



PROGRAMME  
**CHEF DE PROJET E-BUSINESS**  
**CPEB 2024**

*Mise à jour Janvier 2023*

## SOMMAIRE

<b>REFERENTIEL DE COMPETENCES</b> .....	3
BLOC 1 - E-CONCEPTION : CONCEPTION DES SITES CMS MARCHANDS OU VITRINES .....	3
BLOC 2 -E-COMMUNICATION : METTRE EN ŒUVRE UNE COMMUNICATION DIGITALE.....	3
BLOC 3 -E-MARKETING : METTRE EN ŒUVRE UN MARKETING DIGITAL .....	3
<b>OBJECTIFS</b> .....	3
<b>ORGANISATION DE LA FORMATION</b> .....	4
<b>SYNOPSIS DU PROGRAMME</b> .....	4
<b>PROGRAMME DE FORMATION – 455 H</b> .....	5
UE1 – E-MARKETING - BLOC DE COMPETENCE 3 – 119H .....	5
UE1.1 <i>Webmarketing (63 heures)</i> .....	5
UE1.2 <i>Acquisition (42 heures)</i> .....	5
UE2 – E-COMMUNICATION - BLOC DE COMPETENCE 2 – 175H .....	5
UE2.1 <i>Communication digitale (49 heures)</i> .....	5
UE2.2 <i>Communication publique (28 heures)</i> .....	5
UE2.3 <i>Cadre légal (35 heures)</i> .....	5
UE2.4 <i>Anglais (49 heures)</i> .....	5
UE3 – E-CONCEPTION - BLOC DE COMPETENCE 1 – 147H .....	6
UE3.1 <i>E-commerce (35 heures)</i> .....	6
UE3.2 <i>Site e-commerce (28 heures)</i> .....	6
UE3.3 <i>Projet CMS (70 heures)</i> .....	6
UE4 – COMPETENCES TRANSVERSES – 14H .....	6
UE4.1 <i>Cohésion de groupe – 7h</i> .....	6
UE4.2 <i>Logiciel de présentation (type PowerPoint) – 7h</i> .....	7

## REFERENTIEL DE COMPETENCES

La formation suit un référentiel organisé en **3 blocs de compétences** :

- Bloc 1 - E-Conception : Conception des sites CMS marchands ou vitrines
- Bloc 2 -E-Communication : Mettre en œuvre une communication digitale
- Bloc 3 -E-Marketing : Mettre en œuvre un marketing digital

Chaque bloc fait l'objet d'une validation distincte, sanctionnée par une ou plusieurs épreuves validant l'acquisition des différentes compétences qui le composent et particulièrement :

### BLOC 1 - E-CONCEPTION : CONCEPTION DES SITES CMS MARCHANDS OU VITRINES

- Créer ou optimiser un site CMS
- Produire et mettre en production du contenu multimédia
- Mettre en œuvre un système de veille sur les évolutions technologiques et sociales

### BLOC 2 -E-COMMUNICATION : METTRE EN ŒUVRE UNE COMMUNICATION DIGITALE

- Réaliser, piloter et optimiser des campagnes de communication digitale,
- Animer et modérer les flux d'échanges des réseaux sociaux,
- Développer et coordonner des partenariats,
- Créer ou participer à des événements

### BLOC 3 -E-MARKETING : METTRE EN ŒUVRE UN MARKETING DIGITAL

- Cibler et analyser les besoins des internautes
- Mettre en œuvre des actions d'e-marketing
- Suivre, mesurer et analyser l'activité d'un site
- Mettre en œuvre une veille sur les évolutions des pratiques commerciales spécifiques à l'e-commerce

## OBJECTIFS

Le programme de formation permet la préparation de la certification professionnelle « Chef de projet e-business » enregistré au RNCP au niveau 6, sous l'autorité de l'EIMP.

L'attribution de la Certification professionnelle est décidée souverainement par le Jury de l'EIMP, sur proposition du centre de préparation.

Dans le cadre d'un parcours de formation sous statut d'étudiant ou de salarié en contrat alterné (professionnalisation ou apprentissage), elle est conditionnée par la **validation** par le candidat de l'établissement partenaire **des trois blocs de compétences** qui constituent la certification professionnelle.

## ORGANISATION DE LA FORMATION

Le programme de formation à la certification « Chef de projet e-business » est suivi de préférence en formation en alternance. Dans le cas d'une préparation de la certification en formation initiale, un stage d'un minimum de deux mois en entreprise est exigé. La formation compte au minimum **455 heures** (base 7h de cours/jour) d'enseignements sur 8 à 10 mois, complétées par une phase d'apprentissage professionnel et de mise en pratique des acquis sur le terrain.

Les formateurs consultants étayent leurs pratiques par des apports conceptuels et méthodologiques, animent des séances d'analyse et d'explicitations croisées de leurs expériences et vécus individuels en entreprise.

## SYNOPSIS DU PROGRAMME

<b>UE1 – E-Marketing</b>	<b>119 H</b>
Bloc de compétence 3 : Mettre en œuvre un marketing digital	
1.1 Webmarketing	63h
1.2 Acquisition	42h
Préparation épreuve	14h
<b>UE2 – E-Communication</b>	<b>175 H</b>
Bloc de compétence 2 : Mettre en œuvre une communication digitale	
2.1 Communication Digitale	49h
2.2 Communication Publique	28h
2.3 Cadre légal	35h
2.4 Anglais	49h
Préparation épreuve	14h
<b>UE3 – E-Conception</b>	<b>147 H</b>
Bloc de compétence 1 : Conception des sites CMS marchands ou vitrines	
3.1 E-Commerce	35h
3.2 Site E-Commerce	28h
3.3 Projet CMS	70h
Préparation épreuve	14h
<b>UE4 – Compétences transverses</b>	<b>14 H</b>
4.1 Cohésion de groupe	7h
4.2 Logiciel de présentation (type PowerPoint)	7h
<b>TOTAL</b>	<b>455 H</b>

# PROGRAMME DE FORMATION – 455 H

## UE1 – E-MARKETING - BLOC DE COMPETENCE 3 – 119H

Dont 14 heures de préparation à l'épreuve « Recommandation Agence »

### UE1.1 WEBMARKETING (63 HEURES)

- Introduction générale sur le marketing
- Panorama des métiers du digital et webmarketing
- Fondamentaux du e-commerce
- Webmarketing opérationnel
- Les modèles économiques du numérique, application en web
- Veille et benchmarking
- Démarche méthodologique et analyse des résultats d'une étude marketing

### UE1.2 ACQUISITION (42 HEURES)

- Référencement d'un site web
- Google Ads
- Mesurer la performance de son site avec Google Analytics
- Contenus web
- Conquête et fidélisation clients

## UE2 – E-COMMUNICATION - BLOC DE COMPETENCE 2 – 175H

Dont 14h de préparation à l'épreuve « Rapport de Préconisation Opérationnelle »

### UE2.1 COMMUNICATION DIGITALE (49 HEURES)

- Communication digitale : enjeux et bonnes pratiques
- Les nouvelles pratiques des consommateurs : mobilité, cross canal, etc...
- Plan média
- Community management

### UE2.2 COMMUNICATION PUBLIQUE (28 HEURES)

- Partenariats
- Budget
- Evènementiel
- Les relations Presse

### UE2.3 CADRE LEGAL (35 HEURES)

- Le contrat
- La fraude
- Le RGPD
- Protection de l'œuvre

### UE2.4 ANGLAIS (49 HEURES)

Approche pratique afin d'acquérir les aptitudes linguistiques nécessaires pour communiquer avec efficacité dans un milieu professionnel. Les centres de préparation peuvent au choix et en fonction de leur effectif, préparer leurs apprenants à :

- Un examen officiel de leur choix (Bulats, ToEIC...)

- Un anglais professionnel spécialisé E-Business :
  - Vocabulaire de l'e-business, des affaires, du webmarketing, de l'économie numérique et de l'internet, rédaction, présentation et argumentation d'un projet, mise en situation...

## **UE3 – E-CONCEPTION - BLOC DE COMPETENCE 1 – 147H**

**Dont 14h de préparation à l'épreuve « Projet CMS »**

Il est important de préciser que les versions « light » ou d'essai des logiciels, téléchargeables gratuitement en ligne, suffisent en général à aborder les points du programme.

Le plan de cours proposé peut être complété par des modules répondant aux spécificités locales ou demandes particulières des entreprises. Dans ce contexte et par exemple, une initiation aux premières manipulations sur Photoshop peut apporter un plus à la candidature d'un apprenant dans une entreprise.

### **UE3.1 E-COMMERCE (35 HEURES)**

- Création et évolution du e-commerce
- Principes et fonctionnement du e-commerce
- Avantages du e-commerce pour le client et pour l'entreprise
- Les limites du e-commerce et les craintes des consommateurs : le e-commerce face au réchauffement climatique et aux exigences d'économie d'énergie
- Fonctionnalités et organisation d'un site e-commerce

### **UE3.2 SITE E-COMMERCE (28 HEURES)**

- UX/UI design et maquette de site et application mobile
- Retouche photo
- CRM (au choix HubSpot, Monday, etc...)
- Systèmes de tunnel de vente

### **UE3.3 PROJET CMS (70 HEURES)**

- Gestion de projet
- Introduction à la programmation front
- Wordpress
- WooCommerce
- Atelier production projet

## **UE4 – COMPETENCES TRANSVERSES – 14H**

### **UE4.1 COHESION DE GROUPE – 7H**

- La façon de s'adresser aux autres face au groupe
- L'influence sociale
- La dynamique dans le groupe
- La dynamique des groupes restreints

---

**UE4.2 LOGICIEL DE PRESENTATION (TYPE POWERPOINT) – 7H**

- Utiliser PowerPoint et/ou Canva pour réaliser des supports de présentation professionnels et convaincants