

Directeur de projet digital/ UX manager*



Cette formation a pour vocation d'apporter des compétences managériales et organisationnelles, tout en développant la connaissance stratégique du secteur digital. Elle permet de concevoir et de piloter des projets digitaux d'envergure dans le secteur de la communication et des loisirs numériques. Elle s'attache à placer la conception centrée utilisateur au cœur des projets. Les étudiants conçoivent différents services digitaux ou stratégies de communication en mode projet en s'appuyant sur les méthodes d'agence.

PROGRAMME

Contenu :

FONDAMENTAUX

- Culture générale des technologies du secteur digital : technologies front et back, API, utilisées ou à venir
- Planning stratégique, stratégie éditoriale, direction créative, marketing stratégique et méthodologie études, marketing digital

CONCEPTION / UX DESIGN

- Cerner un besoin : recherche utilisateurs, ateliers de co-conception
- Concevoir un dispositif interactif : cartographies d'expériences ou de systèmes, architecture d'information, stratégie de contenus, ergonomie, fondamentaux et standards de l'UI, patterns et design systems, prototypage
- Évaluer une expérience : tests en laboratoire, interprétation des résultats
- Communiquer et argumenter sa conception

MANAGEMENT / CONDUITE DE PROJET

- Management opérationnel : exercer son leadership, gérer les conflits, conduire le changement
- Gestion de projet : méthodes agiles, facilitation de projet, innovation game
- Pilotage de la performance : marketing digital et référencement, publicité et affiliation, social media

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS



Design manager

Chef de projet digital Manager UX

Directeur de clientèle UX Lead

Chef de produit Directeur de Projet

Product owner Responsable de projets numériques

UX strategist UX Designer

Architecte de l'information

- Accompagnement au projet professionnel par le coaching
- Encadrement des équipes de création, de production et de gestion

DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE INNOVANTE

- Définir une stratégie de lancement, de communication et de distribution d'un produit ou service en ligne
- Identifier et conseiller les solutions technologiques avec un design et un usage plus appropriés,
- Développer son savoir-faire dans la veille technologique du design
- Contribuer au développement de l'activité économique et stratégique de l'entreprise, être entrepreneur
- Élaborer un business model, un business plan

Projets :

- Workshop prospectif : design/prototypage rapide de concepts originaux de service innovant
- Projet de création d'entreprise sur un projet collectif au choix
- Projet de fin d'année à partir d'un cas client réel : conception en équipe d'une recommandation digitale (stratégie, UX et coordination opérationnelle)
- Mémoire professionnel individuel

Stages :

5 mois d'avril à septembre (pour le temps plein)

PUBLIC CONCERNÉ

- Titulaire d'une certification de niveau II (type maîtrise, master 1) dans le secteur de la communication, des médias, de l'informatique, du multimédia, du marketing, de l'ergonomie ou de l'image
- Titulaire d'une certification de niveau III, complétée par une expérience professionnelle de 2 ans minimum en multimédia, jeu vidéo, communication interactive, informatique
- Titulaire d'une certification de niveau IV, complétée par une expérience professionnelle de 5 années minimum dans les secteurs d'activité précédents

Qualités attendues : méthode et rigueur, aptitude au management d'équipe et goût du travail en équipe, dynamisme, empathie, ouverture d'esprit, esprit créatif, bonne culture dans les nouvelles technologies, les médias, l'interactivité et le web, anglais professionnel

ORGANISATION

En temps plein : 11 300 € (+ 300 € si un paiement échelonné)

Formation Continue, (financement au titre des nouveaux dispositifs de la loi Avenir professionnel : CPF de transition, CPF, Pro A) 14 300 € (+ 300 € si un paiement échelonné)

Contrat de professionnalisation, scolarité gratuite et rémunérée de septembre à septembre, sur un rythme de 7 jours de cours par mois

Poste occupé par le stagiaire :

- Chef de projet, Chef de produit, Product Owner, Chef de projet technique
- UX designer, UX researcher
- Creative Technologist, Assistant Directeur de Création

Validation :

- Certification professionnelle « Manager en ingénierie de la communication numérique interactive »*, codes NSF 320 de niveau 7, enregistrée au Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP) par arrêté du 25 février 2016, publié au Journal Officiel du 17 mars 2016.
- Accessible par la voie de la Validation des Acquis de l'Expérience (VAE)

Modalités d'évaluation :

- Contrôle en cours de formation (CCF)
- Évaluation de 2 projets de groupe
- Mémoire de fin d'études

Durée : 13 mois

NOS PLUS

- De nombreux intervenants professionnels en agence
- Un projet de création d'entreprise en équipe
- Un réseau important d'anciens dans le secteur de la communication digitale

CALENDRIER DE RECRUTEMENT

Modalités d'admission :

Sélection sur épreuves écrites
Entretien de motivation

Ouverture des inscriptions :

13 novembre 2020

Clôture des inscriptions :

1^{ère} session : 18 mars 2021
2^{ème} session : 6 mai 2021

Dates des épreuves écrites :

1^{ère} session : 9 avril 2021
2^{ème} session : 21 mai 2021

Dates des entretiens :

1^{ère} session : Semaine du 3 au 7 mai 2021
2^{ème} session : Semaine du 7 au 11 juin 2021



JOURNÉES PORTES OUVERTES EN LIGNE
29 et 30 janvier 2021

RÉUNIONS D'INFORMATION EN LIGNE
13 janvier 2021 de 14h à 16h
2 mars 2021 de 20h à 22h

S'INFORMER, S'INSCRIRE www.gobelins.fr
CONTACT info-concours@gobelins.fr

Se préparer au concours : www.ateliers.gobelins.fr

GOBELINS | Campus Paris Gambetta - 247 avenue Gambetta 75020 Paris


GOBELINS
L'ÉCOLE DE L'IMAGE

une école de la

 CCI PARIS ILE DE FRANCE