



esd

PROGRAMME DE FORMATION

MASTÈRE VIDÉO & DIGITAL CONTENTS

Formation en 2 ans reconnue par l'Etat, délivrée sous l'autorité du Groupe ESP-ESD et menant à la certification

Manager des entreprises de la communication - Niveau 7

Inscrite au RNCP sous la référence 27509,
par arrêté du 11 juillet 2018, publiée au Journal Officiel du 21 juillet 2018

[Voir la fiche RNCP](#)

Code Diplôme : 16X32022

Taux de réussite : 98,8%

GRUPE ESP-ESD - 9 rue Léo Delibes - 75116 PARIS - 01 47 27 77 49

SASU au capital de 4 086 759,72 euros - RCS Paris 513 813 121 | N° Formateur 11 75 00645 75 - N° UAI 0750121Z

Objectif de la formation

Ce programme en deux ans vous apportera une compréhension solide de l'univers de la production audiovisuelle, avec des outils et méthodologies pour écrire, produire et valoriser des contenus vidéos.

Les études le montrent, les utilisateurs consomment davantage de contenus multimédia plutôt que n'importe quel autre format. **L'utilisation des smartphones a largement participé à l'explosion de la vidéo et aujourd'hui les productions audiovisuelles, tout comme les formats, se multiplient** : interview, vidéo explicative, web TV, live... sont à retrouver sur YouTube, Tiktok, Instagram ou encore Twitch. Quel que soit le secteur d'activité, les entreprises se doivent d'intégrer des formats vidéo dans leur stratégie pour une communication réussie.

Le Mastère Vidéo & digital contents vous ouvre les portes du monde de la vidéo, tout en vous initiant aux codes des réseaux sociaux. L'objectif : former des profils agiles à l'aise à la fois en vidéo (pré et post prod, prise de vue, montage...) et en création de contenus digitaux (storytelling, snackable contents...).

Découverte des techniques de fond vert et prises de vue ou encore conseils pour mener un casting, la culture de l'image n'aura plus aucun secret pour vous. Vous vous doterez également de nouvelles techniques professionnelles telles que l'utilisation de logiciels de montage, étalonnage, mixage et editing...

Après avoir découvert les contraintes spécifiques des nouveaux formats vidéos (Youtube Shorts, podcast, Reels Instagram, livestream, motion...), l'accent sera mis sur l'articulation de compétences dans la conception et l'écriture des contenus à destination des réseaux sociaux. De nombreux projets concrets vous permettront de vous essayer à la création de contenus digitaux : projet snackable content, projet livestream, 3D week...

À l'issue de cette formation vous maîtriserez les techniques vidéo et ses enjeux, et serez en mesure d'adapter des contenus de communication aux nouveaux formats numériques. **Vous pourrez alors facilement vous orienter vers les métiers de la production audiovisuelle ou de la création de contenu, chez l'annonceur, en agence, ou au sein d'un média.**

Débouchés

Cette formation prépare aux métiers de :

- Motion designer
- Content Creator
- Responsable de communication
- Motion Designer
- Animateur 3D
- Chargée de production

Programme Année 1

SOFT SKILLS - Unité d'évaluation 1

- Business English
- Pitch
- Humanité

TECHNIQUES & MÉTHODOLOGIES - Unité d'évaluation 2

- Écriture
- Prise de vue
- Logiciels (Montage, Étalonnage, Mixage et Editing)
- Lumière
- Prise de son
- Workshop Interview

ÉRIQUE & CULTURE DE L'IMAGE - Unité d'évaluation 3

- Photographie
- Histoire du cinéma
- Live Stream
- Social Content
- The Fake Projet
- Workshop Podcast

CONCEPTION & RÉALISATION DE PROJETS - Unité d'évaluation 4

- Digital Event
- Agency Camp
- Projet Motion
- Projet Creative Jam

INSERTION PROFESSIONNELLE - Unité d'évaluation 5

- Alternance en entreprise (12 mois)

Ce programme peut se voir appliquer quelques aménagements mineurs en fonction des campus.

Programme Année 2

SOFT SKILLS - Unité d'évaluation 1

- Business English
- Pitch Training
- Séminaire : Vers un numérique durable

TECHNIQUES & MÉTHODOLOGIES - Unité d'évaluation 2

- Narration & Storytelling
- Logiciels (Montage, Etalonnage, Mixage et Editing)
- Formats Social Media
- Sound Design
- Casting

CRÉATION NUMÉRIQUE & CULTURE DE L'IMAGE - Unité d'évaluation 3

- Conception 3D
- Content Factory
- Fond vert
- Projet Short Movie
- 3D Week

CONCEPTION & RÉALISATION DE PROJETS - Unité d'évaluation 4

- Digital Event
- Projet Snackable content
- Projet Live Stream
- Budgétisation
- Agence & Appel d'offres

INSERTION PROFESSIONNELLE - Unité d'évaluation 5

- Livre Blanc & Grand Entretien
- Projet de fin d'études
- Alternance en entreprise (12 mois)

Ce programme peut se voir appliquer quelques aménagements mineurs en fonction des campus.

Rythme et Durée

L'action de formation sera d'une durée de 900 heures étalées sur 24 mois

Année 1 : 450 heures sur 12 mois

Année 2 : 450 heures sur 12 mois

La formation prévoit une immersion en milieu professionnel et se déroule ainsi sur un rythme alterné : **un jour par semaine à l'école, 4 jours en entreprise**. En plus de la journée hebdomadaire à l'école, l'apprenant bénéficiera de 15 semaines de séminaires et projets au cours des 2 années de formation.

Date de rentrée : Octobre*

* Le calendrier précis de la formation peut varier d'un campus à l'autre ; il vous sera remis au moins 4 mois avant le début de la formation.

Voie d'accès

Cette formation professionnalisante inclut obligatoirement **une période de 6 mois d'immersion** en entreprise par an. Le rythme alterné permet ainsi plusieurs voies d'accès : *formation initiale (avec stage alterné), contrat d'apprentissage ou contrat de professionnalisation*.

Le titre Manager des Entreprises de la Communication est également accessible dans le cadre d'une VAE.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

Nos infrastructures sont accessibles aux personnes à mobilité réduite (PMR).

Des adaptations de parcours sont envisageables afin de prendre en compte les besoins spécifiques d'ordre visuel, auditif, cognitif, psychique et autres maladies invalidantes...

Dans le cas où les moyens internes ne seraient pas suffisants, nous nous mettrons en lien avec des partenaires du champ du handicap afin de répondre au mieux à vos besoins.

Si vous êtes en situation de handicap, des aménagements peuvent vous être proposés. N'hésitez pas à vous rapprocher de notre référent handicap à l'adresse : handicap-diversite@ecole-du-digital.com

Prérequis

Admission en 1^{re} année de Mastère

Avoir suivi une formation de niveau BAC +3, prioritairement dans les domaines du design, du numérique ou de la vidéo et satisfaire aux épreuves de sélection de l'établissement.

Admission parallèle en 2^e année de Mastère

Avoir suivi une formation de niveau BAC +4, prioritairement dans les domaines du design, du numérique ou de la vidéo et satisfaire aux épreuves de sélection de l'établissement.

Moyens pédagogiques et d'encadrement

- Une offre de programmes élaborée par un comité d'experts accompagné de la direction pédagogique et des directions de campus.
- Des responsables pédagogiques qui s'assurent du respect de la mise en place des programmes au sein des campus, de la coordination des formateurs et qui font le relais avec les apprenants.
- Des assistants pédagogiques qui sont garants du bon déroulement des formations.
- Des intervenants de qualité venant du monde professionnel afin de dispenser les meilleures techniques du marché aux stagiaires de la formation professionnelle continue.

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

Moyens techniques

- Accès permanent à l'École aux heures d'ouverture
- Abonnement annuel à une plateforme collaborative (Slack ou Teams) - *offert par l'école*
- Abonnement annuel à la suite Microsoft Office - *offert par l'école*
- Abonnement annuel à la suite Adobe Creative Cloud - *offert par l'école*
- Accès à la plateforme Hyperplanning
- Séances de formation en salle équipée (ordinateur et vidéoprojecteur)
- Prêt matériel multimédia sur demande
- Studio photo et vidéo
- Accès à des logiciels partenaires de l'école

Compétences Attestées

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

Être l'interlocuteur principal et privilégié des clients

- Incarner le partenaire des activités de ses clients
- Régler les problèmes, litiges et conflits

Assurer un réel rôle de chef d'entreprise à la tête du département.

- Elaborer le plan de développement stratégique
- Développer l'activité commerciale
- Gérer son budget

Prendre en charge la coordination et le management des activités et des ressources humaines

- Animer et coacher les équipes
- Piloter et coordonner les activités

Modalités d'évaluation

Dans le cadre de la formation, l'acquisition des compétences est évaluée à travers différentes modalités :

- Mise en situation professionnelle
- Compétition
- Séminaire
- Études de cas
- Evaluation par le tuteur entreprise
- Contrôle continu

Ces travaux peuvent être réalisés de manière individuelle ou en groupe et faire l'objet de rendus écrits et/ou de soutenances orales en présence de jury professionnels.

La validation des compétences du titre RNCP 27509 dépend de la réussite aux épreuves suivantes :

- Réaliser en équipe une étude pour un client réel dans le cadre d'un projet annonceur ou d'une compétition - *Oral collectif, avec présentation d'une note de recommandation*
- Accompagner un client lors d'une simulation de crise ou de conflit - *Oral individuel - 30 minutes*
- Accompagner une équipe en tant que « Chef d'agence » lors d'une compétition ou un projet pour un client réel - *Oral collectif, avec présentation d'une note de recommandation*
- Prospecter des entreprises ou agences via un Livre Blanc - *Écrit individuel & Soutenance orale individuelle*
- Produire et présenter un budget prévisionnel de projet pour un client réel - *Écrit individuel dans le cadre d'un cours de budgétisation ou d'un projet pour un client fictif ou réel*

Poursuite d'études

Cycle de fin de parcours, aucune poursuite d'études n'est privilégiée.

Une admission directe en Mastère 2 [Digital Design](#) ou [Vidéo & Digital Contents](#) est toutefois envisageable dans le cadre d'un projet professionnel spécifique.