

Manager de projets digitaux en UX Design

RNCP36987 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	134, 320
Formacode(s)	46339, 46370, 46336, 46347
Code(s) ROME	E1104, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	24/10/2022
Date d'échéance	24/10/2025

Certificateur(s)

ADE HOLDING · SIRET : 82450453400028

INSTITUT DE COMMUNICATION APPLIQUEE · SIRET : 34316657500039

Partenaires habilités

22 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 22 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ADE ONLINE	90024517600012	Former et organiser l'évaluation
COMPETENTIS	94953886200010	Former et organiser l'évaluation
DE VINCI HIGHER EDUCATION (DVHE)	44087031900025	Former et organiser l'évaluation
ECOLE WEB ET MOBILE	82392759500020	Former et organiser l'évaluation
ECV	34316657500047	Former et organiser l'évaluation
ECV	34316657500054	Former et organiser l'évaluation
ECV	34316657500062	Former et organiser l'évaluation
ECV	34316657500070	Former et organiser l'évaluation
Efrei - campus de Bordeaux	—	Former et organiser l'évaluation
EFREI PARIS	39889833800023	Former et organiser l'évaluation

Liste complète des 22 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp36987-manager-de-projets-digitaux-en-ux-design/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

L'UX Design consiste à anticiper les attentes des utilisateurs d'un produit ou d'un service et de rendre l'interface graphique et fonctionnelle d'un site internet ou d'une application mobile la plus ergonomique, intuitive, facile d'utilisation possible, en se fondant sur les ressentis des utilisateurs et les usages. Si l'expérience utilisateur (UX) touche ainsi au design de l'interface (UI), l'UX design mêle des objectifs stratégiques, des paramètres technologiques et des problématiques de design de l'interface afin d'aider l'utilisateur à atteindre son but.

ACTIVITÉS VISÉES

- Elaboration d'un dispositif de veille sectorielle et technologique
- Caractérisation des besoins des consommateurs et utilisateurs
- Traduction des besoins du client en une stratégie d'UX design
- Détermination de l'expérience cible des utilisateurs
- Conception d'une architecture complète d'interfaces cohérentes avec les attentes des utilisateurs
- Validation des prototypes auprès des utilisateurs
- Rédaction des spécificités fonctionnelles
- Conception des chartes et guides d'interfaces utilisateurs pour les designers et développeurs web (design system)
- Suivi de la stratégie UX développée
- Mobilisation des moyens humains nécessaires à la réalisation du projet
- Encadrement des équipes internes ou externes
- Mesure du retour sur investissement de la stratégie UX

COMPÉTENCES ATTESTÉES

C1.1 Dresser un état de la concurrence, en réalisant un benchmark du positionnement des marques concurrentes et en analysant les forces et les faiblesses des interfaces et des produits sur le marché afin de rassembler des informations stratégiques sur le marché

C1.2 Organiser une veille technologique sur les évolutions des usages et les interfaces utilisateurs, en caractérisant les tendances en matières d'UX et d'UI et en déterminant les outils digitaux les plus innovants en marketing et communication, afin d'établir un benchmark des évolutions technologiques sur les outils et les environnements techniques

C1.3 Analyser le positionnement de l'entreprise et de ses produits ou services, en déterminant les éléments différenciateurs des produits et services de l'entreprise, la proposition de valeur et l'adéquation aux comportements des clients, afin de définir sa proposition de valeur pour les utilisateurs

C1.4 Caractériser les mécanismes conduisant les choix et les actions des utilisateurs, en élaborant des enquêtes sur les besoins, les comportements et les usages, afin d'identifier leurs besoins

C1.5 Interpréter les besoins du commanditaire, en analysant ses besoins et ses objectifs, pour construire une stratégie digitale efficace et proposer des solutions innovantes

C1.6 Formuler une recommandation de stratégie digitale, en définissant des scénarios utilisateurs, pour atteindre les objectifs fixés par le client

C2.1 Organiser un audit des attentes des utilisateurs, en définissant des personas et en mobilisant les principes heuristiques d'analyse UX, afin de proposer une recommandation d'amélioration des interfaces

C2.2 Conduire des évaluations, en intégrant des critères liés à l'ergonomie, à l'accessibilité, à la réglementation ou à des normes afin d'intégrer l'ensemble des besoins spécifiques du projet

C2.3 Cartographier les scénarios utilisateurs (UX mapping), en déterminant l'expérience utilisateur finale et en schématisant l'ensemble des interactions possibles, afin de réaliser des prototypes d'interfaces

C2.4 Modéliser les interfaces sous forme de prototypes, en réalisant une maquette interactive, afin de permettre à un panel d'utilisateur de tester l'architecture envisagée

C2.5 Mobiliser des techniques de test (A/B testing), en concevant des ateliers expérientiels, en définissant des guides d'entretien, en conduisant les enquêtes et en animant des ateliers, afin de valider les prototypes

C3.1 Définir l'arborescence d'un site, en déterminant la navigation cible, afin d'identifier rapidement les rubriques et les pages ainsi que les différents gabarits utilisés

C3.2 Concevoir les spécifications graphiques (UI), en adaptant les gabarits et les images aux différents supports numériques, afin de faciliter la production et l'intégration des contenus

C3.3 Intégrer les exigences techniques en lien avec l'expérience utilisateur, en définissant les spécifications des méthodes, procédés et technologies sélectionnées, afin de faciliter le développement web

C3.4 Préparer le design system, en rédigeant l'ensemble des guides spécifiques (styles et valeurs, interfaces graphiques, contenu et fonctionnalités), et en intégrant des notions d'adaptabilité à différents supports et d'évolutivité afin d'encadrer le travail des développeurs web et designer graphiques et anticiper sur des évolutions futures

C3.5 Rassembler une bibliothèque de ressources supports, en mobilisant des éléments graphiques et des composants fonctionnels, afin d'optimiser la conception du projet de site ou d'application mobile

C3.6 Mettre en œuvre des ateliers de tests des réalisations, en concevant des mises en situation et questionnaires auprès d'un panel cible, afin de mesurer la satisfaction des utilisateurs

C3.7 Assurer le suivi de l'expérience utilisateur, en confrontant la charte UX (design system) et les développements

réalisés par les équipes projet, afin de valider définitivement les prototype

C4.1 Identifier l'ensemble des ressources internes et externes, en caractérisant les compétences nécessaires et en définissant les moyens humains et techniques, afin d'optimiser la répartition des tâches et assurer la réussite du projet

C4.2 Conduire la gestion d'un projet d'UX design, en le structurant en différentes phases et en planifiant les différentes étapes, afin d'estimer la consommation prévisionnelle de ressources

C4.3 Améliorer les process, en mobilisant des méthodes de gestion de projet agiles, pour conduire des projets d'UX design

C4.4 Constituer une équipe projet, en composant un organigramme, en définissant les postes cibles et une grille d'évaluation, afin de créer une réelle synergie autour du projet

C4.5 Evaluer les compétences et identifier les ressorts de motivation, en mobilisant des soft skills afin de maximiser l'engagement de chaque membre de l'équipe autour du projet

C4.6 Établir des tableaux de bord efficaces, en définissant les indicateurs clés de la performance, afin d'évaluer le retour sur investissement du projet

C4.7 Mesurer la performance du projet, en utilisant des outils de traffic management, afin de proposer des ajustements de la stratégie UX au vu des résultats

Blocs de compétences

RNCP36987BC01 — Etablir un diagnostic sur l'expérience utilisateur d'un produit ou d'un service

LISTE DE COMPÉTENCES

C1.1 Dresser un état de la concurrence, en réalisant un benchmark du positionnement des marques concurrentes et en analysant les forces et les faiblesses des interfaces et des produits sur le marché afin de rassembler des informations stratégiques sur le marché

C1.2 Organiser une veille technologique sur les évolutions des usages et les interfaces utilisateurs, en caractérisant les tendances en matières d'UX et d'UI et en déterminant les outils digitaux les plus innovants en marketing et communication, afin d'établir un benchmark des évolutions technologiques sur les outils et les environnements techniques

C1.3 Analyser le positionnement de l'entreprise et de ses produits ou services, en déterminant les éléments différenciateurs des produits et services de l'entreprise, la proposition de valeur et l'adéquation aux comportements des clients, afin de définir sa proposition de valeur pour les utilisateurs

C1.4 Caractériser les mécanismes conduisant les choix et les actions des utilisateurs, en élaborant des enquêtes sur les besoins, les comportements et les usages, afin d'identifier leurs besoins

C1.5 Interpréter les besoins du commanditaire, en analysant ses besoins et ses objectifs, pour construire une stratégie digitale efficace et proposer des solutions innovantes

C1.6 Formuler une recommandation de stratégie digitale, en définissant des scénarios utilisateurs, pour atteindre les objectifs fixés par le client

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Etudes de cas
- Monographie
- Mise en situation professionnelle
- Projet "Stratégie UX"

RNCP36987BC02 — Concevoir le parcours des utilisateurs d'un produit ou d'un service

LISTE DE COMPÉTENCES

C2.1 Organiser un audit des attentes des utilisateurs, en définissant des personas et en mobilisant les principes heuristiques d'analyse UX, afin de proposer une recommandation d'amélioration des interfaces

C2.2 Conduire des évaluations, en intégrant des critères liés à l'ergonomie, à l'accessibilité, à la réglementation ou à des normes afin d'intégrer l'ensemble des besoins spécifiques du projet

C2.3 Cartographier les scénarios utilisateurs (UX mapping), en déterminant l'expérience utilisateur finale et en schématisant l'ensemble des interactions possibles, afin de réaliser des prototypes d'interfaces

C2.4 Modéliser les interfaces sous forme de prototypes, en réalisant une maquette interactive, afin de permettre à un panel d'utilisateur de tester l'architecture envisagée

C2.5 Mobiliser des techniques de test (A/B testing), en concevant des ateliers expérientiels, en définissant des

guides d'entretien, en conduisant les enquêtes et en animant des ateliers, afin de valider les prototypes

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Mises en situation professionnelle
- Projet "Atelier AB Testing"

RNCP36987BC03 — Mettre en œuvre les solutions de design d'expérience

LISTE DE COMPÉTENCES

C3.1 Définir l'arborescence d'un site, en déterminant la navigation cible, afin d'identifier rapidement les rubriques et les pages ainsi que les différents gabarits utilisés

C3.2 Concevoir les spécifications graphiques (UI), en adaptant les gabarits et les images aux différents supports numériques, afin de faciliter la production et l'intégration des contenus

C3.3 Intégrer les exigences techniques en lien avec l'expérience utilisateur, en définissant les spécifications des méthodes, procédés et technologies sélectionnées, afin de faciliter le développement web

C3.4 Préparer le design system, en rédigeant l'ensemble des guides spécifiques (styles et valeurs, interfaces graphiques, contenu et fonctionnalités), et en intégrant des notions d'adaptabilité à différents supports et d'évolutivité afin d'encadrer le travail des développeurs web et designer graphiques et anticiper sur des évolutions futures

C3.5 Rassembler une bibliothèque de ressources supports, en mobilisant des éléments graphiques et des composants fonctionnels, afin d'optimiser la conception du projet de site ou d'application mobile

C3.6 Mettre en œuvre des ateliers de tests des réalisations, en concevant des mises en situation et questionnaires auprès d'un panel cible, afin de mesurer la satisfaction des utilisateurs

C3.7 Assurer le suivi de l'expérience utilisateur, en confrontant la charte UX (design system) et les développements réalisés par les équipes projet, afin de valider définitivement les prototype

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Mise en situation professionnelle
- Projet "Design system"
- Etude de cas

RNCP36987BC04 — Piloter un projet de design d'expérience utilisateur

LISTE DE COMPÉTENCES

C4.1 Identifier l'ensemble des ressources internes et externes, en caractérisant les compétences nécessaires et en définissant les moyens humains et techniques, afin d'optimiser la répartition des tâches et assurer la réussite du projet

C4.2 Conduire la gestion d'un projet d'UX design, en le structurant en différentes phases et en planifiant les différentes étapes, afin d'estimer la consommation prévisionnelle de ressources

C4.3 Améliorer les process, en mobilisant des méthodes de gestion de projet agiles, pour conduire des projets d'UX design

C4.4 Constituer une équipe projet, en composant un organigramme, en définissant les postes cibles et une grille d'évaluation, afin de créer une réelle synergie autour du projet

C4.5 Evaluer les compétences et identifier les ressorts de motivation, en mobilisant des soft skills afin de maximiser l'engagement de chaque membre de l'équipe autour du projet

C4.6 Établir des tableaux de bord efficaces, en définissant les indicateurs clés de la performance, afin d'évaluer le retour sur investissement du projet

C4.7 Mesurer la performance du projet, en utilisant des outils de traffic management, afin de proposer des ajustements de la stratégie UX au vu des résultats

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Mise en situation professionnelle
- Etudes de cas
- Jeu de rôle

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Secteur d'activité et taille des entreprises ou services employeurs :

Le Métier de Manager de projets digitaux en UX design s'exerce dans des contextes variés et des sociétés de tailles

variées, ou encore comme consultant indépendant :

- En agence de design et communication, de dimension nationale ou internationale
- En agence spécialisée dans le digital
- En cabinet de conseil
- Au sein d'entreprises de services du numérique (ESN)
- Dans les départements digitaux intégrés dans les grandes entreprises
- En indépendant.

Responsabilité et autonomie caractérisant les postes ciblés :

Le Manager de projets digitaux en UX design assure un rôle de chef d'orchestre à la tête du département qu'il dirige et collabore avec les équipes design et développement.

Il dirige son équipe et assume la responsabilité :

- des choix stratégiques : il apporte son expérience, sa connaissance des tendances, des usages et des outils permettant d'améliorer l'expérience client, et est en lien direct avec les commanditaires
- de la qualité des livrables et des projets menés
- du choix des prestataires

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

En fonction du secteur d'activité, ces métiers peuvent être segmentés en plusieurs catégories, utilisant une terminologie souvent anglophone :

- UX manager ;
- Manager de projets digitaux en UX Design ;
- Lead UX ;
- Ergonome IHM ;
- Responsable parcours client ;
- Consultant en design ;
- Researcher & Designer ;
- Product designer.

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Il n'existe pas de réglementation spécifique à l'UX Design. Pour autant, le Manager de projets digitaux en UX Design doit être familier avec :

- la réglementation sur la protection des données personnelles (RGPD) ;
- la réglementation du commerce électronique (dans le cas de sites marchands) ;
- la norme WCAG 2.0 (Règles d'accessibilité pour les contenus web), traduite sous les référentiels Accessiweb et RGAA 3.0.

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 LA VALIDATION

- Être titulaire d'un diplôme ou d'une certification professionnelle de niveau 6 ou équivalent validé dans le domaine du marketing, de la communication, du design graphique, du digital, de la sociologie.

L'accès au dispositif de certification est rendu possible à travers une validation à l'entrée des compétences acquises. Celles-ci doivent correspondre à une partie du référentiel de la certification.

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

5 personnes composent le jury :

- La directrice du cursus Digital ECV France ;
- et 4 professionnels du secteur.

Les membres du jury n'ont aucun lien personnel ou professionnel avec les candidats.

Pourcentage de membres extérieurs à l'autorité délivrant la certification : 80%.

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	8 696 €
Selon la branche	6 706 € – 9 260 €
Prise en charge	Branches concernées
8 696 €	Valeur par défaut · 198 branches
9 260 €	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, CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF de la Publicité, CPNEF de la presse et des agences de presse
9 005 €	CPNE FP Branche des magasins du Bricolage
8 813 €	CPNEFP Professions de la Photographie
8 775 €	CPNEFP de la branche des entreprises du bureau et du numérique (commerces et services)
8 722 €	CPNE de la branche de la Distribution Directe
8 600 €	CPNEFP de l'habillement, mercerie, chaussure et jouet
7 500 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)
7 220 €	CPNEFP de la Branche des Caisses régionales de Crédit Agricole et autres organismes
7 000 €	CPNEFP de la métallurgie
6 706 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie

Base légale

Date de décision	24/10/2022
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	24/10/2025

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
-------	-----------	----------	------------------	--------------

2020	38	0	100 %	46 %
2019	43	0	92 %	47 %
2018	39	0	100 %	32 %
2017	12	0	100 %	58 %

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP41694

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://www.ecv.fr/digital/formations/mastere-ux-design/>

Fiche officielle (France Compétences)
<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36987/>

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	3
Organismes gestionnaires (CFA)	3
Organismes formateurs	3
Régions couvertes	3
Départements couverts	3
Organismes certifiés Qualiopi	3
Formations à distance	1
Sessions	de 02/2024 à 10/2027

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

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	20
Parcours menés à terme	10
Taux d'achèvement	50 %
Période	12/2023 – 06/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	21
Montant total engagé	147 690 €
Coût moyen par dossier	7 033 €
Durée moyenne	840 h

Période	10/2023 – 09/2025
OPCO	45 %
France compétences	43 %
Reste à charge titulaire	9 %
France Travail	3 %

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