mûr : d'après un sondage mené par Booking, 59 % des sondés sont prêts à faire confiance à la technologie pour des conseils d'expériences inédites.

L'INNOVATION À SUIVRE !

L'agence de voyage immersive et interactive



De plus en plus de clubs de vacances et d'hôtels utilisent les casques de réalité virtuelle pour plonger les futurs touristes dans des paysages de rêve ou un village vacances comme s'ils y étaient déjà... Un bon moyen de les aider dans leur recherche de destinations, et de leur donner envie de réserver immédiatement !

Fiche métier

MOTION DESIGNER

Littéralement « concepteur de mouvement », le ou la **motion designer** est un graphiste qui manie avec dextérité les techniques d'animation : 3D, effets spéciaux ou sonores... pour réaliser une publicité, une vidéo de présentation ou bien un clip musical. A la croisée de la technique et de la créativité, ce métier nécessite de maîtriser un ensemble de logiciels qui permettent de donner corps à son imagination !

Artiste ou technicien ?

- Pour créer des contenus audiovisuels et interactifs, le **motion designer** transforme d'abord une idée en **moodboard**, qui décline ses inspirations graphiques, puis en véritable scénario, ou **storyboard**. Comme au cinéma, il s'agit de définir l'ensemble des plans que contiendra l'animation : c'est le moment de laisser libre cours à sa créativité !
- Dans un second temps, place à la réalisation technique qui peut impliquer de la vidéo, de l'animation de texte ou d'image, ou même des aspects sonores. Pour cela, le motion designer fait appel à l'un des nombreux logiciels qu'il maîtrise : **Photoshop**, **Illustrator** ou **InDesign** pour le traitement des images fixes, **After effects** pour les effets vidéo, **Cinema 4D** ou **3DS** pour la conception en 3D ou encore **Premiere** ou **FinalCut** pour le montage.

Salarié ou indépendant ?

- Intégré dans une équipe créative avec des professionnels de l'image, du son ou du développement, le **motion designer** travaille le plus souvent dans des agences de communication ou des studios de création ou de production. Il arrive aussi parfois que des entreprises produisant beaucoup de contenus l'embauchent directement.
- Aujourd'hui, de plus en plus de **motion designers** s'installent à leur compte et travaillent de façon indépendante pour plusieurs clients, agences ou entreprises. Cela permet de varier le type de projets réalisés, mais c'est loin d'être toujours facile... Surtout lorsqu'on débute !



Diplômé ou autodidacte ?

- Plusieurs écoles d'arts appliqués (**ENSAD**, **Gobelins**, **Estienne**, **Emile Cohl**, **Supinfocom**...) proposent des cursus dédiés en trois, quatre ou cinq ans. Il est aussi possible de cumuler un BTS ou DUT dans le domaine du numérique, avec une spécialisation en design graphique dans un second temps.
- Dans ce métier, ce qui compte avant tout est la qualité des réalisations que l'on est capable de présenter. Il est donc en théorie possible d'apprendre par soi-même, bien que cela prenne beaucoup de temps.
- **Motion designer** est une profession passionnante mais très exigeante, car il est nécessaire de continuer à se former, même une fois lancé, afin de parfaire sa maîtrise des logiciels qui évoluent régulièrement.

REDAC'CHEF D'UN JOUR

Je ne connaissais pas ce métier et j'adore ! Je me dis que ça pourrait être un métier pour moi, car faire des montages, jouer avec les transitions, les accélérés, les ralentis, la musique, j'adore ça ! Je suis d'ailleurs sur Insta EIMotion, un compte qui présente des vidéos très stylées et je connais une application qui permet de faire du motion design : STOVI

UNE VIDÉO D'ANIMATION OSCARISÉE

Le motion design est apparu sur le devant de la scène en 2010, lorsque le court-métrage Logorama, animation entièrement composée de logos, avait reçu un Oscar et un César pour la qualité de sa narration et de son graphisme. Dix ans plus tard, la vidéo est toujours impressionnante. On peut la voir ici, avec des sous-titres français :

bit.ly/dayclickmotion

ORGANISATION**SAVOIR POUR QUEL
MÉTIER DU NUMÉRIQUE
JE SUIS FAIT.E**

Pour toi, travailler dans le numérique rime forcément avec technique et « geek » ? Voici une opportunité d'élargir ta vision de ces emplois d'avenir ! Car le numérique rassemble plus de 80 métiers, recouvrant une grande diversité d'activités et de modes d'exercice. Parmi eux, figure peut-être le métier de tes rêves...

Pour bien choisir son métier, il faut d'abord se connaître, identifier ce qui nous motive et comment on fonctionne.

**Les questions
à se poser****COMMENCE PAR T'OBSERVER
DANS TA SCOLARITÉ :**

quelles matières préfères-tu ? Te sens-tu plus à l'aise dans la manipulation de chiffres, dans la création visuelle, dans

l'utilisation des mots, dans les travaux pratiques ? As-tu besoin d'être seul.e pour travailler ou es-tu plus stimulé.e par le travail de groupe ? Quand tu réalises un projet en groupe, endosses-tu plus facilement le rôle de celui qui organise le travail, de celui qui communique les résultats, de celui qui donne une forme originale au travail final ? Arrives-tu à planifier tes devoirs et à te tenir à ce planning ? Préfères-tu les cours théoriques ou ceux où tu mets en pratique ce que tu as appris ? Te plais-tu sur les bancs de l'école ou as-tu hâte de rejoindre le monde du travail ?

**TES LOISIRS SONT ÉGALEMENT
UNE PRÉCIEUSE SOURCE D'INFORMATION :**

aimes-tu t'adonner à des activités de création, manuelles ou digitales ? Es-tu à l'affût des dernières innovations numériques ? As-tu créé ton site Internet, celui de ta voisine et de ton cousin ? As-tu l'âme d'un bricoleur, qui démonte les objets autour de lui pour comprendre comment ils fonctionnent ? Aimes-tu organiser des sorties de groupe et régler tous les détails de la participation de chacun ?

**LES SITES
WEB POUR
ACCOMPAGNER
TA RÉFLEXION**

Sur le site www.concepteursdavenirs.fr, rubrique « découvrir les métiers », découvre un test d'orientation qui grâce à des questions sur tes goûts et tes habitudes, t'aide à identifier le type de métiers qui te correspond. Tu y trouveras également des présentations des métiers du numérique.

- > TALENTSNUMERIQUE.COM
- > WWW.ONISEP.FR
- > WWW.CIDJ.COM

**N'HÉSITE PAS À DEMANDER À TES
PROCHES (TES PARENTS, TES AMIS,
TES CAMARADES DE CLASSE...)
COMMENT ILS TE PERÇOIVENT :
LEUR REGARD PEUT ÊTRE
TRÈS INSTRUCTIF !**

**Famille des
CHEF.FES DE PROJETS :**

> **Leur rôle :** mener un projet numérique à terme. Pour cela, ils organisent le travail des différentes personnes de l'équipe, avec toujours un œil sur le budget et sur le calendrier.

Les métiers chef de projet numérique - responsable technique - responsable des usages du numérique - PMO service delivery manager

**Famille de
CRÉATIFS**

> **Concevoir un site Internet**, un jeu vidéo ou une nouvelle application : c'est un travail d'équipe. Ils sont nombreux à apporter leurs idées originales et leur bonne connaissance du web et des contraintes techniques pour imaginer un produit répondant aux attentes du client et des futurs utilisateurs.

Les métiers animateur 3D - architecte logiciel - directeur artistique - ergonomiste - game designer - infographistes - level designer - scénariste - sound designer - UX designer - webdesigner

**CHOISIS
TA FAMILLE !**

**LOIN D'ÊTRE RÉSERVÉS AUX MATHEUX, LES MÉTIERS
DU NUMÉRIQUE SONT TRÈS VARIÉS. VOICI LES GRANDES
FAMILLES DE MÉTIERS QUE L'ON PEUT Y TROUVER.**

**Famille des
TECHNICIEN.NES**

> **Ils sont chargés de créer le produit en écrivant le code**, de développer de nouvelles fonctionnalités, de corriger les bugs, puis d'en assurer la maintenance. C'est parmi eux que l'on trouve les profils de passionnés de technique que l'on surnomme les geeks, et de matheux passionnés par les datas.

Les métiers administrateur réseau - administrateur bases de données - analyste d'exploitation - data scientist - développeur - intégrateur - responsable support - testeur de jeux vidéos

**Famille du
MARKETING :**

> **Faire connaître les produits** en améliorant leur référencement, doper les ventes en ligne ou attirer de nouveaux clients : leur action est essentielle dans un secteur où les nouveautés fleurissent en permanence.

Les métiers chef de projet e-CRM - community manager - réputation manager - responsable partenariats - traffic manager - webmarketeur

**Ces métiers te tentent ?**

Bonne nouvelle : en plus d'être intéressants, ils recrutent, et surtout en CDI ! En France, on estime que 10000 diplômés dans le domaine numérique manquent chaque année pour répondre aux besoins des entreprises. Ces recrutements ont lieu dans les secteurs-clés du numérique comme les jeux vidéos, l'édition de logiciels ou la conception de sites web, mais aussi dans tous les autres secteurs tels que la banque, la santé, la culture, le transport, l'aéronautique... Et les femmes, qui ne représentent qu'un tiers des effectifs, sont particulièrement attendues !



Expo

MIRÓ ET BEAUBOURG À PORTÉE DE CLIC



Interdit en ce moment de franchir les portes d'un musée ! Et même quand c'est autorisé, la foule qui se presse devant le moindre tableau et qui exige de se contorsionner pour admirer les œuvres, tend à décourager même les plus motivés d'entre nous. Le Centre Georges Pompidou à Paris (comme bien d'autres établissements culturels d'ailleurs) a réfléchi à un moyen de contourner le problème et signe sa première expo en réalité virtuelle. Pour l'occasion, c'est Joan Miró et son fameux triptyque de Bleus qui est à l'honneur. En partenariat avec WHOLab et grâce à la technologie 3D des jeux vidéos, tu peux te déplacer à 360°, avancer, reculer pour apprécier l'œuvre dans le détail ou son entièreté, comme tu le ferais « en vrai ». Sauf que grâce à cette technologie hyper au point, tu es seul au monde, sans risque de déranger qui que ce soit ! Un vrai luxe... Si l'expérience te tente, c'est par ici <https://www.centrepompidou.fr/fr/lib/Exposition-Miro-VR>

**CONSULTE
LE JOURNAL
EN LIGNE !**

Tu ne le sais peut-être pas, mais tu peux désormais consulter, imprimer et télécharger le journal Day-click en ligne ! Les contenus web présents dans les articles te seront accessibles en un clic !

<http://bit.ly/Dayclick21>

LE NUMÉRIQUE AU SECOURS DE LA CULTURE

EN CES TEMPS DE PANDÉMIE MONDIALE ET DE CONFINEMENTS À RÉPÉTITION, IL EST DEVENU DIFFICILE VOIRE IMPOSSIBLE DE SORTIR DE CHEZ SOI POUR ARPENDER LES MUSÉES OU « S'AMBIANCER » DANS LES ZÉNITHS. HEUREUSEMENT, LA CULTURE NE MANQUE PAS DE RESSOURCES ET SI TU ES ÉQUIPÉ.E D'UN ÉCRAN, ELLE VIENT À TOI POUR QUE TU PUISSES RÉFLÉCHIR, TE CULTIVER, DANSER OU INVITER MARIO DANS TON SALON !

la.minute.culture, le compte Instagram qui va te faire aimer la peinture



Camille Jouneaux, une freelance productrice de contenus et passionnée d'art a créé un compte Instagram dédié à l'art pictural et aux artistes peintres. Ses posts annoncent les stories qui, chaque semaine, racontent en plusieurs écrans la genèse d'une œuvre ou le parcours de son auteur. Sur un ton résolument humoristique et décalé, chaque story (richement illustrée) déploie son potentiel comique à coups de #, d'émojis pertinents et d'anecdotes (toutes sourcées !) sur l'artiste en question. Si tu avais plutôt tendance à bailler dans les expos, ici, aucun risque, tant l'instagrammeuse parvient à rendre l'art accessible au plus grand nombre en utilisant les codes de son époque. C'est malin, joyeux et hyper ludique. Rejoins les 90 000 abonnés de la.minute.culture pour tout savoir sur Modigliani, MichelAnge ou Frida Kahlo !

David Guetta met le feu dans ta chambre !



Covid oblige, David Guetta qui aurait récemment dû donner un concert à Amsterdam devant des milliers de fans énamourés lors de la cérémonie des Top100 DJs Awards, a été contraint de changer ses



plans ! Via Snapchat, tu pourras visionner un mix exclusif (et inédit) créé par la star. Grâce à la réalité augmentée, le Français, fraîchement élu champion du monde des DJs, apparaîtra sous tes yeux. Il suffit pour cela de télécharger l'application, de chercher et sélectionner DJ Mag dans Lens Explorer. Puis en visant le ciel avec la caméra de ton smartphone, David Guetta apparaîtra comme par magie sur ton écran pour mixer ses plus grands tubes. De quoi réveiller l'ambiance un tantinet morose de ces dernières semaines !

Museomix ou comment inventer le musée d'aujourd'hui



Museomix est un marathon créatif qui a lieu chaque année au mois de novembre. Compte tenu des contraintes sanitaires actuelles, l'édition 2020 (qui se tiendra à Bruxelles et à Mouans-Sartoux) sera très probablement repoussée à une date ultérieure. Ce qui te laisse le temps de bien comprendre de quoi il est question et de réfléchir à des solutions modernes et innovantes pour se réapproprier les musées. Ouvert aux participants du monde entier, Museomix donne à tous ceux que ça intéresse la possibilité de réinventer la scénographie, repenser l'interconnexion du public avec les œuvres ou, plus globalement, la transformation numérique des musées. Un défi passionnant pour que chacun y trouve sa place ! Une centaine de prototypes ont déjà été produits, tous plus créatifs les uns que les autres. Si le défi t'excite, connecte-toi à museomix.com où tu trouveras toutes les infos pour rejoindre le mouvement !

MARIO ET LUIGI dans ton salon grâce à la réalité augmentée !

On n'arrête pas le progrès ! Pour fêter les 35 ans de sa mascotte, Nintendo a conçu un jeu qui mixe jouet et jeu vidéo. La boîte de jeu contient un kart et des éléments de circuit (portiques et panneaux fléchés). Il ne reste plus qu'à télécharger gratuitement le logiciel Mario Kart Live : Home circuit. Comme la petite voiture est dotée d'une caméra embarquée, elle se retrouve sur l'écran de ta console Nintendo Switch et suit le circuit que tu as toi-même tracé en utilisant le décor de ton environnement familial pour créer obstacles et paysages. Grâce à la réalité augmentée (qui incruste et superpose de façon réaliste des images virtuelles aux images réelles) c'est ton salon ou ta chambre qui est intégré.e dans le jeu et devient l'arrière-plan de la course. Jusqu'à quatre joueurs peuvent concourir ensemble. Noël approche, on dit ça, on ne dit rien !



ABONNEMENT

Pour vous abonner au journal Le Day-Click, vous pouvez adresser un courriel à : spma-ecole@opco-atlas.fr

RÉASSORT DIFFUSEURS

Pour commander des exemplaires supplémentaires de ce numéro ou bien des anciens numéros (dans la limite des stocks disponibles), merci d'adresser vos demandes à spma-ecole@opco-atlas.fr

Day-Click n°21 -  Journal édité par Syntec Numérique - 148 boulevard Haussmann 75008 PARIS - Tél : 01 44 30 49 00 - Directeur de la publication : Godefroy de Bentzmann - Président de Syntec Numérique - Rédactrice en chef : Caroline Fouquet - Rédaction : Caroline Couty, Ariane Oudry, Joyce Weil. Impression : Becquart - 67, rue d'Amsterdam - 59200 Tourcoing - Action financée et pilotée par l'Opco Atlas selon des axes de coopération définis dans la convention signée avec le Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse, le Ministère de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche et de l'Innovation avec le concours des fonds collectés au titre de la taxe d'apprentissage. Conception et Réalisation : Brand Addict - 55, rue Hoche, 93500 Pantin - 01 83 64 60 55 - www.brand-addict.com - Direction artistique : Erwan Maheo - Illustration UNE : Thibaut Guittet - Photos : Shutterstock, Istock, La.minute.culture

