

Designer interactif

RNCP31181 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320n
Formacode(s)	46003
Code(s) ROME	E1104, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	07/08/2022

Certificateur(s)

GOBELINS-CCI PARIS ILE DE FRANCE · SIRET : 89003049700022

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le (la) Designer interactif est un profil polyvalent qui doit savoir analyser les besoins du client ou du commanditaire, l'accompagner dans sa réflexion sur les usages, les services ou les contenus du Web, du mobile ou de tout autre support numérique.

Il (elle) doit savoir traduire graphiquement les intentions de son commanditaire afin de définir une identité visuelle adaptée à la cible des utilisateurs du produit ou du service pour lequel il (elle) est missionné(e)

Formé(e) à une démarche de résolution de projet orientée "design " ou « U.X », il(elle) doit être capable de mettre en oeuvre une succession d'étapes, depuis la conception d'un projet jusqu'à sa réalisation et son déploiement final, tout en garantissant que le projet est compatible avec les critères économiques du marché et avec ceux des utilisateurs cibles.

Formé(e) à une démarche de recherche créative, il(elle) doit être capable de proposer une réponse créative, de la modéliser à travers une série de documents professionnels (story-board, fiche persona, modèle conceptuel, wireframes), puis de la justifier et de la communiquer à travers des documents d'aide à la décision comme des benchmarks compétitifs, graphiques ou techniques.

Formé(e) à la formalisation des documents fondateurs d'un projet, il (elle) doit être capable de formaliser et présenter la charte graphique d'un projet.

Formé(e) à la réalisation et la production de projets numériques qu'ils soient de type web, mobile, des dispositifs ou des objets connectés, il(elle) doit être capable de superviser et/ou réaliser la production graphique d'un projet de A à Z, jusqu'à son déploiement ou sa diffusion finale.

Formé(e) aux techniques de veille, il (elle) doit être capable de mener et de restituer une veille concurrentielle, graphique, fonctionnelle, ou plus globalement une veille sur les nouvelles tendances et usages afin d'être un bon prescripteur des innovations technologiques ou des évolutions sociétales dans le domaine des technologies digitales.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Le (la) titulaire est capable de :

Bloc 1 : Analyser un besoin et préconiser des solutions digitales interactives

- Identifier les contraintes et attentes d'un commanditaire
- Effectuer une veille graphique, fonctionnelle et sectorielle
- Chercher , produire et formaliser des idées en vue de dégager une solution créative
- Réaliser une étude comparative(benchmark) de produits ou de services

- Définir et justifier les axes créatifs, fonctionnels et interactifs de réponse au problème identifié

Bloc 2 : Concevoir une expérience utilisateur

- Etablir une cartographie succincte des comportements et usage de la cible
- Elaborer le scénario utilisateur
- Elaborer l'arborescence générale des contenus du projet
- Modéliser les interfaces fonctionnelles détaillées
- Elaborer les principes et éléments de navigation du projet

Bloc 3 : Gérer la production graphique

- Déterminer les modalités de production des éléments graphiques
- Elaborer une proposition de méthodologie de travail en équipe pluridisciplinaire
- Elaborer le planning de fabrication pour une équipe de graphiste selon les principes de la méthode Agile
- Identifier les moyens humains, techniques et financiers nécessaires à la réalisation
- Contribuer à l'amélioration de l'organisation

Bloc 4 : Designer une interface et des contenus interactifs multisupports

- Elaborer et justifier une orientation artistique
- Concevoir et formaliser les maquettes de référence et l'ensemble des chartes
- Réaliser le design graphique des interfaces, de la navigation, des interactions et des contenus 2D /3D d'un prototype interactif
- Réaliser l'habillage graphique, le montage, le compositing et l'encodage de films
- Dans certains cas, réaliser le design sonore du projet (éléments d'interface, ambiance ...)
- Réaliser l'intégration html des maquettes
- Archiver les éléments produits

Bloc 5 : Promouvoir un projet digital interactif

- Argumenter à l'oral ses propositions à toutes les phases du projet, en interne ou devant un client
- Définir l'identité et le positionnement du projet interactif
- Concevoir, réaliser et diffuser des supports de communication

Blocs de compétences

RNCP31181BC01 — Promotion d'un projet digital interactif

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Argumenter à l'oral ses propositions à toutes les phases du projet, en interne ou devant un client

Définir l'identité et le positionnement du projet interactif

Concevoir, réaliser et diffuser des supports de communication.

Modalités d'évaluation

:

Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée en centre de formation (projet commandité ou projet exploratoire d'école), présenter et défendre à l'oral l'ensemble des choix pour le projet en s'appuyant sur :

- un support de présentation
- la démo du prototype interactif fonctionnel
- les moyens de promotion sur le web et les réseaux sociaux (vidéo et site web).

RNCP31181BC02 — Analyse de besoin et préconisation de solutions digitales interactives

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Identifier les contraintes et attentes d'un commanditaire

Effectuer une veille graphique, fonctionnelle et sectorielle

Chercher, produire et formaliser des idées en vue de dégager une solution créative

Réaliser une étude comparative(benchmark) de produits ou de services

Définir et justifier les axes créatifs, fonctionnels et interactifs de réponse au problème identifié.

Modalités d'évaluation

:

Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée en centre de formation (projet commandité ou projet

exploratoire d'école à notation collective), apporter une réponse justifiée et créative à la demande d'un commanditaire / thématique de recherche, et présenter à l'oral avec un support visuel sa démarche d'analyse et d'exploration du sujet :

- situation problème identifiée
- cartographie des idées issues du brainstorming
- synthèse de la veille et de la recherche créative sur le sujet
- synthèse de l'étude comparative de la concurrence
- concept créatif préconisé.

Le travail s'effectuera en équipe et sera réalisé sur une période de 1 à 3 semaines à partir d'un cahier des charges décrivant la commande.

Pour la veille sectorielle une évaluation individuelle est articulée autour de la présentation en anglais d'une veille sur chacun des thèmes suivants :

- note de lecture d'un ouvrage dans le domaine du design interactif
- rencontre avec un expert
- les grands acteurs de l'Internet
- actualité des applications et des stores
- e marketing /analytics
- actualité du jeu vidéo
- dataviz de la semaine
- profil d'entreprise
- controverse numérique.

RNCP31181BC03 — Gestion de la production graphique

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Déterminer les modalités de production des éléments graphiques

Elaborer une proposition de méthodologie de travail en équipe pluridisciplinaire

Elaborer le planning de fabrication pour une équipe de graphiste selon les principes de la méthode Agile

Identifier les moyens humains, techniques et financiers nécessaires à la réalisation

Contribuer à l'amélioration de l'organisation.

Modalités d'évaluation

:

Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée en centre de formation

(projet commandité ou projet

exploratoire d'école à évaluation collective), formalisation et présentation à l'oral des éléments de cadrage et d'organisation de la production graphique d'un projet numérique interactif :

- les règles de nommage et d'organisation des fichiers des éléments graphiques et fonctionnels,
- les outils et méthodes retenus pour réaliser les éléments graphiques
- le planning prévisionnel des différentes étapes pour la fabrication de la maquette du projet
- l'identification des moyens humains et financiers pour la réalisation complète du projet
- les procédures d'échanges des éléments entre l'équipe de graphistes et de développeurs
- une note d'analyse du déroulement du projet en post mortem

RNCP31181BC04 — Design d'interface et de contenus interactifs multisupports

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Elaborer et justifier une orientation artistique

Concevoir et formaliser les maquettes de référence et l'ensemble des chartes

Réaliser le design graphique des interfaces, de la navigation, des interactions et des contenus 2D /3D d'un prototype interactif

Réaliser l'habillage graphique, le montage, le compositing et l'encodage de films

Dans certains cas, réaliser le design sonore du projet (éléments d'interface, ambiance...)

Réaliser l'intégration html des maquettes

Archiver les éléments produits.

Modalités d'évaluation

:

Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée (projet commandité ou projet d'école), conception, réalisation et archivage de la direction artistique, des interfaces et des contenus d'un projet interactif en cohérence avec le concept

défini à l'étape de la préconisation. Les livrables suivants seront formalisés à l'écrit et défendus à l'oral :

- planches tendances et concept artistique proposé
- charte graphique (document de synthèse papier regroupant tous les documents nécessaires à la réalisation graphique et artistique du projet)
- maquettes d'écrans et contenus graphiques animés en 2D /3D ou vidéo d'un prototype réalisé en collaboration avec des développeurs
- site web statique promotionnel ou portfolio intégré en html.

RNCP31181BC05 — Conception de l'expérience utilisateur

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Etablir une cartographie succincte des comportements et usage de la cible

Elaborer le scénario utilisateur

Elaborer l'arborescence générale des contenus du projet

Modéliser les interfaces fonctionnelles détaillées

Elaborer les principes et éléments de navigation du projet.

Modalités d'évaluation

:

Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée (projet commandité ou projet exploratoire d'école à notation collective,) définir et formaliser dans un document écrit et présenter à l'oral (avec support visuel) en équipe :

- les caractéristiques et attentes du ou des personnages cibles (persona)
- le scénario utilisateur (parcours interactif(s)) décrivant les usages et les interactions permises par le projet
- l'arborescence générale des contenus
- les interfaces fonctionnelles (zonig, wireframe) des principaux écrans
- les principaux éléments nécessaires aux interactions et à la navigation.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Agence interactive, Internet, Communication et Publicité, Culturel, Institutions, Fournisseurs d'accès, Service intégré de grande entreprise (tous secteurs)

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Directeur artistique interactif

Le (la) directeur artistique interactif est responsable de l'identité visuelle d'une marque et de son évolution sur Internet, ou sur tout support interactif (installation muséale, application...). Il (elle) définit la charte graphique, son déploiement visuel et sa déclinaison sur le Web.

Designer d'interaction/UX designer (Concepteur de sites ou de services interactifs)

Le(la) designer d'interaction conçoit des services innovants , il (elle) met en perspective les relations structurelles , organisationnelles , fonctionnelles d'un produit, qu'il s'agisse d'un terminal mobile, d'un site web, d'un logiciel , d'un objet interactif ou d'un service.

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

A compléter (Reprise)

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024) Très faible (1/5)

Facteurs principaux	Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	3 755
Jugés difficiles à recruter	20 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

Le jury de délivrance du titre est constitué de 5 personnes :

- 2 professionnels en activité(1 représentant des salariés, 1 représentant des employeurs dont 1 en qualité de président de jury)
- 3 représentants de l'organisme de formation

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

Le jury de délivrance du titre est constitué de 5 personnes :

- 2 professionnels en activité(1 représentant des salariés, 1 représentant des employeurs dont 1 en qualité de président de jury)
- 3 représentants de l'organisme de formation

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury de délivrance du titre est constitué de 5 personnes :

- 2 professionnels en activité(1 représentant des salariés, 1 représentant des employeurs dont 1 en qualité de président de jury)
- 3 représentants de l'organisme de formation

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	10 406 €
Selon la branche	6 000 € – 10 406 €
Prise en charge	Branches concernées
10 406 €	Valeur par défaut · 204 branches
10 316 €	CPNEF de la Publicité
9 207 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
9 000 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)
8 010 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat

7 998 €	CPNE de l'immobilier
7 651 €	CPNEFP Commerce à distance
7 300 €	CPNE Banque
7 076 €	CPNEFP de la branche commerce de détail de l'habillement et articles textiles
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 07/08/2022

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP1319

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

www.gobelins.fr

<http://www.formation-cci.fr/formations-diplomantes-en-alternance/nos-formations-en-alternance/digital/rejoindre-ecole-gobelins-annecy>

www.campus.cci-paris-idf.fr

<http://www.gobelins.fr>

<http://www.campus.cci-paris-idf.fr>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/31181/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	1
Parcours menés à terme	0
Taux d'achèvement	0 %
Période	02/2022

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	7
Montant total engagé	8 400 €
Coût moyen par dossier	1 200 €
Durée moyenne	30 h
Période	07/2021 – 01/2022
France compétences	96 %
Reste à charge titulaire	4 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.