

PARIS - LYON - BORDEAUX



Devenir UX designer, Product Owner ou ergonomiste, tel est l'objectif de ce Mastère de 2 ans en alternance.

MASTÈRE USER EXPERIENCE



Formation en alternance

UN JOUR PAR SEMAINE, 8 SÉMINAIRES D'UNE SEMAINE

Devenir UX designer, Product Owner ou ergonomiste, tel est l'objectif de ce Mastère de 2 ans en alternance.

La prolifération des interfaces web, des applications, des objets connectés, des écrans a rendu incontournable la capacité à **penser une « expérience utilisateur » (User Experience) la plus simple, intuitive et efficace possible** : l'objectif est d'anticiper les désirs, les actions et les parcours de l'utilisateur, en amont, pendant et en aval de son contact avec votre produit, votre site ou votre service.

Parce qu'elle impacte directement l'acte d'achat ou la satisfaction du client, l'UX est ainsi devenue l'arme concurrentielle la plus déterminante d'une entreprise.

Sur un rythme d'**un jour par semaine à l'école**, vous suivrez des modules fondamentaux pour **améliorer votre connaissance des comportements** (cognitive, neurosciences...), **acquérir les méthodologies** (guerilla testing, études, audit, méthodes agiles...), **agir sur les interfaces** (UI design, prototypage, wireframing product management) et maîtriser l'ensemble des enjeux marketing auxquels l'UX doit répondre.

8 semaines intensives par an sont consacrées à des séminaires « experts » (UX sur mobile, gamification des usages, méthodologie design sprint...) et des projets concrets pour éprouver votre compétence face à de vraies entreprises.

VOYAGER ET ENTREPRENDRE

En plus des 450 heures de formation par an, ce Mastère donne également accès, sur sélection :

- au Start-up Lab, l'incubateur de start-ups de l'ESD (100 heures de mentorat : business plan, lean canvas, statuts juridiques, financement...)
- au voyage d'études (places limitées) dans la Silicon Valley

PRÉREQUIS

Pour rejoindre le Mastère User Experience en alternance, vous devez avoir validé un cursus de premier cycle (Bac+3) majoritairement en relation avec la communication, la communication digitale, le web-marketing, la création numérique et multimédia, le développement web et applicatif.

Si vous venez d'un autre univers, nous vous proposons de rejoindre le « cycle intensif » : 6 mois de mise à niveau et formation intensive, suivis d'un stage alterné.

Une admission parallèle en 2^{ème} année est également possible pour les titulaires d'un Bac+4 spécialisés en web-marketing ou e-commerce.



PROGRAMME DE FORMATION

SOFT SKILLS - Unité d'évaluation 1

ANNÉE 1

4 ECTS

- Business English
- Pitch Training
- Sciences Humaines

ANNÉE 2

3 ECTS

- TOEIC
- Pitch Training

TECHNOLOGIES & INTERFACES - Unité d'évaluation 2

ANNÉE 1

11 ECTS

- Web & UI Design
- Product Management
- Ergonomie & Cognitive
- Mobile First

ANNÉE 2

9 ECTS

- Prototypage
- Product Management
- Interfaces Naturelles

MÉTHODOLOGIES - Unité d'évaluation 3

ANNÉE 1

9 ECTS

- Guerilla testing
- Scénarios utilisateurs
- Audit
- Design Sprint

ANNÉE 2

8 ECTS

- Méthodes Agiles / Lean
- Comportements utilisateurs
- Études Quali & Quanti
- Problem Solving

STRATÉGIE MARKETING - Unité d'évaluation 4

ANNÉE 1

5 ECTS

- Data Analyse
- Stratégie de Marque
- Parcours client & Conversion
- SEO/SEA

ANNÉE 2

8 ECTS

- Suivi de metrics
- Neurosciences
- Ready Player Week
- Nudge Marketing

PROJET & HACKATHONS - Unité d'évaluation 5

ANNÉE 1

15 ECTS

- Digital Event
- E-commerce Camp
- UX Camp
- Redesign Concept
- UX Sprint
- Option : Voyages d'études aux USA

ANNÉE 2

16 ECTS

- Start-Up Week
- Wait Design
- Fan Expérience
- Hackathon
- UX Sprint
- Option : Start-up Lab

INSERTION PROFESSIONNELLE - Unité d'évaluation 6

ANNÉE 1

16 ECTS

- Digitalk Sessions
- Coaching professionnel
- Stage alterné ou Contrat de professionnalisation

ANNÉE 2

16 ECTS

- Grand Entretien
- Coaching professionnel
- Stage alterné ou Contrat de professionnalisation

MASTÈRE 1 ————— ● 60

MASTÈRE 2 ————— ● 60

APPRENDRE L'UX À TRAVERS DES CAS CONCRETS

LES PROJETS & SÉMINAIRES DU MASTÈRE USER EXPERIENCE

MOBILE FIRST

Une semaine pour **se spécialiser en UX mobile** dans un contexte où le temps passé sur Internet (recherche, consultation, réseaux sociaux, achats) via le smartphone a largement devancé celui depuis un ordinateur. Vous découvrirez les comportements spécifiques sur mobile, les possibilités et freins technologiques, et apprendrez à **concevoir une stratégie UX « mobile first »**.



DESIGN SPRINT

Cette **méthodologie de « Design Thinking » conçue par Google** permet, en 5 jours, de résoudre une problématique et d'innover à travers l'idéation, le prototype rapide et les tests utilisateurs.

DIGITAL EVENT

Parce que l'expérience utilisateur a lieu avant tout dans la « vraie vie » et pas seulement sur un écran, vous aurez deux semaines pour imaginer et concevoir un dispositif interactif (escape game, expérience hologrammes...) **dans un lieu « physique » qui sera ouvert au public** à l'issue de votre projet.

E-COMMERCE CAMP

Un projet d'une semaine pour comprendre l'impact de l'UX dans la réussite d'une activité e-commerce : optimisation du parcours client, A/B Testing, M-Commerce ... vous verrez toutes les tendances du e-commerce, réaliserez un audit pour le compte d'un vrai e-commerçant et lui proposerez la maquette d'un nouveau site.

UX CAMP

Une semaine pour **résoudre la problématique UX d'un vrai client** : audit, scénario utilisateurs, scoping

des fonctionnalités, vous effectuez un diagnostic complet et présentez au client **vos recommandations sous forme de prototype interactif**.

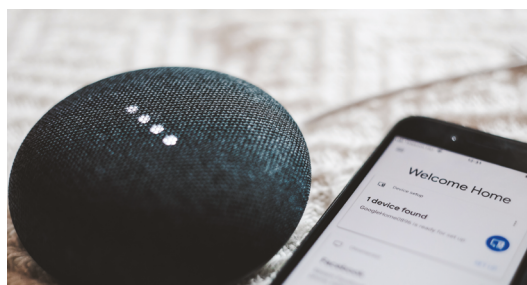
Nos partenaires en 2018 : Accor Hotels, Veolia, Birdz, Nucamp.

REDESIGN CONCEPT

L'UI de Netflix vous rend fou, la dernière mise à jour Snapchat vous agace, vous avez des idées pour optimiser LinkedIn ? A vous de jouer ! **Une semaine pour repenser en toute liberté et sans contrainte le design d'un service Internet connu.**

DIGITAL TALK SESSIONS

C'est **en duo avec votre tuteur** d'alternance que vous effectuerez votre soutenance de stage. L'occasion de faire le **bilan d'un an d'expérience professionnelle**, soutenu par ceux qui vous ont accompagnés. Le rapport de stage écrit prend quant à lui la forme d'un site web que vous concevrez de A à Z.



INTERFACES NATURELLES

Un séminaire d'une semaine pour explorer les nouvelles interfaces dites « naturelles » (**synthèse vocale** avec Google Home ou Amazon Echo, **captation des mouvements** avec Kinect, **réalité mixte** avec HoloLens...).

READY PLAYER WEEK

Bonne nouvelle : l'utilisateur est de plus en plus familier et sensible aux expériences du jeu. **Cette semaine consacrée à la gamification des usages vous permettra d'innover dans l'approche UX**, de proposer des expériences ludiques pour immerger l'utilisateur dans l'univers de la marque, l'engager et l'inciter à concrétiser une action.



NUDGE MARKETING

Un projet d'une semaine pour **résoudre une problématique en utilisant les techniques du nudge marketing**, ou marketing coup de pouce.

En utilisant les neurosciences et beaucoup d'empathie, vous allez devoir faire adopter le comportement souhaité à un utilisateur (jeter ses déchets dans la poubelle par exemple) sans qu'il ne s'en aperçoive ou ne se pose même la question.



START-UP CAMP

Une semaine commune à tous les Mastères 2 de l'ESD pour **concevoir un projet de start-up**. Ce projet donne **le coup d'envoi du Start-Up Lab** : les meilleures start-ups volontaires bénéficient toute l'année d'un accompagnement personnalisé.

WAIT DESIGN

« Designer l'attente », ou **comment penser une expérience utilisateur agréable, ludique ou utile, qui lui fasse oublier le temps qui passe** ou l'attente pour accéder à la satisfaction de son besoin. Un projet d'une semaine qui mobilisera votre créativité, votre connaissance des comportements, vos compétences technologiques et un certain esprit business.

FAN EXPERIENCE PROJECT

Dans un monde d'entertainment et d'innovation permanente en matière de création et consommation de contenus (drones, mapping, streaming, réseaux sociaux...), l'enjeu pour un artiste, un festival, une compétition sportive ou e-sportive est de **proposer à ses fans à la fois un show, mais aussi une expérience personnalisée et émotionnelle**.

Notre partenaire « Fan Experience » 2018 : PRIME (Paris Région Innovation) sur le sujet « Disrupt Olympic Games ».

GRAND ENTRETIEN

La formation s'achève par une **simulation d'entretien d'embauche animée par 2 professionnels de votre spécialité**. Vous aurez au préalable conçu, sous forme de site web, un mémoire autour d'une problématique métier, ce qui vous permettra **d'améliorer le « story-telling » de votre CV**, et de **prendre conscience de la singularité de votre expertise**.

LES UX SPRINTS

Un vrai client, un brief d'une heure et **4 heures de sprint pour résoudre un problème UX** et apporter des solutions plug and play. Seule une bonne organisation d'équipe vous permettra d'aller au bout du sprint ! Plusieurs sprints sont organisés au cours de votre formation.



*À l'ESD on apprend à apprendre,
on code pour créer, on entreprend pour innover.*

esd

ēcole
supérieure
du digital

PARIS

18bis av. de la Motte-Picquet
75007 Paris
+33 (0)1 40 33 36 22
contact.paris@ecole-du-digital.com

BORDEAUX

12 Quai des Queyries
33100 Bordeaux
+33(0)5 56 40 98 30
contact.bordeaux@ecole-du-digital.com

LYON

35 rue de Marseille
69007 Lyon
+33(0)4 37 28 13 20
contact.lyon@ecole-du-digital.com

www.ecole-du-digital.com