

CATALOGUE FORMATION

MASTERE SPECIALISE UX-DESIGN



ESUV Business School est un établissement d'enseignement supérieur soumis au contrôle pédagogique de l'état, via l'Académie de Paris. **ESUV Business School** 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

FORMATION CERTIFIANTE

01-60-05-58-30

contact@esuv-ecole.fr - admissions@esuv-ecole.fr

Présentation

Le Mastère Spécialisé UX Design (UX) de l'ESUV est un diplôme inscrit au RNCP, Niveau 7 qui forme des experts hybrides capables de transformer des designers opérationnels en stratèges de l'expérience utilisateur en mettant l'accent sur le leadership, la vision globale et la gestion de projets complexes.

Cette formation s'adapte parfaitement aux besoins des Responsables des structures spécialisées de la tech, qui sont à la recherche de collaborateurs créatifs, passionnés, curieux et motivés.

Le Mastère Spécialisé UX de l'ESUV 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 Spécialisé UX Design (UX) de l'ESUV 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@esuv-ecole.fr - admissions@esuv-ecole.fr

Objectifs

Le Mastère Spécialisé UX Design (UX) de l'ESUV est un diplôme reconnu par l'État de niveau 7 qui vise à atteindre les objectifs suivants :

- ❖ Savoir mener des entretiens, des sondages et des audits d'utilisabilité
- ❖ Comprendre les mécanismes cognitifs pour concevoir des parcours intuitifs
- ❖ Aligner les besoins des utilisateurs avec les objectifs business de l'entreprise
- ❖ Créer des prototypes interactifs complexes pour tester des concepts avant le développement
- ❖ Apprendre à concevoir et maintenir une bibliothèque de composants réutilisables pour assurer la cohérence visuelle à grande échelle
- ❖ Travailler sur les micro-interactions, les animations et les retours d'état de l'interface pour améliorer l'engagement
- ❖ Apprendre à diriger des designers, à donner des feedbacks constructifs et à gérer des prestataires
- ❖ Savoir s'intégrer dans un cycle de développement et collaborer étroitement avec les développeurs et les Product Managers
- ❖ Animer des ateliers de co-conception avec les parties prenantes (clients, marketing, ingénieurs)
- ❖ Explorer l'UX pour la réalité virtuelle (VR), augmentée (AR), les interfaces vocales (VUI) ou l'intelligence artificielle

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 :

- ❖ 1 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.

FORMATION CERTIFIANTE

01-60-05-58-30

contact@esuv-ecole.fr - admissions@esuv-ecole.fr

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

FORMATION CERTIFIANTE

01-60-05-58-30

contact@esuv-ecole.fr - admissions@esuv-ecole.fr

Débouchés

- ❖ Chef de Projet
- ❖ Product Designer
- ❖ UX Researcher
- ❖ UX/UI Designer
- ❖ Consultant en Transformation Digitale
- ❖ Lead UX
- ❖ Head of Design
- ❖ Product Manager
- ❖ Chief Experience Officer
- ❖ Directeur Artistique Digital

Rythme : 2 jours en formation et 3 jours en entreprise

Programme

La formation UX 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
 - ❖ Stratégies commerciales des entreprises
 - ❖ Intelligence économique et veille stratégique
 - ❖ Persona et Experience Mapping
 - ❖ Business Game

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 (facultatif)

- ❖ 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

Rythme : 2 jours en formation et 3 jours en entreprise

Rythme : 2 jours en formation et 3
jours en entreprise

FORMATION CERTIFIANTE

01-60-05-58-30

contact@esuv-ecole.fr - admissions@esuv-ecole.fr

Cette formation est accessible aux personnes en situation de handicap



Référent handicap : Stéphane NOAH

Téléphone : 0160055830

Mail : Stephanenoah@emsp-bs.fr

Contacts

Mail : contact@esuv-ecole.fr / admissions@esuv-ecole.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.

Aide à la recherche d'entreprise

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