



École d'Application
de la Communication Stratégique

Référentiel - Mastère 2 : Les métiers de l'agence

3) Mastère 2 : les métiers de l'agence.

Sont admis à suivre cette formation:

- les titulaires d'un mastère 1 métier de l'agence ou d'un master 1 titré RNCP équivalent à 120 ETCS.
- les candidates attestant d'une expérience professionnelle de plus de 5 ans dans le domaine enseigné par la formation
- Les candidats ayant validé tous les ETCS de leur mystère 1 hormis le TOEIC sous condition de le repasser dans le cadre du mystère 2.

Objectifs du Mastère:

Il vise à former de véritable expert de la stratégie digitale, capables de penser un projet web dans son ensemble mais aussi de le réaliser.

Il permet d'appréhender le métier de manager.

Ce mastère permet d'avoir une vision globale de la mise en place d'une campagne de communication dans son ensemble.

Voies d'accès:

Ce cursus peut -être suivie:

- en tant que salarié par le biais de l'alternance (apprentissage ou professionnalisation ou stagiaire)
- dans le cadre d'un congé individuel de formation
- dans le cadre de la formation continue.

Métiers préparés:

Manager de projet web

Webmaster

Responsable de projet web digital

Responsable UX

Dir com

| Modules | Savoir associés | Heures | Compétences | Evaluations | Types de pédagogies |
|---------------------|--|-------------|--|--|---------------------|
| Manager | <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre la méthode AGILE et EFFECTUAL • Savoir utiliser les niveaux outils collaboratifs • Connaître les outils liés à Gestion de projet • Fédérer et motiver une équipe • Créer un univers de travail | 20 h | <p>Savoir manager un groupe</p> <p>Faire évoluer une équipe</p> <p>Entreprendre et mener à bien des projets en équipe.</p> | Validation à travers la gestion des projets réalisés à l'académie. | Pédagogie active. |
| Entrepreneur | <ul style="list-style-type: none"> • Elaborer un compte de résultat et savoir l'utiliser • Construire un Business modèle • Maitriser les KPI | 20 h | <p>Etre en mesure de créer une structure viable.</p> <p>Comprendre les enjeux comptables</p> | Les académiciens présenteront un projet de création d'entreprise en fin d'année. | Pédagogie active. |

| | | | | | |
|-------------------------------------|--|--------------------|--|--|-------------------------------------|
| <p>Chef de Projet</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Principes de la communication de crise: les outils, les éléments de langage, les stratégies, la presse, gérer le temps. • Principe de la communication interne : les enjeux, les outils ascendants , descendants et transversaux. | <p>40 h</p> | <p>Savoir gérer une crise :élaborer des discours, des CP; Savoir maîtriser le temps. Protéger l'image . Savoir clôturer la crise.</p> <p>Trouver les bons outils pour faire passer un message aux salariés. Valoriser le travail des salariés. Faire passer les bons messages au bon moment.</p> | <p>. Jeu de rôle</p> <p>.Jeu de rôle</p> | <p>Pédagogie active et inversée</p> |
| <p>Responsable Marketing</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Marketing de l'innovation: les enjeux de l' innovation. • Trouver la bonne innovation. • Ouvrir une niche . • Les enjeux commerciaux. | <p>24 h</p> | <p>Savoir innover Etre force de proposition Développer sa créativité</p> | <p>Cas pratique</p> | <p>Pédagogie active</p> |

| | | | | | |
|-------------------------|---|-------------|---|--|-------------------|
| Ux et Ui design | <ul style="list-style-type: none"> • Elaborer une arborescence • Maitriser l' observation et l' analyse client • Créer un persona • Savoir réaliser un web design • Savoir construire des Wire frames • Créer une user journey / user flow • Tests utilisateurs | 30 h | <p>Construire un site adapté à une cible.</p> <p>Tester un site.</p> <p>Adapter l'identité de la marque au digital.</p> | Création de plusieurs sites pour des annonceurs. | Pédagogie active. |
| Webmaster | <ul style="list-style-type: none"> • Maitriser prestashop niveau 2 • Conduite d' un projet web | 30 h | <p>Savoir créer un site e-commerce niveau 2</p> <p>Maitriser toutes les étapes la construction d' un site et savoir l' adapter à une stratégie globale.</p> | Cas pratique : création d'un site prestashop | Pédagogie active. |
| Webmarketing | <ul style="list-style-type: none"> • Market Place: connaitre les différentes market place et leurs spécificités, référencer un produit sur une market place, le faire monter , gérer les aspects logistiques • Focus Amazon • Inboud Marketing: stratégies et moyens : livre blanc, back link, génération de leads, leviers d' acquisition de trafic, convertir un prospect en client. Call to action. • Google Analytics: analyser les données google • Construire un reporting et établir des recommandations. | 30 h | Maitriser les techniques de vente sur le web. | Recommandation web marketing pour un annonceur. | Pédagogie active. |
| Culture Générale | Théâtre, musée, sortie , livres , film | 16 h | Avoir des ressources en terme d' inspiration. | Sorties, ciné club. | Pédagogie active. |
| L'art du pitch | Maitriser les éléments de langage | 10 h | Soutenir un projet | Participation à des pitch. | |
| Anglais | TOEFL | 30 h | | Examen TOEFL | |

| | | | | | |
|--------------------------------|--|--------------|--|---|-------------------------------|
| Atelier Créativité | Savoir créer des éléments représentatifs d'une marque. Mettre en place des axes de développement créatifs. | 20 h | Développer sa créativité. | Création de packaging et de visuels print et web. | Pédagogie active. |
| La journée des ateliers | Travail sur les projets en cours | 128 h | Savoir mener une relation professionnelle et livrer un projet demandé. | Chaque mercredi des annonceurs proposent aux étudiants de travailler sur une demande. | Pédagogie active et inversée. |
| Tournois de com | Compétition de com | 128 h | Elaborer une stratégie de com. | Présentation un annonceur. | Pédagogie active |
| La Grosse Campagne | Elaborer une campagne media et hors media totale. | 50 h | Valider toutes les compétences acquises | Travail sur un an sur un projet personnel. | Pédagogie active |
| Total | | 576 h | | | |

Les évaluations se font grâce au **livret de compétences**.

Il s'agit pour les candidats d'acquérir des compétences non pas des notes.

Ils seront donc évalués de la manière suivant:

Compétence Non acquise/ En cours d'acquisition/ Acquise/ Dépassée

Ce livret de compétence est composé de grilles d'évaluation qui seront remplies tout au long de l'année dans chaque matière dans le cadre du contrôle continu. (voir grille d'évaluation).

Ces grilles sont remplies soit lors d'exercices en classe, soit lors de la présentation d'un cas plus complet donné par le formateur , soit dans le cadre des compétitions en réponse à un brief.

Un fiche de synthèse résume à la fin de l'année la totalité des compétences acquises et valide définitivement l'acquisition de la matière ou pas.

Modalité d'acquisition du titre: avoir acquis toutes les compétences des matières générales. (Niveau acquis ou dépassé)

Le cas échéant, si le nombre de compétences non validées ne dépasse pas 2 l'académicien obtient le titre sous réserve de valider ces compétences l'année suivante.

Si le nombre de compétences non acquises est supérieur à 2 l'académicien n'obtient pas le titre.

Mis à jour, valable jusqu'au 1/01/21