

**CRÉER, CODER,  
DÉVELOPPER.**



**esd**

**école  
supérieure  
du digital**



**[www.ecole-du-digital.com](http://www.ecole-du-digital.com)**

# 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...) → [voir page 35](#)
- au voyage d'études aux États-Unis (places limitées) → [voir page 28](#)

### 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 » : 5 mois de mise à niveau et formation intensive, suivis d'un stage en entreprise. → [voir page 64](#)

Une admission parallèle en 2<sup>e</sup> année est également possible pour les titulaires d'un Bac+4 spécialisés en web-design, création digitale ou e-commerce.



## PROGRAMME DE FORMATION

### SOFT SKILLS - Unité d'évaluation 1

#### ANNÉE 1

3 ECTS

- Business English
- Pitch
- Sciences Cognitives

#### ANNÉE 2

3 ECTS

- Business English
- Pitch
- Sciences Cognitives

### TECHNOLOGIES & INTERFACES - Unité d'évaluation 2

#### ANNÉE 1

9 ECTS

- UI Design
- Product Management / Product Design
- Veille Technologique
- Ergonomie & Cognitique
- Mobile First

#### ANNÉE 2

8 ECTS

- UI Design
- Product Management / Product Design
- Veille Technologique
- Interfaces Naturelles

### MÉTHODOLOGIES - Unité d'évaluation 3

#### ANNÉE 1

8 ECTS

- User Research
- Scénarios utilisateurs & testing
- Audit
- Design Sprint

#### ANNÉE 2

7 ECTS

- User Research
- Guerilla Testing
- Études Quali & Quanti
- Lean UX

### STRATÉGIE MARKETING - Unité d'évaluation 4

#### ANNÉE 1

5 ECTS

- Data Analyse
- UX Writing
- Parcours client & Conversion
- SXO

#### ANNÉE 2

6 ECTS

- Data Analyse
- Nudge Marketing
- Ready Player Week

### CONCEPTION ET RÉALISATION DE PROJETS - Unité d'évaluation 5

#### ANNÉE 1

17 ECTS

- Digital Event
- E-commerce Camp (et certification Prestashop)
- UX Camp
- Redesign Concept
- UX Sprint

#### ANNÉE 2

18 ECTS

- Digital Event
- Wait Design
- Fan Expérience
- Hackathon
- UX Sprint

### INSERTION PROFESSIONNELLE - Unité d'évaluation 6

#### ANNÉE 1

18 ECTS

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

#### ANNÉE 2

18 ECTS

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

# 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 prototypage rapide et les tests utilisateurs.

*Partenaire 2019 : Deezer.*

## 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.

## 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...).

## 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**.

*Quelques partenaires : 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.**

## DIGITALK 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.

## 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.





Design Sprint avec Deezer

### 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 au long cours 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.

### 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.

### 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**.

### 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**.

*Quelques partenaires : PRIME (Paris Région Innovation) sur le sujet « Disrupt Olympic Games », Fédération Française de Rugby...*

### 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.



**SUIVEZ-NOUS  
SUR NOS RÉSEAUX SOCIAUX**



**PARIS** [facebook.com/ESDParis](https://facebook.com/ESDParis)  
**LYON** [facebook.com/ESDLyon](https://facebook.com/ESDLyon)  
**BORDEAUX** [facebook.com/ESDBordeaux](https://facebook.com/ESDBordeaux)



**PARIS** [instagram.com/esdparis](https://instagram.com/esdparis)  
**LYON** [instagram.com/esd\\_lyon](https://instagram.com/esd_lyon)  
**BORDEAUX** [instagram.com/esd\\_bordeaux](https://instagram.com/esd_bordeaux)



[twitter.com/esd\\_fr](https://twitter.com/esd_fr)



[ESD - École Supérieure du Digital](#)



[ESD École Supérieure du Digital](#)



**ēsd**

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](mailto:contact.paris@ecole-du-digital.com)



**BORDEAUX**

11, place de la ferme Richemont - 33000 Bordeaux  
+ 33(0)5 56 40 98 30  
[contact.bordeaux@ecole-du-digital.com](mailto:contact.bordeaux@ecole-du-digital.com)



**LYON**

181, av. Jean-Jaurès - 69007 Lyon  
+ 33(0)4 37 28 13 20  
[contact.lyon@ecole-du-digital.com](mailto:contact.lyon@ecole-du-digital.com)