

Expert en création numérique interactive

RNCP36465 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	326, 320
Formacode(s)	31090, 46003, 46347
Code(s) ROME	E1104, M1805
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	01/06/2022
Date d'échéance	01/06/2027

Certificateur(s)

CHAMBRE DE COMMERCE ET D INDUSTRIE DE REGION PARIS ILE DE FRANCE - Gobelins L'ECOLE DE L'IMAGE · SIRET : 13001727000088

GOBELINS-CCI PARIS ILE DE FRANCE · SIRET : 89003049700022

Partenaires habilités

2 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 2 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
CHAMBRE COMMERCE & INDUSTRIE HTE SAVOI	18743001200067	Former et organiser l'évaluation
GOBELINS-CCI PARIS ILE DE FRANCE	89003049700048	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le divertissement, la culture, l'art numérique, le luxe, produisent des dispositifs numériques haut de gamme, caractérisés par une volonté de se situer "à la pointe" pour répondre aux attentes de leur public. Ils en font un point de différenciation, et considèrent ces dispositifs comme de véritables créations, dont le point de départ même est l'intention créative, ou une innovation technique.

Sur ces créations interviennent des professionnels du design graphique et du développement technique dans des fonctions hautement spécialisées, responsabilisées : les Experts en création numérique interactive (ECNI), qui, occupent, selon leur expertise, des emplois de Lead créatif (directeur artistique, de création) ou de Lead technique (lead développeur, creative technologist, directeur technique...).

On peut également trouver ces professionnels dans les secteurs qui adoptent les codes des créations numériques interactives haut-de-gamme, mais dans le cadre de productions plus rapides, sous pression commerciale : la communication, la mode, la beauté... et également dans certains produits et services numériques, qui ont également un niveau d'exigence élevé, même s'il s'agit alors d'une exigence au service du fonctionnel plutôt que du spectaculaire.

La certification a pour objectif de certifier les compétences de ces experts de la création ou du développement, qui ont en commun de savoir, en équipe pluridisciplinaire, concevoir, piloter et manager la réalisation de produits, contenus ou services interactifs impliquant une démarche centrée utilisateurs (UX), tout en restant sensible et vigilant, chacun dans leur domaine, à l'originalité, au niveau de créativité, à l'esthétique visuelle des interfaces et des interactions, ainsi qu'à la performance des fonctionnalités interactives.

ACTIVITÉS VISÉES

Activités communes

- Élaboration de l'intention initiale pour un projet de création numérique interactive
- Cadrage opérationnel d'un projet de création numérique interactive
- Constitution d'une équipe en vue d'un projet de création numérique interactive
- Co-conception d'une expérience numérique interactive
- Évaluation de l'expérience utilisateurs

Activités du "Lead créatif"

- Définition du concept créatif
- Formalisation de la documentation créative transversale
- Supervision du processus de production visuelle
- Management de l'équipe créative

Activités du "Lead technique"

- Identification, sélection, et recommandation de technologies
- Formalisation de la documentation technique
- Supervision du processus de développement technique
- Management de l'équipe technique

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences communes

- Reformuler la demande ou le besoin concernant un projet de création numérique interactive dans un document d'expression de besoin
- Définir une intention initiale pour une future création numérique interactive, ainsi que ses premiers partis pris fonctionnels, créatifs, techniques et/ou de contenus qui en découlent
- Défendre les recommandations initiales de l'équipe (intentions, partis pris, méthodes) devant les commanditaires du projet, ou des partenaires et contributeurs potentiels
- Sélectionner et expliquer l'organisation opérationnelle à mettre en place dans l'équipe sur son champ d'activité (pilotage du projet, échanges, acquisition et transfert de connaissances, etc)
- Etablir un organigramme des tâches du projet (OTP) de création numérique interactive sur son périmètre
- Etablir un registre des risques pour le projet de création numérique interactive
- Identifier les compétences nécessaires à la réalisation du projet de création numérique interactive sur son périmètre,
- Sélectionner des professionnels à intégrer au sein de l'équipe-projet sur son périmètre
- Structurer l'équipe-projet impliquée sur son périmètre
- Organiser des ateliers de co-conception d'expérience numérique interactive
- Animer des ateliers de co-conception d'expérience numérique interactive
- Superviser la réalisation des documents de conception de l'expérience numérique interactive (wireframes, diagrammes de flux, story boards, cartographies d'expérience...)
- Organiser des tests d'utilisabilité relatifs à l'expérience numérique interactive

Compétences du Lead créatif

- Superviser le travail de recherche créative et sémantique concernant un projet numérique interactif
- Etablir des partis pris créatifs précis et actionnables ("direction artistique") du projet numérique interactif
- Réaliser des prototypes "proof of concept" (numériques, physiques, ou les deux)
- Superviser la réalisation des documents transversaux (chartes et design systems) du design de l'expérience numérique interactive
- Coordonner les recours ponctuels en compétences externes (production audio, audio-visuelle, photographique, rédactionnelle, illustration, achat d'art)
- Superviser la réalisation des éléments créatifs définitifs (maquettes graphiques et assets (illustrations, motion design, modélisation 3D, animation, design sonore, etc.
- Faire évoluer les méthodes de travail de l'équipe créative
- Animer des réunions et échanges au sein de l'équipe créative
- Contribuer au développement des compétences individuelles et collectives au sein de l'équipe créative

Compétences du Lead technique

- Evaluer et comparer des technologies émergentes de développement informatique
- Décider des technologies à mettre en œuvre pour une production numérique interactive à venir ou en cours

- Réaliser des prototypes "proof of concept" (numériques et/ou physiques)
- Spécifier l'architecture technique d'une production numérique interactive à venir, les technologies choisies et les modalités de développement
- Organiser la collaboration entre développeurs au sein du projet numérique interactif
- Superviser le développement définitif de la création numérique interactive (avec des technologies comme Unity, WebGL, technologies de gestion du son, de l'image, de la 3D...)
- Organiser les vérifications régulières de la qualité du développement produit par l'équipe
- Faire évoluer les méthodes de travail de l'équipe technique
- Animer des réunions et échanges au sein de l'équipe technique
- Contribuer au développement des compétences individuelles et collectives au sein de l'équipe technique,

Blocs de compétences

RNCP36465BC01 — Cadrage d'un projet numérique interactif

LISTE DE COMPÉTENCES

Reformuler la demande ou le besoin concernant un projet de création numérique interactive dans un document d'expression de besoin

Définir une intention initiale pour une future création numérique interactive, ainsi que ses premiers partis pris fonctionnels, créatifs, techniques et/ou de contenus qui en découlent

Défendre les recommandations initiales de l'équipe (intentions, partis pris, méthodes) devant les commanditaires du projet, ou des partenaires et contributeurs potentiels

Sélectionner et expliquer l'organisation opérationnelle à mettre en place dans l'équipe sur son champ d'activité (pilotage du projet, échanges, acquisition et transfert de connaissances, etc.)

Établir un organigramme des tâches du projet (OTP) de création numérique interactive sur son périmètre

Établir un registre des risques pour le projet de création numérique interactive

Identifier les compétences nécessaires à la réalisation du projet de création numérique interactive sur son périmètre

Sélectionner des professionnels à intégrer au sein de l'équipe-projet sur son périmètre

Structurer l'équipe-projet impliquée sur son périmètre

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le candidat est évalué en deux temps :

1. évaluation collective : l'équipe de candidats doit élaborer et présenter un dossier d'intentions (stratégiques, fonctionnelles, artistiques, techniques, de contenu) et de cadrage.
2. évaluation individuelle : rédaction d'une note de cadrage.

RNCP36465BC02 — Conception d'une expérience numérique interactive

LISTE DE COMPÉTENCES

Organiser des ateliers de co-conception d'expérience numérique interactive

Animer des ateliers de co-conception d'expérience numérique interactive

Superviser la réalisation des documents de conception de l'expérience numérique interactive (wireframes, diagrammes de flux, story boards, cartographies d'expérience...)

Organiser des tests d'utilisabilité relatifs à l'expérience numérique interactive

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le candidat est évalué en deux temps :

1. évaluation collective : l'équipe de candidats doit élaborer et présenter un dossier de conception détaillée ;
2. évaluation individuelle : le candidat doit décrire le processus de co-conception, son rôle et ses apports personnels dans le processus.

RNCP36465BC03 — Supervision du processus de création visuelle d'expériences numériques interactives (Option Lead créatif)

LISTE DE COMPÉTENCES

Superviser le travail de recherche créative et sémantique concernant un projet numérique interactif

Établir des partis pris créatifs précis et actionnables ("direction artistique") du projet numérique interactif

Réaliser des prototypes "proof of concept" (numériques, physiques, ou les deux)

Superviser la réalisation des documents transversaux (chartes et design systems) du design de l'expérience

numérique interactive

Coordonner les recours ponctuels en compétences externes (production audio, audio-visuelle, photographique, rédactionnelle, illustration, achat d'art)

Superviser la réalisation des éléments créatifs définitifs (maquettes graphiques et assets (illustrations, motion design, modélisation 3D, animation, design sonore, etc.)

Faire évoluer les méthodes de travail de l'équipe créative

Animer des réunions et échanges au sein de l'équipe créative

Contribuer au développement des compétences individuelles et collectives au sein de l'équipe créative

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le candidat est évalué en deux temps :

1. évaluation collective : l'équipe de candidats doit élaborer et présenter un dossier créatif complet ;
2. évaluation individuelle : rédaction d'une note réflexive et d'une note de synthèse sur l'acquisition d'une technique, d'une compétence ou d'une méthode.

RNCP36465BC04 — Supervision du processus de développement technique d'expériences numériques interactives (Option Lead technique)

LISTE DE COMPÉTENCES

Evaluer et comparer des technologies émergentes de développement informatique

Décider des technologies à mettre en œuvre pour une production numérique interactive à venir ou en cours

Réaliser des prototypes "proof of concept" (numériques et/ou physiques)

Spécifier l'architecture technique d'une production numérique interactive à venir, les technologies choisies et les modalités de développement

Organiser la collaboration entre développeurs au sein du projet numérique interactif

Superviser le développement définitif de la création numérique interactive (avec des technologies comme Unity, WebGL, technologies de gestion du son, de l'image, de la 3D...

Organiser les vérifications régulières de la qualité du développement produit par l'équipe

Faire évoluer les méthodes de travail de l'équipe technique

Animer des réunions et échanges au sein de l'équipe technique

Contribuer au développement des compétences individuelles et collectives au sein de l'équipe technique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le candidat est évalué en deux temps :

1. évaluation collective : l'équipe de candidats doit élaborer et présenter un dossier technique complet ;
2. évaluation individuelle : rédaction d'une note réflexive et d'une note de synthèse sur l'acquisition d'une technique, d'une compétence ou d'une méthode.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

L'ECNI travaille principalement en agence, studio digital, entreprise de service numérique (ESN) dans les secteurs de la Communication - Publicité - Digital - Web - Internet - Réalité virtuelle - Internet des objets - Numérique - Jeu vidéo.

On peut toutefois le retrouver dans tous les secteurs d'activité lorsqu'il est employé chez l'annonceur (grands comptes et start-ups notamment).

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Lead créatif

- Directeur artistique
- Directeur de création

Lead technique

- Creative technologist
- Lead développeur
- Directeur technique

En début de carrière, il peut selon son profil occuper les emplois de designer interactif/digital, UI/UX designer, développeur créatif, développeur front, développeur mobile, développeur fullstack, etc.

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)	Élevée (4/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 1 à 5 sur 5.
Facteurs principaux	Manque de main-d'œuvre disponible, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 745 €
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) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	31 213
Jugés difficiles à recruter	49 %
Emplois saisonniers	4 %
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 U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Pour les candidats à la formation initiale et continue :

- être titulaire d'une certification de niveau 6 validée ou d'un diplôme équivalent dans le secteur de la communication, des médias, de l'informatique, du multimédia, du marketing, de l'ergonomie ou de l'image ;
- justifier d'une certification de niveau 5

validée ou d'un diplôme équivalent assortie d'une expérience professionnelle réussie de 2 ans minimum en multimédia, jeu vidéo, communication interactive, informatique.

ou

- justifier d'un niveau de certification de niveau 4, assorti d'une expérience professionnelle d'au moins 5 années de production, médias, etc.

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

Le jury est composé d'au moins 4 membres dont :

- au moins deux représentants de l'organisme certificateur ou partenaire ;
- au moins deux professionnels extérieurs qualifiés représentant au moins 50 % du jury.

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury est composé d'au moins 4 membres :

- au moins deux représentants de l'organisme certificateur ;
- au moins deux professionnels qualifiés représentant au moins 50% du jury.

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	8 683 €
Selon la branche	7 000 € – 8 683 €
Prise en charge	Branches concernées
8 683 €	Valeur par défaut · 209 branches
8 600 €	CPNEFP de l'habillement, mercerie, chaussure et jouet
7 697 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie
7 500 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)
7 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	01/06/2022
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	01/06/2027

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2019	60	0	90 %	100 %
2018	43	0	94 %	97 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP25520

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36465/>

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	2
Organismes gestionnaires (CFA)	2
Organismes formateurs	2
Régions couvertes	2
Départements couverts	2
Organismes certifiés Qualiopi	2
Sessions	de 09/2025 à 06/2028

Catalogue des formations en apprentissage — réseau des Carif-Oref. Sans frais pour l'alternant : formation financée par l'OPCO de la branche (NPEC).