

**esd**

école  
supérieure  
du digital

PARIS | LYON | BORDEAUX

PROGRAMME DE FORMATION 2020 - 2022

# MASTERE MANAGER DES ENTREPRISES DE LA COMMUNICATION

SPÉCIALITÉ «USER EXPERIENCE»

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

Cette formation Mastère en 2 ans vous donne les clés pour devenir UX Designer ou Product Owner.

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, le stagiaire suivra des modules fondamentaux pour améliorer sa 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.



16 semaines intensives au cours des deux ans de formation sont consacrées à des séminaires « experts » (UX sur mobile, gamification des usages, méthodologie design sprint...) et des projets concrets pour éprouver la compétence du stagiaire face aux problématiques de vraies entreprises.

**Le Mastère User Experience prépare à un titre certifié de Niveau 7**

## PRÉREQUIS

- Public : Bac +3 en marketing, communication, design ou digital
- Réussite aux tests écrits, à l'entretien d'admission et examen du dossier scolaire post Bac
- 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 900 heures.**

**Date de début\*** : 6 octobre 2020

**Date de fin\*** : 9 septembre 2022

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

## MOYENS PÉDAGOGIQUES, TECHNIQUES ET D'ENCADREMENT

- Accès permanent à l'Ecole 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. Mathieu Baudonnat*
- *Mme. Claire Idelot*
- *M. Vincent Barrière*
- *Mme Anaïs Filippi*
- *M. Laurent Darellis*
- *Mme Maeliss Paur*
- *M. Damien Boyer*
- *M. Loïc Marleix*
- *Mme. Annabel Lavielle*
- *M. Nicolas Jouhet*
- *Mme. Noémie Lecorps*
- *M. Justin Derbyshire*
- *Mme Audrey Dauzet*
- *M. Matthieu Verdier*
- *M. Jérémy Di Meglio*
- *M. Alexandre Jouanne*
- *M. Rafaël Texeira*
- *M. Rodolphe Brugnoli*

*\*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</li><li>• Sciences cognitives</li></ul>	<b>56 heures</b>
<b>UE2</b>	<b>TECHNOLOGIES &amp; INTERFACES</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• UI Design</li><li>• Product Management / Product Design</li><li>• Veille Technologique</li><li>• Ergonomie &amp; Cognitive</li><li>• Interfaces Naturelles</li><li>• Green Design</li></ul>	<b>174 heures</b>
<b>UE3</b>	<b>MÉTHODOLOGIES</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• User Research</li><li>• Guerilla Testing</li><li>• Études Quali &amp; Quanti</li><li>• Lean UX</li><li>• Scénarios utilisateurs &amp; testing</li><li>• Audit</li><li>• Design Sprint</li><li>• Redesign Concept</li></ul>	<b>174 heures</b>
<b>UE4</b>	<b>STRATÉGIE MARKETING</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Data Analyse</li><li>• UX Writing</li><li>• Parcours client &amp; Conversion</li><li>• SXO</li><li>• Nudge Marketing</li><li>• Ready Player Week</li></ul>	<b>109 heures</b>
<b>UE5</b>	<b>PROJET &amp; HACKATHONS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Digital Event</li><li>• Hackathon</li><li>• E-commerce Camp (Certification Prestashop)</li><li>• UX Camp</li><li>• Wait Design</li><li>• Fan Expérience</li><li>• UX Sprint</li></ul>	<b>378 heures</b>
<b>UE6</b>	<b>INSERTION PROFESSIONNELLE</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Grand Entretien</li><li>• Coaching professionnel</li><li>• Stage alterné, contrat d'apprentissage ou Contrat de professionnalisation (24 mois ou 2x12 mois)</li></ul>	<b>9 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
- 5 compétitions (travail de groupe) évaluées par un jury de professionnels
- 6 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
- Élaborer et mettre en place ses propres approches méthodologiques
- 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.
- 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.
- 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...)
- Collecter, analyser et interpréter la donnée grâce aux applications Data Analytics type Google Analytics
- Améliorer l'expérience grâce à la mise en place d'une experience map
- Travailler sa stratégie UX pour aligner les besoins business et les attentes des utilisateurs
- Mettre en place & organiser un product backlog
- Mener des recherches utilisateurs et créer des scénarios adaptés
- Effectuer un diagnostic et des recommandations UX
- Être capable de construire une grille d'entretien semi-directif
- Mener des recherches utilisateurs en mobilisant les sciences humaines, les fondamentaux de la cognitive et les méthodes de testing
- Intégrer les tests utilisateurs dans le processus de conception
- Matérialiser l'usage du produit / service grâce au parcours utilisateur (user journey)
- Élaborer un principe de navigation selon les Heuristiques de Nielsen
- Auditer une interface selon les principes ergonomiques
- Effectuer un audit de site et en déduire des recommandations UX
- Utiliser la data et en extraire des conclusions permettant d'identifier l'origine de dysfonctionnements ou des points d'amélioration de la performance
- Synthétiser des données utilisateurs à travers un persona

- Réaliser un diagnostic et des recommandations sur un site e-commerce
- Mettre ses connaissances de l'utilisateur au service d'une stratégie SEM efficace
- Présenter des recommandations d'amélioration UX multiplateforme
- Être capable de mettre en oeuvre et de mener un Design Sprint
- Maîtriser les outils de représentation graphique : réaliser un prototype sur Adobe XD ou Figma, concevoir ses propres composants
- Être capable de mettre en place un Design System cohérent
- Définir et réaliser un MVP
- Recommander la technologie en adéquation avec l'expérience recherchée

# 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