

UX designer

RNCP36289 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	46370, 31090, 46347
Code(s) ROME	E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	25/03/2022
Date d'échéance	25/03/2025

Certificateur(s)

L ECOLE MULTIMEDIA · SIRET : 40441398100014

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Travaillant en agence ou au sein des services communication et marketing des organisations, l'UX designer (User eXperience designer, en français designer d'expérience utilisateur) est chargé de concevoir des expériences utilisateurs singulières, intuitives, fonctionnelles, innovantes, pertinentes et engageantes sur différentes interfaces (sites internet, applications mobiles...). Il doit répondre aux demandes (voire les anticiper) des consommateurs, qui recherchent les meilleurs services et/ou produits et à celles des entreprises qui souhaitent se démarquer de la concurrence, fidéliser de nouveaux clients, obtenir une meilleure visibilité et une plus forte audience, et favoriser ainsi un retour positif sur les investissements réalisés.

Dans l'enquête des Designers Interactifs sur « La place du design numérique dans la stratégie des entreprises françaises » publiée en mars 2020, il apparaît que 80 % des entreprises interrogées disposent d'une direction ou d'un département de design centralisé, dans lequel l'UX design est le domaine d'intervention représenté à 84%.

Cette situation a fait de l'UX design un métier en développement et un choix de carrière particulièrement attractif pour les jeunes professionnels, mais aussi pour ceux, expérimentés, à la recherche d'opportunités nouvelles.

La certification de l'Ecole Multimédia valide l'obtention des compétences requises sur les offres de postes, à savoir : l'analyse d'une demande client et le cadrage d'un projet de design d'expérience utilisateur, l'analyse des utilisateurs et spécification de leurs besoins, la conception avec et pour les utilisateurs et le prototypage des interfaces et les tests.

ACTIVITÉS VISÉES

- Recueil et étude d'un brief client, d'un appel d'offre et/ou d'un cahier des charges.
- Étude du contexte, de la cible, des interfaces et des contraintes et obligations du client.
- Étude de la concurrence.
- Étude des comportements et des usages actuels des utilisateurs/consommateurs.
- Proposition au client d'une démarche de conception centrée utilisateur, incluant un budget et un planning.
- Identification des profils cible d'utilisateurs.
- Recueil de données sur le public cible en l'observant ou en l'interrogeant.
- Synthèse des données recueillies sous la forme de personas.
- Cartographie de l'expérience des utilisateurs sur les interfaces du site, produit ou service d'un client.
- Communication avec un client et l'équipe projet lors de présentations orales et/ou de réunions de conception.
- Organisation d'ateliers de conception collaborative impliquant les utilisateurs et les parties prenantes du projet (chefs de projet, graphistes, développeurs...).

- Production d'un livrable présentant les orientations issues des ateliers de conception.
- Réalisation de plusieurs prototypes.
- Rédaction d'un protocole de tests rigoureux et duplicable au regard des objectifs du projet.
- Ajustement des prototypes suite aux tests utilisateurs.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

- Analyser la demande d'un client.
- Évaluer les interfaces existantes.
- Inventorier et analyser les concurrents.
- Cartographier les usages des utilisateurs.
- Définir les conditions de la mise en œuvre du processus de conception orientée utilisateur.
- Construire un protocole de recherche utilisateurs.
- Collecter des données existantes sur les utilisateurs.
- Recueillir de nouvelles données.
- Structurer les données recueillies.
- Modéliser un parcours et des expériences utilisateur.
- Animer des réunions de concertation avec les parties prenantes du projet.
- Organiser et animer des ateliers de design thinking.
- Animer un atelier d'idéation.
- Appliquer et/ou adapter les méthodes d'animation d'un atelier de conception.
- Impliquer les différents acteurs du projet dans les ateliers d'idéation.
- Rédiger une documentation.
- Réaliser des modèles de conception et des parcours utilisateurs.
- Structurer les contenus, en respectant les règles d'ergonomie et d'architecture de l'information.
- Réaliser des « croquis » présentant l'organisation des différents éléments d'une interface.
- Créer un prototype fonctionnel.
- Réaliser et/ou piloter des tests.
- Synthétiser les propositions dans un document comprenant les prototypes.

Blocs de compétences

RNCP36289BC01 — Analyser une demande client et cadrer un projet de design d'expérience utilisateur

LISTE DE COMPÉTENCES

- C1.1 - Analyser la demande d'un client, en s'appuyant sur la lecture du brief, afin de définir précisément la problématique à résoudre et les objectifs d'un projet.
- C1.2 - Évaluer les interfaces existantes (sites, applications mobiles, objets connectés, etc), en analysant leur utilisabilité et conformité au regard des critères ergonomiques, d'accessibilité et/ou de respect aux normes, à la réglementation et aux référentiels métiers, afin de réaliser un audit précis de l'existant.
- C1.3 - Inventorier et analyser les concurrents à l'aide de représentations graphiques (mapping concurrentiel, matrice ou radar) adaptées, afin de positionner le client dans son environnement (marché, concurrence, codes en vigueur, culture, utilisabilité des interfaces, économie).
- C1.4 - Cartographier les usages des utilisateurs actuels par rapport à leur activité et au contexte, en faisant des recherches documentaires dans les bases de données existantes (statistiques, scientifiques, études de marché...), afin d'établir une grille de lecture des comportements connus.
- C1.5 - Définir les conditions de la mise en œuvre du processus de conception orientée utilisateur (analyse du besoin, idéation, prototypage, tests), en déterminant la méthodologie, les étapes clés, les outils, afin de permettre au client de s'engager et de valider une proposition de budget et de planning.
- C1.6 - Organiser une veille, en utilisant des outils de collecte et d'organisation de l'information et en faisant preuve de curiosité, afin d'analyser l'évolution des technologies et les innovations du métier.
- C1.7 - Formaliser et présenter clairement (à l'écrit et à l'oral) ses préconisations, afin de permettre au client et/ou aux collaborateurs une bonne compréhension de la (ou des) propositions.
- C1.8 - Permettre de comprendre à tous l'importance d'utiliser une conception orientée utilisateurs, en argumentant son travail afin de démontrer la pertinence des choix en termes de satisfaction des utilisateurs et de retour sur investissement.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle réelle ou simulée : Un brief est remis au candidat à la certification, comprenant le descriptif des attentes des utilisateurs, le périmètre d'action, les fonctionnalités et les contraintes techniques (géo localisation, bluetooth, intelligence artificielle, bases de données...), le délai de réalisation et une estimation du budget.

Présentation orale devant le jury, et remise de documents écrits : Le candidat à la certification doit réaliser et présenter un cahier de préconisations décrivant les analyses réalisées, un parti pris méthodologique et une reformulation du brief, la description du contexte d'usage des utilisateurs et du système ainsi que les opportunités et contraintes du client.

RNCP36289BC02 — Analyser des utilisateurs et spécifier leurs besoins

LISTE DE COMPÉTENCES

C2-1 - Construire un protocole de recherche utilisateurs, en s'appuyant sur les spécificités du projet, le temps et budget alloué, afin d'optimiser la collecte de données.

C2-2 - Collecter des données existantes sur les utilisateurs à l'aide de baromètres, résultats d'instituts de sondage, travaux de recherche, études sociologie/psychologie..., afin de les classer dans des groupes différenciés (par exemple experts et novices).

C2-3 - Recueillir des données (comportements, attitudes et habitudes, connaissances, compétences, fonctions, niveau d'expérience, éducation, caractéristiques physiques, psychologiques, niveau d'accessibilité...), à l'aide de questionnaires, d'entretiens individuels, de focus groupe et d'observations in situ, afin de recenser les comportements des utilisateurs, de déceler de nouvelles attitudes et de dégager des modèles de tâches.

C2-4 - Structurer les données recueillies en identifiant et analysant les principaux comportements (patterns) utilisateurs sur lesquels la conception va être centrée, afin de concevoir des archétypes d'utilisateurs (fiches personas) mettant en avant les comportements, les motivations, les freins des utilisateurs

C2-5 - Modéliser un parcours et des expériences utilisateur en réalisant une carte d'expérience (expérience map) et en identifiant les principaux points critiques du parcours utilisateur, afin de permettre à tous de comprendre le comportement d'un utilisateur et les opportunités d'améliorations.

C2-6 - Animer des réunions de concertation avec les parties prenantes du projet afin de leur proposer des recommandations d'amélioration de l'expérience au regard des analyses détaillées, en faisant preuve de pédagogie et d'écoute.

C2-7 - Organiser la communication, en mettant en place (ou en s'adaptant à) des outils et moyens adaptés (réunions de cadrage, plateforme de travail collaborative, points d'étapes...) afin de partager les informations nécessaires à la réalisation du projet, de permettre le suivi de la production à tous les acteurs du projet et d'en assurer la qualité et la cohérence.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle réelle ou simulée Un cahier de préconisation est remis aux candidats à la certification. Il comprend :

- La description du produit (ou du service) et de ses principaux enjeux,
- La description des utilisateurs cible, - Le descriptif des opportunités et contraintes du client.

Présentation orale devant le jury et remise de documents écrits Le candidat à la certification doit réaliser et présenter un document comprenant une recherche complète sur les utilisateurs et son analyse, la justification des parti pris méthodologiques de recherche utilisateurs, la synthèse des connaissances grâce à la réalisation de fiches personas et de cartes d'expériences.

RNCP36289BC03 — Concevoir avec et pour les utilisateurs

LISTE DE COMPÉTENCES

C3-1 - Organiser et animer des ateliers de design thinking (conception créative), sur la base d'un processus de co-créativité impliquant l'utilisateur final, afin de modéliser des solutions prenant en compte les points de vue des utilisateurs et des parties prenantes.

C3-2 - Animer un atelier d'idéation, à l'aide de brainstorming, carte d'idéation, brainwriting..., afin d'explorer toutes les idées et propositions.

C3-3 - Appliquer et/ou adapter les méthodes d'animation d'un atelier de conception, en utilisant différents outils : tri de carte, design studio, storyboarding, cartes d'empathie, personas, de maquettage, scénarios d'usages et de cartes d'expérience, design studio,

C3-4 – Impliquer les différents acteurs du projet (chefs de projet, graphistes, développeurs...) dans les ateliers d'idéation, afin de prendre en considération leurs différentes expertises métier et rendre faisable le projet.

C3-5 - Rédiger une documentation reprenant les conclusions des ateliers de conception obtenues, afin de permettre à tous d'avoir une bonne visibilité du projet.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle réelle ou simulée Un cahier de préconisation est remis aux candidats à la certification. Il comprend :

- La description du produit (ou du service) et de ses principaux enjeux, - une synthèse de la recherche utilisateur (personae, carte d'expérience, customer journey, job to be done...), - Les éléments à concevoir, - Le descriptif des opportunités et contraintes du client.

Présentation orale devant le jury remise de documents écrits Le candidat à la certification doit réaliser et présenter un livrable comprenant : - un planning d'ateliers d'idéation, comprenant le descriptif de chaque atelier, - l'analyse des ateliers réalisés,

- des propositions d'orientations du projet.

RNCP36289BC04 — Prototyper et tester des interfaces

LISTE DE COMPÉTENCES

C4.1 - Réaliser des modèles de conception (design patterns) et des parcours utilisateurs, en reprenant les grandes lignes d'une solution, afin de rendre compréhensible(s) la(les) propositions.

C4-2 - Structurer les contenus, en respectant les règles d'ergonomie et d'architecture de l'information appliquées aux interfaces digitales, ainsi que les règles d'accessibilité (dans le respect des protocoles et préconisations émises par le W3C - World Wide Web Consortium), afin de faciliter l'utilisation globale de l'objet et offrir aux utilisateurs la meilleure expérience possible.

C4-3 - Réaliser des « croquis » présentant l'organisation des différents éléments d'une interface, en utilisant les techniques du sketching et du zoning, afin de permettre à tous de s'y référer.

C4-5 - Créer un prototype fonctionnel, en utilisant un logiciel de prototypage (type Adobe XD, Sketch, Axure RP, Figma...), afin de matérialiser l'architecture des solutions imaginées en atelier.

C4-6 - Définir des critères d'acceptation du point de vue qualitatif et quantitatif, en fonction des objectifs définis préalablement (temps d'exécution des tâches, nombres d'erreurs, recours à une aide externe, rythme d'apprentissage, satisfactions...) et au regard des objectifs opérationnels et financiers, afin de fixer un cadre et des objectifs précis.

C4-7 - Réaliser et/ou piloter des tests impliquant les utilisateurs et exécutés en conditions réelles (environnement, déroulement, conditions de passation), à l'aide de différentes méthodes : tests in situ, outils psychométriques, échelle d'utilisabilité..., et en évaluant la pertinence d'effectuer une ou des itérations (retour à une étape précédente), afin de détecter d'éventuelles difficultés d'utilisabilité.

C4-8 - Synthétiser les propositions dans un document comprenant les prototypes, afin que les différents acteurs du projet puissent s'approprier la(les) proposition(s).

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle réelle ou simulée Un cahier de préconisation définissant les besoins est remis aux candidats à la certification. Il comprend :

- La description du produit (ou du service)
- Les orientations du produit, - Le parcours des utilisateurs et leurs spécifications, - Les éléments à concevoir.

Présentation orale devant le jury et remise de documents écrits Réalisation et présentation d'un prototype présentant : - les différentes zones des interfaces,

- l'arborescence (structure de pages en cascade),
- les différents types de contenus des écrans (wireframe),
- les caractéristiques des interactions présentes dans les interfaces. - l'élaboration d'un test utilisateur - l'analyse des résultats du test utilisateur permettant de formuler un ensemble de préconisations de conception.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les UX designers exercent leur activité dans des structures variées : agences de communication, de création, de publicité, de design et spécialisées en UX Design, pure players, entreprises utilisatrices (chez l'annonceur), entreprises accompagnatrices de la transformation digitale

des entreprises. Ils travaillent principalement en tant que salariés, mais peuvent également offrir leurs services en tant qu'indépendants, avec un statut adapté.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Les titulaires de la certification peuvent accéder à différentes fonctions comme : ergonomes; lead UX / lead UX designer; UX/UI designer; expert UX; designer d'expérience utilisateur; UX researcher; concepteur d'expérience utilisateur; responsable parcours client; product owner; product designer; CX designer (expérience client); CCO (chief customer officer).

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Le métier d'UX designer n'est pas réglementé. En revanche, ses activités doivent se conformer au droit applicable au numérique (loi sur l'accessibilité, loi sur le handicap, traitement de données, respect de la vie privée, RGPD, déclarations CNIL...).

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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

L'accès au dispositif de la certification d'UX designer se fait selon les critères suivants :

- Être titulaire d'un titre ou diplôme de niveau 5 (nomenclature européenne - Décret N°2019-14 du 8 janvier 2019) dans un des domaines suivants : graphisme, gestion de projet digital ou sciences humaines (psycho, socio, ergonomie...) ou
- Avoir acquis des compétences de manière autonome ou par le biais d'une expérience significative dans les domaines du graphisme, de la gestion de projet digital ou des sciences humaines (psycho, socio, ergonomie...) et avoir acquis les compétences suivantes :
- Maîtriser la langue française : compréhension, analyse, expression écrite, orthographe, syntaxe, vocabulaire.
- Avoir une bonne culture digitale : l'histoire du web, les grands acteurs du web, les réseaux sociaux, les différents devices, les sites de référence, les tendances de la sphère technologique, les différences entre un site et une application...
- Connaître les méthodes de gestion d'un projet digital, tel que la définition et la clarification des objectifs, la planification du projet, le suivi de la réalisation et la gestion du rendu des réalisations pour clôturer un projet ou connaître les méthodes de conception graphique d'un projet digital, tel que l'analyse de la demande, la compréhension de la marque, la présentation d'un concept, l'univers visuel à travers une planche de tendances.
- Utiliser un ordinateur
- Utiliser des outils bureautiques (type Word, Excel).

- Internet : utiliser les moteurs de recherche, les messageries instantanées, un navigateur web (gérer des favoris, ouvrir de nouveaux onglets...).
- Utiliser un smartphone, une tablette : charger une application, scroller...
- Faire preuve d'esprit d'équipe, de flexibilité, de capacité à prendre des décisions, d'intelligence émotionnelle, d'esprit critique.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

Le président du jury (professionnel extérieur à l'École Multimédia)

3 professionnels extérieurs

2 référents de l'École Multimédia

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, CANDIDATURE INDIVIDUELLE, VAE

Le président du jury (professionnel extérieur à l'École Multimédia)

3 professionnels extérieurs

2 référents de l'École Multimédia

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	8 051 €
Selon la branche	6 000 € – 9 475 €
Prise en charge	Branches concernées
8 051 €	Valeur par défaut · 186 branches
9 475 €	CPNE Casinos, CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil, CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNE des Télécoms, CPNEF de l'audiovisuel
7 923 €	CPNE FP Branche des magasins du Bricolage, CPNEFP Commerce succursaliste de la Chaussure, CPNEFP Commerce à distance, CPNEFP Grands Magasins/ Magasins Populaires, CPNEFP Import-Export
7 500 €	CPNE Branche Caoutchouc, CPNE des industries de santé (CPNEIS)
9 261 €	CPNEFP de l'enseignement privé indépendant
8 400 €	CPNEFP de l'habillement, mercerie, chaussure et jouet
8 255 €	CPNEFP Professions de la Photographie
8 151 €	CPNE de la branche de la Distribution Directe
8 134 €	CPNE FP Commerce de Détail de l'Horlogerie Bijouterie
7 967 €	CPNEFP de la branche des entreprises du bureau et du numérique (commerces et services)
7 220 €	CPNEFP de la Branche des Caisses régionales de Crédit Agricole et autres organismes
7 124 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	25/03/2022
Durée de l'enregistrement	3 ans

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2020	18	0	87 %	—
2019	37	0	97 %	84 %
2018	38	0	94 %	97 %
2017	39	0	92 %	97 %

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36289/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	33
Parcours menés à terme	27
Taux d'achèvement	82 %
Période	09/2022 – 09/2025

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	33
Montant total engagé	112 065 €
Coût moyen par dossier	3 396 €
Durée moyenne	665 h
Période	08/2022 – 02/2025
France compétences	58 %
France Travail	26 %
Entreprise	9 %
Reste à charge titulaire	6 %
Compte d'engagement citoyen	0 %

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