



esd

PROGRAMME DE FORMATION 2022-2024

MASTÈRE USER EXPERIENCE

Titre "Manager des entreprises de la communication" - Niveau 7

enregistré par décision publiée le 21/07/2018

Code Diplôme : 16X32022

Code RNCP : 27509

Objectif 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 (cognitif, neurosciences...), acquérir les méthodologies (recherche utilisateur, guerilla testing, design sprint...), agir sur les interfaces (UI design, prototypage, design system, product design) 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 de formation sera d'une durée de 900 heures

Date de début* : Octobre 2022

Date de fin* : Septembre 2024

**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 ou Beecome)
- Abonnement annuel à la suite Microsoft Office
- Abonnement annuel à la suite Adobe Creative Cloud
- Accès à la plateforme Hyperplanning
- Séances de formation en salle équipées (ordinateur et vidéoprojecteur)
- Salle informatique équipée de logiciels de PAO
- Studio photo et vidéo
- Accès à la bibliothèque de l'École

L'articulation pédagogique et la coordination des différents formateurs est assurée par le responsable pédagogique de chaque campus.

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.

Programme de formation Année 1

SOFT SKILLS - Unité d'évaluation 1

12 heures

- Business English
- Pitch Training

TECHNOLOGIES & INTERFACES - Unité d'évaluation 2

148 heures

- UI Design & Interactions
- Design System
- Design principles
- Veille Technologique
- Ergonomie & Cognitive
- Workshop Redesign Concept
- Workshop UX Mobile

MÉTHODOLOGIES - Unité d'évaluation 3

136 heures

- Recherche utilisateur
- Scénarios utilisateurs & Techniques d'analyse
- Méthodes Guerillas
- Customer Experience
- Workshop Green Design
- Workshop Design Sprint

CONCEPTION & RÉALISATION DE PROJETS - Unité d'évaluation 4

154 heures

- Digital Event
- E-commerce Camp
- Hackathon

RÉALISATION DE PROJET & INSERTION PROFESSIONNELLE - Unité d'évaluation 5

- Stage alterné, Contrat d'apprentissage ou Contrat de professionnalisation (12 mois)

Ce programme peut se voir appliquer quelques aménagements mineurs en fonction des campus.

Programme de formation Année 2

SOFT SKILLS - Unité d'évaluation 1

58 heures

- Business English
- Pitch
- Sciences cognitives
- Séminaire : Vers un numérique durable

TECHNOLOGIES & INTERFACES - Unité d'évaluation 2

141 heures

- UI Design & Interactions
- Workflows
- Outils "No Code"
- Veille Technologique
- Interfaces naturelles
- Workshop Design d'interaction
- Accessibility Week

MÉTHODOLOGIES - Unité d'évaluation 3

65 heures

- Recherche utilisateur
- Structure & navigation
- Product Design
- UX Writing

CONCEPTION & RÉALISATION DE PROJETS - Unité d'évaluation 4

177 heures

- Digital Event
- Projet Wait Design
- Hackathon
- Budgétisation
- Agences & Appel d'offres

RÉALISATION DE PROJET & INSERTION PROFESSIONNELLE - Unité d'évaluation 5

9 heures

- Livre Blanc & Grand Entretien
- Stage alterné, Contrat d'apprentissage ou Contrat de professionnalisation (12 mois)

Ce programme 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.

Modalités d'évaluation

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

- Présentation d'une recommandation stratégique de communication devant l'annonceur - Oral collectif
- Mise en situation de management d'équipes et de projet - Évaluation individuelle
- Production d'un dossier "Appel d'offres" - Épreuve écrite individuelle
- Réalisation d'un livre blanc - Épreuve individuelle de forme libre
- Passeport de certification - Écrit individuel
- Evaluation par le tuteur entreprise
- Grand Entretien - Oral individuel de fin d'études
- Contrôle continu

Compétences Attestées

- En tenant compte du marché, de la concurrence et du positionnement de son agence, élaborer le plan stratégique de développement de celle-ci et définir le volume d'affaires et la rentabilité à atteindre.
- Développer un plan d'action permettant d'accroître le portefeuille client et la notoriété de l'agence et faire sélectionner celle-ci dans les compétitions les plus intéressantes.
- En construisant une relation de partenariat avec son client le conseiller sur son plan de communication, la stratégie à adopter afin de lui permettre de s'inscrire dans une dimension prospective pertinente.
- En prenant en compte les prévisions d'évolution de l'activité, constituer des équipes performantes pour répondre aux besoins de chaque client, définir et leur transmettre une ambition et des valeurs permettant d'atteindre les objectifs de l'agence.
- En respectant le plan défini et les objectifs, gérer financièrement le budget du département en veillant à la bonne rentrée des revenus et à l'optimisation de l'allocation des ressources.
- En s'appuyant sur la maîtrise de toute la chaîne de production, depuis la conception jusqu'à la mise en œuvre et les modalités d'évaluation, superviser le pilotage des différents projets dans leurs dimensions stratégiques, créatives et techniques