

CATALOGUE FORMATION

MASTERE UX-DESIGN ET STRATEGIE DE CONTENUS



ESIIA Business School est un établissement d'enseignement supérieur soumis au contrôle pédagogique de l'état, via l'Académie de Paris. ESIIA dispense des formations en Management de la durabilité allant de Bac à Bac +5, en présentiel et à distance, en formation initiale et continue.

- Numéro de déclaration d'activité est le, enregistrée auprès du préfet de la région Ile de France.
- Numéro SIRET
- UAI-CFA : 0756357C

Présentation

Le Mastère UX-Design et Stratégie de contenus (UX-D) de l'ESIIA est un diplôme inscrit au RNCP, Niveau 7 qui forme en 2 ans des experts capables des experts capables de concevoir des produits numériques (apps, sites, logiciels) qui sont non seulement faciles à utiliser, mais aussi utiles et engageants grâce à une information de qualité.

Cette formation s'adapte parfaitement aux besoins des Responsables chargés de la gestion de l'expérience utilisateur, qui sont à la recherche de collaborateurs créatifs, passionnés, curieux et motivés.

Le Mastère UX-D de l'ESIIA permet d'être très opérationnel dès votre première expérience professionnelle. Des cours, conférences, Masterclass, Business Games assurés par des professionnels, experts dans leurs métiers.

La mise en relation avec notre réseau d'entreprises partenaires haut de gamme pour effectuer votre alternance.

Certification

Titre enregistré au répertoire national des certifications professionnelles

Prérequis

NIVEAU(X) DE RECRUTEMENT

Bachelor/Licence et Bac+4

Prérequis :

Le Mastère UX Design et Stratégie de contenus (UX-D) de l'ESIIA est accessible aux titulaires d'une Licence/Bachelor ou tout autre diplôme de niveau 6 et en 2^{ème} année Mastère, aux candidats ayant une validation de Mastère 1 ou d'une dérogation du certificateur.

Accès sur étude de dossier et éventuellement entretien.

FORMATION CERTIFIANTE

01-60-05-58-30 / contact@esiia.fr

Objectifs

Le Mastère UX Design et Stratégie de contenus (UX-D) de l'ESIIA est un diplôme reconnu par l'État de niveau 7 qui vise à atteindre les objectifs suivants :

- ❖ Apprendre à mener des interviews, des tests utilisateurs et à créer des Personas pour comprendre les besoins réels
- ❖ Savoir organiser les menus et les pages pour que l'utilisateur trouve ce qu'il cherche en un minimum de clics
- ❖ Garantir que le produit est utilisable par tous, y compris les personnes en situation de handicap (normes WCAG)
- ❖ Maîtriser des outils comme Figma ou Adobe XD pour créer des maquettes interactives avant le développement technique
- ❖ Apprendre à analyser les KPIs (taux de conversion, taux de rebond) pour prouver l'efficacité du design
- ❖ Optimiser les contenus pour qu'ils soient visibles sur les moteurs de recherche tout en restant agréables à lire pour l'humain
- ❖ Savoir planifier, produire et mettre à jour les textes, images et vidéos sur le long terme
- ❖ Apprendre à rédiger des micro-copies (boutons, messages d'erreur, notifications) qui guident l'utilisateur avec clarté et bienveillance
- ❖ Créer des bibliothèques de composants (boutons, icônes) pour assurer une cohérence visuelle et un gain de temps pour les développeurs
- ❖ Réduire le poids des pages et des images pour limiter l'empreinte carbone du site
- ❖ Utiliser l'IA pour automatiser certaines tâches de design ou de rédaction tout en gardant une supervision humaine et éthique

Méthode pédagogique et évaluation

Modalités d'évaluation :

Études de cas et/ou tests et/ou dissertations et/ou analyses de texte et/ou QCM et/ou évaluation orale et/ou travaux de recherche / Contrôle continu / Bilan de l'alternance et des compétences (écrit + oral) / Soutenance des mémoires / Évaluation professionnelle en entreprise

Documents récapitulatifs de la formation :

Supports de Cours (formats PDF, et/ou Word et/ou PPT), des études de cas et/ou des supports audios et vidéos, d'éventuels exercices à faire en cours de formation

Durée et Financement

DURÉE DES ÉTUDES :

- ❖ 2 ans pour les étudiants titulaires d'un Bachelor ou d'un diplôme équivalent et un an pour les étudiants ayant validé leur 1^{ère} année de Mastère.
- ❖ Alternance possible à partir de la 3^e année.

Modalités et délais d'accès

Délais d'accès

- ❖ Les inscriptions pour la rentrée de septembre 2026 se déroulent du 01 mars au 20 septembre 2026
- ❖ Les inscriptions pour la rentrée décalée de janvier 2027 se poursuivent jusqu'au 18 du mois de décembre

Modalités

L'accès à nos formations peut être initié :

- ❖ Par l'employeur,
- ❖ A l'initiative du salarié avec l'accord de ce dernier,
- ❖ Par un étudiant ou son tuteur légal
- ❖ Alternance possible à partir de la 3e année

Après remplissage de la fiche d'inscription, notre école s'engage à vous répondre dans un délai de 72 heures.

Si la formation nécessite des prérequis, nous vous proposerons alors, et ce quel que soit le mode de financement que vous envisagez, un test de connaissance et/ou un entretien de positionnement (par appel téléphonique ou en visioconférence) et/ou une étude de votre dossier.

Cette formation ne possède pas d'équivalence et de passerelle

Les étudiants qui entrent en première année doivent obligatoirement valider tous les blocs de compétences

POURSUITES D'ÉTUDES

Ce Mastère a une finalité professionnelle et débouche donc sur un emploi. Vous avez aussi la possibilité de vous inscrire en première année de Mastère

Débouchés

- ❖ UX Designer
- ❖ Product Designer
- ❖ UX Writer
- ❖ Content Designer
- ❖ Stratège de contenus numériques
- ❖ Responsable Expérience Client (CX)
- ❖ Content Strategist
- ❖ UX Researcher
- ❖ Lead UX
- ❖ Head of Design
- ❖ Product Owner (PO)

Rythme : 2 jours en formation et 3 jours en entreprise

Programme

1^{ERE} ANNEE

La formation UX-D en 1^{ère} année qui vise à acquérir des compétences managériales est articulée ainsi qu'il suit :

Semestre 1 :

- ❖ Stratégie d'entreprise
- ❖ Management des Ressources Humaines et comportement organisationnel
- ❖ Management de projet et de l'innovation
- ❖ Géopolitique du Manager
- ❖ Finance d'entreprise et gestion de la trésorerie
- ❖ Anglais
- ❖ Enjeux de l'entreprise dans une économie mondialisée
- ❖ Droits des affaires

Semestre 2 :

- ❖ Innovation & Business Model
- ❖ Gestion des outils collaboratifs
- ❖ Mondialisation et économie internationale
- ❖ Management international
- ❖ Management environnemental et stratégies éco-responsables
- ❖ Introduction au marketing et communication
- ❖ Stratégies commerciales des entreprises
- ❖ Intelligence économique et veille stratégique
- ❖ Persona et Experience Mapping
- ❖ Business Game
- ❖ Stage (Facultatif)

Rythme : 2 jours en formation et 3 jours en entreprise

2^{EME} ANNEE

La formation UX-D de l'année de spécialisation est organisée autour de deux (2) axes :

AXE 1 : MATIERES DE SPECIALISATION

Semestre 1 :

- ❖ Gestion de projets agile
- ❖ Data marketing et analyse de données
- ❖ Design Thinking et interaction
- ❖ E-commerce et gestion de la relation client

Semestre 2 :

- ❖ Droit de la propriété intellectuelle
- ❖ Investigation et reformulation du besoin client
- ❖ Leadership et gestion d'équipe
- ❖ Marketing stratégique et placement de produit
- ❖ Business Game
- ❖ Stage (obligatoire)
- ❖ Rédaction du Mémoire professionnel

AXE 2 : EXIGENCES DE CERTIFICATION

- ❖ Validation des blocs de compétences :

Bloc 1 : Créer et développer un projet d'entrepreneuriat numérique avec l'aide de l'IA

Bloc 2 : Concevoir un projet numérique dans une démarche UX Design en s'adaptant à l'IA

Bloc 3 : Conduire un projet numérique en méthodologie agile, élaborer son cahier des charges fonctionnel et ses spécifications techniques

Bloc 4 : Elaborer une stratégie e-marketing et de communication d'un projet d'entrepreneuriat numérique avec l'aide de l'IA

Bloc 5 : Réaliser des études et rédiger des rapports en intelligence économique et stratégie d'entreprise

Cette formation est accessible aux personnes en situation de handicap



Référent handicap : Stéphane NOAH

Téléphone : 0160055830

Mail : Stephanenoah@emsp-bs.fr

Contacts

Mail : contact@esia.fr

Numéro : 0160055830

Les informations relatives au coût de cette formation sont accessibles en cliquant sur le lien suivant : [CETTE PAGE](#)

Financement

- ❖ Le contrat d'alternance : l'entreprise s'acquitte des frais de scolarité en lieu et place de l'étudiant.
- ❖ Le Congé Individuel de Formation (CIF).
- ❖ L'aide individuelle à la formation (AIF), si vous êtes demandeur d'emploi
- ❖ Le financement personnel via un job étudiant ou un prêt bancaire.
- ❖ Vous avez la possibilité de payer vos frais de scolarité en plusieurs fois.
- ❖ Séminaire de recherche d'entreprises
- ❖ Coaching individuel
- ❖ Mise en relation avec les partenaires de l'école

Aide à la recherche d'entreprise

- ❖ Séminaire de recherche d'entreprises
- ❖ Coaching individuel
- ❖ Mise en relation avec les partenaires de l'école