

DJADJA Yacine

CONCEPTEUR PÉDAGOGIQUE – LEARNING DESIGNER

Jouy-le-Moutier, France

+33 7 60 96 31 92 · djadjayacine@gmail.com · djadjayacine.com

Né le : 01/08/1996

Nationalité française, disponible immédiatement, installation près du lieu de travail dès la prise de poste

Langues : Français langue maternelle, anglais C1, espagnol A2



PROFIL

Concepteur pédagogique avec 7 ans d'expérience dans l'éducation, dont 4 ans en formation digitale, de l'analyse des besoins des partenaires à la maintenance de la qualité des contenus existants.

Expérience pédagogique combinée avec un profil technique polyvalent et une capacité éprouvée à monter rapidement en compétences sur de nouveaux domaines, avec validation par des experts.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Concepteur pédagogique et d'évaluation

06.2022 – 06.2026

Pix · Paris, France

Plateforme publique nationale française d'évaluation et de certification des compétences numériques, alignée sur le référentiel européen DigComp, avec 7,3 millions d'utilisateurs actifs.

- Conçu, produit et piloté des contenus de formation et d'évaluation sur tout leur cycle de vie :
 - Compétences définies avec les partenaires gouvernementaux, puis traduites en objectifs d'apprentissage par niveau
 - Production de centaines de contenus d'évaluation (quiz, modules interactifs), prototypés sous Construct ou Figma
 - Itérations avec collègues et experts métiers jusqu'à publication, puis contrôle final des contenus de l'équipe
 - Gestion des contenus et de la matrice de compétences dans les outils internes de la plateforme
 - Suivi des données d'usage et de performance sous Metabase (taux de réussite, retours d'utilisateurs) et ajustements
 - Responsabilité du suivi et de l'évolution de 6 des 16 compétences du référentiel Pix
- Produit le parcours d'évaluation « Pix+ Cybersécurité », visant à sensibiliser et préparer les organisations aux enjeux principaux de la cybersécurité :
 - Plus d'une centaine de contenus produits en un an, avec une montée en compétence rapide sur des sujets variés
 - Validation des contenus par un panel d'experts du secteur (5 à 20 personnes selon disponibilités)
- Rôle de conseil et de soutien en amont des parcours apprenants de Pix (diagnostic et modules de formation)
- Lancé le dispositif de lutte contre la fraude pour garantir la fiabilité des certifications Pix :
 - Cartographie des fraudes et atteintes à la propriété intellectuelle, suivie de centaines de retraits avec les juristes
 - Liste noire des contenus frauduleux en certification et co-conception d'outils de détection automatisée
- Fourni une aide transversale régulière à mes collègues (production graphique, accessibilité RGAA/WCAG, outils internes, programmation), avec documentation et ateliers sur les besoins récurrents
- Traduit des contenus du français vers l'anglais auprès de l'équipe de localisation

Animateur pédagogique en programmation et responsable de site

06.2019 – 06.2022

Magic Makers · Paris, France

Organisme privé de cours de programmation, de robotique et de création de jeux vidéo pour les 7 à 18 ans.

- Animé des cours de programmation et de robotique pour plus d'une centaine d'élèves par an, en écoles partenaires ou dans nos locaux, en adaptant projets et supports d'auto-formation à chaque groupe

- Formé et accompagné les nouveaux animateurs, dont j'étais le référent technique et pédagogique
- Accueilli les familles dans une atmosphère conviviale et échangé régulièrement avec elles sur les progrès des enfants
- Développé les relations avec les partenaires et les parents (démonstrations de l'offre en écoles privées, vente de contenus d'apprentissage autonome, rapports quotidiens)
- Géré le site principal (sécurité, prestataires, contrôles obligatoires, transformation quotidienne des bureaux en salles de cours) et coordonné formateurs et matériel entre les sites et les écoles
- Piloté la réponse au COVID-19 dans l'urgence, avec le prêt d'ordinateurs aux familles non équipées (contrôle parental, contrats de prêt) et le passage de l'équipe à l'animation à distance
- Géré un parc d'une centaine d'ordinateurs portables (inventaire, réparation, reconditionnement, mises à jour)

Stagiaire contenus numériques & design graphique

06.2018 – 12.2018

Webedia · Levallois-Perret, France

Premier groupe français de médias et de gestion de talents web.

- Monté et mis en ligne des vidéos selon un pipeline, avec vérification du respect des règles de YouTube
- Créé les miniatures des vidéos sous forte contrainte temporelle et mené une veille concurrentielle

FORMATION

Bachelor en design graphique

09.2015 – 06.2018

Ynov · Nanterre, France

- Compétences en retouche photo, montage vidéo, VFX, programmation, bases de modélisation et d'animation 3D
- Fondé le club de création de jeux vidéo, réunissant les trois filières de l'école (graphisme, programmation, marketing)

COMPÉTENCES CLÉS

Conception pédagogique et évaluation

- Analyser des besoins de formation et créer des matrices de compétences
- Concevoir des évaluations interactives et du contenu de formation
- Enseigner en présentiel et à distance, avec pédagogie différenciée
- Assurer une veille informationnelle et monter en compétences sur de nouveaux sujets

Encadrement et logistique

- Accompagner des équipes, documenter des processus et gérer des connaissances internes
- Gérer des prestataires et entretenir un lien positif avec les partenaires et les apprenants
- Tenir la responsabilité d'un site et de son matériel
- Mener des diagnostics et réparations logicielles et matérielles
- Arbitrer entre parties prenantes aux points de vue divergents

Logiciels et compétences techniques

- **Logiciels créatifs** : Suite Adobe (Photoshop, Illustrator), Figma, Unity, Construct, Blender
- **Production vidéo** : Suite Adobe (Premiere Pro, After Effects), OBS Studio
- **Outils bureautiques et données** : Metabase, Microsoft 365, Google Workspace, outils internes de gestion des contenus
- **Outils auteur** : Articulate 360 (en cours d'apprentissage)
- **Notions en programmation** : HTML/CSS, JavaScript, SQL, Python, C#

DIVERS

Game designer et graphiste occasionnel en game jam (création d'un jeu en 48 à 72 h), au sein d'équipes aux profils variés.