

Numérique

RNCP36949 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	DNMADE — Diplôme national des métiers d'art et du design
Code(s) NSF	134f, 300, 326
Formacode(s)	46339, 46251, 46347
Code(s) ROME	E1104, M1805, E1205, L1510
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2027

Certificateur(s)

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE · SIRET : 11004401300040

Partenaires habilités

122 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 122 à former.

Organisme	SIRET	Habilitation
AEP TECHN ETP ST JEAN BAPTISTE	78042659900012	Former
APEL COLLEGE-LYCEES ST PIERRE SAINT PAUL	79408640500014	Former
ASS INSTITUT SAINTE GENEVIEVE	77566396600015	Former
ASSOC ENSEIGN.LIBRE GODEFROY DE BOUILLON	77921894000012	Former
ASSOCIATION GESTION ETS ASSOMPTION BONDY	32841304200016	Former
ASSOCIATION JEUNESSE ET AVENIR	78351618000040	Former
ASSOCIATION LA FONTAINE	77657480800023	Former
ASSOCIATION SALIEGE	34864480800027	Former
ASS OGEC LE PARACLET	77762037800011	Former
CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE	35386977900036	Former

Liste complète des 122 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp36949-numerique/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le diplôme national des métiers d'art et du design (DN MADE) mention numérique sanctionne un niveau correspondant à l'obtention de 180 crédits européens au-delà du baccalauréat. Il est inscrit au niveau 6 du Cadre National des Certifications Professionnelles.

Le DN MADE mention numérique certifie les compétences de futurs professionnels capables d'exercer leur activité en tant qu'entrepreneur, designer indépendant ou au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation et de fabrication d'environnements numériques, de contenus multimédias et de communication numérique potentiellement interactive au service d'une institution ou

d'une entreprise ;

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté : motion design 2D-3D-vidéo, web-documentaires, interfaces graphiques de sites web & d'applications mobiles, objets connectés, serious-games, e-learning, installations multimédia, mapping, animations, dispositifs interactifs...

Les environnements numériques s'adressent à tout client, commanditaire ou annonceur quels que soient son marché, son mode de distribution et sa clientèle B to B (business to business) ou B to C (business to consumer).

Les environnements numériques intègrent réalité virtuelle et réalité augmentée et ont de nombreux domaines d'application : automobiles, domotique, jeux vidéo, architecture, urbanisme, communication, formation, industrie du spectacle ...

Ce professionnel possède aussi des qualités personnelles de communication, de créativité et d'ouverture.

Le designer numérique oriente et accompagne les mutations numériques de la société en anticipant les opportunités, les besoins émergents de projet numérique et en concevant de nouvelles applications. Il effectue une veille technologique constante. Son expertise technologique et sa maîtrise des problématiques transversales à toute création design lui permettent de mêler interaction, technologies, ergonomie, interface et programmation, tout en définissant la relation entre l'utilisateur et le dispositif numérique.

Le croisement d'une culture élargie, d'une culture du numérique et de pratiques singulières repose aussi sur ses capacités à dessiner, visualiser, formaliser et sur ses maîtrises techniques de conception et de représentation.

La création sous-entend : une bonne capacité d'analyse, la créativité, l'esprit d'innovation, mais aussi la culture générale et artistique, l'ouverture internationale, la curiosité, la capacité d'écoute et de travail collaboratif. Elle requiert la connaissance des univers et des enjeux de marketing et de communication, l'identification des signes et des tendances, une étude approfondie de l'utilisateur afin de comprendre ses besoins et comportements.

La technique implique une compréhension et une culture appliquée à : la veille technologique ; la connaissance des outils informatiques, des logiciels professionnels spécifiques et des techniques de production numérique et de multimédia ; la prise en compte des enjeux éthiques, économiques, ergonomiques, écologiques et de la faisabilité des projets.

La démarche de projet impose : le travail en équipe ou seul (mais toujours en liaison avec divers collaborateurs) ; le dialogue entre pairs et avec de multiples interlocuteurs (y compris l'argumentation sur un projet face aux intermédiaires commerciaux d'un client) ; la capacité d'adaptation et d'organisation dans des contextes diversifiés et simultanés.

Le DN MADE mention numérique s'attache à préparer les publics en formation tant à l'insertion professionnelle directe qu'à la poursuite d'études supérieures vers l'obtention d'un diplôme de niveau 7.

Le DN MADE mention numérique tient compte des profils et des motivations des publics en formation et assure un socle de savoirs, savoir-faire théoriques, méthodologiques, appliqués et pratiques, une pratique en langue vivante étrangère, une pratique du numérique conforme aux référentiels nationaux des certificats informatiques et internet de l'enseignement supérieur ainsi que des périodes d'expérience en milieu professionnel.

ACTIVITÉS VISÉES

Le titulaire du DN MADE mention numérique est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration d'un besoin, d'un cahier des charges, de stratégie de communication et de médiation ;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception, de production de dispositifs numériques ;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des story-boards, des maquettes, des croquis et dessins d'intention, des simulations, des modélisations 2D, 3D, et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de médiation, de réalisation et de production d'un produit numérique ;
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels de design numérique ;
- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des

aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter une opportunité de projet numérique, une situation ;
- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques, les univers visuels de référence, les comportements utilisateurs ;
- analyser et synthétiser les données pour définir un concept, une narration, formuler et proposer des scénarios d'usage ;
- définir et investir le territoire d'une recherche ;
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un univers ;
- évaluer des choix, des hypothèses d'environnements numériques, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre sémantique, esthétique, technologique, ergonomique, économique ;
- expérimenter et réaliser des environnements et des interfaces numériques, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, de réalisation et de diffusion ;
- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi du de sa production pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation

Développer une argumentation avec esprit critique

Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.

Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé

Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions

Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.

Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles.

Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention.

Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.

Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective.

S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.

Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.

Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.

Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires.

Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'environnement numérique.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de design numérique
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design numérique

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques du design numérique
- Développement d'une culture professionnelle du numérique et de la communication (design de produits et de

service, audiovisuelle, photographique, littéraire, typographique, artistique et des arts visuels ...)

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design numérique.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique), l'aspect structurel (la technologie, les séquences, les arborescences...) et les usages, l'expérience -utilisateurs...).

Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique, économique et juridique de production et d'édition du projet de design numérique.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

Rechercher des architectures, des interfaces et environnements numériques; argumenter ses choix de création et de conception au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.

Mettre en œuvre, les techniques et les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de :

design numérique : narrations, interactivités, communication et multimédia ,motion design et design sonore, jeux vidéo, documentaires interactifs,

habillage, créations éditoriales numériques et interactives, interfaces site web, animations, dispositifs interactifs physiques, objets connectés...

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design numérique au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.

Établir des principes d'évolution du projet de design numérique selon des critères explicites.

Faire la démonstration que le projet de design numérique est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les usages, l'environnement des supports et dispositifs numériques et les pratiques de développement durable.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

Blocs de compétences

RNCP36949BC01 — Utiliser les outils numériques de référence

LISTE DE COMPÉTENCES

Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36949BC02 — Exploiter des données à des fins d'analyse

LISTE DE COMPÉTENCES

Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation

Développer une argumentation avec esprit critique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36949BC03 — S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère

LISTE DE COMPÉTENCES

Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

Niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).

RNCP36949BC04 — Se positionner vis-à-vis du champ professionnel du numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé

Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions

Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve ponctuelle de soutenance du mémoire devant une commission d'examen

RNCP36949BC05 — Agir en tant que professionnel dans le domaine du numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.

Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles.

Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention.

Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36949BC06 — Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art

LISTE DE COMPÉTENCES

Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective.

S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36949BC07 — Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art

LISTE DE COMPÉTENCES

Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.

Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36949BC08 — Coopérer et travailler en équipe

LISTE DE COMPÉTENCES

Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.

Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires.

Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36949BC09 — Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'environnement numérique.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de design numérique
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design numérique

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques du design numérique
- Développement d'une culture professionnelle du numérique et de la communication (design de produits et de service, audiovisuelle, photographique, littéraire, typographique, artistique et des arts visuels...)

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36949BC10 — Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, ...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design numérique.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique), l'aspect structurel (la technologie, les séquences, les arborescences, ...) et les usages, l'expérience -utilisateurs...).

Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique, économique et juridique de production et d'édition du projet de design numérique.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

Rechercher des architectures, des interfaces et environnements numériques; argumenter ses choix de création et de conception au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs

Mettre en œuvre, les techniques et les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de :

- design numérique : narrations, interactivités,
- communication et multimédia,
- motion design et design sonore,
- jeux vidéo,
- documentaires interactifs,
- habillage, créations éditoriales numériques et interactives,
- interfaces site web, animations,
- dispositifs interactifs physiques, objets connectés...

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36949BC11 — Concevoir, conduire et superviser une production relevant du numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design numérique au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.

Établir des principes d'évolution du projet de design numérique selon des critères explicites.

Faire la démonstration que le projet de design numérique est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les usages, l'environnement des supports et dispositifs numériques et les pratiques de développement durable.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le titulaire du DN MADE mention numérique exerce son activité professionnelle en tant que designer, graphiste indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- Entreprise industrielle, commerciale ou de services
- Agences de communication, studios ou ateliers de design digital.
- Services de communication intégrés (publics, privés, associatifs, etc.)
- Agences de publicité et de production audiovisuelle
- Agence de design de produits, design de service
- Activité indépendante.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Le titulaire du DN MADE mention numérique peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

Directeur artistique, directrice artistique web, graphiste 2D, graphiste 3D, infographe, infographiste, webdesigner, motion designer, designer d'interactivité, Modeleur / Modeuse 3D, technicien / technicienne en image de synthèse 3D, UI - user interface designer, UX - user experience 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)	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

MODALITÉS D'ACCÈS

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

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

Le jury comprend :

- des enseignants chercheurs
- un inspecteur (IA-IPR)
- des enseignants intervenant dans la formation
- un designer et un professionnel des métiers d'art
- le chef de l'établissement dispensant la formation (cf. art. D642-52 du code de l'éducation)

COMPOSITION DU JURY — VAE

Composition définie par l'article R.335-8 du code de l'éducation

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	8 135 €
Selon la branche	6 000 € – 9 480 €

Prise en charge	Branches concernées
8 135 €	Valeur par défaut · 193 branches
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 des commerces et services de l'audiovisuel, de l'électronique et de l'équipement ménager
9 480 €	CPNE Casinos, CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF de la Publicité, CPNEF de la presse et des agences de presse
8 400 €	CPNEFP de l'habillement, mercerie, chaussure et jouet
8 255 €	CPNEFP Professions de la Photographie
8 136 €	CPNE de la branche de la Distribution Directe
8 134 €	CPNE FP Commerce de Détail de l'Horlogerie Bijouterie
8 000 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
7 967 €	CPNEFP de la branche des entreprises du bureau et du numérique (commerces et services)
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	31/08/2027
--	------------

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP35518

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36949/>

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	4
Organismes gestionnaires (CFA)	4
Organismes formateurs	4
Régions couvertes	3
Départements couverts	4
Organismes certifiés Qualiopi	4
Sessions	de 09/2024 à 07/2029

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