

# « Explore les métiers de l'informatique »

Photolangage d'orientation

## Fiche d'animation

- Le photolangage permet de lancer la discussion au sein d'un groupe et donne des éléments sur lesquels se baser pour interagir ensemble.
- En individuel, le photolangage permet à l'utilisateur-trice d'exprimer son ressenti par rapport à une situation.
- Nous vous présentons plusieurs façons d'utiliser ce photolangage mais libre à vous d'adapter votre atelier à vos besoins.
- Les ateliers sont souvent réalisés pour des groupes de 10/12 à 20/25 personnes qui sont en choix d'orientation ou de réorientation.
- Cette fiche d'animation est complétée par les photos, le récapitulatif des différents métiers ainsi que nos fiches métiers.
- Les photos peuvent être téléchargées et imprimées pour servir de support physique ou être utilisées en les projetant à l'ensemble du groupe.
- Les fiches métiers associées à ce photolangage sont disponibles gratuitement sur notre site et sont rédigées de manière non-genrée afin que chacun-e puisse se sentir concerné-e à la lecture.

## Objectifs de l'animation :

- Sensibiliser les stagiaires aux différents métiers de l'informatique
- Permettre aux stagiaires de découvrir les compétences et les connaissances nécessaires pour exercer ces métiers
- Déconstruire les stéréotypes autour des métiers de l'informatique
- Permettre aux stagiaires de se projeter dans ces métiers d'avenir et ouvrir le champ des possibles
- Amener plus de filles et de femmes à s'intéresser à ces opportunités



## Déroulement de l'atelier en groupe (version 1) :

### **Matériel nécessaire :**

Photos « Métiers » au format papier  
Fiches métiers (ou liens vers celles-ci)  
Accès à internet

### **Durée de l'atelier :**

1h30 à 2h

Photolangage d'orientation  
« Explore les métiers de l'informatique »

1. **Introduction** : présentation de l'atelier et des objectifs.
2. Activité de **photolangage** : chaque stagiaire choisit une photo représentant un métier de l'informatique (sans les fiches « **Mots-clés** »).
3. Définir des **sous-groupes** de travail (4-5 stagiaires)
4. **Discussion** en petits groupes : Ont-ils choisi des métiers proches ou éloignés. Quels métiers imaginent-ils? Après un temps d'échange, le sous-groupe choisi à l'unanimité un métier, une photo qui les inspire tous et toutes.
5. Donner au sous-groupe le nom du métier choisi.
6. Chaque sous-groupe doit discuter des **compétences** et des **connaissances** nécessaires pour exercer le métier choisi et construire ensemble « la carte métier » que le sous-groupe imagine à partir de l'image :
  - Qu'est-ce que cette personne fait
  - Est-ce un homme/femme
  - Tâches
  - Compétences
  - Travail en équipe/autonomie
  - Etc.
7. Les guider tout au long de la construction. Des indications, des **mots-clés** associés ou une autre image du **photolangage** peuvent être donnés pour éclairer sur le métier.
8. **Synthèse et échanges** : les participants partagent leurs réflexions et leurs découvertes avec l'ensemble du groupe.
9. **Conclusion** : bilan de l'atelier et présentation des prochaines étapes pour approfondir la découverte des métiers de l'informatique (fiches métiers, formations, etc.).



## Déroulement de l'atelier en groupe (version 2):

### **Matériel nécessaire :**

Photos « Métiers »  
au format papier  
Fiches métiers (ou  
liens vers celles-ci)  
Accès à internet

### **Durée de l'atelier :**

1h30 à 2h

Photolangage d'orientation  
« Explore les métiers de l'informatique »

1. **Introduction** : présentation de l'atelier et des objectifs.

2. En **sous-groupe** (3 à 4), chaque stagiaire choisit une image du **photolangage**. Sur base des images choisies, les stagiaires essayent de décrire :

- Ce que représentent pour eux les métiers de l'informatique
- Quelques métiers et les compétences nécessaires
- Qui exerce ce type de métier ? Quelles sont ses qualités ?
- Des contextes où on retrouve des métiers de l'informatique
- Des catégories pour regrouper les informations suivant les métiers

Les stagiaires peuvent s'aider des fiches « **Mots-clés** » pour cette étape.

3. Retour en **grand groupe** : présentation des réflexions.

4. En grand groupe : **Discussion** sur la distinction entre les métiers du numérique et les métiers de l'informatique, discussion ensemble sur les métiers que l'on peut retrouver chez l'un et l'autre.

5. En **individuel** : partir à la découverte des métiers de l'informatique sur base de ressources fournies (ex : fiches métiers, vidéos sur des sites d'orientation, Forem,...).

6. En **grand groupe** : les participants partagent leurs réflexions et leurs découvertes avec l'ensemble du groupe.

7. En **sous-groupe** : chaque stagiaire choisit deux métiers, dans des catégories différentes\*, qui l'intéressent / l'intriguent. Les personnes ayant des intérêts communs travaillent ensemble pour présenter au minimum un métier. Les stagiaires répondent à ces questions :

- Quelles sont les tâches visées dans ce métier ?
- Quel est le contexte de travail ?
- Quelles sont les compétences utilisées ?
- Qui exerce ce type de métier ? Quelles sont ses qualités ?
- Quelles sont les technologies utilisées ?
- Comment a évolué ma conception de ce métier ?

Les stagiaires peuvent utiliser les images du **photolangage** et les **mots-clés** pour présenter les métiers.

\*Note : les catégories sont l'analyse et gestion de projets (1), le développement (2), les systèmes et réseaux (3), et autres (4).

8. **Conclusion** : bilan de l'atelier et retour de chacun sur l'évolution de sa conception des métiers de l'informatique.



## Déroulement de l'atelier en individuel :

(Pour des rendez-vous d'orientation individuel ou lors de rencontres sur des stands en salon)

### **Matériel nécessaire :**

Photos au format papier  
O Métiers  
O Mots-clés  
O EMOJI'S  
Fiches métiers (ou liens vers celles-ci)

### **Durée de l'atelier :**

30 à 45 minutes

Photolangage d'orientation  
« Explore les métiers de l'informatique »








1. **Introduction** : présentation au stagiaire des objectifs
2. Placer sur la table les 3 cartes **EMOJIS** ( « ça m'inspire », « je ne sais pas » et « ça ne m'inspire pas »)
3. Activité de **photolangage** : mélanger le reste des cartes ( cartes métiers et cartes mots-clés). Demander au stagiaire de distribuer les cartes suivant son ressenti sur les cartes **EMOJIS**.
4. Vérifier les similitudes dans le tri fait ; quels sont les métiers (ou type de métiers) qui sont écartés et ceux retenus.
5. **Discussion** autour des choix fait par le ou la stagiaire. Les cartes « **mots-clés** » précisent certains choix qui ont pu être fait dont ce qui est « attirant » ou « répulsif » dans les différents métiers découverts.
6. **Synthèse et échanges** : après avoir déterminé quelques possibilités d'orientation, donner une description de ces métiers et discuter avec la personne orientée sur les différentes possibilités de formation pour accéder à ces métiers, les opportunités et les divers débouchés.
7. **Conclusion** : bilan de l'atelier et présentation des fiches métiers d'Interface3.Namur ou d'autres ressources telles que celles du Forem, des Cités des Métiers, ...

## Récapitulatif des différents métiers et images associées






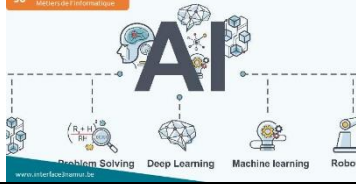




Nom métier : (Lien vers les fiches métiers)	DIA	Image 1	Image 2	Mots-clés	Catégories :
<a href="#">Administrateur·trice de système d'information</a>	1 2			Analyse, organisation, aide	Analyse et gestion de projets
<a href="#">Administrateur·rice de bases de données</a>	3 4			Organisation, structure	Systèmes et réseaux
<a href="#">Administrateur·rice de système informatique</a>	5 6			Analyse, solution, organisation	Systèmes et réseaux
<a href="#">Administrateur·rice réseaux (sécurité des réseaux informatiques)</a>	7 8			Analyse, solution, organisation	Systèmes et réseaux
<a href="#">Analyste fonctionnel</a>	9 10			Analyse, gestion, structure	Analyse et gestion de projets
<a href="#">Architecte de bases de données</a>	11 12			Analyse, solution, structure, organisation	Analyse et gestion de projets
<a href="#">Architecte logiciel</a>	13 14			Gestion, Analyse	Analyse et gestion de projets




<a href="#"><u>Architecte réseau</u></a>	15 16			Analyse, test, gestion	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Business analyst (analyste d'affaires, analyste métier)</u></a>	17 18			Gestion, supervision, analyse	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Chef·fe de projet (informatique)</u></a>	19 20			Supervision, gestion, structure	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Consultant·e analytique web (ou analyste de trafic)</u></a>	21 22			Analyse, organisation, structure	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Consultant·e en Cloud Computing</u></a>	23 24			Accompagnement, supervision	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Consultant·e en cybersécurité</u></a>	25 26			Analyse, test, solution	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Consultant·e en informatique</u></a>	27 28			Gestion, supervision, analyse	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Consultant·e Green IT</u></a>	29 30			Changement, analyse	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Data manager (gestionnaire de données)</u></a>	31 32			Structure, analyse	Analyse et gestion de projets

<a href="#"><u>Data protection officer (délégué.e à la protection des données)</u></a>	33 34			Respect, aide	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Data scientist</u></a>	35 36			Analyse	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Développeur·euse d'applications mobiles</u></a>	37			Imagination, création, gestion	Développement
<a href="#"><u>Développeur·euse de jeux vidéo</u></a>	38			Réalisation, création, test	Développement
<a href="#"><u>Développeur·euse de logiciels</u></a>	39			Création, imagination, analyse, test, structure	Développement
<a href="#"><u>Développeur·euse web back end (développeur·euse web)</u></a>	40 41			Analyse, test, structure	Développement
<a href="#"><u>Développeur·euse web front end (développeur·euse web)</u></a>	42 43			Imagination, création, analyse, test	Développement
<a href="#"><u>DevOps</u></a>	44			Test, gestion, analyse, solution	Développement
<a href="#"><u>Directeur·rice de système d'information (directeur·rice informatique)</u></a>	45 46			Gestion, supervision, analyse	Analyse et gestion de projets



<a href="#"><u>Directeur·rice technique informatique (responsable de développement)</u></a>	47 48			Gestion, supervision, analyse	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Expert·e en sécurité informatique</u></a>	49			Analyse, respect	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Formateur·rice en informatique et TIC</u></a>	50 51			Accompagnement, imagination, création	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Hacker éthique / Pentester</u></a>	52			Test, analyse	Systèmes et réseaux
<a href="#"><u>Ingénieur·e DATA</u></a>	53 54			Solution, gestion, analyse	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Ingénieur·e IA</u></a>	55 56			Analyse, création, respect	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Responsable informatique (gestionnaire d'exploitation informatique)</u></a>	57			Organisation, gestion	Analyse et gestion de projets
<a href="#"><u>Technicien·ne de maintenance en informatique</u></a>	58 59			Réalisation, concret, respect, aide	Systèmes et réseaux
<a href="#"><u>Technicien·ne de support (conseiller·ère helpdesk)</u></a>	60			Analyse, respect, aide	Systèmes et réseaux

<a href="#">Technicien·ne réseaux</a>	61 62			Réalisation, concret, respect, aide	Systèmes et réseaux
<a href="#">Testing manager (chef·fe de projet test)</a>	63			Gestion, analyse, test	Analyse et gestion de projets
<a href="#">UI designer</a>	64 65			Imagination, création, aide	Autres
<a href="#">UX designer</a>	66 67			Analyse, imagination, création	Autres
<a href="#">Webdesigner</a>	68 69			Création, Imagination, Test	Autres