



FICHES MÉTIERS



BRANCHE des  
ORGANISMES de FORMATION

# Chef/ Cheffe de projet digital

BRANCHE DES  
ORGANISMES  
DE FORMATION

Filière Support



Métier porteur



Édition  
2025

AKTO



## Informations générales

### Finalité du métier :

La mission d'un/e chef/fe de projet digital en organisme de formation est de concevoir, planifier et superviser la mise en œuvre de solutions numériques innovantes visant à enrichir l'offre pédagogique, améliorer l'expérience apprenant ou les usages internes. Il/elle évalue les besoins des utilisateurs et des formateurs pour intégrer les technologies adaptées, tout en respectant les objectifs stratégiques de l'organisme. Sa finalité est de garantir une transformation digitale efficace qui optimise les processus internes, maximise l'impact des formations et augmente la compétitivité et l'attractivité de l'organisme. Sa mission s'inscrit dans une logique de performance, innovation et durabilité.

## Principales activités

- Analyse des processus existants pour identifier les inefficacités et zones d'amélioration en vue de la mise en place de solutions numériques pour automatiser ou simplifier les tâches répétitives en interne.
- Utilisation de méthodes de veille technologique pour identifier et évaluer les innovations pertinentes, telles que les plateformes de formation en ligne, outils de réalité augmentée ou de vidéos interactives.
- Développement d'un plan stratégique de digitalisation de l'organisme de formation incluant les étapes du projet, les échéanciers, et les ressources nécessaires.
- Déploiement des solutions numériques dans l'organisme, en assurant leur intégration harmonieuse avec les infrastructures existantes.
- Accompagnement de l'intégration de nouvelles technologies numériques telles que la RV/RA, l'IA, les e.learning, les chatbots, les technologies liées aux classes virtuelles, LMS, TMS... pour optimiser l'impact des pratiques pédagogiques.
- Coordination avec les différents services/collaborateurs pour s'assurer de l'alignement stratégique et opérationnel et formation en interne et support pour faciliter l'appropriation des nouvelles technologies
- Analyse des données recueillies pour adapter les solutions technologiques aux besoins réels.

\* L'estimation des effectifs est basée sur le nombre de salariés comptabilisés dans la Base tous salariés de l'INSEE (IDCC 1516), dans les Professions et catégories socioprofessionnelles (PCS-ESE) les plus proches correspondant au métier et au ROME retenu. Elle peut inclure ou exclure des salariés dont l'emploi serait classé dans une autre profession.



**Branche :**  
**Organismes de formation**



**Famille professionnelle :**  
**Support**



**Autres appellations :**

- **Coordinateur/riche de projet digital**
- **Responsable de projets numériques**
- **Coordinateur/riche de projets digitaux**
- **Chef/fe de projet formation digitale**
- **Responsable transformation digitale**



**Typologie de métier :**  
**Métier porteur**



**Correspondance ROME :**  
**E1104**



**Estimation des effectifs\* :**  
**800 à 1 000**

# Compétences

## Définir les orientations digitales pour optimiser les processus internes et développer des solutions pédagogiques innovantes

*(Rome : Développer des stratégies pour augmenter l'engagement utilisateur )*

- Aligner les choix technologiques sur les objectifs stratégiques et sélectionner et intégrer des technologies qui soutiennent la croissance, la compétitivité et l'innovation de l'organisme pour maximiser l'impact des solutions mises en œuvre.
- Concevoir un schéma directeur pour planifier la digitalisation des activités
- Optimiser les processus internes en identifiant les inefficacités dans les process existants dans l'optique d'automatiser à l'aide d'outils numériques pour gagner en productivité et qualité.
- Identifier les solutions numériques innovantes pour optimiser l'expérience apprenante dans des parcours blended learning impactant.

## Développer des solutions digitales pour maximiser l'impact des formations ou les processus internes

*(Rome : Concevoir et réaliser des éléments graphiques et visuels)*

- Analyser les besoins des utilisateurs pour concevoir des solutions de formation digitales adaptées, en conduisant des études de marché et des entretiens.
- Rédiger des spécifications fonctionnelles pour clarifier les attentes techniques, en collaborant avec les développeurs et designers.
- Créer des contenus digitaux pour enrichir les modules de formation, en utilisant des logiciels de création multimédia, les nouvelles technologies comme l'IA, la réalité virtuelle, les solutions d'e.learning, les vidéos...
- Tester les fonctionnalités du projet pour valider l'expérience utilisateur, en menant des tests avec des groupes ciblés.
- Former les équipes pour faciliter l'appropriation des solutions digitales, en organisant des sessions de formation et en fournissant un support continu.

## Assurer la gestion des projets numériques

*(Rome : Planifier et gérer des projets multimédia)*

- Coordonner les équipes pour garantir l'avancement des projets numériques, en utilisant des outils de gestion de projets.
- Planifier les étapes du projet pour assurer la livraison dans les délais, en exploitant des méthodes agiles ou de gestion traditionnelle.
- Superviser le budget du projet pour contrôler les coûts, en réalisant des suivis financiers réguliers et en procédant à des ajustements si nécessaire.
- Évaluer les risques projet afin d'anticiper les imprévus, en réalisant des analyses SWOT et en mettant en place des plans de contingence.

## Réaliser une veille digitale et faire évoluer ses pratiques

*(Rome : Assurer une veille technologique continue )*

- Assurer une veille continue sur les innovations technologiques
- Actualiser ses pratiques selon les innovations notamment l'IA et ses usages.
- Collaborer avec des réseaux professionnels et des communautés digitales.
- Se professionnaliser en continue sur l'usage des nouveaux outils digitaux

## Conditions d'exercice du métier

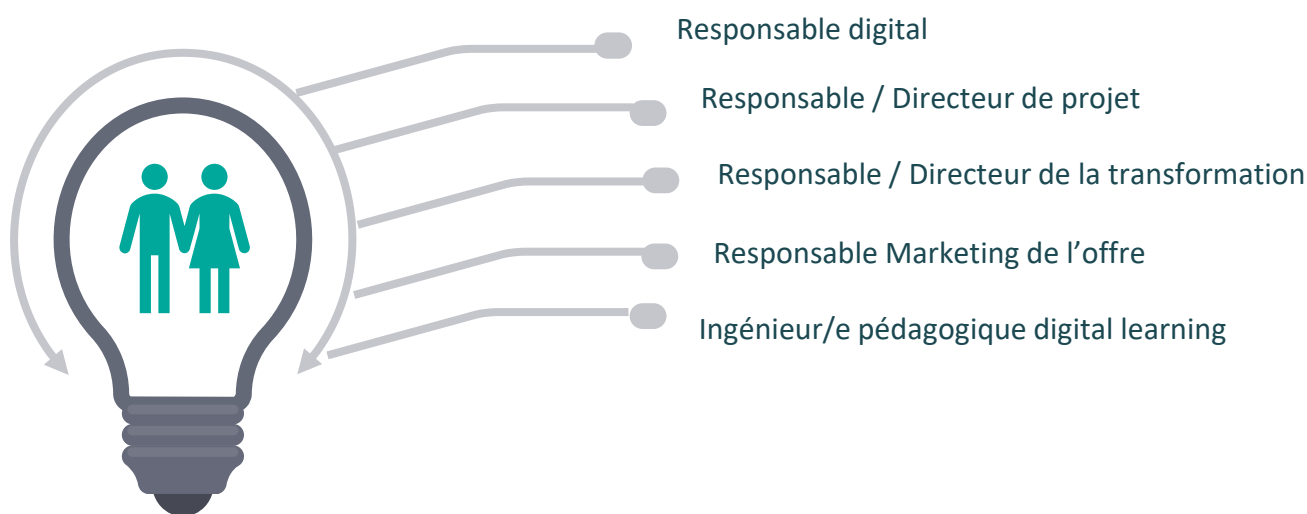
- **Lieux** : organismes de formation, en présentiel, à distance ou en hybride.
- **Types de contrats** : salarié ou indépendant
- **Horaires** : Possibilité de télétravail, Travail en mode projet
- **Environnement** : usage fréquent d'outils numériques, travail collaboratif,

## Voies d'accès au métier

L'accès au métier se fait généralement à partir d'un niveau 6 ou 7

- BUT spécialité métiers du multimédia et de l'internet parcours développement web et dispositifs interactifs
- Licence pro mention communication et valorisation de la création artistique
- Concepteur-designer graphique
- BUT spécialité métiers du multimédia et de l'internet parcours stratégie de communication numérique et design d'expérience
- BUT spécialité métiers du multimédia et de l'internet parcours création numérique
- Designer graphique plurimédia
- Designer graphique
- Écoles de communication, écoles du digital
- Master gestion de projet

## Evolutions professionnelles



### Typologie de métier : porteur



Le métier de chef/fe de projet digital est un métier porteur qui fait face à de profondes transformations compte tenu des fortes innovations technologiques. Les mutations réglementaires poussent le/la chef/fe de projet digital à assurer la conformité avec les lois sur les données. Les avancées digitales imposent l'intégration de technologies innovantes et l'analyse de données pour optimiser l'impact des formations. Les évolutions pédagogiques nécessitent l'adoption de nouvelles méthodologies et un design pédagogique engageant. Ainsi il/elle joue un rôle d'accompagnement des équipes pédagogiques dans la transformation de leurs pratiques. Par ailleurs, les préoccupations écologiques appellent à développer des projets numériques durables et sensibiliser à la démarche écoresponsable. L'accompagnement des équipes pédagogiques dans la transformation de leurs pratiques.

### Impact des mutations sur le métier



Impact fort



Impact moyen



Impact faible



#### RÉGLEMENTAIRES

Le/la chef/fe de projet digital doit s'assurer que les projets digitaux respectent les réglementations en matière de protection des données (comme le RGPD), droits d'auteur, accessibilité et cybersécurité.

Il/elle peut être impliqué/e dans l'adaptation des programmes et contenus pour répondre aux exigences légales et réglementaires en matière de formation professionnelle. Il/elle participe à la réponse à des appels d'offres pour obtenir l'accès aux financements et subventions pour des projets pédagogiques innovants.



#### TECHNOLOGIQUES

Le/la chef/fe de projet digital doit être à l'affût des nouvelles technologies (comme l'IA, la réalité virtuelle ou augmentée, solutions d'e.learning, plateformes LMS, etc.) et intégrer celles-ci dans les projets internes ou pour améliorer l'expérience apprenante.

L'utilisation de données pour personnaliser et optimiser les programmes de formation est primordiale, nécessitant des compétences en analytique.



#### PÉDAGOGIQUES

L'adoption de nouvelles approches pédagogiques comme l'apprentissage adaptatif, le micro-learning, les classes inversées ou des modèles hybrides nécessite un ajustement des offres existantes et futures.

Il est important d'intégrer des éléments interactifs et engageants pour maintenir l'intérêt des apprenants et améliorer les résultats de la formation.



#### ÉCOLOGIQUES

Le métier exige une réflexion sur la durabilité des projets digitaux avec une approche d'éco-conception et l'utilisation de pratiques écoresponsables dans le développement de contenus numériques et la gestion de l'impact environnemental de la technologie.

Opter pour des solutions cloud ou des infrastructures numériques qui minimisent l'empreinte carbone peut être un aspect clé de la stratégie digitale de l'organisme.