PROGRAMME DE FORMATION

MASTÈRE USER EXPERIENCE

Formation certifiante en 2 ans, délivrée sous l'autorité du Groupe Institut de communication appliquée et menant à la certification

Manager de projets digitaux en UX Design - Niveau 7

Inscrite au RNCP sous la référence 36987,
publiée au Journal Officiel le 24 octobre 2022
Voir la fiche RNCP

Code Diplôme : 16X32030

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 un produit, un site ou un 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.

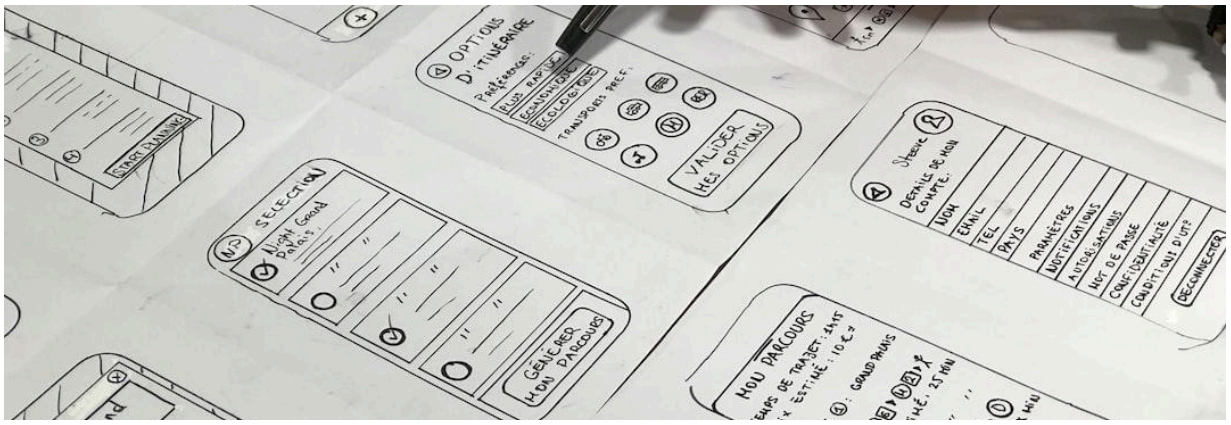
Sur un rythme d'un jour par semaine à l'école, vous suivrez des modules fondamentaux pour améliorer votre connaissance des comportements (cognitique, neurosciences…), découvrir les méthodologies (recherche utilisateur, méthodes guérilla, Design Sprint…), agir sur les interfaces (UI Design & interactions, Design System, Design Principles…) et aborder l'ensemble des enjeux marketing auxquels l'UX doit répondre.

8 semaines intensives par an sont consacrées à des séminaires « experts » (UX mobile, L'approche Agile, Redesign concept…) et des projets concrets pour éprouver vos compétences face à de vraies entreprises.

Débouchés

Cette formation prépare aux métiers de :

- UX manager
- Manager de projets digitaux en UX Design
- Lead UX
- Ergonome IHM
- Responsable parcours client
- Consultant en design
- Researcher & Designer
- Product designer



Programme

COURS & CONFÉRENCES

- Business English
- Customer Experience
- Design principles
- Design System
- Ergonomie & Cognitique
- Méthodes Guérillas
- Recherche utilisateur
- Scénarios utilisateurs & Techniques d'analyse
- UI Design & Interactions
- Veille Technologique
- Management
- Pokérisation
- Interfaces naturelles
- Outils "No Code"
- Product Design
- Sciences cognitives
- Structure & navigation
- UX Writing
- Workflows

RÉALISATION DE PROJETS

- Digital Event
- Projet Design Sprint
- Projet Web Agency
- Projet Wait Design
- Workshop Agile
- Workshop Redesign Concept
- Workshop UX Mobile
- Workshop Design d'interaction (Vokode)
- Workshop Design System
- Séminaire : Accessibility Week
- Séminaire : Vers un numérique durable

Ce programme peut se voir appliquer quelques aménagements mineurs en fonction des campus.
Il intègre également un parcours digital personnalisé (35 heures en année 1, 35 heures en année 2) et un cycle de conférences.

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 : *stage alterné, contrat d'apprentissage ou contrat de professionnalisation.*

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

Publics & prérequis

Formation accessible à toute personne en formation initiale ou en reprise d'études, intéressée par le domaine du numérique.

Admission en 1re année de Mastère

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

Admission parallèle en 2e année de Mastère
Avoir suivi une formation de niveau BAC +4, prioritairement dans les domaines du marketing, du numérique ou du design 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 apprenants de la formation professionnelle continue.

Le travail de groupe, les interventions de professionnels du secteur et les études de cas concrets permettent aux apprenants 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 365 - *offert par l'école*
- Abonnement annuel à la suite Adobe Creative Cloud - *offert par l'école*
- Accès à une plateforme Learning Management System (LMS)
- Accès à la plateforme de suivi de scolarité 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, l'apprenant sera capable de :

Etablir un diagnostic sur l'expérience utilisateur d'un produit ou d'un service

- Dresser un état de la concurrence, en réalisant un benchmark du positionnement des marques concurrentes et en analysant les forces et les faiblesses des interfaces et des produits sur le marché afin de rassembler des informations stratégiques sur le marché
- Organiser une veille technologique sur les évolutions des usages et les interfaces utilisateurs, en caractérisant les tendances en matières d'UX et d'UI et en déterminant les outils digitaux les plus innovants en marketing et communication, afin d'établir un benchmark des évolutions technologiques sur les outils et les environnements techniques

- Analyser le positionnement de l'entreprise et de ses produits ou services, en déterminant les éléments différenciateurs des produits et services de l'entreprise, la proposition de valeur et l'adéquation aux comportements des clients, afin de définir sa proposition de valeur pour les utilisateurs
- Caractériser les mécanismes conduisant les choix et les actions des utilisateurs, en élaborant des enquêtes sur les besoins, les comportements et les usages, afin d'identifier leurs besoins
- Interpréter les besoins du commanditaire, en analysant ses besoins et ses objectifs, pour construire une stratégie digitale efficace et proposer des solutions innovantes
- Formuler une recommandation de stratégie digitale, en définissant des scénarios utilisateurs, pour atteindre les objectifs fixés par le client

Concevoir le parcours des utilisateurs d'un produit ou d'un service

- Organiser un audit des attentes des utilisateurs, en définissant des personas et en mobilisant les principes heuristiques d'analyse UX, afin de proposer une recommandation d'amélioration des interfaces
- Conduire des évaluations, en intégrant des critères liés à l'ergonomie, à l'accessibilité, à la réglementation ou à des normes afin d'intégrer l'ensemble des besoins spécifiques du projet
- Cartographier les scénarios utilisateurs (UX mapping), en déterminant l'expérience utilisateur finale et en schématisant l'ensemble des interactions possibles, afin de réaliser des prototypes d'interfaces
- Modéliser les interfaces sous forme de prototypes, en réalisant une maquette interactive, afin de permettre à un panel d'utilisateur de tester l'architecture envisagée
- Mobiliser des techniques de test (A/B testing), en concevant des ateliers expérientiels, en définissant des guides d'entretien, en conduisant les enquêtes et en animant des ateliers, afin de valider les prototypes

Mettre en œuvre les solutions de design d'expérience

- Définir l'arborescence d'un site, en déterminant la navigation cible, afin d'identifier rapidement les rubriques et les pages ainsi que les différents gabarits utilisés
- Concevoir les spécifications graphiques (UI), en adaptant les gabarits et les images aux différents supports numériques, afin de faciliter la production et l'intégration des contenus
- Intégrer les exigences techniques en lien avec l'expérience utilisateur, en définissant les spécifications des méthodes, procédés et technologies sélectionnées, afin de faciliter le développement web
- Préparer le design system, en rédigeant l'ensemble des guides spécifiques (styles et valeurs, interfaces graphiques, contenu et fonctionnalités), et en intégrant des notions d'adaptabilité à différents supports et d'évolutivité afin d'encadrer le travail des développeurs web et designer graphiques et anticiper sur des évolutions futures
- Rassembler une bibliothèque de ressources supports, en mobilisant des éléments graphiques et des composants fonctionnels, afin d'optimiser la conception du projet de site ou d'application mobile
- Mettre en œuvre des ateliers de tests des réalisations, en concevant des mises en situation et questionnaires auprès d'un panel cible, afin de mesurer la satisfaction des utilisateurs
- Assurer le suivi de l'expérience utilisateur, en confrontant la charte UX (design system) et les développements réalisés par les équipes projet, afin de valider définitivement les prototype

Piloter un projet de design d'expérience utilisateur

- Identifier l'ensemble des ressources internes et externes, en caractérisant les compétences nécessaires et en définissant les moyens humains et techniques, afin d'optimiser la répartition des tâches et assurer la réussite du projet
- Conduire la gestion d'un projet d'UX design, en le structurant en différentes phases et en planifiant les différentes étapes, afin d'estimer la consommation prévisionnelle de ressources
- Améliorer les process, en mobilisant des méthodes de gestion de projet agiles, pour conduire des projets d'UX design
- Constituer une équipe projet, en composant un organigramme, en définissant les postes cibles et une grille d'évaluation, afin de créer une réelle synergie autour du projet
- Evaluer les compétences et identifier les ressorts de motivation, en mobilisant des soft skills afin de maximiser l'engagement de chaque membre de l'équipe autour du projet
- Établir des tableaux de bord efficaces, en définissant les indicateurs clés de la performance, afin d'évaluer le retour sur investissement du projet
- Mesurer la performance du projet, en utilisant des outils de traffic management, afin de proposer des ajustements de la stratégie UX au vu des résultats

Modalités d'évaluation

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

- Études de cas
- Monographie
- Mises en situation professionnelle
- soutenances orales collective
- Rapports écrits individuel
- Jeu de rôle
- Projets

Poursuite d'études

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

Une admission directe en Mastère 2 Stratégies e-business ou Digital Design & Creative Technologies est toutefois envisageable dans le cadre d'un projet professionnel spécifique.