

Tech4Girls

Introduction à la technologie à travers l'e-commerce

Grandes lignes et résumé du programme

ATELIER TECH4GIRLS MENÉ PAR L'INITIATIVE EQUALS HER DIGITAL SKILLS

Tech4Girls est une initiative qui dirige des ateliers pratiques et instructifs où les participantes apprennent les différentes technologies, interagissent avec les chefs d'entreprise et acquièrent une meilleure compréhension des carrières dans la technologie.

L'initiative Tech4Girls a été lancée en mars 2018 par GSMA Amérique du Nord avec pour mission d'inspirer les filles et jeunes femmes à entreprendre des carrières dans les STEM. Jusqu'à présent, environ 1000 filles et femmes ont participé aux ateliers et aux activités tenues à Atlanta, Buenos Aires, Guyane, Trinidad et Tobago, Barcelone, Pékin, Bruxelles, Dubaï, Hong Kong, Londres, et Nairobi. Les participantes ont développé une vaste série de technologies, y compris un outil d'intelligence artificielle comme Google Home, un ordinateur Kano, une application pour portables, une sonnerie, pour ne nommer que quelques exemples.

En septembre 2019, GSMA a porté l'initiative Tech4Girls à l'EQUALS Global Partnership for Digital Gender Equality dans le but de l'agrandir à un niveau global et étendre son cadre et sa portée en tirant profit de l'expertise des membres de EQUALS dans la création d'une approche soutenable, de formation de long terme avec un impact éducatif durable.

Cette série d'ateliers par Tech4Girls vise à ce que les jeunes femmes se sentent les bienvenues et soient valorisées dans l'industrie pour surmonter les barrières de genre autour de l'accès et l'usage des technologies numériques. Ce travail important va former les employés du futur en assurant que ce nouveau groupe offre les compétences diverses et les points de vue nécessaires pour que l'industrie soit florissante.

I. OBJECTIFS DES ATELIERS

- Les participantes augmentent leur connaissance de la gamme d'opportunités de carrière passionnantes liées à la technologie et comment la technologie est ancrée dans la plupart des professions.
- Les participantes s'engagent avec la technologie, augmentent leur connaissance de ce domaine et d'un éventail de compétences technologiques en complétant le module "introduction à la technologie à travers l'e-commerce".
- Les participantes augmentent leur confiance (autosuffisance) dans leur capacité de poursuivre des études/formations dans la technologie et/ou des carrières dans la technologie¹¹.
- Les participantes enrichissent leur connaissance de la technologie en tant qu'outil pouvant soutenir et booster leur employabilité et leurs moyens de subsistance.
- Les participantes sont plus enclines à poursuivre des études/formations et carrières dans la technologie et des emplois liés à la technologie.

II. ISSUES DES ATELIERS

Les issues de l'atelier seront attachées aux objectifs clé programmés dans l'ensemble de l'initiative Tech4Girls ci-dessous :

- 70% des filles et jeunes femmes qui ont participé aux ateliers de Tech4Girls ont amélioré leur connaissance des opportunités d'emploi dans les STEM ;
- 60% des filles et jeunes femmes qui ont participé aux ateliers de Tech4Girls se sont inscrites dans un cours de formation sur la technologie et/ou un cours de EQUALS Badges ;
- 60% des filles et jeunes femmes qui ont participé aux ateliers de Tech4Girls peuvent maintenant comprendre comment la technologie peut soutenir leurs moyens de subsistance.

III. SYNOPSIS DU PROGRAMME

L'e-Commerce est la virtualisation d'une activité familière de tous les jours. Ce module offrira aux filles et jeunes femmes, âgées de 18 à 25 ans, une opportunité amusante, captivante et créative pour explorer quelques technologies et compétences technologiques que l'e-commerce demande. Les participantes apprendront comment, grâce aux technologies et aux compétences technologiques, un magasin physique peut être transposé dans un magasin en ligne. En plus, les étudiantes auront l'opportunité de concevoir et créer en collaboration leurs magasins en ligne, explorer et appliquer une variété de technologies et compétences technologiques dans le processus².

Le programme commencera avec une introduction de base au concept d'e-commerce et quelques technologies et compétences desquelles l'e-commerce dépend. À travers des exercices et activités pratiques, les participantes seront encouragées à explorer et appliquer quelques-unes de ces technologies et compétences: développer/coder un site web basique (Wordpress, HTML, CSS); concevoir du contenu, des matériaux pour la communication et la

¹ "Cracking the Code: Rule-Making for machines and humans", OECD Working Papers on Public Governance (2020).

² "Youth and Digital Citizenship+ (Plus): Understanding Skills for a Digital World", Berkman Klein Center for Internet and Society (2020).

stratégie de marque à l'aide de compétences de design graphique (Canva/Photoshop); publiciser et promouvoir des produits et des services à travers le marketing numérique (création de contenu, SEO, publicité sur les réseaux sociaux); gestion de l'inventaire et des clients, budgets et finances, logistique et expédition en maîtrisant la gestion de la base de données et des compétences analytiques, etc. L'objectif est de présenter les étudiantes à des compétences technologiques de base qui ouvrent la voie à un éventail de chemin professionnels si approfondies et étudiées en profondeur.

Puis, la classe sera partagée en deux groupes et les participantes auront l'opportunité de construire ensemble leurs magasins en ligne en utilisant une gamme d'outils de l'e-commerce : développer un site web ; mettre en place des portails de paiement; créer des contenus; exposer des produits/services; stratégie de marque et marketing numérique; gestion des commandes de haut niveau; logistique et expédition; gestion financière.

Après la séance d'apprentissage pratique, les équipes seront invitées à présenter leurs projets. Cette partie de la séance va promouvoir un échange entre les étudiantes et les bénévoles de l'atelier. En effet, les bénévoles et les étudiantes peuvent se poser des questions les uns aux autres. Les bénévoles peuvent offrir un retour et conseiller les participantes sur comment continuer leur parcours d'apprentissage dans la technologie selon les aspirations et champs d'intérêt des participantes.

L'objectif global de ce module d'apprentissage est de booster la curiosité, la confiance des filles et leur volonté de continuer leur apprentissage des technologies.

IV. ESQUISSE DU PROGRAMME DE L'ATELIER

A. Créez votre magasin en ligne avec Shopify

Shopify est l'un des plus simples et meilleurs outils au monde pour construire un site web d'e-commerce que vous pouvez utiliser pour promouvoir, vendre et envoyer vos produits.

Dans cet atelier les participantes vont apprendre :

- Comment créer un compte sur Shopify pour commencer à créer leur premier magasin en ligne
- Comment sélectionner et personnaliser leur thème Shopify
- Comment concevoir la page d'accueil
- Comment créer des pages essentielles
- Comment ajouter des produits dans leur magasin
- Comment créer des collections
- Comment ajouter des codes de réduction
- Comment configurer un système de paiement
- Comment rendre leur boutique Shopify opérationnelle et prête pour les clients

B. Aperçu de "quelle est la suite" :

L'objectif est de discuter d'autres aspects importants de l'e-commerce qui nécessitent d'être mis en œuvre pour assurer le succès d'un magasin en ligne, tels que :

- Marketing numérique (ce que c'est, comment les participantes peuvent apprendre davantage sur le marketing numérique) comme Facebook, Instagram, une campagne par email, google ads, etc.
- Différents marchés
- Pubs/ contenu/ mots clé
- Publicité
- Design graphique
- Développement de contenu/ mots clés
- Positionnement des pubs
- Concepts de base de business
- Finance
- Inventaire
- Autre

V. PROFIL DU FORMATEUR

- Compétences prérequis :
- Compétences IT de base – Windows, E-mail, Internet, shopping en ligne
- Compétences de base de programmation & compréhension de concepts de programmation de base.