

Designer numérique

RNCP36443 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323n
Formacode(s)	46003
Code(s) ROME	E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	01/06/2022
Date d'échéance	01/06/2024

Certificateur(s)

VIDENUM · SIRET : 51953329300055

Partenaires habilités

14 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 14 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ANAPIJ	53145866900037	Former et organiser l'évaluation
CHAMBRE DE COMMERCE ET D INDUSTRIE TERRITORIALE DE LA CHARENTE	13002245200051	Former et organiser l'évaluation
CHAMBRE DE COMMERCE INDUSTRIE COTE OR	13001310500056	Former et organiser l'évaluation
DAC ITECOM	79127226300017	Former et organiser l'évaluation
ECOLE SUPERIEURE DE COMMUNICATION PUBLICITE ET MARKETING DE LILLE	52401867800010	Former et organiser l'évaluation
EXCELIA GROUP	34876850800015	Former et organiser l'évaluation
GROUPE SCOLAIRE SAINT FRANCOIS D'ASSISE	77534496300035	Former et organiser l'évaluation
INSTITUT FRANCAIS DES AFFAIRES	38480937200046	Former et organiser l'évaluation
INSTITUT NATIONAL DE L'ENSEIGNEMENT A DISTANCE	48874104200037	Former et organiser l'évaluation
INSTITUT TECHNOLOGIES ET COMMUNICATION	43332219500010	Former et organiser l'évaluation

Liste complète des 14 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp36443-designer-numerique/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le designer numérique réalise, conçoit, répond à une commande dont tout ou une partie lui a été affecté par un commanditaire ou la direction dans laquelle il exerce (la conception, la modélisation ou développement d'un jeu vidéo, l'animation de personnages, d'environnement ou de caméra dans un film d'animation, la communication, la réalisation graphique ou le développement d'un site web). Même si sa marge de créativité dépend directement de sa place dans la hiérarchie de conception, toute tâche de design implique à la fois de se conformer à des contraintes tout en faisant preuve de créativité, d'initiative et d'autonomie.

Les designers numériques sont amenés à travailler de façon coopérative et horizontale dans des équipes constituées d'autres spécialistes en interne et/ou en externe. Ils sont généralement encadrés en interne par les cadres supérieurs de l'entreprise prestataire (directeur de production, directeur artistique, directeur de la communication, expert du design numérique et interactif) ou par des cadres de l'entreprise commanditaire (directeur commercial, chargé de communication, responsable de département).

Les activités du designer numérique concernent 4 grands axes :

L'analyse et le positionnement d'un projet numérique comprenant l'analyse de l'existant, la veille, l'analyse du brief créatif, l'identification de pistes créatives et le positionnement du projet numérique.

La conception d'un projet numérique intégrant le cadrage des pistes créatives, la réalisation de supports de visualisation du projet, la définition technique du produit numérique visé et la réalisation d'une prévisualisation du produit numérique.

La réalisation du projet numérique comprenant la réalisation de prototypes et la représentation du produit numérique attendu.

La finalisation et valorisation d'un projet numérique où le designer numérique peut être amené à ajuster le produit numérique. Il présente le projet numérique, justifie ses parti pris créatifs et techniques et remet les livrables, supports numériques associés au projet numérique.

ACTIVITÉS VISÉES

Analyse de données, documentations (analyses sociologiques, articles de presse, statistiques, veille métier, ...)

Analyse du brief créatif - Identification des utilisateurs du dispositif numérique envisagé, des caractéristiques générales et spécifiques

Identification de pistes créatives variées et différenciantes d'après son identité artistique, sa culture métier et le brief créatif

Positionnement du projet numérique

Délimitation de pistes créatives variées et différenciantes

Réalisation de supports de visualisation

Définition du socle technique du produit numérique

Réalisation d'une prévisualisation du produit numérique

Réalisation de prototypes (maquettes, esquisses...)

Production des représentations faisant exister le programme, le service ou l'objet numérique

Ajustement et finalisation du produit numérique

Présentation et mise en situation du projet achevé à l'équipe/directeur artistique/client.

Justification des parti pris créatifs et techniques et ajustements éventuels du produit numérique

Rendu des livrables, supports numériques associés au projet numérique

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Réaliser un état de l'art à partir d'une veille et analyse métier, artistique, technologique, d'après sa culture numérique, en repérant les innovations, évolutions et tendances du secteur du design et du numérique, d'après l'analyse de la concurrence, pour identifier des axes créatifs, anticiper les besoins et être force de proposition

Identifier la problématique et le contexte du dispositif numérique, en termes de cibles utilisateurs, de produits numériques visés (site web, jeux vidéo, objet interactif, logiciel, ...), en repérant les contraintes et caractéristiques techniques, fonctionnelles et artistiques du brief, d'après la veille, l'environnement cible et le brief projet, afin de positionner le projet numérique dans son environnement et en réponse au brief créatif

Effectuer des recherches créatives, en privilégiant la diversité des options, l'efficacité, l'ergonomie, l'accessibilité, - en se nourrissant des références diversifiées, en proposant plusieurs parcours/expériences utilisateurs vis-à-vis des supports numériques cibles, pour ressortir des pistes numériques créatives viables en lien avec le brief

Cadrer l'usage du produit numérique d'après son positionnement, les profils utilisateurs et supports numériques

visés, en délimitant ses fonctionnalités, ses caractéristiques, en estimant les ressources technologiques, humaines, financières, pour répondre au brief/projet numérique

Adapter les pistes créatives pertinentes au projet numérique en intégrant les contraintes (formats, résolutions, usages, mobilité...) des supports envisagés, en modélisant des parcours/expériences utilisateurs pour chaque support cible, d'après le brief créatif, son identité artistique et sa culture métier, afin de répondre au brief et aux attentes de l'utilisateur cible

Proposer une identité numérique, artistique au travers la réalisation de supports de visualisation schématiques et dynamiques, à l'aide de mouvements, pour représenter et communiquer les idées clés et obtenir l'aval quant à la réalisation d'une prévisualisation et du dossier technique

Elaborer le dossier de conception du produit numérique d'après les supports de visualisation et les pistes créatives retenues en lien avec le brief, en définissant les caractéristiques et contraintes techniques éventuelles, en estimant les ressources technologiques, humaines, financières et la durée de conception, en définissant un retroplanning de conception/production, en respectant le RGAA, les règles numériques d'ergonomie et d'accessibilité, pour cadrer le socle technique et fonctionnel du projet numérique

Traduire le projet en prévisualisation numérique à partir des scénarios d'usage en lien avec les attentes numériques et en tenant compte des cibles, du marché, des objectifs de l'expérience utilisateur pour retenir les choix numériques pertinents

Elaborer une prévisualisation numérique au travers des principes d'interaction, en mobilisant les médias (infographie 2D/3D, procédés d'animation/prévis (placement des scènes clés, vérification du rythme), etc.), via des supports variés et évolutifs, afin de modéliser le produit, mettre en scène les images et ajuster les paramètres techniques.

Concevoir les prototypes fonctionnels en mobilisant les logiciels de design numérique, design visuel d'interface, en utilisant les outils de prototypage d'interface et de scénarisation d'interfaces, en mobilisant les outils de maquettage et de développement, pour satisfaire les attentes du projet numérique

Créer des plans et des séquences en mobilisant les principes d'interaction, en modélisant des décors, des personnages, des actions,... 2D/3D, afin de produire des images interactives, graphiques, numériques qui créent l'expérience utilisateur

Designer et développer le projet numérique en mobilisant les compétences techniques et artistiques de design interactif, design sonore, design graphique, motion design, en tenant compte des spécificités des interfaces Web, mobiles et natives, pour donner corps au programme, service ou produit numérique sous la forme d'objets numériques finalisés

Ajuster le produit numérique en rééquilibrant par rapport aux intentions du projet et résultats aux tests de montage et utilisateurs, en respectant une cohérence de forme et de composition graphique, d'après les spécificités des supports numériques et parcours utilisateurs cibles, en anticipant les évolutions des environnements technologiques, pour finaliser le produit numérique dans le respect du brief, du temps et du budget alloué

Organiser la présentation du projet numérique en faisant le lien avec les attentes du brief du projet numérique, le positionnement, les cibles et la concurrence, en mentionnant les contraintes techniques, fonctionnelles et artistiques inhérentes au produit numérique, en adaptant les termes techniques de la mise en situation, afin de rendre compte du livrable numérique produit au client

Présenter le projet numérique au travers un portfolio en s'appuyant sur un argumentaire et des exemples de productions concrètes d'interfaces et d'expériences utilisateurs, en justifiant son approche technique et ses partis pris créatifs de fond, forme, couleurs, thème et l'esprit artistique, pour créer l'adhésion et vendre le produit numérique

Recueillir les avis de la cible, du marché, quant aux partis pris graphiques, artistiques et les produits numériques conçus afin de procéder aux ajustements éventuels par rapport à la stratégie graphique, aux besoins exprimés et conclure le projet de création numérique

Remettre les livrables associés au projet clés en main, évolutifs et déclinables afin de rendre la cible/les utilisateurs autonomes dans l'utilisation et la prise en main de la conception numérique

Blocs de compétences

RNCP36443BC01 — Analyse et positionnement d'un projet numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser un état de l'art, à partir d'une veille et analyse métier, artistique, technologique, d'après sa culture numérique, en repérant les innovations, évolutions et tendances du secteur du design et du numérique, d'après l'analyse de la concurrence, pour identifier des axes créatifs, anticiper les besoins et être force de proposition

Identifier la problématique et le contexte du dispositif numérique, en termes de cibles utilisateurs, de produits numériques visés (site web, jeux vidéo, objet interactif, logiciel, ...), en repérant les contraintes et caractéristiques techniques, fonctionnelles et artistiques du brief, d'après la veille, l'environnement cible et le brief projet, afin de positionner le projet numérique dans son environnement et en réponse au brief créatif

Effectuer des recherches créatives, en privilégiant la diversité des options, l'efficacité, l'ergonomie, l'accessibilité, - en se nourrissant des références diversifiées, en proposant plusieurs parcours/expériences utilisateurs vis-à-vis des supports numériques cibles, pour ressortir des pistes numériques créatives viables en lien avec le brief

Cadrer l'usage du produit numérique d'après son positionnement, les profils utilisateurs et supports numériques visés, en délimitant ses fonctionnalités, ses caractéristiques, en estimant les ressources technologiques, humaines, financières, pour répondre au brief/projet numérique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

RNCP36443BC02 — Conception d'un projet numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Adapter les pistes créatives pertinentes au projet numérique en intégrant les contraintes (formats, résolutions, usages, mobilité...) des supports envisagés, en modélisant des parcours/expériences utilisateurs pour chaque support cible, d'après le brief créatif, son identité artistique et sa culture métier, afin de répondre au brief et aux attentes de l'utilisateur cible

Proposer une identité numérique, artistique au travers la réalisation de supports de visualisation schématiques et dynamiques, à l'aide de mouvements, pour représenter et communiquer les idées clés et obtenir l'aval quant à la réalisation d'une prévisualisation et du dossier technique

Elaborer le dossier de conception du produit numérique d'après les supports de visualisation et les pistes créatives retenues en lien avec le brief, en définissant les caractéristiques et contraintes techniques éventuelles, en estimant les ressources technologiques, humaines, financières et la durée de conception, en définissant un retroplanning de conception/production, en respectant le RGAA, les règles numériques d'ergonomie et d'accessibilité, pour cadrer le socle technique et fonctionnel du projet numérique

Traduire le projet en prévisualisation numérique à partir des scénarios d'usage en lien avec les attentes numériques et en tenant compte des cibles, du marché, des objectifs de l'expérience utilisateur pour retenir les choix numériques pertinents

Elaborer une prévisualisation numérique au travers des principes d'interaction, en mobilisant les médias (infographie 2D/3D, procédés d'animation/prévis (placement des scènes clés, vérification du rythme), etc.), via des supports variés et évolutifs, afin de modéliser le produit, mettre en scène les images et ajuster les paramètres techniques.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

RNCP36443BC03 — Réalisation d'un projet numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir les prototypes fonctionnels en mobilisant les logiciels de design numérique, design visuel d'interface, en utilisant les outils de prototypage d'interface et de scénarisation d'interfaces, en mobilisant les outils de maquettage et de développement, pour satisfaire les attentes du projet numérique

Créer des plans et des séquences en mobilisant les principes d'interaction, en modélisant des décors, des personnages, des actions,... 2D/3D, afin de produire des images interactives, graphiques, numériques qui créent l'expérience utilisateur

Design et développer le projet numérique en mobilisant les compétences techniques et artistiques de design interactif, design sonore, design graphique, motion design, en tenant compte des spécificités des interfaces Web, mobiles et natives, pour donner corps au programme, service ou produit numérique sous la forme d'objets numériques finalisés

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

RNCP36443BC04 — Finalisation et valorisation d'un projet numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Ajuster le produit numérique en rééquilibrant par rapport aux intentions du projet et résultats aux tests de montage et utilisateurs, en respectant une cohérence de forme et de composition graphique, d'après les spécificités des supports numériques et parcours utilisateurs cibles, en anticipant les évolutions des environnements technologiques, pour finaliser le produit numérique dans le respect du brief, du temps et du budget alloué

Organiser la présentation du projet numérique en faisant le lien avec les attentes du brief du projet numérique, le positionnement, les cibles et la concurrence, en mentionnant les contraintes techniques, fonctionnelles et artistiques inhérentes au produit numérique, en adaptant les termes techniques de la mise en situation, afin de rendre compte du livrable numérique produit au client

Présenter le projet numérique au travers un portfolio en s'appuyant sur un argumentaire et des exemples de productions concrètes d'interfaces et d'expériences utilisateurs, en justifiant son approche technique et ses partis pris créatifs de fond, forme, couleurs, thème et l'esprit artistique, pour créer l'adhésion et vendre le produit numérique

Recueillir les avis de la cible, du marché, quant aux partis pris graphiques, artistiques et les produits numériques conçus afin de procéder aux ajustements éventuels par rapport à la stratégie graphique, aux besoins exprimés et conclure le projet de création numérique

Remettre les livrables associés au projet clés en main, évolutifs et déclinables afin de rendre la cible/les utilisateurs autonomes dans l'utilisation et la prise en main de la conception numérique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet professionnel et soutenance orale

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le designer numérique peut exercer ses activités :

au sein d'une entreprise, et plus spécifiquement d'une agence dont l'activité est centrée sur le design d'interaction ;
en tant qu'indépendant freelance.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Designer

numérique / Designer numérique

Graphiste

concepteur / Concepteur réalisateur communication

UI

/ UX Designer / Designer d'interactivité

Webmaster

/ Web designer / Designer web mobile

Concepteur

de jeux vidéo / Concepteur multimédia

Motion

designer

Testeur

QA / Chargé QA / Lead QA Tester

Animateur

3D / Modélisateur 3D

Concepteur

artistique communication multimédia

Game

designer – jeux vidéo

Level

designer

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

Être à minima titulaire d'un titre ou diplôme de niveau 4

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

Le jury de délivrance de la certification est composé à 57% de professionnels et 43% de représentants de l'ICAN.

Il comprend sept membres :

4 professionnels du secteur non intervenants dans l'établissement, dont l'un est président du jury

3 représentants de l'ICAN, dont a minimum le Directeur de l'école.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, VAE

4 professionnels du secteur non intervenants dans l'établissement, dont l'un est président du jury

3 représentants de l'ICAN, dont a minima le Directeur de l'école.

COMPOSITION DU JURY — CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

4 professionnels du secteur non intervenants dans l'établissement, dont l'un est président du jury

3 représentants de l'ICAN, dont a minima le Directeur de l'école

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	9 410 €
Selon la branche	6 000 € – 9 410 €

Prise en charge	Branches concernées
9 410 €	Valeur par défaut · 199 branches
7 604 €	CPNEFP des commerces et services de l'audiovisuel, de l'électronique et de l'équipement ménager, CPNEFP du Négoce de l'ameublement
7 000 €	CPNE chimie, CPNEFP de l'enseignement privé indépendant
9 376 €	CPNE Travail Temporaire
8 675 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat

8 500 €	CPNE de l'immobilier
8 307 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique
8 207 €	CPNEF de la Publicité
7 702 €	CPNEFP Commerce à distance
7 500 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)
7 076 €	CPNEFP de la branche commerce de détail de l'habillement et articles textiles
6 500 €	CPNE du Commerce de détail et de gros à prédominance alimentaire
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	01/06/2022
Durée de l'enregistrement	2 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	01/06/2024

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2020	52	0	94 %	—
2019	54	0	97 %	68 %
2018	52	0	100 %	52 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP16246

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP39764

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP34345

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.ican-design.fr/presentation-programmes.html>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36443/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	2
Parcours menés à terme	3
Taux d'achèvement	150 %
Période	06/2022 – 12/2022

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	3
Montant total engagé	5 386 €
Coût moyen par dossier	1 795 €
Durée moyenne	231 h
Période	10/2021 – 09/2022
France compétences	93 %
France Travail	7 %

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