

PROGRAMME DE FORMATION

MASTÈRE

USER EXPERIENCE & USER INTERFACE

*Formation certifiante en 2 ans, délivrée sous l'autorité du Groupe Institut de Communication
Appliquée ou ADE Holding et menant à la certification*

EXPERT EN DESIGN D'EXPÉRIENCE UTILISATEUR - NIVEAU 7

Inscrite au RNCP sous la référence 41694,
par décision de France Compétences du 27 novembre 2025
[Voir la fiche RNCP](#)

Objectifs et contexte de la certification

À la croisée du design, de la stratégie produit, de la recherche utilisateur et de l'innovation technologique, l'UX, ou User Experience (Expérience Utilisateur), peut se définir comme l'ensemble des perceptions de l'utilisateur durant son interaction avec un produit, un dispositif, un service ou une entreprise. Bien que souvent associée aux environnements numériques, cette approche peut porter sur toute interaction avec un produit ou un service. Sa mission : imaginer et piloter des parcours utilisateurs performants, inclusifs et durables, en parfaite adéquation avec les besoins des utilisateurs et les objectifs des entreprises.

Si l'UX Design s'est imposé dans un premier temps dans les environnements numériques, ses méthodes irriguent aujourd'hui plus largement sur tous types d'interface et s'ouvrent à de nombreux secteurs : services, santé, industrie, banque, luxe, jeu vidéo... Cette approche centrée utilisateur est devenue un véritable levier de transformation.

Le métier évolue vers une vision stratégique plus large, incarnée par le Product Designer, capable d'agir sur toute la chaîne de valeur, de l'analyse des besoins à l'optimisation des performances, en passant par l'éco-conception et la gestion d'équipe.

DÉBOUCHÉS

Cette formation prépare aux métiers de :

En début de carrière d'expérience	Après 2 à 3 ans d'expérience	Après 5 ans
• Designer web • Designer UI • Designer UX/UI • UX designer • Lead designer	• Product designer • Lead Product Designer • Product Manager • Head of Design	• UX Strategist • Design Manager Ops • Product Owner

Les enjeux UX pouvant toucher toutes sortes d'organisations, le métier peut s'exercer dans tous les types de structures (entreprises privées, institutions publiques, associations...) et relevant de tous les secteurs d'activité. Il peut également s'exercer au sein d'ESN et d'agences spécialisées proposant des services de conseil aux entreprises : agence de communication, agence marketing, agence de publicité, agence digitale, agence événementielle...

Par ailleurs, le métier peut aussi s'exercer sous statut indépendant, en tant que consultant externe.

RYTHME ET DURÉE

L'action de formation sera d'une durée de 900 heures (dont 15% en distanciel) 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, quatre 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 deux années de formation.

Date de rentrée : Octobre 2027*

** 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.*

MODALITÉS DE FORMATION

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
- 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@espub.com

PUBLICS & PRÉREQUIS

- À L'ENTRÉE EN FORMATION :

L'accès à la formation est ouvert aux candidats pouvant justifier de l'obtention d'un titre ou diplôme de niveau 6 dans le domaine visé.

Procédure dérogatoire : Les candidats ne disposant pas du niveau de qualification requis, ou provenant d'un autre secteur, peuvent accéder au parcours certifiant à titre dérogatoire, sous réserve :

- de la réussite à des tests de positionnement,
- ET de la validation de leur candidature au terme de la procédure d'admission définie par le certificateur.

- À LA VALIDATION DE LA CERTIFICATION :

- Satisfaire à l'obligation d'assiduité définie par le certificateur
- Valider cumulativement les 4 blocs de compétences
- Accomplir une expérience professionnelle en lien avec la certification ou une période d'application pratique en entreprise (alternance en contrat de professionnalisation, d'apprentissage, stage, CDD, CDI, freelance, bénévolat) d'au moins 24 semaines.

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'Ecole aux heures d'ouverture
- Abonnement annuel à une plateforme collaborative (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 de suivie de scolarité Hyperplanning
- Séances de formation en salle équipées (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 :

Bloc 1 - Comprendre et analyser les besoins des utilisateurs et du commanditaire

- Organiser une veille technologique sur les évolutions des usages et les interfaces utilisateurs, en caractérisant les tendances en matière d'UX et d'UI, afin d'établir un benchmark des évolutions technologiques sur les outils et les environnements techniques.
- Réaliser un benchmark des solutions existantes sur le marché, en analysant les forces et faiblesses des produits concurrents et en identifiant des opportunités d'innovation, afin d'orienter la conception vers une offre adaptée aux attentes des utilisateurs et aux objectifs stratégiques de l'entreprise
- Mettre en œuvre un processus de recherche UX, en élaborant des enquêtes sur les besoins utilisateurs, afin de caractériser les mécanismes conduisant les choix et les actions des utilisateurs
- Analyser les données issues de la démarche de recherche utilisateur, et notamment des outils de mesure UX, en identifiant les indicateurs pertinents et en appliquant les méthodes d'analyse adaptées, afin d'orienter les choix de conception
- Réaliser un recueil d'informations auprès du commanditaires, en mobilisant les techniques d'entretien adaptées, afin d'identifier ses besoins, ses attentes et ses contraintes
- Définir une stratégie digitale, en s'appuyant sur des scénarios utilisateurs et sur les objectifs stratégiques du commanditaire, afin de garantir la cohérence entre ses besoins et l'expérience utilisateur
- Identifier les critères de rentabilité du produit ou service en projet, en estimant son coût de développement et ses bénéfices potentiels, afin de garantir sa viabilité économique

Dans le cadre de la formation, l'acquisition des compétences du bloc 1 est évaluée à travers :

Divers modules de cours :

- UI design & DA
- Veille technologique & IA
- Recherche & scénarios utilisateurs
- Workshop de rentrée : creative camp
- Workshop UX mobile
- Projet portfolio
- Digital event
- Figma : fonctionnalités avancées
- Sociologies des usages
- Anglais
- Cycle de conférences
- Sciences cognitives & comportement du consommateur
- Veille technologique & IA
- UI design & interaction
- Stratégie product design
- Green UX
- Customer experience
- Prototypage avancé
- Projet stratégie UX
- Grand Entretien & Livre Blanc
- Design thinking

Modalités d'évaluations :

- Épreuve individuelle - Rapport d'étude

Production écrite faisant l'objet d'une soutenance orale d'un rapport d'étude portant sur l'analyse et la compréhension des besoins, des comportements et des attentes des utilisateurs d'un produit ou service existant ou à créer.

Le candidat présente un rapport d'étude sur la base d'un projet réel ou fictif d'un porteur de projet, démontrant la capacité du candidat à analyser le besoin d'un commanditaire et des utilisateurs afin d'adapter sa proposition de stratégie de design d'expérience.

Le rapport d'étude sera réalisé en utilisant de façon autonome les outils numériques adaptés et devra présenter :

- Une veille, comprenant la méthodologie, le benchmark des solutions concurrentes et une analyse
- Une analyse détaillée des enjeux
- Une analyse des besoins utilisateurs, comprenant la méthodologie choisie pour la recherche UX, les trames de questionnaire ou enquêtes envisagés, ainsi que différentes hypothèses de résultats attendus
- Une analyse détaillée des attentes d'une partie prenante
- Des recommandations de stratégie de design d'expérience
- Une identification des critères de rentabilité du produit ou service

Bloc 2 - 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 expérimentiels, en définissant des guides d'entretien, en conduisant les enquêtes et en animant des ateliers, afin de valider les prototypes

Dans le cadre de la formation, l'acquisition des compétences du bloc 2 est évaluée à travers :

Divers modules de cours :

- Cycle de conférences
- Business english
- Design system
- Rapport d'audit UX
- Recherche & scénarios utilisateurs
- Sciences cognitives & comportement du consommateur
- UI design & interaction
- Stratégie product design
- Green UX
- Étude quali / quanti
- Customer experience
- User research
- Prototypage avancé
- Projet start-up

- Projet stratégie UX
- Digital event
- Design thinking

Modalités d'évaluations :

- Épreuve collective / Étude de cas

Production écrite collective faisant l'objet d'une soutenance orale individualisée sur la base d'un projet réel ou fictif portant sur la conception d'un parcours utilisateurs d'un produit ou d'un service

Le candidat présente :

- Un audit des attentes utilisateurs et sa conclusion,
- Une cartographie des parcours utilisateurs,
- Un prototype de la solution envisagée,
- Le protocole d'organisation des tests utilisateurs et leur conclusion

Le candidat détaillera la méthodologie déployée et réalisera une analyse critique de sa production.

Bloc 3 - 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

Dans le cadre de la formation, l'acquisition des compétences du bloc 3 est évaluée à travers :

Divers modules de cours :

- Design system
- Code & no code : comprendre l'intégration web
- UX writing
- UI Design & interaction
- Green UX
- User research
- Prototypage avancé
- Workshop design system

Modalités d'évaluations :

- Épreuve collective / Étude de cas

Production écrite collective faisant l'objet d'une soutenance orale individualisée sur la base d'un projet réel ou fictif portant sur la mise en œuvre des solutions de design d'un produit ou d'un service.

Le candidat présente :

- Les spécifications fonctionnelles rédigées,
- Les spécifications techniques rédigées,
- Le design system conçu
- Le protocole d'organisation des tests utilisateurs et leurs conclusions

Le candidat détaillera la méthodologie déployée et réalisera une analyse critique de sa production.

Il devra également démontrer la prise en compte des enjeux d'inclusivité et d'éco-conception.

Bloc 4 - 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

Dans le cadre de la formation, l'acquisition des compétences du bloc 4 est évaluée à travers :

Divers modules de cours :

- Workshop design
- Séminaire : l'approche agile
- Projet web agency
- Business
- Veille technologique & IA
- Stratégie product design
- Prototypage avancé
- Product management & budgétisation
- Management
- Workshop product management
- Projet start-up
- Digital event
- Design thinking
- Méthodes et outils de gestion pour manager

Modalités d'évaluations :

- Épreuve individuelle / Rapport de mission avec retour d'expérience
Production écrite faisant l'objet d'une soutenance orale portant sur une expérience de pilotage de projet en design d'expérience utilisateur.

Le candidat réalise un rapport de mission avec retour d'expérience basée sur les pratiques de gestion de projet observées durant sa période d'application pratique ainsi que sur ses propres expériences.

Le rapport de mission devra présenter :

- Une description détaillée des pratiques de gestion de projet et de compétences dans l'entreprise,
- Une analyse critique de ces pratiques
- Des préconisations d'amélioration.
- La méthodologie déployée pour mesurer la performance

Dans le cadre de la formation, les étudiants feront également l'objet d'évaluations formatives organisées tout au long du cursus (travaux de groupe, travaux individuels, quiz, devoirs sur table, présentations orales...).

POURSUITE D'ÉTUDES

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

Indicateurs

Pour la formation Mastère User Experience promotion 2025, positionnée sur le titre RNCP 36987 - Manager de projets digitaux en UX design (Institut de Communication Appliquée & ADE Holding - niveau 7) :

Taux de certification totale

Contrat d'apprentissage : 95,24 %
Contrat de professionnalisation : 100 %
Formation initiale : 100 %

Taux de certification partielle

Contrat d'apprentissage : 4,76 %
Contrat de professionnalisation : non applicable
Formation initiale : non applicable

Nombre de candidats présentés

Contrat d'apprentissage : 63
Contrat de professionnalisation : 8
Formation initiale : 1

Taux d'abandon

Contrat d'apprentissage : 3,08 %
Contrat de professionnalisation : 0 %
Formation initiale : 0 %