

**esd**

école  
supérieure  
du digital

PARIS | LYON | BORDEAUX

PROGRAMME DE FORMATION 2020 - 2022

# MASTERE MANAGER DES ENTREPRISES DE LA COMMUNICATION

SPÉCIALITÉ «CRÉATION DIGITALE»

CODE DIPLÔME : 16X32022

RNCP NIV.7 | N°27509

 **Datadock**

**GRUPE ESP - ECOLE SUPÉRIEURE DE PUBLICITÉ**

9 rue Léo Delibes - 75116 PARIS - 01 47 27 77 49 SAS au capital de 2.400.000 euros  
RCS Paris 513 813 121 | N° Formateur 11 75 00645 75 - N° UAI 0750121Z

## OBJECTIFS DE LA FORMATION

**Ce programme de Mastère en 2 ans forme aux métiers de UI designer ou directeur artistique digital, capable d'évoluer en agence ou au sein d'une structure de communication intégrée chez l'annonceur.**

Parce que la technologie étend à l'infini le champ des possibles de la création, ce mastère donne les clés pour imaginer et mettre en scène des dispositifs interactifs au service de la communication, de la culture, du tourisme, de la publicité, de l'événementiel ou du marketing. L'UI (User Interface) et l'UX (User Experience) sont au coeur de la formation Mastère Création Digitale.

C'est au travers d'une dynamique de projets et de workshops que le stagiaire abordera les disciplines fondamentales de la création digitale : web-design, video, motion, 3D, direction artistique, conception-rédaction, UX, etc. Au-delà de la maîtrise des outils et des logiciels, le stagiaire sera capables de tirer le meilleur des innovations technologiques pour imaginer une campagne de communication, créer un événement digital ou inventer un nouveau service. La réalisation de nombreux projets concrets lui permettra de manipuler de nouvelles formes d'art digital, d'explorer des problématiques métiers (événementiel, marketing de l'attente, fan experience...) tout en alimentant les réalisations de son portfolio.



Comme toujours à l'ESD, le développement personnel du stagiaire demeure une préoccupation essentielle : la capacité à pitcher ses projets, la pratique de l'anglais professionnel, l'étude des sciences humaines, la constitution d'un portfolio en ligne et l'accompagnement de son parcours professionnel font partie intégrante de la formation.

**Le Mastère Création Digitale prépare à un titre certifié de Niveau 7**

## PRÉREQUIS

- Public : Bac +3 en marketing, communication ou digital
- Réussite aux tests écrits, à l'entretien d'admission et examen du dossier scolaire post Bac et du book
- Cette formation est accessible en alternance et correspond donc plutôt aux personnes de moins de 30 ans (*Elle est également envisageable dans le cadre d'une VAE*)
- Entrée possible en Mastère 2 directement pour les Bac+4 dans une formation équivalente

## DURÉE

**L'action sera d'une durée de 450 heures.**

**Date de début\*** : 6 octobre 2020

**Date de fin\*** : 10 septembre 2021

*\*Les dates de début et de fin peuvent légèrement varier en fonction des campus*

## MOYENS PÉDAGOGIQUES, TECHNIQUES ET D'ENCADREMENT

- Accès permanent à l'École aux heures d'ouverture
- Abonnement annuel à une plateforme collaborative (Slack)
- Accès à la bibliothèque de l'École
- Séances de formation en salle ; dossiers techniques remis aux stagiaires
- Salle informatique équipée de logiciels de PAO
- Etudes de cas concrets sur outils informatiques (ordinateur, vidéo projecteur)
- Accès aux équipements multimédia de l'école : imprimante 3D, Arduino, drone, caméras 360°, studio photo, etc.

L'articulation pédagogique et la coordination des différents formateurs est assurée par le responsable pédagogique de chaque campus (*M. Laparlière, M. Bidet-Bertomier, M. Daguinot*).

Le travail de groupe, les interventions de professionnels de la communication et les études de cas concrets permettent aux stagiaires d'acquérir une autonomie conforme aux exigences des entreprises du secteur... Le temps partagé entre école et entreprise, ainsi que la mixité des techniques pédagogiques utilisées garantissent les bonnes conditions de l'acquisition des compétences.

### >> LISTE DES FORMATEURS RÉGULIERS

Outre leur niveau d'études initiales, nos formateurs disposent tous d'une expérience professionnelle significative au sein d'agences ou d'entreprises.

Dynamiques et impliqués, les professionnels et formateurs ont pour objectif de transmettre leur compétences et savoir faire.

#### **Des professionnels reconnus parmi lesquels\* :**

- *M. Julien Dumas*
- *M. Max Vedel*
- *M. Brice Blanloeil*
- *M. Stanislas Wiart*
- *M. Fabrice Starzinskas*
- *Mme Audrey Dauzet*
- *Mme Noémie Lecorps*
- *Mme Elsa Migot*
- *M. Jean-Yves Rigal*

*\*Liste des intervenants non contractuelle, susceptible d'évoluer*

## PROGRAMME

<b>UE1</b>	<b>SOFT SKILLS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Business English</li><li>• Pitch Training</li><li>• Comportements Utilisateurs</li><li>• Culture Marketing</li><li>• Philosophie &amp; Sciences Humaines</li></ul>	<b>71 heures</b>
<b>UE2</b>	<b>TECHNOLOGIES &amp; INTERFACES</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Veille technologique</li><li>• Design system</li><li>• Creative Technology</li><li>• Intégration</li><li>• UI Design</li><li>• Stratégie &amp; Conception UX</li><li>• Interfaces du e-commerce</li><li>• Code Camp</li><li>• Interfaces Naturelles</li></ul>	<b>245 heures</b>
<b>UE3</b>	<b>CRÉATION NUMÉRIQUE &amp; CULTURE DESIGN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Veille &amp; tendances</li><li>• Vidéo &amp; Motion</li><li>• Direction artistique</li><li>• Culture Design</li><li>• Brand content</li><li>• Content Factory</li><li>• Creative Jam</li><li>• Projet Vidéo</li><li>• Ready player Week</li></ul>	<b>204 heures</b>
<b>UE4</b>	<b>PROJET &amp; HACKATHONS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Digital Event</li><li>• Agency Camp</li><li>• UX Camp</li><li>• Redesign concept</li><li>• Fan Experience</li><li>• Hackathon</li><li>• UI &amp; Design Sprint</li></ul>	<b>355 heures</b>
<b>UE5</b>	<b>INSERTION PROFESSIONNELLE</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Grand Entretien</li><li>• Suivi du Book</li><li>• Stage alterné, contrat d'apprentissage ou Contrat de professionnalisation (24 mois ou 2x12 mois)</li></ul>	<b>25 heures</b>

*Ce programme, valable pour toutes les ESD, peut se voir appliquer quelques aménagements mineurs en fonction des campus.*

**La formation se déroule en rythme alterné, prévoyant une journée hebdomadaire à l'école et 16 semaines de séminaire.**

## SUIVI ET ÉVALUATION

**L'acquisition des compétences est évaluée en contrôle continu, ainsi que par le passage d'oraux réguliers en présence de jurys professionnels.**

Pour valider la formation, l'étudiant devra remplir les conditions suivantes :

- Contrôle continu : au moins un travail individuel à la maison, un travail d'équipe à la maison ou en présentiel, un bilan de connaissances en présentiel. Les présentations orales, individuelles ou en groupe, sont favorisées au maximum.
- 3 compétitions (travail de groupe) évaluées par un jury de professionnels.
- 5 projets de spécialisation évalués par un expert métier
- Appréciation du tuteur en fin de formation par le biais de la fiche d'appréciation de l'immersion professionnelle.
- Remise de l'attestation de fin de formation
- Assiduité
- Réussite au "Grand Entretien"; soutenance de fin d'année évaluées par un jury expert et mise en place d'un site web témoignant de son expertise métier.

**À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :**

- Analyser une demande / définir une problématique en fonction d'éléments techniques, fonctionnels et commerciaux
- Générer et évaluer des idées
- Communiquer sur le projet et ses enjeux
- Mettre en place une veille active et transposer cette matière à son activité, comprendre, anticiper et utiliser les tendances
- Analyser le marché, son évolution probable et le positionnement des groupes de communication et agences concurrents
- Analyser les raisons et les processus de décision des parties prenantes
- Construire une relation de conseil avec son client, construire sa stratégie, anticiper les stratégies des acteurs et procéder à des aménagements stratégiques afin de lui permettre de s'inscrire dans une dimension prospective pertinente
- Présenter un projet ou une recommandation tactiques en anglais
- Co-orchestrer le travail des équipes internes participant aux projets de communication ou du budget
- Construire un réseau de prestataires externes et d'experts, mettre en place des actions contribuant à motiver les équipes
- Prendre en compte les enjeux et contraintes des différents acteurs internes et externes, comprendre les indicateurs de performance en rapport avec un objectif fixé, mesurer et analyser les résultats et proposer des pistes d'amélioration
- Analyser et optimiser les différents postes de charge
- Prendre en compte les différentes dimensions liées à la législation, aux règles de la profession et à l'éthique
- Produire des contenus clairs, simples et adaptés au public visé
- Présenter ses idées à l'oral et à l'écrit de manière claire, argumentée et convaincante en s'adaptant à la situation (one to one, réunion d'équipe, présentation client...)
- Définir un cahier des charges technique, fonctionnel et créatif
- Maîtriser les outils numériques de création
- Mener des recherches utilisateurs et créer des scénarios adaptés
- Effectuer un diagnostic et des recommandations UX
- Construire une maquette en HTML et CSS3, identifier et rechercher la bonne bibliothèque jQuery
- Mettre en place un CMS de type Wordpress
- Développer et mettre en œuvre un concept de transmédia storytelling
- Utiliser les ressorts de la gamification et d'advergaming au service de dispositifs de communication

# école supérieure du digital

CRÉER, CODER,  
DÉVELOPPER.

---

## 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 de 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)

**esd**  
école  
supérieure  
du digital