Bachelor Chef de projet digital Cycle Intensif - 3ème année

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

DIGITAL CAMPUS - ESG SPORT
BIARRITZ
Loane DAHERON
06.27.23.29.36
l.daheron@esg.fr

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarie(e)
Actif(ve) non salarié(e)

Sélection :

Dossier
Entretien

Niveau d'entrée requis :

Niveau 5 : DEUG, BTS, DUT, DEUST
(Niveau 5 européen)

Conditions d'accès :

Un intérêt avéré pour les métiers du digital, aisance avec l'outil informatique, étude du dossier de candidature pour établissement d'un parcours personnalisé.

Prérequis pédagogiques :

Admissibilité en année 3 : Être titulaire d'un titre ou diplôme de niveau 5, ou avoir acquis des compétences de manière autonome (ou par le biais du formation) ou à la suite d'une expérience significative dans les domaines de la communication digitale. Validation de 120 crédits ECTS.

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Le chef de projet multimédia est le chef d'orchestre d'un ou plusieurs projets digitaux en simultané. Il coordonne toutes les étapes de création, de la conception à la diffusion et joue le rôle d'interface entre les différentes équipes et le client. Il s'assure de l'atteinte des objectifs, de la satisfaction du client, de la bonne animation des équipes et veille au respect des délais et des budgets. Il met en œuvre ses compétences approfondies en matière de culture digitale, marketing, communication et gestion de projet, ainsi que d'excellentes qualités relationnelles afin de gérer une équipe pluridisciplinaire. Même s'il ne possède pas de compétences opérationnelles pour l'ensemble des domaines qu'il coordonne, il doit, en fonction du type d'entreprise pour laquelle il travaille, posséder de solides compétences techniques et/ou graphiques. La compréhension des notions liées à la direction artistique, à la technique, au marketing et à la stratégie sont indispensables. En accompagnant les marques et les entreprises dans les transformations digitales liées au big data, les réseaux sociaux, la réalité virtuelle, la sécurité, etc. le chef de projet occupe un poste qui s'est pérennisé dans le temps et pour qui les perspectives d'embauche restent positives.

Contenu et modalités d'organisation

Le programme est découpé en 9 unités d'enseignements détaillées ci-dessous : UE01 Culture - Veille et tendances web - Techniques de créativité et IA UE02 Design - PAO - UX Design et prototypage - UI Design - Motion Design et Vidéo UE03 Développement - Développement Front - développement Back - CMS UE04 Marketing - Webmarketing UE05 Communication - Communication digitale UE06 Gestion de Projet - Gestion de Projet - Management des équipes UE07 Savoir Devenir - Life Skills : prise de conscience - Citoyenneté et diversité - Transition écologique : biodiversité - Inclusion, diversité et handicap UE08 DC EXP - Les grands projets - Challenge national 360 UE09 Professionnalisation - Langue vivante étrangère - Conseil vie étudiante - Evaluation certifiante / oral - Examen à visée professionnelle Les activités visées au travers de cette formation sont les suivantes : ? Recueil et analyse du brief client, d'un appel d'offre et/ou un cahier des charges. ? Etude du contexte, le marché, la cible, la concurrence et les moyens de communications existants des clients. ? Proposition de recommandations opérationnelles. ? Définition des indicateurs clés de suivi de la performance ? Elaboration d'un budget et d'un planning ? Présentation et argumentation au client. ? Organisation d'une veille ? Pilotage de la phase de cadrage du projet. ? Coordination et/ou exécution de la recherche utilisateurs. ? Description de la partie éditoriale, conception du parcours utilisateur et des maquettes fonctionnelles. ? Rédaction d'un cahier des charges et de la documentation. ? Vérification de la conformité du site avec les standards W3C et d'accessibilité. ? Supervision des performances éditoriales, fonctionnelles, ergonomiques et techniques d'un site. ? Inspection de la conformité du code avec les contraintes du référencement naturel et vérifie le paramétrage des balises de partage sur les réseaux sociaux. ? Production, correction ou optimisation des contenus (textes, images, vidéos...) via un gestionnaire de contenu de type CMS. ? Contrôle et orientation du respect des bonnes pratiques de l'éco-conception responsable. ? Organisation des différentes phases de la production d'un

...
Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Modularisé**

Validation(s) Visée(s)

Chef de projet multimédia - Niveau 6 : Licence, licence professionnelle, BUT (Niveau 6 européen)

MON COMPTE FORMATION Éligible au CPF

Et après ?

Suite de parcours

Mastère - Expert en Stratégie Digitale

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00524171	du 20/09/2024 au 05/09/2025	Biarritz (64)	DIGITAL CAMPUS - ESG SPORT BIARRITZ		MON COMPTE FORMATION	FPC