

PRÉ-REQUIS

Niveau bac ou équivalent
 Bonne maîtrise de la langue française
 Compréhension de l'environnement numérique

OBJECTIF

Découverte des métiers du numérique
 Préparation au choix de spécialisation pour le titre "Chef de projets digitaux" - RNCP 35541 (niveau 6)
 Acquisition d'un socle de compétences commun nécessaire au travail dans l'écosystème numérique

PROGRAMME

UE 1 : ÉCOSYSTÈME NUMÉRIQUE (85H)

Environnement numérique et technologies web
 Outils collaboratifs
 Droit du numérique & RGPD
 Veille et métiers

UE 3 : COMMUNICATION WEB (80H)

Suite Adobe
 Design Graphique
 Réseaux sociaux professionnels
 Communication & rédaction web

UE 5 : DÉVELOPPEMENT WEB (80H)

Environnement de développement
 Base du développement et algorithmie
 Frontend
 Backend & base de données

UE 2 : BOÎTE À OUTILS NUMÉRIQUE (85H)

CMS et création de site web
 Photo & Vidéo
 HTML / CSS
 Création graphique

UE 4 : MARKETING & COMMUNICATION DIGITALE (80H)

Web Marketing
 Cibles et marchés
 Réseaux sociaux
 E-commerce

UE 6 : COMMUNICATION GRAPHIQUE (80H)

Charte graphique
 Graphismes vectoriels
 Maquettage & Print
 UI / UX Design

PARCOURS INITIAL

Technique de recherche d'emploi : CV, lettre de motivation, veille, recherche d'emploi et simulations d'entretiens

Réalisation de projets clients (168h)
 Immersion professionnelle (stage de 2 mois)

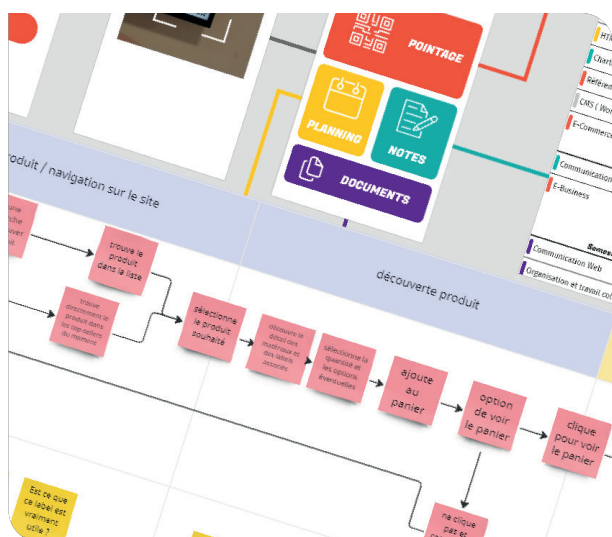
ET AUSSI...

E-learning : 110h
 Apprentissage personnalisé : openclassroom Français
 Apprentissage personnalisé
 Anglais : 1h30 par semaine
 Projets : Personal branding, Portfolio...
 Conférences

Les étudiants de première année ont l'opportunité de s'engager dans des cas pratiques tout au long de l'année, ce qui leur offre une expérience précieuse pour appliquer les connaissances acquises en classe à des situations réelles, préparant ainsi leur transition vers le monde du travail en renforçant leur compréhension et leur compétence dans leur domaine d'études.

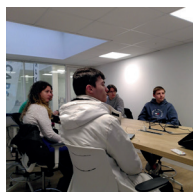
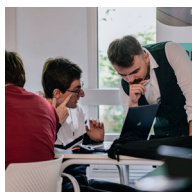
UNE PREMIERE EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Nos étudiants travaillent en collaboration avec des associations ou des jeunes entreprises. Cette collaboration stimule l'innovation et la créativité, tout en offrant aux étudiants une expérience professionnelle précieuse en début de cursus. Les projets sont encadrés par des intervenants professionnels. C'est un partenariat gagnant-gagnant qui enrichit les deux parties et favorise l'employabilité des étudiants.



EXEMPLE DE RÉALISATIONS

- Conception de maquettes
- Développement de sites web
- Création de supports de communication
- Réalisation de contenus visuels
- Conception et production d'affiches



OBJECTIF DE LA FORMATION

Préparation au titre « Chef de projets digitaux » (RNCP 35541) – Organisme certificateur EEMI

Pré-requis en admission

Année 1 Bac (ou Niveau Bac)

Année 2 Bac + 1 en Communication/Marketing/Développement web/Design

Année 3 Bac + 2 en Communication/Marketing/Développement web/Design

Année 4 Bac + 3 en Communication/Marketing/Développement web/Design

PROCÉDURE D'ADMISSION

Dossier de candidature + entretien individuel + test de positionnement français et culture numérique + évaluation des compétences.

Les admissions se déroulent du 4 décembre 2023 au 31 août 2024 sur rendez-vous.

MODALITÉS DE DÉROULEMENT DE LA FORMATION

Formation en présentiel (cours théoriques et pratiques en face à face et projets tutorés)

Certains modules peuvent se dérouler à distance en visioconférence et en e-learning.

Des séances externalisées sont également ponctuellement organisées (événements, conférences, entreprises partenaires)

Rythme : 1 semaine en écoles et 3 semaines en entreprise ou en projet tutoré (pour les initiaux)

NOMBRE D'HEURES DE FORMATION PAR ANNÉE

Bachelor	Année 1 : 490h de cours, 110h de e-learning et 160 h de projets tutorés (pour les initiaux)
	Année 2 : 490h de cours, 110h de e-learning et 160 h de projets tutorés (pour les initiaux)
	Année 3 : 490h de cours, 90h de e-learning et 160 h de projets tutorés (pour les initiaux)
Mastère	Année 1 : 450h de cours, 90h de e-learning (alternance uniquement)
	Année 2 : 450h de cours, 90h de e-learning (alternance uniquement)

DATES DE DÉBUT DE FORMATION PAR ANNÉE

Bachelor	Année 1 : Lundi 7 octobre 2024
	Année 2 : Lundi 2 septembre 2024
	Année 3 : Lundi 16 septembre 2024
Mastère :	Année 1 : Mardi 24 septembre 2024

MOYENS PÉDAGOGIQUES

Équipe d'intervenants professionnels, un tuteur par apprenant et une équipe pédagogique (Direction des études, Coordination de scolarité, Relation entreprise, un Responsable pédagogique par spécialisation).

Salles de formation équipée (vidéo projecteurs ou écrans interactifs). Équipement visio.

Matériel bureautique en support (imprimante et photocopieur).

Studio Photo et vidéo.

Licences logiciels / Outils participatifs / Serveurs / Abonnements à des contenus distanciels.

ÉVALUATION PÉDAGOGIQUE

Contrôle continu en cours de formation : exercices, évaluation de connaissances, cas pratiques, projets.

Projet d'année et mise en situation professionnelle simulée ou réelle, e-learning, participation et évaluation entreprise.

Partiels semestriels, soutenances et rapports d'études.

ÉVALUATION DE LA FORMATION

Questionnaires hebdomadaires de satisfaction.

Enquêtes semestrielles en sortie de formation et tous les ans.

COÛT DE LA FORMATION

Initial	{	Année 1 : 5800 €
		Année 2 : 5800 €
		Année 3 : 6800 €

En alternance : pas de frais de scolarité pour l'alternant, prix de la formation pris en charge par l'OPCO de l'entreprise.

ACCESSIBILITÉ ET HANDICAP

L'école est accessible et équipée pour les PMR. Un référent handicap est présent à l'école. Un accompagnement personnalisé est mis en place pour tout étudiant en fonction de son handicap.

MATÉRIEL ET LOGICIEL

L'apprenant a besoin d'un ordinateur portable personnel pour suivre le cursus.

Les logiciels sont pris en charge par l'organisme de formation.




 COMMUNICATION
 GRAPHIQUE

PRÉ-REQUIS

Niveau bac +1 ou équivalent dans la communication graphique

Bonne maîtrise de la langue française

Compétences en graphisme et compétences dans le numérique

OBJECTIF

Spécialisation technique et communication digitale

Préparation au titre "Chef de projets digitaux" - RNCP 35541 (niveau 6) - option Interactive Design

Acquisition du bloc de compétences " Conception de la stratégie de communication digitale" - RNCP35541BC03

PROGRAMME

UE 1 : GESTION DE PROJET (85H)

Relation client
 Reporting et indicateur de performances
 Management et conduite de projet
 Méthodes agiles

UE 3 : VEILLE ET CRÉATION ARTISTIQUE (80H)

Veille & culture graphique
 Droit à l'image
 Digital painting avec Photoshop
 Illustrator

UE 5 : UI / UX (80H)

Design thinking
 Conception et maquettage
 Parcours utilisateur & prototypage
 Ergonomie des interfaces

UE 2 : INTÉGRATION WEB (80H)

Charte graphique
 CSS avancé
 Iconographie / SVG
 Tests utilisateurs et optimisation continue

UE 4 : STRATÉGIE DE COMMUNICATION (85H)

Charte éditoriale
 Production de contenus
 Plan marketing et communication
 Référencement (SEO, SEA, SMO, ...)

UE 6 : MOTION DESIGN (80H)

Story-board
 Animations (After Effects)
 Edition / Montage vidéo
 Création de vidéos

PARCOURS INITIAL

Technique de recherche d'emploi : CV, lettre de motivation, veille, recherche d'emploi et simulations d'entretiens

Réalisation de projets clients : 160h

Immersion professionnelle (stage de 4 mois)

ET AUSSI...

E-learning : 110h

Apprentissage personnalisé

Anglais : 1h30 par semaine + e-learning

Projets

Conférences



PRÉ-REQUIS

Niveau bac +2 ou équivalent dans la communication graphique

Bonne maîtrise de la langue française

Compétences en graphisme et compétences dans le numérique

OBJECTIF

Spécialisation technique avancée

Pilotage et gestion de projet

Obtention du titre "Chef de projets digitaux" - RNCP 35541 (niveau 6) - option Interactive Design

PROGRAMME

UE 1 : ANALYSE DE PROJET (85H)

Analyse de l'environnement

Veille de projet

Besoins et négociations clients

Analyse des risques

UE 3 : CRÉATION GRAPHIQUE (80H)

Étude de faisabilité graphique

Audit graphique et optimisation

Design System

UX

UE 5 : MOTION DESIGN (80H)

Storyboard

Sound-design

Infographie animée

Datavisualisation

UE 2 : CADRAGE DE PROJET (85H)

Évaluation des besoins

Audit et amélioration continue

Cahier des charges et spécifications fonctionnelles

Plan de charge et planification

UE 4 : PILOTAGE DE PROJET (80H)

Conduite du changement

Conception et optimisation de budgets

MOA / MOE

Management d'équipes

UE 6 : COMMUNICATION VISUELLE (80H)

Typographie, sémiologie de l'image et mise en page

Architecture de l'information

Ergonomie et accessibilité

Direction artistique

DÉBOUCHÉS

Poursuite d'étude possible :

Mastère "UI/UX" ou "Direction artistique"

Mastère entrepreneuriat

Mastères/Masters dans la création graphique

Emplois visés :

UI / UX designer

Motion designer

Infographiste web et print

Intégrateur CMS

ET AUSSI...

E-learning : 90h

Apprentissage personnalisé

Anglais : 1h30 par semaine + e-learning

Projets

Conférences