



## Prérequis

Aucun

## Public

Toute personne débutant sur réseaux sociaux et désirant se familiariser avec les outils du Web 2.0

## Objectifs

Mesurer les enjeux des nouveaux usages du Web 2.0 et des médias sociaux.

Se familiariser avec les réseaux sociaux et les utiliser.

## Pédagogie

Approche participative qui s'appuie sur une mise en situation par des exercices adaptés, une analyse sous forme de débriefing, et la validation des apprentissages par un apport de l'animateur

Présentations conceptuelles et mise en application

## Validation

Evaluation des compétences par QCM ou formulaire en ligne

Attestation de formation

AFEST

VISIO



N° déclaration  
22 600 288 660

# Formation réseaux sociaux

2 jours – 14 heures

## Identifier les nouveaux usages du Web

- Les internautes acteur de leur communication.
- Les "réseaux sociaux" : facebook, twitter, linkedin, video, pinterest, tumblr, foursquare
- Les sites participatifs et le "crowdsourcing".
- Le marketing viral et le buzz marketing.
- L'après "génération Y" : usages et comportements des "digital natives".

## Comprendre les caractéristiques des sites Web 2.0

- Blogs, wikis, espaces collaboratifs, flux RSS, applications en ligne, ...
- Les Mashups et les applications Internet enrichies.
- Page personnalisée avec Netvibes, agenda en ligne, bureau virtuel, stockage de données

## Observer, participer... ou créer un blog

- Présentation de la blogosphère : la force du réseau d'utilisateurs.
- Comprendre le fonctionnement d'un blog (article, commentaire, trackback...).

## Utiliser les contenus dynamiques

- Les flux RSS (agrégateurs de flux, création d'un système d'informations...).
- Podcasts et vidéocasts.

## L'e-reputation et la veille en ligne

- Identité numérique, personal branding et e-reputation.
- Définir et mettre en place des actions de protection.
- Comment optimiser son utilisation des moteurs de recherche.
- Vie privée et règles de confidentialité.

## Les futurs leviers du Web 2.0

- Le marketing social.
- L'essor du Web mobile :
- PDA ; smartphones, tablettes tactiles, ...
- Apps mobile versus Web Apps.
- La géolocalisation.
- La réalité augmentée