



École d'Application
de la Communication Stratégique

Référentiel - Mastère I : Les métiers de l'agence

2) Mastère 1 Métiers de l'agence:

Sont admis à suivre cette formation:

- Les titulaires du bachelor métier de l'agence ou d'un bachelor enregistré au RNCP, soit 180 ETC
- 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 bachelor hormis le TOEIC sous condition de le repasser dans le cadre du mastère.
- Les candidats doivent posséder un ordinateur portable.
- Les étudiants n'ayant pas suivi leur bachelor à l'académie ont un cursus adapté en mastère 1

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.

Vous pourrez conseiller et structurer un site.

Vous serez apte à faire le web design

Vous pourrez mettre en place un plan de com et le suivre

Vous pourrez réaliser les supports créa.

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

Chef de projet

Graphiste

Responsable communication

Les matières dispensées:

Modules	Savoir associés	Heures	Compétences	Evaluations	Types de pédagogies
Chef de Pub	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir évoluer dans un réseau • Développer son propre réseau • Savoir s'exprimer en public 	4 h	Relations publiques Repérer les place to be L'art de discourir Savoir argumenter	Les académiciens devront développer le réseau professionnel de l'académie.	Pédagogie inversée.
Média Planner	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître le paysage médiatique • Savoir faire un plan media • Maîtriser les indicateurs de puissance 	10 h	Construire une stratégie média Gestion des investissements médiatiques	Rendu d'une campagne media simulée sur un cas d'agence	Active : - Suivre les plans media de l'agence
Chef de Projet RNCP34394BCO2	<ul style="list-style-type: none"> • Créer des persona en comprenant l'intérêt de la démarche. • Définir le territoire de marque • Savoir faire du storytelling • Créer du Brand Content Savoir • Maîtriser les règles juridiques • Connaître la CMI et les familles stratégiques. • Elaboration de concept niveau 1. • Préparer et présenter un budget • Faire une prez efficace • Monter son équipe de travail • Gérer le planning ; Gestion de projet • Communication événementielle 	34 h	Mener à bien la construction, la présentation et l'argumentation d'une recommandation annonceur. Savoir la mettre en place et la suivre. Comprendre les enjeux de l'évènement, connaître les prestataires, savoir élaborer un concept d'évènement.	Cas pratique : les académiciens travaillent sur des cas annonceurs. Réalisation d'un évènement citoyen	Pédagogie active et inversée.

<p>Responsable Marketing</p> <p>RNCP34394B C01</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gérer un portefeuille de marque (matrice BCG...) • Comprendre la notion de gamme • Stratégie Multi Canale: maîtriser les différents canaux de com et de vente , les rendre cohérents entre eux. • Savoir faire un benchmark (veille) 	<p>20 h</p>	<p>Etre capable de developper une gamme</p> <p>Etre capable de lancer une marque en faisant les bons choix .</p>	<p>Cas pratique : réponse à des cas annonceurs.</p>	<p>Pédagogie active.</p>
<p>Chef Créa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver des sources d'inspirations • Gérer une relation prestataire • Savoir utiliser Illustrator, indesign, photoshop niveau 2. • Le contrôle en amont. • Le rassemblement des sources • La gestion des fichiers • La préparation du document en fonction des finalités. • Préparer les fichiers pour l'impression • Préparer les fichiers pour le Web 	<p>34 h</p>	<p>Analyse du Brief</p> <p>Présenter des axes créatifs</p> <p>Choisir et défendre un argumentaire créatif</p> <p>Gérer l'impression des fichiers</p> <p>Savoir entretenir la relation avec le prestataire</p>	<p>Cas pratique : travail sur des cas annonceurs.</p>	<p>Pédagogie active et inversée.</p>
<p>Webmaster</p> <p>RNCP34394BC04</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Organiser le contenu • Penser la navigation • Développer un site prestashop • Développer un site wordpress woo commerce. 	<p>40 h</p>	<p>Concevoir un site marchand.</p>	<p>Réalisation d'un site marchand.</p>	<p>Pédagogie active et inversée.</p>
<p>Webmarketing</p> <p>RNCP34394BC01 RNCP34394BC02 RNCP34394BC05</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les stratégies digitales globales et influenceurs • Le SEO • Le SEA • Le Blog • Le sponsoring/RS 	<p>24 h</p>	<p>Pouvoir developper tous les outils d' acquisition du web.</p>	<p>Cas pratique : recommandation pour des annonceurs.</p>	<p>Pédagogie active.</p>

Culture Générale	Developper sa culture pour faire de meilleur codage.	12 h	Etre capable de choisir et d'argumenter un codage.	Application sur les cas proposés dans toutes les autres matières.	Pédagogie active
Atelier Rédactionnel	Savoir rédiger un slogan, un article, un texte web friendly.	10 h	Pouvoir rédiger un texte en fonction du SEO, produire des slogans.	Application sur les cas proposés dans toutes les autres matières.	Pédagogie active
L'art du pitch	Savoir synthétiser et argumenter son projet.	6 h	Etre capable de faire une présentation efficace et rapide qui retienne l'attention.	Pitch de presentation lors des 4 compétitions	Pédagogie active et inversée.
Anglais	Connaitre les modes d'échange professionnel anglo saxon, avoir le vocabulaire adapté.	22 h	Pouvoir soutenir un échange pro en anglais.	Cas pratique de présentation de projet en anglais.	Pédagogie active
Improvisation Théâtrale	Savoir s'exprimer en public, gérer le non verbal.	10 h	Etre capable de lâcher prise, mener une présentation avec aisance.	Cas pratique régulier sur des jeux d'improvisation.	Pédagogie inversée.
Atelier Créativité	Savoir ouvrir son esprit à d'autres sources d'inspiration.	28 h	Etre capable de penser différemment et de proposer des solutions innovantes	Ces pratiques sont appliquées lors des différents cas proposés dans les autres matières et lors des compétitions.	Pédagogie active et inversée.
La journée des ateliers	Savoir répondre à un brief client.	128 h	Etre capable d'entretenir une relation professionnelle et de présenter une recommandation suite à un brief.	Par groupe, chaque mercredi les académiciens se voit confier un projet par un annonceur.	Pédagogie active et inversée.
Tournois de com RNCP34394BC03	Compétition de com	170 h	Répondre à un brief en équipe en peu de temps	4 semaines de compétition par an.	Pédagogie active et inversée.
RNCP34394BC05 Semaine partiels		24 h			
	Total	576 h			

Les évaluations se font grâce au bilan de compétences.
Il s'agit pour les candidats d'acquérir des compétences et non pas des notes.

Ils seront donc évalués de la manière suivante:
Compétence Non acquise/ En cours d'acquisition/ Acquise/ Dépassée

Ce bilan de compétences 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.

Une 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.

Les académiciens peuvent valider leur compétences par bloc.

Mis à jour, valable jusqu'au 1/09/2022