

Formation Cheffe de projet digital

Social Builder x Aston

Durée de la formation : 1 an (6 mois de formation + 2 à 6 mois de stage suivi du passage de titre) : du 10 juin 2024 à fin mai 2025

Délai d'accès : 2 semaines

Nombre d'heures total de formation : 733 heures (644h techniques et 89h soft skills)

Effectif plancher et plafond : 20 femmes

Nombre de certifications obtenues : Titre RNCP Concepteur designer UI - Niveau 6 (équivalent bac+3)

Lieu de la formation : Distanciel (veuillez-vous assurer d'avoir une bonne connexion internet, un ordinateur adapté et un lieu calme pour suivre la formation). Accès au campus à Levallois-Perret

Prix de la formation : Formation 100 % financée par Social Builder grâce au soutien de la DREETS

DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA FORMATION

Le programme est composé de deux piliers : la formation technique menée par Aston, et la formation aux compétences humaines et transverses prise en charge par Social Builder. Cette spécificité du programme vise à favoriser l'insertion professionnelle des apprenantes.

Un pilier d'accompagnement et de formation autour de l'acculturation au numérique et du développement des compétences personnelles et professionnelles favorisant le retour à l'emploi rapide et durable (dispensé par Social Builder et Aston).

Un pilier formation technique (644 heures) pour faire monter en compétences les apprenantes sur le métier de Cheffe de projet digital

Cheffe de projet digital :

Une pédagogie innovante basée sur la pratique. 70% du temps de formation est dédié à la pratique : exercices, projets, sessions de mentorat. L'objectif est de permettre aux élèves de progresser rapidement et de développer les compétences les plus recherchées par les entreprises pour devenir autonome.

COMPÉTENCES VISÉES :

- Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication
- Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique
- Réaliser, améliorer et animer des sites web

MODALITES PEDAGOGIQUES :

Module 1. Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication : réalisation des illustrations, des graphismes et des visuels – conception des interfaces graphiques et des prototypes – réalisation d'une animation pour différents supports de diffusion - création des supports de communication.

Module 2. Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique : réalisation de la collecte du besoin - mise en œuvre d'une stratégie webmarketing – veille professionnelle et développement des compétences collectives de son équipe.

Module 3. Réaliser, améliorer et animer des sites web : intégration et publication des pages web - Intégration des contenus interactifs et dynamiques dans un site web - Adaptation des systèmes de gestion de contenus - optimisation en continu d'un site web ou d'une interface.

Logiciels étudiés : Photoshop, Illustrator, InDesign, Motion Design, UX/UI Design, HTML/CSS, Wordpress, technologies Web Avancées...

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

A l'issue de la formation :

- Vous aurez les compétences nécessaires d'une cheffe de projet digital et vous pourrez réaliser un stage
- Vous passerez le titre RNCP niveau 6 Concept Designer UI (équivalent bac + 3)

MODALITES D'EVALUATION :

Pendant la formation :

A l'issue de chaque session de formation, chacun de nos intervenants rédigera un document de synthèse reprenant les éléments échangés pendant la formation et les synthèses des bilans à chaud de chaque apprenante.

Projet fil rouge tout au long de la formation qui consiste à concevoir des supports de communication.

A la fin de la formation :

- Un certificat de réalisation de la formation vous sera délivré
- Vous passerez le titre RNCP niveau 6 Concept Designer UI (équivalent bac +3)

LE MÉTIER DE CHEFFE DE PROJET DIGITAL

La cheffe de projet digital contribue à la gestion d'un projet numérique en ligne. Elle participe notamment à la planification des différentes étapes du projet. Elle assure une veille technique et concurrentielle du secteur professionnel. Elle sait collecter les besoins du client et les analyser pour proposer une réponse adaptée.

À partir du recueil du besoin utilisateur, d'un brief client, éventuellement d'un cahier des charges, d'instructions reçues d'un directeur de projets ou directement d'un client, la cheffe de projet digital établit et définit les éléments nécessaires du projet pour répondre à la demande.

De ce fait elle analyse la demande, définit le planning et évalue la charge de travail nécessaire pour mener à bout le projet. Elle conçoit l'interface, élabore une ambiance graphique, crée ou adapte une

charte graphique et des médias. Elle réalise des visuels ou des maquettes et élabore des animations, tout en respectant les délais impartis et le budget.

La cheffe de projet digital sait s'approprier un cahier des charges, concevoir un prototype et l'interactivité avec les utilisateurs, réaliser les outils pour la promotion et la communication du produit ou du service client. Elle optimise le projet en utilisant des tests, des outils d'analyse webmarketing ou de statistiques et travaille à l'amélioration de l'ergonomie et de l'expérience utilisateur.

La cheffe de projet digital dispose d'un niveau d'autonomie lui permettant d'organiser les phases techniques et créatives d'après les contraintes du projet.

FORMATION COMPÉTENCES TECHNIQUES

Modules techniques avec Aston :

Module 1. Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication : réalisation des illustrations, des graphismes et des visuels - conception des interfaces graphiques et des prototypes – réalisation d'une animation pour différents supports de diffusion - création des supports de communication.

Module 2. Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique : réalisation de la collecte du besoin - mise en œuvre une stratégie webmarketing - veille professionnelle et développement des compétences collectives de son équipe.

Module 3. Réaliser, améliorer et animer des sites web : intégration et publication des pages web - Intégration des contenus interactifs et dynamiques dans un site web - Adaptation des systèmes de gestion de contenus - optimisation en continu d'un site web ou d'une interface.

Logiciels étudiés : Photoshop, Illustrator, InDesign, Motion Design, UX/UI Design, HTML/CSS, Wordpress, technologies Web Avancées....

Intitulé des modules de cours :

- Développer sa Culture Web et Graphique
- Mettre en œuvre une stratégie de Marketing Digital
- Gérer des projets Digitaux
- Gérer les ressources nécessaires à la réalisation d'un projet Digital
- Mettre en œuvre et utiliser une démarche Agile dans ses projets Digitaux
- Créer des visuels pertinents avec Photoshop et Illustrator
- Créer des supports de communication de qualité avec InDesign
- Réaliser des animations pour différents supports de diffusion
- Concevoir des Interfaces en respectant les principes d'ergonomie et d'UX/UI
- Créer des Maquettes de sites web avec Figma
- Créer son site Web en HTML5 et CSS3 avec WordPress

Plus en détail :

- **Développer sa Culture Web et Graphique**
 - Comprendre les principes fondamentaux d'Internet et du Web

- Acquérir une connaissance de base sur les technologies web
- Apprendre les principaux concepts de conception pour le web
- Se repérer parmi les différents métiers du web
- Utiliser les langages de l'expression visuelle
- Consolider sa créativité
- Donner du style à ses créations

- **Mettre en œuvre une stratégie de Marketing Digital**
 - Les fondamentaux du marketing
 - Les fondamentaux de la communication en entreprise
 - Le Marketing digital
 - Le référencement naturel (SEO)
 - Rédiger pour le web
 - Quelques notions de référencement payant (SEA)
 - L'emailing
 - Les réseaux sociaux
 - Notions d'entrepreneuriat

- **Gérer des projets Digitaux**
 - Connaître le vocabulaire et les concepts de base en gestion de projet
 - Planifier les étapes d'un projet
 - Suivre l'exécution des travaux
 - Évaluer les risques
 - Manager et communiquer dans le projet

- **Gérer les ressources nécessaires à la réalisation d'un projet Digital**

- **Mettre en œuvre et utiliser une démarche Agile dans ses projets Digitaux**

- **Créer des visuels pertinents avec Photoshop et Illustrator**
 - Découvrir Illustrator
 - Prendre en main Illustrator
 - Réaliser des illustrations simples
 - Organiser sa création
 - Réussir ses mises en couleur
 - Mettre en valeur ses titres et accroches
 - Organiser son travail
 - Enrichir ses illustrations
 - Diffuser efficacement

- **Créer des supports de communication de qualité avec InDesign**
 - Découvrir InDesign CC
 - Prendre en main InDesign
 - Mettre en forme du texte
 - Personnaliser les paramètres
 - Créer des mises en page
 - Gérer les couleurs et les effets
 - Mettre en forme à l'aide des styles
 - Gérer les images importées
 - Utiliser des gabarits
 - Diffuser vos documents

- **Réaliser des animations pour différents supports de diffusion**
 - Importer, classer puis assembler les plans filmés
 - Mixer les différentes catégories de sons enregistrés
 - Synchroniser les images et les pistes sonores de la vidéo
 - Étalonner les images de la vidéo montée
 - Exporter la vidéo pour une diffusion web et digital
 - Créer des animations par images clés
 - Utiliser et combiner les effets et les masques
 - Créer des titres et des animations de texte
 - Faire des exports

- **Concevoir des Interfaces en respectant les principes d'ergonomie et d'UX/UI**
 - Concevoir et améliorer l'ergonomie d'un site
 - Rendre la navigation simple, agréable et accessible
 - Comprendre les impacts du digital
 - Construire une expérience client enthousiasmante en s'appuyant sur les possibilités du digital

- **Créer des Maquettes de sites web avec Figma**
 - Appliquer la démarche UX Design dans le cadre d'un projet web
 - Appréhender les méthodes et les techniques de conception d'une interface
 - Concevoir et prototyper une interface avec l'outil FIGMA
 - Réaliser des parcours de navigation répondant aux besoins des utilisateurs
 - Appliquer les bonnes pratiques du design d'interface et d'interactions

- **Créer son site Web avec Word Press, HTML5 et CSS3**
 - Connaître les fondamentaux du langage HTML5
 - Mettre en forme vos contenus avec CSS
 - Structurer et mettre en forme vos contenus Web

FORMATION COMPÉTENCES HUMAINES - 86h par Social Builder

Objectifs pédagogiques de la formation

- Accompagnement dans la définition du projet professionnel
- Favoriser une insertion rapide et durable sur le marché de l'emploi
- Comprendre et développer son leadership personnel
- Mobiliser des outils d'affirmation et de promotion de soi
- Renforcer ses compétences en gestion de projet

En entretien, les softskills comptent autant que les compétences techniques : **50 % compétences techniques 50% softskills.**

Pourquoi ? Les softskills sont plus difficilement assimilables en entreprise contrairement aux compétences techniques ; en entretien ils peuvent donc faire pencher la balance en votre faveur si vous savez les mettre en avant.

En poste, dans le travail d'équipe : Les softskills aident à mieux travailler en équipe. Par exemple, ils sont importants pour apprendre à recevoir et donner un feedback, essentiel afin de pouvoir évoluer et apprendre.

Pour évoluer en entreprise : les softskills aident à faire preuve d'adaptabilité, permettent également de pouvoir évoluer plus aisément et rapidement, et d'être plus à l'aise dans la négociation salariale (exemple : demander des avantages tels qu'une augmentation salariale.)

La période de reconversion professionnelle n'est pas toujours simple, remplie de doutes et de remise en question, **c'est pourquoi Social Builder vous accompagne tout au long de votre parcours de formation afin de multiplier vos chances de réussite et vous aider à prendre confiance en vous. On vous accompagne également dans l'acquisition de softskills, essentiels à votre vie professionnelle actuelle et future :**

Des modules de compétences humaines et transverses :

- **Atelier Leadership – 7h**

Module destiné à favoriser votre prise de confiance en vous, en valorisant vos compétences et votre parcours professionnel. Il vous encourage à dépasser les croyances qui vous empêchent de vous affirmer et prendre votre place.

- **Atelier de sensibilisation aux stéréotypes de genre en entreprise – 6h**

Destiné à vous faire prendre conscience des stéréotypes qui nous entourent afin de les déconstruire et apprendre à mieux y faire face.

- **Atelier d'introduction aux méthodes agiles – 7h**

Destiné à faciliter la gestion de votre temps professionnel/privé et vos relations de travail en équipe, il vous permettra d'appréhender la formation de manière plus sereine grâce à des outils efficaces d'organisation et de collaboration.

Un accompagnement vers un retour à l'emploi pérenne :

- **Mentorat individuel - 18h**

Vous pouvez bénéficier de l'accompagnement d'un·e mentor·e pendant la formation et jusqu'à deux mois après la fin de la formation. La personne qui vous mentore est à votre écoute afin de vous aider dans la construction de votre projet professionnel, la recherche de stage et/ou d'emploi. Elle vous apporte soutien et écoute tout au long de votre processus de reconversion professionnelle.

- **Ateliers techniques de recherche d'emploi - 10h**

Animés par des expert.e.s du recrutement et des ressources humaines pour apprendre à définir et construire son projet professionnel, présenter son parcours et mettre en avant sa reconversion, optimiser sa présentation orale, être efficace dans ses recherches d'emploi et améliorer sa visibilité sur les réseaux sociaux professionnels.

- **Des simulations d'entretiens d'embauche post-formation**

Ces entretiens sont destinés à préparer au mieux vos futurs entretiens, en encourageant votre prise de confiance en vous et la maîtrise des codes de l'entreprise.

Un accompagnement de proximité :

- **Des permanences hebdomadaires - 14h**

Un espace de parole bienveillant qui favorise le lien et l'entraide avec les autres apprenantes. Ces permanences permettent d'assurer un suivi régulier de la formation, afin de s'assurer que tout se passe

au mieux et de pallier les éventuels soucis rencontrés. La disponibilité et l'écoute de la chargée de formation permettent de vous accompagner dans la réussite de votre formation.

- **Un bilan mi-parcours** : Des échanges avec la chargée de formation pour faire un bilan de votre évolution à mi-parcours de la formation, connaître votre niveau de satisfaction et les éventuelles problématiques auxquelles vous pouvez faire face.

- **Des ateliers d'échange collectifs - 12h**

6 ateliers de 2h en groupes seront prévus sur toute la durée du programme pour se former aux méthodes et outils de structuration d'un projet professionnel et étendre ses capacités à résoudre ses difficultés d'insertion. Ces sessions collectives permettent également aux apprenantes de développer des compétences essentielles dans toute carrière professionnelle telles que l'assertivité, le travail d'équipe ou la communication.

- **Un suivi post programme à 3 et 6 mois - 4h**

Vous recevrez 3 mois et 6 mois après la fin de la formation, un bilan à remplir pour nous partager votre trajectoire professionnelle actuelle.

Vous aurez également la possibilité de prendre un rendez-vous individuel avec une Chargée d'Engagement :

- Si vous êtes en stage : 2 mois après le début du stage et à la fin du stage.
- Si vous n'êtes pas en stage : Le 1er mois post formation, puis en fonction de l'échange.

SUITES DE PARCOURS ET DÉBOUCHÉS

A la fin de la formation, les métiers visés grâce à cette formation sont les suivant :

- Cheffe de projets digitaux
- Chargée de projets digitaux
- Chargée de communication digitale
- Assistante cheffe de projet multimédia
- UI Designer/UX Designer/Lead UI Designer
- Web Designer/ Web Marketer /
- Intégratrice / réalisatrice multimédia
- Conceptrice, intégratrice internet
- Référenceuse
- Infographiste 2D/3D/ Animatrice 2D/3D

Il est aussi possible de poursuivre des études en alternance pour la formation de cheffe de projet en transformation numérique (Titre RNCP niveau 7).