

Sciences et Ingénierie - Stratégie Digitale et Innovation

RNCP36192 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	Grade_Licence — Diplôme conférant le grade de Licence
Code(s) NSF	326
Formacode(s)	32070, 31094, 31067, 46347, 46072
Code(s) ROME	M1802, E1205, E1104, M1805, E1101
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2024

Certificateur(s)

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE · SIRET : 11004401300040

EFREI PARIS · SIRET : 39889833800023

Partenaires habilités

1 organisme habilité, d'après la liste publiée par France compétences : 1 à former.

Organisme	SIRET	Habilitation
ASSOCIATION POUR LA FORMATION DES INFORMATIENS PAR L'APRENTISSAGE	3910872100004 6	Former

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le numérique s'impose comme un secteur en croissance rapide et pourvoyeur massif d'emplois avec près de 151 000 emplois créés en 10 ans.

Cette croissance est soutenue avant tout par les projets « Social Média Mobiles Applications », Data Analytics, Cloud computing et sécurité informatique; qui ont progressé de 15,7 % en 2019.

En 2020, les SMAC ont atteint 16,5 milliards d'euros et une croissance de + 14,7 %, aussi une progression supérieure est attendue en 2021. (Projection établie par SYNTEC avant la crise du COVID 19 qui s'avère plutôt favorable pour le secteur du numérique).

Le Bachelor Stratégie Digitale Innovation devrait profiter de ce contexte général favorable; puisque les compétences attestées à l'issue du parcours permettent d'exercer précisément les métiers en lien la certification SDI.

ACTIVITÉS VISÉES

Les titulaires de la certification

"sciences et ingénierie - stratégie digitale et innovation exercent typiquement leurs activités au sein de la direction marketing ou Direction de projet, ou d'une Direction des systèmes d'information (DSI). Leur métier regroupe les activités suivantes:

- Proposition de stratégies digitales
- Conduite de projets qui en découlent
- Mobilisation des ressources humaines, techniques et financières

Ils doivent avoir les connaissances mathématiques et techniques de niveaux suffisants pour leurs spécialisation mais aussi la capacité à mener des recherches bibliographiques, à consulter et utiliser avec un œil critique des bases de données scientifiques et d'autres sources d'informations appropriées.

Les détenteurs du « bachelor en sciences et ingénierie stratégie digitale et innovation » doivent avoir une vision claire de leur domaine d'activité, être à la fois opérationnels et aptes à changer d'environnement culturel et technique, à progresser en termes de niveau de responsabilité au sein de leur entreprise ou en rejoignant une autre entreprise (en France ou à l'international), et soucieux de leur équilibre personnel et du bien-être de la société).

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences liées au bloc 1:

Utilisation de langages de programmation et algorithmique, variables, structures de contrôle, fonctions et passage de paramètres.

Compréhension des principes généraux du traitement de données par des machines binaires et des

mécanismes et concepts fondamentaux propres aux traitements informatique.

Manipulation d'expressions algébriques

Intégration des relations interpersonnelles et gestion de conflits

Prise en compte de l'obsolescence numérique

Compétences liées au bloc 2 :

Fiabilisation du prototype

Simulation du fonctionnement du dispositif digital avant test et production

Démarche de conception centrée sur l'utilisateur

Ajustement des choix opérés en fonction des tests et retours client

Compétences liées au bloc 3 :

Analyse des besoins d'une demande de réalisation WEB

Traduction des modèles établis en phase de conception (charte graphique, architecture logicielle, ...)

Conception de la stratégie de communication digitale

Gestion des communautés

Optimisation techniques du SEO

Création de contenu de qualité

Création d'un environnement propice aux échanges et à la créativité

Adaptation organisationnelle et transformation culturelle

Intégration des relations interpersonnelles et la gestion de conflits dans sa communication

Compétences liées au bloc 4 :

Conception stratégique de communication en design graphique

Mener une recherche en vue d'une proposition de communication graphique

Présentation des éléments de recherche employés dans le cadre d'un projet de design graphique

Rédaction d'un brief de la commande de design graphique

Création d'un univers graphique

Élaboration de la structure des livrables avec le design final

Compétences liées au bloc 5 :

Rédaction de cahier des charges technique et fonctionnel

sécurisation du déroulement d'un projet numérique en respectant un planning, un budget et en veillant à la bonne application des exigences de qualité/sécurité

Livraison du projet numérique en phase avec les attentes du client

Mise en place d'indicateurs permettant d'évaluer le projet et s'assurer de la cohérence du projet

Accompagnement du client dans la phase de livraison du projet numérique

Compétences liées au bloc 6 :

Mise en œuvre d'un système de veille technologique à la fois sur les technologies existantes et les nouvelles technologies

Application de la recherche booléenne dans le sourcing

Construction de bilan permettant de tirer les bonnes conclusions et de mettre en œuvre une stratégie efficace

Blocs de compétences

RNCP36192BC01 — Mobiliser des connaissances et des logiques mathématiques pour concevoir des algorithmes et des programmes informatiques en intégrant l'innovation frugale et l'obsolescence numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

BC

1.1. Appliquer des concepts mathématiques

BC 1.2. Mobiliser des connaissances scientifiques et techniques élevées

BC 1.3. Intégrer des modèles pour modéliser un problème

BC 1.4. Résoudre des problèmes en utilisant les mathématiques

BC 1.5. Choisir l'outil adapté pour répondre à une problématique identifiée

BC 1.6. Savoir utiliser une large variété d'outils complexes

BC 1.7. Employer des langages de programmation de référence

BC 1.8. Intégrer la programmation frugale et les problèmes d'obsolescence numérique tout au long du projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation des

compétences liées aux activités

du bloc

Projet fil rouge en lien avec les

technologies numériques Sujet du rendu : Création et

optimisation des données recueillis pour l'élaboration d'un Business Plan

Jury professionnel

Objectifs :

apporter au jury des éléments complémentaires et/ou des éclairages

sur le projet fil rouge de l'élève, à partir de son expérience pour

consolider et/ou mettre en avant des compétences présentes ou non présentes

dans le projet fil rouge.

RNCP36192BC02 — Appliquer les méthodes appropriées pour analyser et tester des produits, des processus ou des systèmes numériques

LISTE DE COMPÉTENCES

BC

2.1. Réaliser, tester et valider un prototype, respecter des procédures et processus définis

BC

2.2. Élaborer l'architecture des interfaces utilisateurs afin de les prototyper

BC

2.3. Créer des parcours utilisateurs adaptés aux attentes

BC

2.4. Prototyper une solution graphique afin de simuler le fonctionnement de la solution digitale

BC 2.5. Tester la validité des choix techniques formulés par le client

BC 2.6. Ajuster ces choix tout au long de la conception

BC 2.7. Tester l'ergonomie des interfaces digitales

BC

2.8. Proposer des solutions correctives permettant d'améliorer l'expérience utilisateur

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet fil rouge, évaluation des compétences liées aux activités.

Sujet du rendu : Réaliser un prototype fonctionnel d'une nouvelle application et/ou d'un

nouveau site web sur la base d'un cahier des charges mis au point par

l'apprenant.

En faire la démonstration en conditions réelles devant un jury

composé à 50% de professionnels.

Présentation devant un jury professionnel

Démonstration en conditions réelles devant un jury composé à 50% de professionnels

RNCP36192BC03 — Elaborer une stratégie et mettre en œuvre un plan d'actions pour développer le marketing digital et la communication numérique en prenant en compte la complexité des situations économiques et sociales pour entreprendre, innover et apprendre.

LISTE DE COMPÉTENCES

BC 3.1. Réaliser une étude de marché permettant d'évaluer le potentiel commercial d'un nouveau bien ou service numérique

BC 3.2. Adapter son marketing mix au digital

BC 3.3. Préparer un plan média multicanal

BC 3.4. Acquérir un client ; créer, animer et fidéliser des communautés sur un ou plusieurs réseaux sociaux

BC 3.5. Rédiger une charte éditoriale, un contenu destiné à être diffusé en ligne, un brief destiné à une agence de communication interactive

BC 3.6. Améliorer le référencement naturel d'une marque grâce aux techniques du SEO (Search Engine Optimisation)

BC 3.7. Paramétrer, suivre et interpréter les indicateurs clefs de performance d'une campagne d'affiliation, de retargeting et de branding...

BC 3.8. Analyser les données de Google Analytics ou autres outils similaires en prenant en compte la sécurisation des données personnelles et en assurant l'accessibilité numérique pour tous.

BC 3.9. Sélectionner une solution de e-business adaptée aux contraintes de son entreprise et de son marché, la paramétrer et mettre à jour son contenu.

BC 3.10. Proposer des solutions

nouvelles grâce aux méthodes de créativité (design thinking...)

BC 3.11. S'adapter aux changements culturels et pratiquer la communication interculturelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet applicatif tutoré proposé par les entreprises partenaires.

Évaluation des compétences liées aux activités. Le projet applicatif est réalisé en groupe de 4/5 élèves, il consiste à :

- Mettre en place, une stratégie d'acquisition, de transformation et de fidélisation de la clientèle - Livrer une prestation conforme aux attendus

Exemples de thématiques :

- Lancement d'un nouveau site ou d'une application web ou mobile. - Création de comptes sur les différents réseaux sociaux - Mise en place d'un management communautaire sur la toile

Évaluation écrite (rendu avec recommandations) orale devant les autres apprenants et au moins un représentant de l'entreprise cliente.

Mise en situation d'une problématique entreprise

– Shadow Management

Répartis-en plusieurs univers compétitifs,

les étudiants sont appelés à prendre les meilleures décisions au sein d'une équipe projet où les rôles de chacun sont définis au départ.

Un jeu sérieux (Serious game) se déroule sur une semaine.

Evaluations réalisées à partir du comportement individuel et de la performance collective pendant le jeu; un univers compétitif est constitué d'un maximum de 5 équipes de 4 à 5 apprenants

RNCP36192BC04 — Concevoir l'univers graphique d'un produit ou d'un service en vue de l'intégrer dans un environnement numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

BC 4.1. Estimer la qualité d'une création graphique

BC 4.2. Différencier les composantes d'un univers graphique et évaluer la cohérence avec les valeurs de la marque
BC 4.3. Créer une charte graphique à partir des besoins d'un client
BC 4.4. Traiter, exporter
et animer une image, des vidéos en utilisant les logiciels adéquats dans le respect de la réglementation sur la
sécurisation des données personnelles
BC 4.5. Créer un moodboard , un univers graphique digital en utilisant les logiciels adéquats
BC 4.6. Réaliser des maquettes
et livrables numériques en intégrant les contraintes techniques, ergonomiques et graphiques

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Rendu

intermédiaire

Projet

fil rouge Sujet du
rendu

: Concevoir

l'univers graphique d'un nouveau produit web et/ou d'une application web ou
mobile à même d'être intégrés dans un support numérique.

Évaluation écrite et

orale 50%

performance collective, 50% performance individuelle

- Rendu

écrit avec recommandations et rendu oral devant un jury composé à 50% de
professionnels dont l'entreprise cliente

RNCP36192BC05 — Spécifier un besoin et conduire un projet numérique en prenant en compte les aspects humains, techniques et financiers.

LISTE DE COMPÉTENCES

BC 5.1. Rédiger un cahier des charges technique et fonctionnel
respectant les besoins du commanditaire

BC 5.2. Mettre en œuvre un projet digital
en

distinguant les rôles et responsabilités de chacune des personnes impliquées
dans le pilotage/exécution du projet

BC 5.3. Élaborer et optimiser le budget complet d'un projet numérique
en intégrant les aspects financiers et techniques

BC 5.4. Évaluer, coordonner, manager et superviser les ressources
humaines, techniques et financières afin que le projet soit réalisé dans le
respect du cahier des charges

BC 5.5. Mobiliser l'ensemble des
ressources et des compétences nécessaires à la réalisation du projet

BC 5.6. Proposer des tableaux
d'indicateurs pour suivre le projet

BC 5.7. Utiliser les logiciels de
gestion de projets

BC 5.8. Former les
utilisateurs finaux du bien ou du service digital au changement

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet fil rouge

Sujet

du rendu : Rédiger un cahier des charges fonctionnel et technique concernant une
nouvelle application web ou mobile ou d'un site web.

Élaborer une note de projet décrivant les objectifs à atteindre et
l'organisation générale du projet, les dates de livraison et les budgets
prévus

Évaluation écrite et oral : 50% performance collective, 50% performance individuelle

Rendu écrit avec recommandations et rendu oral devant un jury composé à 50% de professionnels dont l'entreprise cliente

RNCP36192BC06 — Mettre en place une veille technologique et des recherches bibliographiques pour recueillir et exploiter des données pertinentes

LISTE DE COMPÉTENCES

BC 6.1. Déterminer les axes de la veille technologique

BC 6.2. Sélectionner les outils adéquats (logiciels, moteurs de recherche...) et les paramétrer

BC 6.3. Sélectionner les services de banques de données adaptés à la recherche

BC 6.4. Utiliser les critères booléens

BC 6.5. Rechercher les informations dans des bases de données scientifiques?

BC 6.6. Exploiter les bilans de veille

BC 6.7. Constituer une revue de littérature académique et/ou professionnelle sur un sujet

BC6.8 Maintenir et développer continuellement ses connaissances et compétences??

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mémoire professionnel - Document individuel écrit de 40 et 50 pages hors annexe

Le mémoire professionnel doit comporter les

chapitres suivants : Analyse de l'environnement professionnel lié à la mission

Revue de littérature, publications professionnelles, ouvrages de référence et études produits par des tiers sur le sujet traité

Récolte de données in vivo par interviews ou

questionnaires Descriptif de la méthodologie d'analyse et

de traitements de données Recommandations quant à la mission effectuée Résumé exécutif

Le mémoire professionnel fait l'objet d'une soutenance orale

individuelle devant un jury intégrant majoritairement des professionnels.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les titulaires de la certification stratégie digitale et innovation exercent majoritairement leurs activités au sein de cinq types d'employeurs :?

- Les grands groupes, ETI, PME ou TPE ayant besoin de faire connaître ou vendre leur produits/service à travers le web ou une application mobile ??
- Les entreprises spécialisées ou « pure players » dans les services (média sociaux, ...) ou la vente de produits sur internet ou via une application (sites marchands, ...), voir à travers la voix (V-Commerce) de type Alexa... ??
- Les agences de conseil en communication, marketing ou développement digital ??
- Les éditeurs de logiciels et les Entreprises de Services Numériques ou ESN ?
- Il peut également être créateur d'entreprise innovante dans les différents secteurs du numérique. ?

Par ailleurs, il n'est pas d'activité économique qui ne soit pas impactée par l'introduction des outils numériques. Le numérique à travers l'émergence de nouveaux modèles économiques est même en passe de transformer durablement des secteurs entiers de l'économie.

Les titulaires de la certification stratégie digitale et innovation travailleront dans des secteurs comme:

- Agence de communication et web
- Développeurs de jeux vidéo
- Hôtellerie (AirBnB),
- Transports (Uber),
- Assurance (Assurance Direct),
- Education (Coursera, Openclassrooms...).
- Editeurs de logiciels

- Grandes entreprises
- Banque (boursorama)
- Administrations publiques et privées
- ...

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Études et développements informatiques
- Expertise et support en Systèmes d'Information
- Conception de contenu multimédia
- Réalisation de contenus multimédia
- Animation site multimédia

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

N/A

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Élevée (4/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 1 à 5 sur 5.
Facteurs principaux	Manque de main-d'œuvre disponible, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 743 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+5 ou plus (doctorat, master ou équivalent) en communication et information (41 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique · tension 4/5 (Élevée) M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom · tension 5/5 (Très élevée) M2X93 — Experts et consultants en systèmes d'information · tension 5/5 (Très élevée) U0X80 — Assistants de la communication · tension 1/5 (Très faible) U0X90 — Cadres de la communication · tension 1/5 (Très faible) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	41 317
Jugés difficiles à recruter	45 %
Emplois saisonniers	6 %
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom M2X93 — Experts et consultants en systèmes d'information U0X80 — Assistants de la communication U0X90 — Cadres de la communication U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, Candidature individuelle, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Accès en B1 (1ère année): L'admission au Bachelor SDI se fait après le Baccalauréat ou un diplôme étranger de fin

d'études secondaires reconnu comme équivalent par le Ministère Français de l'Education Nationale.

Accès en B3 (3ème année)? : L'admission au Bachelor SDI est possible pour les titulaires d'un diplôme de niveau Bac, +2/3 ou d'un titre de niveau 5 minimum. Le recrutement est ouvert typiquement à des étudiants titulaires d'un DUT (Info, MMI, ...) ou d'un BTS (SIO, NDRC...), d'une L2 validée (Prépa ingénieurs par exemple) .

Entrées en B1 : Les candidat(e)s postbac seront recruté(e)s via la procédure Parcours Sup. La réforme récente du lycée implique aujourd'hui des choix d'options, c'est donc à partir du profil d'options choisies par le candidat qu'il faut aujourd'hui déterminer la stratégie et les objectifs de recrutement. Le Bachelor SDI, parce qu'il aborde des disciplines très diverses (techniques, marketing, management de projet, graphiques) permet à des profils très différents de candidater comme le montre le schéma réalisé sur la base de l'étude de Studyrama menée en 2018 pour identifier les choix d'options au bac 2021? :

L'admission est également possible pour les candidats possédant une connaissance d'un des 4 domaines suivants : développement informatique et/ou développement web, gestion de projet, graphisme et traitement de l'image, Marketing et communication digitale

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, CANDIDATURE INDIVIDUELLE, VAE

Le jury de certification du titre Stratégie Digital Innovation est composé de 6 personnes, dont 3 membres externes issus du domaine professionnel visé et 3 membres internes employés d'Efrei Paris.

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	7 923 €
Selon la branche	6 000 € – 8 400 €
Prise en charge	Branches concernées
7 923 €	Valeur par défaut · 201 branches
8 400 €	CPNE autoroutes, CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNE des Télécoms, CPNEFP de l'habillement, mercerie, chaussure et jouet, CPNEFP des commerces de gros
8 255 €	CPNEFP Professions de la Photographie
8 136 €	CPNE de la branche de la Distribution Directe
8 134 €	CPNE FP Commerce de Détail de l'Horlogerie Bijouterie
7 967 €	CPNEFP de la branche des entreprises du bureau et du numérique (commerces et services)
7 500 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)
7 124 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	31/08/2024
--	------------

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP39548

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.efrei.fr/programmes-experts/bachelor-ingenierie-marketing-et-data/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36192/>