



PROGRAMME DE FORMATION

MASTÈRE DIGITAL DESIGN

Formation en 2 ans reconnue par l'Etat, délivrée sous l'autorité du Groupe ESP-ESD et menant à la certification

Manager des entreprises de la communication - Niveau 7

Inscrite au RNCP sous la référence 27509,
par arrêté du 11 juillet 2018, publiée au Journal Officiel du 21 juillet 2018

[Voir la fiche RNCP](#)

Code Diplôme : 16X32022

Taux de réussite : 98,8%

Objectif de la formation

Ce programme de Mastère en 2 ans forme aux métiers de UI designer, creative technologist ou digital designer, 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), la création vidéo et les arts numériques sont au cœur de la formation Mastère Digital Design.**

C'est au travers d'une dynamique de projets et de workshops que vous aborderez les disciplines fondamentales de la création digitale : web-design, video, motion, 3D, direction artistique, UX, etc. Au-delà de la maîtrise des outils et des logiciels, vous serez capable 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 vous permettra de manipuler de nouvelles formes d'art numérique, d'explorer des problématiques métiers (événementiel, marketing de l'attente, fan experience...) tout en alimentant les réalisations de votre portfolio.

Comme toujours à l'ESD, le développement personnel de l'étudiant 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.

Débouchés

Cette formation prépare aux métiers de :

- Directeur Artistique Digital
- UI Designer
- Product Designer
- Responsable de communication
- Digital Designer
- Motion Designer



Programme Année 1

SOFT SKILLS - Unité d'évaluation 1

- Business English
- Pitch Training
- Humanités

TECHNOLOGIES & INTERFACES - Unité d'évaluation 2

- Veille Technologique
- Design system
- UI Design
- No code
- Workshop Creative Coding

CRÉATION NUMÉRIQUE & CULTURE DESIGN - Unité d'évaluation 3

- Direction Artistique
- Vidéo & Motion
- Gamification
- Creative Camp
- Projet Creative Jam

CONCEPTION & RÉALISATION DE PROJETS - Unité d'évaluation 4

- Digital Event
- Agency Camp
- UX Camp
- Hackathon
- Agency Sprint

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 Année 2

SOFT SKILLS - Unité d'évaluation 1

- Business English
- Pitch Training
- Séminaire : Vers un numérique durable

TECHNOLOGIES & INTERFACES - Unité d'évaluation 2

- Atomic Design
- Creative Technology
- UI Design
- Conception UX
- Veille Technologique
- Workshop Design d'interaction

CRÉATION NUMÉRIQUE & CULTURE DESIGN - Unité d'évaluation 3

- Conception 3D
- Planning Stratégique
- Vidéo & Motion
- 3D Week

CONCEPTION & RÉALISATION DE PROJETS - Unité d'évaluation 4

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

INSERTION PROFESSIONNELLE - Unité d'évaluation 5

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

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

Rythme et Durée

L'action de formation sera d'une durée de 900 heures étalées sur 24 mois

Année 1 : 450 heures sur 12 mois

Année 2 : 450 heures sur 12 mois

La formation prévoit une immersion en milieu professionnel et se déroule ainsi sur un rythme alterné : **un jour par semaine à l'école, 4 jours en entreprise**. En plus de la journée hebdomadaire à l'école, l'apprenant bénéficiera de 15 semaines de séminaires et projets au cours des 2 années de formation.

Date de rentrée : Octobre*

* Le calendrier précis de la formation peut varier d'un campus à l'autre ; il vous sera remis au moins 4 mois avant le début de la formation.

Voie d'accès

Cette formation professionnalisante inclut obligatoirement **une période de 6 mois d'immersion** en entreprise par an. Le rythme alterné permet ainsi plusieurs voies d'accès : *formation initiale (avec stage alterné), contrat d'apprentissage ou contrat de professionnalisation*.

Le titre Manager des Entreprises de la Communication est également accessible dans le cadre d'une VAE.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

Nos infrastructures sont accessibles aux personnes à mobilité réduite (PMR).

Des adaptations de parcours sont envisageables afin de prendre en compte les besoins spécifiques d'ordre visuel, auditif, cognitif, psychique et autres maladies invalidantes...

Dans le cas où les moyens internes ne seraient pas suffisants, nous nous mettrons en lien avec des partenaires du champ du handicap afin de répondre au mieux à vos besoins.

Si vous êtes en situation de handicap, des aménagements peuvent vous être proposés. N'hésitez pas à vous rapprocher de notre référent handicap à l'adresse : handicap-diversite@ecole-du-digital.com

Prérequis

Admission en 1^{re} année de Mastère

Avoir suivi une formation de niveau BAC +3, prioritairement dans les domaines du design, du numérique ou de la vidéo et satisfaire aux épreuves de sélection de l'établissement.

Admission parallèle en 2^e année de Mastère

Avoir suivi une formation de niveau BAC +4, prioritairement dans les domaines du design, du numérique ou de la vidéo et satisfaire aux épreuves de sélection de l'établissement.

Moyens pédagogiques et d'encadrement

- Une offre de programmes élaborée par un comité d'experts accompagné de la direction pédagogique et des directions de campus.
- Des responsables pédagogiques qui s'assurent du respect de la mise en place des programmes au sein des campus, de la coordination des formateurs et qui font le relais avec les apprenants.
- Des assistants pédagogiques qui sont garants du bon déroulement des formations.
- Des intervenants de qualité venant du monde professionnel afin de dispenser les meilleures techniques du marché aux stagiaires de la formation professionnelle continue.

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

Moyens techniques

- Accès permanent à l'École aux heures d'ouverture
- Abonnement annuel à une plateforme collaborative (Slack ou Teams) - *offert par l'école*
- Abonnement annuel à la suite Microsoft Office - *offert par l'école*
- Abonnement annuel à la suite Adobe Creative Cloud - *offert par l'école*
- Accès à la plateforme Hyperplanning
- Séances de formation en salle équipée (ordinateur et vidéoprojecteur)
- Prêt matériel multimédia sur demande
- Studio photo et vidéo
- Accès à des logiciels partenaires de l'école

Compétences Attestées

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

Être l'interlocuteur principal et privilégié des clients

- Incarner le partenaire des activités de ses clients
- Régler les problèmes, litiges et conflits

Assurer un réel rôle de chef d'entreprise à la tête du département.

- Elaborer le plan de développement stratégique
- Développer l'activité commerciale
- Gérer son budget

Prendre en charge la coordination et le management des activités et des ressources humaines

- Animer et coacher les équipes
- Piloter et coordonner les activités

Modalités d'évaluation

Dans le cadre de la formation, l'acquisition des compétences est évaluée à travers différentes modalités :

- Mise en situation professionnelle
- Compétition
- Séminaire
- Études de cas
- Evaluation par le tuteur entreprise
- Contrôle continu

Ces travaux peuvent être réalisés de manière individuelle ou en groupe et faire l'objet de rendus écrits et/ou de soutenances orales en présence de jury professionnels.

La validation des compétences du titre RNCP 27509 dépend de la réussite aux épreuves suivantes :

- Réaliser en équipe une étude pour un client réel dans le cadre d'un projet annonceur ou d'une compétition - *Oral collectif, avec présentation d'une note de recommandation*
- Accompagner un client lors d'une simulation de crise ou de conflit - *Oral individuel - 30 minutes*
- Accompagner une équipe en tant que « Chef d'agence » lors d'une compétition ou un projet pour un client réel - *Oral collectif, avec présentation d'une note de recommandation*
- Prospecter des entreprises ou agences via un Livre Blanc - *Écrit individuel & Soutenance orale individuelle*
- Produire et présenter un budget prévisionnel de projet pour un client réel - *Écrit individuel dans le cadre d'un cours de budgétisation ou d'un projet pour un client fictif ou réel*

Poursuite d'études

Cycle de fin de parcours, aucune poursuite d'études n'est privilégiée.

Une admission directe en Mastère 2 [User experience](#) ou [Vidéo & Digital Contents](#) est toutefois envisageable dans le cadre d'un projet professionnel spécifique.