

DESIGN & MANAGEMENT DE L'INNOVATION INTERACTIVE (CYCLE 2)

OPTION LEAD TECHNIQUE OU LEAD CRÉATIF



EN APPRENTISSAGE

Cette formation de niveau Bac +5 s'adresse à des graphistes et des développeurs intéressés par la conception de produits, contenus ou services interactifs impliquant des utilisateurs exigeants dans des contextes professionnels prospectifs.

De la prospective et de la recherche d'idées créatives, de la conception de scénarios d'usages à la production d'un prototype, du pilotage et du management des ressources et partenaires jusqu'à la promotion et la diffusion du projet, vous serez prêt à vous lancer dans le design interactif !

PUBLIC

- Apprenti

DURÉE

- 2 ans

PRÉ-REQUIS

- 30 ans révolus
- Bac + 3 dans le domaine du design interactif ou de l'informatique

Pour les autres domaines de formation, justifier d'une expérience du design interactif du web et mobile ou du développement d'applications et de projets interactifs.

QUALITÉS / COMPÉTENCES REQUISES

- Bon niveau d'anglais. Curiosité, ouverture d'esprit et aptitude au travail en équipe dans un contexte national ou international. Une passion pour l'image, l'interactivité et les interfaces homme-machine. Une affinité pour les marques, l'art, le cinéma et toutes les techniques de production liées à l'image 2D&3D et à la vidéo interactive.
- Une aptitude à communiquer et une empathie pour tout ce qui touche à l'humain. Un goût prononcé pour la créativité et le désir d'innover dans le secteur du design interactif.

DÉBOUCHÉS

Design Manager | Consultant Digital | LEAD Directeur Artistique | LEAD Développeur | Creative Technologist | UX Designer | UI

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Concevoir, prototyper, communiquer et manager le lancement d'un produit ou service interactif en maîtrisant les aspects financiers et juridiques du projet
- Superviser la direction créative (DA & UI Design & Branding) et/ou technique d'un projet interactif
- Intégrer une démarche de rétro-ingénierie pour l'analyse itérative et le prototypage d'expériences interactives
- Intégrer la démarche et les outils du design UX
- Définir une stratégie marketing et éditoriale pour la création d'une marque
- Maîtriser la communication, le discours et la posture d'un entrepreneur digital

CONTENU DE LA FORMATION (M1)

En équipe mixte (graphiste/développeur), concevoir, développer et communiquer un projet de design interactif en privilégiant la qualité et l'accessibilité de l'expérience utilisateur, la créativité, l'esthétique visuelle des interfaces et des interactions, ainsi que la performance des fonctionnalités interactives.

TRONC COMMUN

- **Créativité** : ateliers de veille et de recherche créative orientés multi-supports, contenus et publics. Constitution individuelle d'un "Visual Diary"
- **UX Design** : exploration de l'univers biologique, social, comportemental et psychologique de l'utilisateur ; scénarios d'usages et exploration des utilisateurs d'un projet (user journey, scénario, tests utilisateurs et wireframes)
- **Projets en groupe** : alternance de projets immersifs en 2D/3D (WebGL) et de projets d'innovation mobiles autour de problématiques sociales contemporaines
- **Spécifications** fonctionnelles, techniques et stylistiques
- **Éditorialisation** des contenus d'un projet numérique

SPÉCIALISATION LEAD DÉVELOPPEUR

- **Direction technique** : développement d'applications web, mobiles, de dispositifs interactifs ou d'objets connectés
- **Création & programmation d'interfaces 2D/3D** : création de datas graphiques dynamiques en WebGL et/ou Unity

SPÉCIALISATION LEAD DESIGNER INTERACTIF

- **Direction artistique** : ateliers de création graphique et typographique
- **UI design** : scénarisation & animation d'interfaces multi-supports (Kinetic, Typographie, motion-design)

CONTENU DE LA FORMATION (M2)

Design, prototypage et pilotage de projet d'innovation en mode lead technique et graphique, pour la création de nouveaux produits ou services digitaux à forte valeur ajoutée créative et sociale. Le projet s'appuie sur des ateliers permettant une maîtrise progressive de :

- Veille concurrentielle, prospective et stratégique
- Stratégie de produit, de marque et de communication
- Direction design, artistique et technique du projet
- Définition d'un modèle économique
- Pilotage des ressources et partenaires du projet
- Exercice du leadership et la dimension juridique du projet
- Communication en exploitant la puissance du story-telling, face à des investisseurs
- Projets en équipe pour se constituer un portfolio
- Veille technologique et design, pour comprendre les nouveaux usages et repérer les champs d'innovation

TYPOLOGIE D'ENTREPRISES

- Agences de communication/Webagencies
- Grandes entreprises tous secteurs

POSTE OCCUPÉ PAR L'APPRENTI

- Assistant DA digital | Creative technologist | Creative developer | Chef de projet digital | UX/UI designer

NOS PLUS

Alternance en entreprise | Réseau important en France et à l'international dans les entreprises stratégiques du secteur | Apprentissage avec des coachs professionnels | Des mises en situations préparant à l'entrepreneuriat

INFORMATIONS PRATIQUES

MODALITÉS D'ADMISSION

- Sélection sur dossier
- Entretien de motivation

OUVERTURE DES INSCRIPTIONS

- 10 novembre 2018

CLÔTURE DES INSCRIPTIONS

2 avril 2019

DATES DES TESTS ET ENTRETIENS

De mi juin à fin juin 2019

RYTHME DE L'ALTERNANCE

- 2 semaines école/2 semaines en entreprise (1^{ère} année)
- 1 semaine école/3 semaines entreprise (2^{ème} année)

VALIDATION DE LA FORMATION

- Certification professionnelle Manager en ingénierie de la communication numérique interactive, code NSF 320 de niveau I (Fr) et de niveau 7 (Eu) enregistrée au Répertoire National des Certifications Professionnelles par arrêté du 25/02/2016 publié au Journal officiel le 17/03/2016.
- Accessible par la voie de la validation des Acquis de l'Expérience (VAE)

FRAIS DE SCOLARITÉ

- Scolarité gratuite et rémunérée dans le cadre du contrat d'apprentissage



JOURNÉES PORTES OUVERTES
1^{er} et 2 février - 10 h à 18 h