

esd

école
supérieure
du digital

PARIS | LYON | BORDEAUX

PROGRAMME DE FORMATION 2020 - 2021

BACHELOR CHEF DE PROJET COMMUNICATION ET PUBLICITÉ

SPÉCIALITÉ «CHEF DE PROJET DIGITAL»

CODE DIPLÔME : 26X32109

RNCP NIV.6 | N°27510

 **Datadock**

GROUPE ESP - ECOLE SUPÉRIEURE DE PUBLICITÉ
9 rue Léo Delibes - 75116 PARIS - 01 47 27 77 49 SAS au capital de 2.400.000 euros
RCS Paris 513 813 121 | N° Formateur 11 75 00645 75 - N° UAI 0750121Z

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Marketing, commerce, communication, publicité, design, ressources humaines, enseignement... la plupart des métiers sont traversés par la transformation digitale. Le champ des possibles explose, les méthodes évoluent... et, dans tous les cas, les savoir-faire traditionnels ne suffisent plus ! Qu'on soit designer, chef de produit, responsable de communication ou chargé d'études, la maîtrise des outils numériques et des langages de programmation devient nécessaire pour gagner en efficacité.

Inversement, un bon développeur doit pouvoir prendre part à la stratégie d'un projet, et intégrer le design et l'expérience utilisateur.

Cursus fondamental de l'École Supérieure du Digital, le Bachelor « Chargé de projet digital » forme cette nouvelle génération de professionnels, capables de parler à la fois le langage des développeurs, des designers et des marketeurs, pour une conduite de projet plus efficace et une stratégie plus pertinente.

Cette formation complète de premier cycle en trois années, dont la dernière en alternance, donne aux étudiants les clés d'une intégration professionnelle réussie au sein d'une start-up, d'une agence ou de toute entreprise intégrant une dimension digitale dans ses activités.

Le contenu de formation est réparti de manière équilibrée sur les quatre piliers du programme :

- Création numérique,
- Programmation,
- Stratégie,
- Culture générale et développement personnel.



L'École Supérieure du Digital est un lieu d'expérimentation et de réalisation. La pédagogie de projet fait partie de l'ADN de l'établissement. Projets en groupes, projets en partenariats-entreprises, projets avec d'autres établissements comme l'École Supérieure de Publicité et l'École de Condé. Ces projets sont aussi l'occasion d'éprouver les qualités personnelles et le « savoir être » de l'étudiant : culture générale, cours de théâtre en anglais, préparation aux entretiens, ateliers d'écriture, management, sont ainsi au coeur de la formation.

PRÉREQUIS

- Public : Bac +2 en Multimédia et Internet ou Chargé de projet Digital
- Réussite aux tests écrits, à l'entretien d'admission et examen du dossier scolaire et universitaire
- Cette formation est accessible en alternance et correspond donc plutôt aux personnes de moins de 30 ans (*Elle est également envisageable dans le cadre d'une VAE*)

DURÉE

L'action sera d'une durée de 450 heures.

Date de début* : 5 octobre 2020

Date de fin* : 17 septembre 2021

**Les dates de début et de fin peuvent légèrement varier en fonction des campus*

MOYENS PÉDAGOGIQUES, TECHNIQUES ET D'ENCADREMENT

- Accès permanent à l'École aux heures d'ouverture
- Abonnement annuel à une plateforme collaborative (*Slack*)
- Accès à la bibliothèque de l'École
- Séances de formation en salle ; dossiers techniques remis aux stagiaires
- Salle informatique équipée de logiciels de PAO
- Etudes de cas concrets sur outils informatiques (*ordinateur, vidéo projecteur*)
- Accès aux équipements multimédia de l'école : imprimante 3D, Arduino, drone, caméras 360°, studio photo, etc.

L'articulation pédagogique et la coordination des différents formateurs est assurée par le responsable pédagogique de chaque campus (*M. Laparlière, M. Bidet-Bertomier, M. Daguinot*).

Le travail de groupe, les interventions de professionnels de la communication et les études de cas concrets permettent aux stagiaires d'acquérir une autonomie conforme aux exigences des entreprises du secteur... Le temps partagé entre école et entreprise, ainsi que la mixité des techniques pédagogiques utilisées garantissent les bonnes conditions de l'acquisition des compétences.

>> LISTE DES FORMATEURS RÉGULIERS

Outre leur niveau d'études initiales, nos formateurs disposent tous d'une expérience professionnelle significative au sein d'agences ou d'entreprises.

Dynamiques et impliqués, les professionnels et formateurs ont pour objectif de transmettre leur compétences et savoir faire.

Des professionnels reconnus parmi lesquels* :

- *M. Thomas Mouchelet*
- *M. Mickaël Chevalier*
- *M. Brice Blanloeil*
- *Mme. Amandine Maguer*
- *M. Julien Dumas*
- *M. Julien Blégean*
- *M. Frédéric Swiderski*
- *Mme. Marion Ruczika*
- *M. Mehdi Hellali*
- *Mme. Noémie Lecorps*
- *M. Stanislas Wiart*
- *M. Arthur Sèche*
- *Mme Anaïs Filippi*
- *Mme. Daisy Potfer*
- *M. Frédéric Bernard*
- *M. Franck Giroudon*
- *M. Jean-François Legrand*
- *Mme Cécile Eynard*

**Liste des intervenants non contractuelle, susceptible d'évoluer*

PROGRAMME

UE1	SOFT SKILLS <ul style="list-style-type: none">• Business English• Pitch	20 heures
UE2	DÉVELOPPEMENT WEB ET ENVIRONNEMENTS TECHNIQUES <ul style="list-style-type: none">• Développement Web• Expérimentations Technologiques• Code Sprint	73 heures
UE3	CRÉATION NUMÉRIQUE <ul style="list-style-type: none">• Conception Créative• Expérimentations Créatives• UI Design• Projet Vidéo	83 heures
UE4	MARCHÉ & STRATÉGIE <ul style="list-style-type: none">• Stratégie UX• Web Marketing• Communication Digitale• Projet UX	109 heures
UE5	CONCEPTION ET RÉALISATION DE PROJET <ul style="list-style-type: none">• Digital Event• Agency Camp• Projet Gestion de Projet web	159 heures
UE6	IMMERSION PROFESSIONNELLE <ul style="list-style-type: none">• Digitalk Sessions• Stage alterné, Contrat d'apprentissage ou Contrat de professionnalisation (12 mois)	6 heures

Ce programme, valable pour toutes les ESD, peut se voir appliquer quelques aménagements mineurs en fonction des campus.

La formation se déroule en rythme alterné, prévoyant une journée hebdomadaire à l'école et 8 semaines de séminaire.

SUIVI ET ÉVALUATION

L'acquisition des compétences est évaluée en contrôle continu, ainsi que par le passage d'oraux réguliers en présence de jurys professionnels.

Pour valider la formation, l'étudiant devra remplir les conditions suivantes :

- Contrôle continu : au moins un travail individuel à la maison, un travail d'équipe à la maison ou en présentiel, un bilan de connaissances en présentiel. Les présentations orales, individuelles ou en groupe, sont favorisées au maximum
- 2 compétitions (travail de groupe) évaluées par un jury de professionnels
- 3 projets de spécialisation évalués par un expert métier
- Appréciation du tuteur en fin de formation par le biais de la fiche d'appréciation de l'immersion professionnelle
- Assiduité
- Remise de l'attestation de fin de formation

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Maintenir une veille technologique, créative, sectorielle
- Mettre en place des modalités d'auto-formation et d'auto-évaluation
- Organiser un brainstorming et déclencher un processus de génération d'idées
- Analyser une demande / définir une problématique en fonction d'éléments techniques, fonctionnels et commerciaux
- Diagnostiquer la présence digitale d'une marque et effectuer des recommandations stratégiques et tactiques de communication (*earned, owned et paid media*)
- Animer et développer une communauté web à travers les réseaux sociaux
- Identifier et mobiliser une communauté d'influenceurs
- Créer une campagne Facebook Ads & Adwords
- Élaborer un e-mailing : acquérir, qualifier, et segmenter une base, créer, personnaliser, tester et diffuser une newsletter
- Mener une stratégie SEM (*SEO/SEA*)
- Identifier & élaborer une stratégie d'acquisition via les différents leviers webmarketing
- Configurer un Google Analytics
- Mettre en place & mesurer des indicateurs de performance
- Formaliser un concept créatif publicitaire en lien avec une recommandation stratégique
- Intégrer les clés de l'UX Design dans ses recommandations
- Identifier, analyser et modifier un code déjà existant
- Identifier les différents langages et les process de faisabilité
- Construire et intégrer une maquette en HTML, CSS et JS
- Utiliser des frameworks (*type Bootstraps, etc.*)
- Élaborer un cahier des charges fonctionnel pour la création d'un site web ou d'un CMS complexe
- Mettre en place un CMS de type Wordpress
- Identifier & configurer les plugins essentiels Wordpress
- Migrer un CMS et sa base de donnée d'une base locale ou d'un FTP vers un autre FTP
- Maîtriser les outils de représentation graphique : réaliser un prototype sur Adobe XD ou Invision, réaliser un Webdesign sur Adobe XD ou Figma, concevoir ses propres ressources graphiques sur Illustrator, créer un document de présentation ou une plaquette sur Indesign

CRÉER, CODER, DÉVELOPPER.

PARIS

18bis, av. de la Motte-Picquet - 75007 Paris
+ 33(0)1 40 33 36 22
contact.paris@ecole-du-digital.com

BORDEAUX

11, place de la Ferme de Richemont - 33000 Bordeaux
+ 33(0)5 56 40 98 30
contact.bordeaux@ecole-du-digital.com

LYON

181, av. Jean-Jaurès - 69007 Lyon
+ 33(0)4 37 28 13 20
contact.lyon@ecole-du-digital.com


école
supérieure
du digital