

Développeur interactif

RNCP31182 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320n
Formacode(s)	46003
Code(s) ROME	M1805
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) Développeur 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, en prenant en compte les enjeux de la stratégie de l'entreprise sur les supports numériques.

Formé(e) à une démarche de résolution de projet orientée « design » ou « U.X », il(elle) doit être capable de mettre en œuvre 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 contraintes et besoins 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 puis de la justifier et de la communiquer à travers des documents d'aide à la décision comme des benchmarks compétitifs techniques.

Formé(e) à la formalisation des documents fondateurs d'un projet, il (elle) doit être capable de formaliser et présenter les spécifications techniques 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 d'organiser et réaliser la production technique d'un projet de A à Z, jusqu'à son déploiement ou sa diffusion finale, au moyen des technologies front et back office.

Formé(e) aux techniques de veille, il(elle) doit être capable de mener et de restituer une veille concurrentielle, fonctionnelle, technique 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 technique, fonctionnelle et sectorielle
- Chercher , produire et formaliser des idées en vue de dégager une solution créative
- Réaliser une étude comparative (benchmark) des techniques informatiques
- 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 usages de la cible

- Elaborer le scénario utilisateur
- Elaborer l'arborescence des contenus du projet
- Programmer les interactions des principaux écrans composant le produit minimum viable

Bloc 3 : Gérer la production technique de projets digitaux

- Choisir et justifier un environnement de programmation pour le projet
- Concevoir la structure du programme informatique
- Définir les spécifications techniques générales
- Elaborer le planning de fabrication pour une équipe pluridisciplinaire 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 : Programmer des interfaces et des interactions

- Programmer les interfaces, animations et interactions d'un site ou d'une application mobile au moyen du ou des langages suivants :
- Javascript
- Javascript avancé (webgl..)
- Langage pour mobile et tablette (swift, java android)
- Travailler en mode itératif, incrémental et adaptatif
- Tester et corriger le code
- Archiver les éléments techniques (code informatique, base de données ..) du projet interactif.
- Rédiger une documentation technique pour la mise en œuvre du produit

Bloc 5 : Promouvoir un projet digital interactif

- Argumenter à l'oral ses propositions à toutes les phases du projet , devant un commanditaire interne ou externe
- Maîtriser les aspects techniques d'une démonstration de projet

Blocs de compétences

RNCP31182BC01 — Gestion de la production technique de projets digitaux

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

- Choisir et justifier un environnement de programmation pour le projet
- Concevoir la structure du programme informatique
- Définir les spécifications techniques générales
- Elaborer le planning de fabrication pour une équipe pluridisciplinaire 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 (projet commandité ou projet d'école évalué en binôme), formalisation et présentation à l'oral des éléments d'analyse des contraintes techniques du cahier des charges et des propositions créatives .

Rédaction d'un dossier technique et support visuel(oral) décrivant :

- la justification du langage informatique choisi et son cadre applicatif
- le schéma de conception du programme informatique
- les spécifications générales du projet
- les procédures des interactions listées et schématisées
- le planning de fabrication du développement du projet en méthode Agile
- les moyens humains et financiers pour le projet
- une note d'analyse du déroulement du projet en post-mortem.

RNCP31182BC02 — Promotion d'un projet digital interactif

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

- Argumenter à l'oral ses propositions à toutes les phases du projet, devant un commanditaire interne ou externe

- Maîtriser les aspects techniques d'une démonstration de projet.

Modalités d'évaluation

:

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

- un support de présentation
- une soutenance orale
- la démo du prototype interactif fonctionnel

RNCP31182BC03 — Analyse de besoin et préconisation de solutions digitales interactives

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

- Identifier les contraintes et attentes d'un commanditaire
- Effectuer une veille technique, fonctionnelle et sectorielle
- Chercher, produire et formaliser des idées en vue de dégager une solution créative
- Réaliser une étude comparative (benchmark) des techniques informatiques
- 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'exploitation du sujet :

- situation problème identifiée
- cartographie des idées issues du brainstorming
- synthèse de la veille technique et de la recherche créative sur le sujet
- justification des orientations techniques et essais de concordance entre les possibilités techniques et le résultat souhaité
- 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 video
- dataviz de la semaine
- profil d'entreprise
- controverse numérique.

RNCP31182BC04 — Conception de l'expérience utilisateur

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Etablir une cartographie succincte des comportements et usages de la cible

- Elaborer le scénario utilisateur
- Elaborer l'arborescence des contenus du projet
- Programmer les interactions des principaux écrans composant le produit minimum viable.

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 (zoning, wireframe) des principaux écrans
- les principaux éléments nécessaires aux interactions et à la navigation.

D'autre part, il sera demandé de réaliser un prototype fonctionnel simple (produit minimum viable) permettant de comprendre les interactions et le scénario proposé .Ce prototype sera présenté à l'oral et évalué collectivement

RNCP31182BC05 — Programmation des interfaces et des interactions

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

- Programmer les interfaces, animations et interactions d'un site ou d'une application mobile au moyen du ou des langages suivants :
- Javascript
- Javascript avancé (webgl...)
- Langage pour mobile et tablette (swift, java android)
- Travailler en mode itératif, incrémental et adaptatif
- Tester et corriger le code
- Archiver les éléments techniques (code informatique, base de données...) du projet interactif.
- Rédiger une documentation technique pour la mise en œuvre du produit.

Modalités d'évaluation

:
Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée (projet commandité ou projet d'école évalué en binôme), réalisation d'un prototype interactif au moyen des langages en vigueur sur le marché (par exemple javascript, swift, java android ou tout autre langage permettant de développer le produit envisagé) :

- démo finale d'un prototype interactif ayant valeur de démonstrateur technique
- présentation des procédures de test mises en place

Le projet ne mobilisant pas nécessairement l'ensemble des technologies disponibles, la maîtrise des langages de programmation fait par ailleurs l'objet d'une évaluation individuelle en cours d'année :

- langage javascript pour le développement d'un site web
- langage javascript avancé (webGL, WebGL avec ThreeJS ou techniques avancées du langage)
- langage pour le développement d'application mobile

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Secteurs d'activité : Web et Digital, Informatique

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Type emplois accessibles :

Développeur(euse) front office : développeur(euse) qui gère les technologies HTMLS, CSS et JS pour créer une interface web que l'utilisateur final manipulera dans son navigateur.

Développeurs(euses) iOS ou Android : développeur(euse) chargé(e) de concevoir et programmer des applications qui s'exécuteront sur mobile (Apple et Android).

RÉGLEMENTATIONS 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 élevée (5/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 4 à 5 sur 5.
Facteurs principaux	Manque de main-d'œuvre disponible, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 864 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+5 ou plus (doctorat, master ou équivalent) en communication et information (41 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique · tension 4/5 (Élevée) M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom · tension 5/5 (Très élevée)
Projets de recrutement (BMO 2026)	27 458
Jugés difficiles à recruter	53 %
Emplois saisonniers	1 %
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom

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, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, 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 un 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	8 266 €
Selon la branche	8 000 € – 8 531 €
Prise en charge	Branches concernées
8 266 €	Valeur par défaut · 211 branches
8 531 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat
8 000 €	CPNEF de l'audiovisuel

Base légale

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

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/31182/>