



Canada School
of Public Service

École de la fonction
publique du Canada



EFPC • CSPS Académie du numérique Digital Academy

Learn | Network | Succeed
Apprendre | Réseauter | Réussir

Canada 



L'Académie du numérique

- **Concepte**

Une organisation d'enseignement chapeauté par l'École de la fonction publique du Canada (EFPC), en partenariat avec le Bureau du dirigeant principal de l'information (BDPI) et le Service numérique canadien (SNC)

- **Objectifs**

1. Travailler avec des partenaires et des experts pour acquérir des compétences numériques fondamentales, spécialisées et de leadership afin de répondre aux attentes des Canadiens
2. Bâtir des communautés et des réseaux diversifiés et inclusifs pour soutenir l'apprentissage continu et social
3. Recentrer l'apprentissage sur la création de valeur par l'application pratique de la technologie et des outils de demain dans un contexte

Académie du numérique : Le point



Académie du numérique : Le point



1. Fondements du numérique



Un éventail de possibilités d'apprentissage pour sensibiliser les fonctionnaires à l'importance du numérique et de la littératie numérique



Une combinaison de contenu original, de solutions tierces et d'interactions avec la communauté



Les apprenants auront accès à du matériel de différents niveaux de difficulté

2. Excellence - Apprentissage spécialisé

Données

Compétences pratiques et outils nécessaires à la réalisation d'analyses, à l'élaboration et à la mise à l'essai d'hypothèses, ainsi qu'à la visualisation et à la mise en commun de résultats reproductibles

Conception

Compétences liées aux techniques et aux outils utilisés aux fins de la recherche sur l'expérience utilisateur et de la conception de services à l'ère numérique

Rupture

Expérimentation concrète des technologies dans un laboratoire innovateur

Intelligence artificielle et apprentissage automatique

Expérience pratique de l'élaboration et de l'utilisation d'algorithmes pour apprendre des données, ou encore pour faire des prédictions ou prendre des décisions en fonction des données

Développement

Création d'applications, développement Web et codage, notamment des camps de formation en développement des applications Web et mobiles et l'introduction au développement et à l'exploitation (DevOps)

3. Leadership



1

Solutions numériques

- Diriger des équipes agiles lors de la conception, de la prestation et de l'exploitation de services
- Exploiter les données en tant qu'actif de l'entreprise
- Utiliser des compétences et des outils novateurs et modernes pour créer de la valeur
- Travailler en collaboration et établir des partenariats avec les autres de façon efficace
- Changer le leadership au sein des organisations

2

Le numérique pour les cadres supérieurs

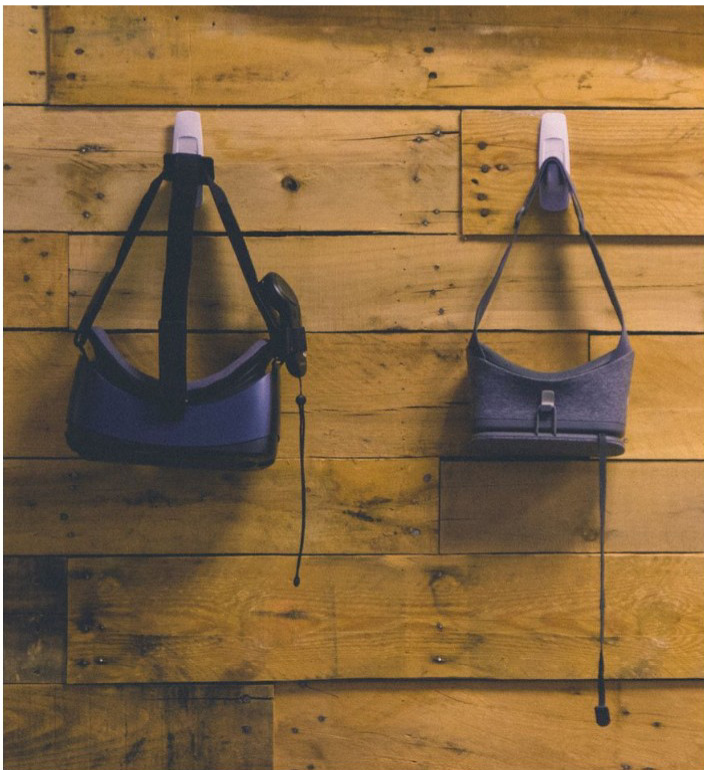
- Comprendre les facteurs de succès d'un gouvernement numérique
- Être à l'affût des perturbations que peut causer le numérique sur la culture et les processus
- Repenser la façon dont ils organisent, mesurent, recrutent, communiquent des idées et s'associent

4. Practicum

- Les praticiens sont jumelés à des leaders pour apprendre dans le cadre d'un projet ou d'un défi
- De vrais projets ou défis sont proposés par l'organisation d'accueil des participants au volet Leadership
- Les encadreurs et les mentors soutiennent l'équipe de projet dans le but d'atteindre les résultats
- Les capacités et compétences des apprenants sont évaluées tout au long du practicum

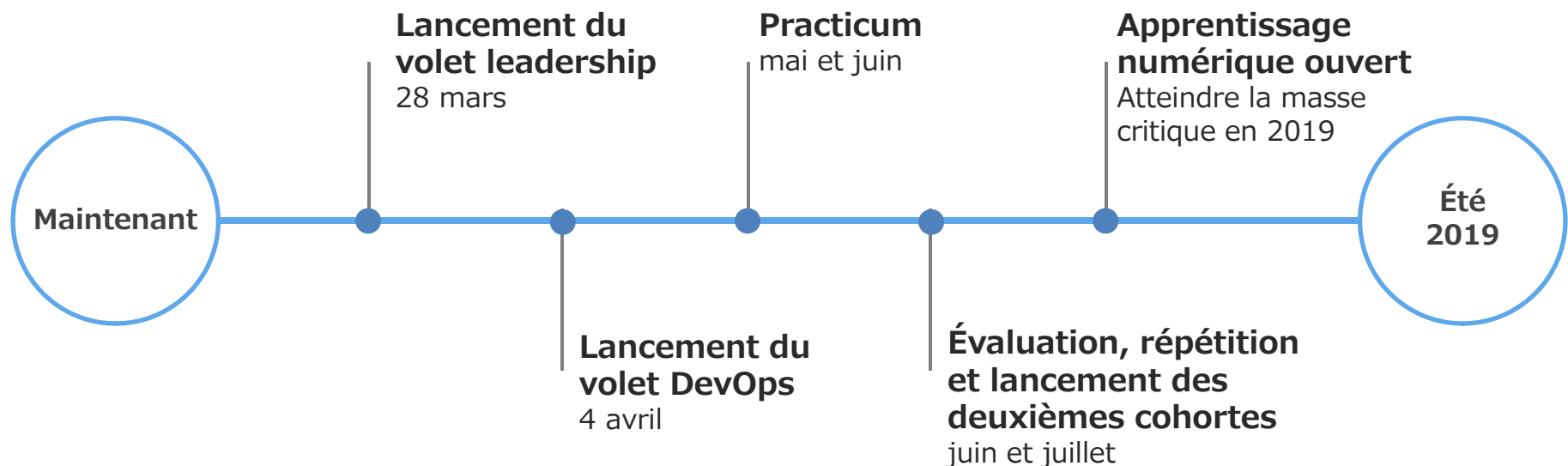


5. Certification et suivi



- **Les apprenants des volets Leadership et Excellence obtiendront leur certification en faisant la preuve qu'ils possèdent les capacités et les compétences nécessaires et auront alors accès :**
- à l'espace de travail innovateur et collaboratif de l'Académie du numérique
- à de l'équipement et à des outils modernes pour réaliser des expériences et valider des concepts
- à une trousse infonuagique de données d'apprentissage
- des activités communautaires et à une plateforme de réseautage

Académie du numérique : Calendrier



Capacité en matière de spécialistes et de leadership pour 200 à 300 apprenants en 2019
(environ 15 par volet, par cohorte)

Mettre à l'échelle à l'aide de partenariats pour atteindre plus de 1 000 apprenants par année

Joindre de 10 000 à plus de 100 000 fonctionnaires grâce à l'apprentissage numérique en ligne 10

Comment s'impliquer

1

Partager

- [Trajetsenbus.ca](https://trajetsenbus.ca) : apprentissage numérique consommable et court
- [Au sujet de l'Académie du numérique](#)

2

Partenaire

- Développez [avec nous](#) des études de cas basées sur vos projets de **changement numérique**
- [Parlez-nous](#) de vos lacunes en compétences, de vos besoins en formation et recherche

3

Bâtir

- Réutilisez les [ressources d'apprentissage](#) de l'Académie du numérique pour la formation

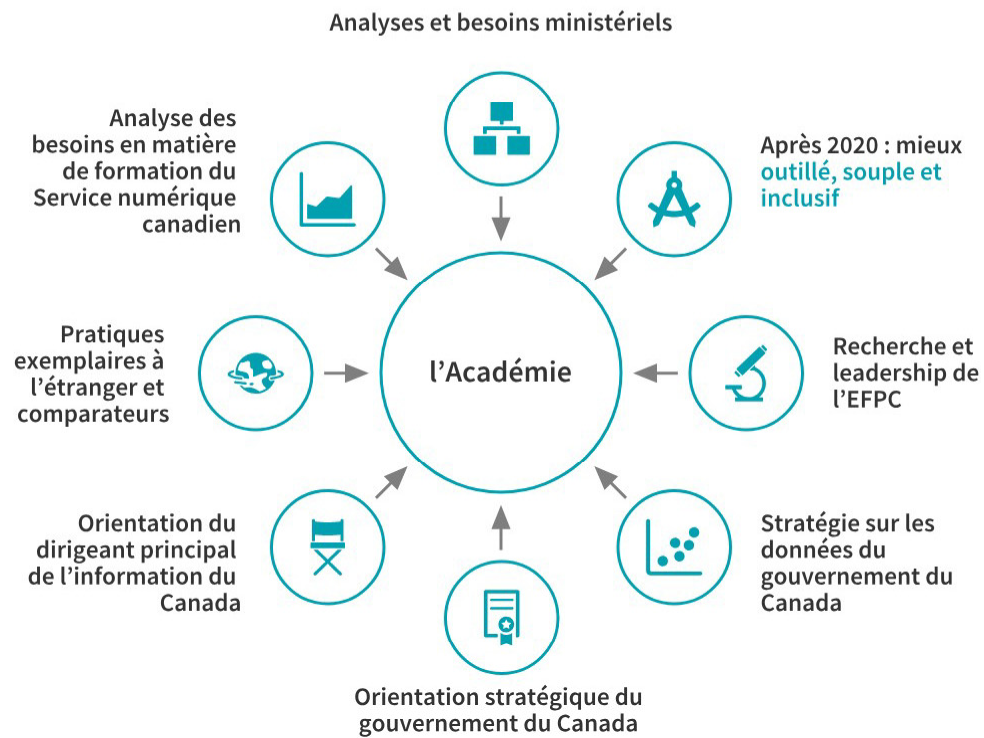


Digital Academy

Académie du numérique

CSPS • EFPC

Orientation et programme de l'Académie du numérique



Inspiré des normes numériques du gouvernement du Canada

- 1 Concevoir avec les utilisateurs
- 2 Effectuer régulièrement des itérations et des améliorations
- 3 Travailler ouvertement par défaut
- 4 Utiliser des normes et des solutions ouvertes
- 5 Gérer les risques en matière de sécurité et de protection des renseignements personnels
- 6 Intégrer l'accessibilité dès le départ
- 7 Permettre au personnel d'offrir de meilleurs services
- 8 Assurer une saine intendance des données
- 9 Concevoir des services éthiques
- 10 Collaborer à grande échelle

Leadership : Aperçu du programme d'études

Solutions numériques (EX-01 à EX-03)

- Embaucher et diriger des équipes multidisciplinaires et des spécialistes
- Communiquer à 360 pour obtenir des résultats
- Diriger des projets agiles
- Diriger la mise en œuvre de solutions axées sur l'utilisateur
- Encadrer d'autres personnes

Le numérique pour les cadres supérieurs (EX-03 à EX-05)

- Favoriser la collaboration et faire tomber les frontières
- Favoriser la prise des risques et l'expérimentation
- Assurer la gouvernance
- Transformer grâce aux encouragements

Fondamentaux : Aperçu du programme d'études

Gouvernement numérique

Promouvoir les pratiques exemplaires, les politiques, les innovations et les outils adoptés par les gouvernements d'ici et d'ailleurs afin d'inspirer l'ensemble du gouvernement et au-delà.

Culture numérique

Encourager les fonctionnaires à adopter une approche plus itérative et créative, tout en fondant la conception des produits et services gouvernementaux sur les besoins, les désirs et les limites des utilisateurs.

Essentiels du conception

Donner aux fonctionnaires les moyens d'utiliser les plateformes d'information et de communication numériques pour trouver, évaluer, créer et communiquer des renseignements clairs.

Technologies & outils

Favoriser l'utilisation et l'exploration des technologies afin d'inspirer des méthodes de travail plus efficaces et novatrices au sein de la fonction publique.

Excellence : Exemple de programme d'études sur les données

- 1 Concepts universels de la science des données
- 2 Notions de base de la programmation
- 3 Fondements statistiques et mathématiques
- 4 Architecture des données et de l'information
- 5 Collecte et traitement des données
- 6 Exploration et visualisation de données
- 7 Techniques de base d'analyse des données
- 8 Mesures et paramètres
- 9 Visualisation des données et production de rapports de niveau avancé
- 10 Analyse des données non structurées et des opinions
- 11 Analyse prédictive

Excellence : Exemple de programme d'études sur l'intelligence artificielle et l'apprentissage automatique

- 1 Concepts universels de la science des données
- 2 Fondements de la programmation
- 3 Fondements statistiques et mathématiques
- 4 Architecture des données et de l'information
- 5 Collecte et traitement des données
- 6 Exploration et visualisation de données
- 7 Forage de données
- 8 Classification et estimation de la valeur
- 9 Regroupement
- 10 Analyse des données non structurées et des opinions
- 11 Introduction à l'apprentissage profond

Excellence : Exemple de programme d'études sur la conception

- 1 Pensée conceptuelle
- 2 Recherche en conception
- 3 Conception du contenu
- 4 Architecture de l'information
- 5 Conception du service
- 6 Interface utilisateur
- 7 Conception d'interaction
- 8 Visualisation de données
- 9 Essais de convivialité
- 10 Prototype