

SP4 UI & DESIGN DIGITAL

TITRE RNCP : DIRECTEUR ARTISTIQUE ET DE LA CRÉATION

SP5

PROGRAMME EN 24 MOIS CERTIFIÉ PAR L'ÉTAT NIV. 7
910 HEURES | 120 CRÉDITS ECTS | EFFECTIF GROUPE : 15 MIN - 39 MAX
CODE RNCP 31993 | CODE DIPLÔME 16X32101
TAUX D'INSERTION PROFESSIONNELLE - 85%* | TAUX DE DIPLOMATION - 95%
ACCESSIBLE AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

ALTERNANCE EN 24 MOIS
SP4 INITIAL
ADMISSION PARALLÈLE SP5 ALTERNANCE
ADMISSION PARALLÈLE SP5 EN INITIAL

LYON
21 100 €
9 800 €
10 800 €
10 300 €

PARIS
21 450 €
9 950 €
10 950 €
10 450 €

Les métiers de la création digitale enregistrent une demande élevée de la part des entreprises (étude PageGroup 2022). Avec la place grandissante de l'économie de l'expérience, les marques recherchent des profils en mesure de comprendre les enjeux stratégiques et les contextes d'usages. Ce programme vise à former des créatif-ve-s capables de concevoir des univers de marques centrés utilisateurs et de créer des interfaces porteuses de sens. Il permet d'acquérir les compétences nécessaires pour s'inscrire dans les innovations technologiques, nouveaux terrains d'expérimentation des marques.

— OBJECTIFS, COMPÉTENCES & APTITUDES

> Analyser un marché et l'environnement concurrentiel d'une marque

Étudier les enjeux stratégiques et business d'une marque. Réaliser des benchmarks, analyser les tendances créatives et technologiques et univers de marque. Comprendre et analyser la stratégie du commanditaire et identifier ses besoins pour proposer des axes créatifs.

> Concevoir et piloter la mise en œuvre d'un concept visuel multicanal

Diriger la création ou la refonte d'interfaces par la maîtrise graphique, la vision stratégique de la marque, de son environnement et la conception centrée utilisateur (UX) afin d'élaborer des projets créatifs à partir d'axes artistiques définis.

> Audit et recherche utilisateurs

Mettre en œuvre et analyser la veille créative et stratégique. Savoir observer et comprendre les usages en menant des interviews, des entretiens. Définir des personae et identifier les insights.

> Modéliser des parcours et des interfaces

Formaliser des idées sous forme de scénarii d'usages sur la base de l'analyse de l'attente de la marque et des utilisateurs. Concevoir des Wireflow et Wireframes. Valider et optimiser les hypothèses de conception (tests et itération). Intégrer dans la conception les biais cognitifs et le fonctionnement du cerveau (design comportemental).

> Concevoir des identités visuelles et designer des interfaces

Agencer les interfaces (zoning, système de navigation...). Appliquer les règles du design graphique, de la typographie... de l'ergonomie cognitive, dans la démarche globale de conception pour créer le design final. Piloter la production de la stratégie créative. Créer un Design System. Intégrer l'accessibilité et l'éco-conception.

> Manager un projet et une équipe pluridisciplinaire

Collaborer, décider voire diriger sont des aptitudes professionnelles que les étudiant.es expérimentent au quotidien dans de nombreux enseignements lors de travaux pratiques, d'ateliers et de mises en situation afin d'appréhender les techniques de management d'une équipe et d'une entreprise. Ils utilisent et appliquent des méthodologies produits - Design sprint, Design Thinking...

EN SAVOIR PLUS

Rentrée en Septembre

Rythme : 1 semaine de cours / 3 semaines en entreprise pendant 24 mois à partir de septembre.

Pré-requis

Justifier d'un Bac+3 validé (180 ECTS) ou, pour une admission parallèle, d'un Bac+4 (240 ECTS), d'une certification de niveau 6 ou équivalent, prioritairement dans les domaines de la création artistique, de la communication, du marketing et de satisfaire aux épreuves de sélection de l'établissement (ou équivalent s'il s'agit d'un-e candidat-e étranger).

Notre valeur ajoutée

Accompagnement professionnel

Le service des relations entreprises aide les étudiant-es à trouver leur alternance ou leur stage (alterné). Il-Elles bénéficient aussi d'un accompagnement personnalisé avec des coachings CV et lettres de motivation.

Immersion

Le programme est axé sur la mise en situation immersive et sur les formats innovants qui rythment chaque année de M1/M2 (Conférences, visites, bootcamp, hackathon, masterclass).

Des intervenant-e-s de qualité

Les cours sont tous animés par des professionnel-le-s du secteur de la communication, du marketing ou de la création. La pédagogie permet la mise en application des connaissances.

Blocs de compétences de la certification

Bloc 1 - Analyser la stratégie du commanditaire et identifier ses besoins pour proposer des axes créatifs.

Bloc 2 - Élaborer des projets créatifs à partir d'axes artistiques définis.

Bloc 3 - Mettre en œuvre et analyser la veille créative et stratégique.

Bloc 4 - Piloter la production de la stratégie créative.

Bloc 5 - Manager une équipe et une entreprise.

— ENSEIGNEMENTS PRINCIPAUX

Enseignements de Première Année (SP4)

455H - 60 ECTS

- Stratégie digitale
- Sciences cognitives
- Design Thinking
- Product Design
- Outils de prototypage
- Techniques créatives
- Design Graphique
- Eco-conception
- Conception d'expériences digitales
- Web Design & intégration
- Motion Design
- Production audiovisuelle
- Gestion de projet créatif
- Droit de l'image et de la création
- Actualités et veille créative
- Pitcher son projet
- Anglais

Enseignements de Deuxième Année (SP5)

455H - 60 ECTS

- Stratégie de projet digital
- Design comportemental
- UX Writing
- Branding & Design System
- Design éthique et responsable : éco-conception, accessibilité
- Conception d'expériences digitales
- Webdesign et intégration avancé
- Contenus médias
- Nouvelles interfaces (AR/VR, NFT, Metavers...)
- Production audiovisuelle
- Projet entrepreneurial

— PLUS PÉDAGOGIQUES ET ÉVALUATIONS

L'obtention du diplôme se fait par l'obtention de 120 ECTS par différentes modalités d'évaluation (étude de cas, mise en situation, questionnaire...). Un temps en entreprise est également requis.

Compétitions

Il s'agit d'une mise en situation professionnelle. Pendant deux semaines, nos apprenant-e-s travaillent sur un brief client réel présenté par l'agence et/ou l'annonceur pour répondre à une problématique stratégique, marketing ou créative. Ce travail transversal est réalisé collectivement avec une répartition des attendus en fonction des compétences, sous forme de proposition d'agence.

Book day

En fin d'année, les étudiant-e-s présentent leur book à des professionnel-le-s du secteur. Le Book Day est un véritable entretien-tremplin qui permet aux étudiant-e-s créatif-ve-s de se distinguer et se faire remarquer, avant même leur arrivée sur le marché de l'emploi.

Le projet professionnel : Créer sa start-up

Les apprenant-e-s constituent des groupes de projet mixtes entre les différentes spécialités afin de mener à bien ce fil rouge. Vous aurez un an pour acquérir les connaissances entrepreneuriales nécessaires afin de créer votre propre start-up fictive. Ceux ou celles qui le désireront, auront la possibilité d'intégrer l'incubateur Omnes Education pour être accompagné afin de déployer réellement leur concept.

— MÉTIERS ET PERSPECTIVES DE CARRIÈRE

[Salaire indicatif à l'embauche : 32 - 37k€]

- Directeur-riche artistique digital
- UX/UI Designer
- Designer d'interaction
- Product Designer
- Brand Designer