

Concepteur webdesigner

RNCP39240 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	46334, 31090, 46003
Code(s) ROME	E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	27/06/2024
Date d'échéance	27/06/2027

Certificateur(s)

INSTITUT TECHNOLOGIES ET COMMUNICATION · SIRET : 43332219500010

Partenaires habilités

3 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 2 à former et organiser l'évaluation et 1 à former.

Organisme	SIRET	Habilitation
COM'ART	53030459100015	Former
DAC ITECOM	79127226300017	Former et organiser l'évaluation
ITECOM	91389810200029	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le métier de Concepteur webdesigner consiste à la fois à concevoir et réaliser le design et l'ergonomie d'une interface web déclinable sur plusieurs supports (tablettes, mobile...) mais également d'un logiciel ou d'une application mobile en tenant compte des contraintes techniques afin de le rendre intuitif pour son utilisateur.

ACTIVITÉS VISÉES

Analyse de la demande du client porteur d'un projet webdesign

Analyse du marché

Benchmark marketing et benchmark graphique)

Positionnement client

Identification des Personae

Définition des objectifs éditoriaux et fonctionnels du projet numérique

Définition des objectifs de la campagne marketing

Organisation de la campagne marketing

Rédaction d'un cahier des charges techniques et fonctionnels

Planification de la production du projet numérique

Conception d'une architecture visuelle et ergonomique d'un projet numérique (web/application mobile)

Réalisation de l'architecture interactionnelle et de l'arborescence d'un projet numérique

Création du zoning des pages

Création du wireframe ergonomique et fonctionnel des pages

Réalisation du prototype ergonomique fonctionnel interactif

Création du design graphique des pages
Réalisation et suivi d'un projet numérique
Création des ressources graphiques (charte graphique, iconographie, guide de styles et design system)
Réalisation d'une phase test du produit web/digital
Optimisation la vitesse de chargement des pages web
Optimisation de la sécurité du domaine
Vérification de la conformité au cahier des charges client et au dossier de conception

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Analyser les attentes et besoins du projet en s'appuyant sur un brief réalisé à la suite d'entretiens avec le client (technique et créatif...) afin de définir une problématique et un concept général pour le projet.

Rédiger le cahier des charges du projet numérique s'appuyant sur les objectifs éditoriaux définis en lien avec le besoin du client, les attendus fonctionnels spécifiques au projet, ses contraintes notamment budgétaires, et également sur les tendances du marché afin de formaliser une proposition de projet au client répondant à ses attentes.

Présenter le projet numérique en s'appuyant sur le contenu du cahier des charges et en valorisant les choix proposés dans l'objectif de faire valider la proposition au client et d'obtenir la signature du contrat de prestation.

Planifier la production du projet numérique en s'appuyant sur le cahier des charges et en définissant les phases de conception, réalisation et moyens à engager (techniques, acquisition de ressources, hébergement) afin d'organiser le projet et lui assurer le respect des coûts et délais.

Définir des utilisateurs cibles

au projet numérique grâce à la création des personas (segment-cible) et cartes d'empathie afin d'adapter voire personnaliser les préférences d'usages ou les préférences visuelles et ainsi s'assurer de répondre aux attentes des utilisateurs futurs.

Définir une stratégie marketing en s'appuyant sur l'étude de la concurrence (comparaison des fonctionnalités, du design, de l'ergonomie et des tendances des offres) et du marché du client afin de proposer une stratégie de développement cohérente et créer une identité visuelle propre au client.

Créer des campagnes marketing basées sur l'achat de mots clés choisis en analysant en amont le positionnement numérique du client afin d'améliorer le référencement et la visibilité du projet et de faire connaître le projet au public cible

Déterminer l'architecture interactionnelle, l'arborescence et l'organisation structurelle, fonctionnelle et éditoriale des pages du site ou de l'application web en tenant compte de l'ergonomie, l'utilisabilité et l'accessibilité afin de rendre l'expérience utilisateur fluide

Définir une direction artistique pour le projet à partir d'une analyse graphique en vue de suivre une ligne directrice dans l'exécution du projet

Modéliser l'architecture des pages principales sur tous types de terminaux (bureau, tablette et mobile) à partir d'une maquette fonctionnelle afin de présenter une vue générale de l'interface du projet.

Concevoir un prototype interactif à l'aide d'un logiciel adapté afin de visualiser le parcours d'un utilisateur au sein du projet, ainsi que les interactions existantes.

Créer les maquettes graphiques du projet regroupant les couleurs, la typographie et l'ensemble des éléments d'interface et respectant les règles graphiques et ergonomiques définies afin de réaliser des démonstrations et ajuster le projet avec le client

Créer un guide de styles et un système de design complet afin d'élaborer une utilisation concertée des différentes composantes graphiques du projet

Isoler les ressources graphiques (images, vidéos, animations) en respectant le droit d'auteur en vue de leur intégration dans le projet final.

Retranscrire les maquettes graphiques à l'aide des langages d'intégration HTML et CSS, en respectant les normes d'accessibilité pour les personnes en situation de handicap et de référencement pour obtenir un produit utilisable sur différents supports.

Créer des fonctionnalités avancées (carrousel, menu à onglets, accordéon...) avec le langage de développement JavaScript, afin de rendre le projet plus interactif pour l'utilisateur.

Présenter le projet de produit numérique en pré-production au client pour vérifier la conformité et la qualité du produit web/digital au cahier des charges et au dossier de conception : architecture de l'information et ergonomie (UX), design d'interface (UI), fonctionnalités et charte graphique.

Permettre le téléchargement ou la consultation du projet en s'assurant d'une configuration technique adaptée afin de

rendre cette consultation accessible à l'utilisateur final

Installer le système de suivi et de maintenance du produit web-digital en mobilisant les outils techniques adéquats afin d'en garantir la fiabilité, la pérennité et l'évolution.

Assurer le transfert au client des compétences nécessaires à la prise en main du produit web/digital afin de lui garantir l'autonomie dans le suivi de son projet webdesign

Blocs de compétences

RNCP39240BC01 — Analyser et planifier un projet numérique (web/application mobile)

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser les attentes et besoins du projet en s'appuyant sur un brief réalisé à la suite d'entretiens avec le client (technique et créatif...) afin de définir une problématique et un concept général pour le projet.

Rédiger le cahier des charges du projet numérique s'appuyant sur les objectifs éditoriaux définis en lien avec le besoin du client, les attendus fonctionnels spécifiques au projet, ses contraintes notamment budgétaires, et également sur les tendances du marché afin de formaliser une proposition de projet au client répondant à ses attentes.

Présenter le projet numérique en s'appuyant sur le contenu du cahier des charges et en valorisant les choix proposés dans l'objectif de faire valider la proposition au client et d'obtenir la signature du contrat de prestation

Planifier la production du projet numérique en s'appuyant sur le cahier des charges et en définissant les phases de conception, réalisation et moyens à engager (techniques, acquisition de ressources, hébergement) afin d'organiser le projet et lui assurer le respect des coûts et délais.

Définir des utilisateurs cibles

au projet numérique grâce à la création des personas (segment-cible) et cartes d'empathie afin d'adapter voire personnaliser les préférences d'usages ou les préférences visuelles et ainsi s'assurer de répondre aux attentes des utilisateurs futurs.

Définir une stratégie marketing en s'appuyant sur l'étude de la concurrence (comparaison des fonctionnalités, du design, de l'ergonomie et des tendances des offres) et du marché du client afin de proposer une stratégie de développement cohérente et créer une identité visuelle propre au client.

Créer des campagnes marketing basées sur l'achat de mots clés choisis en analysant en amont le positionnement numérique du client afin d'améliorer le référencement et la visibilité du projet et de faire connaître le projet au public cible

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve 1 : Rédaction d'un contenu numérique présentant l'analyse, les besoins à engager et la planification du projet

Le candidat doit créer un projet numérique à destination d'un client réel ou fictif

- Le projet numérique doit porter sur une typologie définie : culturel, événementiel ou vitrine
- L'objectif du projet doit être définie en accord avec le client
- Les fonctionnalités présentes dans le projet doivent être listées
- Le projet doit répondre à une problématique identifiée
- Le candidat doit présenter les solutions pour répondre à la problématique
- Un devis du coût du projet est présenté
- Un planning de réalisation du projet est défini

Évaluation : Évaluation du document numérique par les membres du jury

Épreuve 2 : Rédaction d'un contenu numérique présentant la stratégie marketing du projet

- Les cibles du projet sont définies afin que le projet réponde à leurs besoins
- Une étude de la concurrence est réalisée afin de référencer les fonctionnalités importantes
- Des personas sont définis afin d'identifier les besoins précis d'une catégorie d'utilisateurs
- Des mots clés pertinents sont choisis afin d'être utilisés dans les campagnes marketing numériques, et d'améliorer les référencements
- Une analyse marketing approfondie est effectuée afin de déterminer les forces et les faiblesses du projet numérique

Évaluation : Évaluation du document numérique réalisé par les membres du jury

RNCP39240BC02 — Concevoir l'architecture visuelle et ergonomique d'un projet numérique (web/application mobile)

LISTE DE COMPÉTENCES

Déterminer l'architecture interactionnelle, l'arborescence et l'organisation structurelle, fonctionnelle et éditoriale des pages du site ou de l'application web en tenant compte de l'ergonomie, l'utilisabilité et l'accessibilité afin de rendre l'expérience utilisateur fluide

Définir une direction artistique pour le projet à partir d'une analyse graphique en vue de suivre une ligne directrice dans l'exécution du projet

Modéliser l'architecture des pages principales sur tous types de terminaux (bureau, tablette et mobile) à partir d'une maquette fonctionnelle afin de présenter une vue générale de l'interface du projet.

Concevoir un prototype interactif à l'aide d'un logiciel adapté afin de visualiser le parcours d'un utilisateur au sein du projet, ainsi que les interactions existantes.

Créer les maquettes graphiques du projet regroupant les couleurs, la typographie et l'ensemble des éléments d'interface et respectant les règles graphiques et ergonomiques définies afin de réaliser des démonstrations et ajuster le projet avec le client

Créer un guide de styles et un système de design complet afin d'élaborer une utilisation concertée des différentes composantes graphiques du projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve 1 : Création d'un prototype interactif du projet numérique

Le candidat sera chargé de proposer un prototype qui présente les éléments suivants :

- Une arborescence du projet est présentée afin de catégoriser et hiérarchiser les contenus
- le projet présente une ergonomie afin de permettre une utilisation centrée sur les besoins des utilisateurs, et un accès simplifié aux contenus
- Des planches tendances sont présentées afin d'enrichir l'aspect visuel et graphique du projet
- Les zonings de la page d'accueil et des pages principales sont conçus, afin de permettre de thématiser les différentes zones présentes dans la maquette du projet
- Les wireframes sont réalisés afin de détailler le zoning et de déterminer l'emplacement et la dimension des éléments d'interaction
- Un prototype interactif est créé afin de présenter le fonctionnement final du projet

Évaluation : Évaluation du prototype par le jury

Épreuve 2 : Création d'une maquette graphique du projet numérique

Le candidat sera chargé de proposer un prototype qui présente les éléments suivants :

- Une charte graphique présentant les couleurs, les polices et les icônes du projet
- Les maquettes graphiques de la page d'accueil et des pages principales afin de finaliser l'aspect visuel du projet
- Le logo du projet est proposé et permet d'identifier spécifiquement le client
- Un guide styles est réalisé afin d'automatiser les mises à jour
- Un système de design est réalisé afin de présenter de manière synthétique les éléments structurels et interactifs d'interface et d'automatiser les mises à jour

Évaluation : Évaluation de la maquette graphique par le jury

RNCP39240BC03 — Réaliser et suivre un projet numérique (web/application mobile)

LISTE DE COMPÉTENCES

Isoler les ressources graphiques (images, vidéos, animations) en respectant le droit d'auteur en vue de leur intégration dans le projet final.

Retranscrire les maquettes graphiques à l'aide des langages d'intégration HTML et CSS, en respectant les normes d'accessibilité pour les personnes en situation de handicap et de référencement pour obtenir un produit utilisable sur différents supports.

Créer des fonctionnalités avancées (carrousel, menu à onglets, accordéon...) avec le langage de développement JavaScript, afin de rendre le projet plus interactif pour l'utilisateur.

Présenter le projet de produit numérique en pré-production au client pour vérifier la conformité et la qualité du produit web/digital au cahier des charges et au dossier de conception : architecture de l'information et ergonomie (UX), design d'interface (UI), fonctionnalités et charte graphique.

Permettre le téléchargement ou la consultation du projet en s'assurant d'une configuration technique adaptée afin de rendre cette consultation accessible à l'utilisateur final

Installer le système de suivi et de maintenance du produit web-digital en mobilisant les outils techniques adéquats afin d'en garantir la fiabilité, la pérennité et l'évolution.

Assurer le transfert au client des compétences nécessaires à la prise en main du produit web/digital afin de lui garantir l'autonomie dans le suivi de son projet webdesign

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve 1 : Présentation d'un projet numérique à l'aide d'un langage de programmation

Le candidat sera chargé de proposer un projet numérique à l'aide d'outil de langages type HTML et CSS qui présente les éléments suivants :

- Des ressources graphiques externalisées
- Des maquettes graphiques et un prototype interactif en pages Web
- L'ajout de fonctionnalités avancées à l'aide du langage JavaScript pour dynamiser les pages Web
- Des pages Web consultables sur tout type d'écran
- Des éléments du projet transférable sur un serveur Web à l'aide d'un logiciel FTP
- Un nom de domaine spécifique afin de consulter le projet en ligne
- Le projet est accessible à tout type de profil y compris les personnes en situation de Handicap

Évaluation : démonstration et soutenance devant un jury professionnel

Épreuve 2 : Pérenniser le projet numérique

- Rédiger une notice d'utilisation du projet à destination du client
- Mettre en place un suivi du positionnement du projet dans les moteurs de recherche
- Proposer des actions marketing afin d'augmenter la notoriété et la visibilité du projet

Évaluation : Oral et soutenance devant un jury professionnel

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les principaux débouchés du concepteur Webdesigner se situent essentiellement dans les entreprises du secteur numérique (ESN, ex-SSII) et les web agencies. Il peut également exercer son activité au début de sa carrière dans des petites structures telles que des agences de publicité et de communication, mais également dans les services de communication en interne lorsqu'il s'agit de grosses structures d'entreprise. Il peut aussi exercer son activité dans des entreprises de e-commerce ou des maisons d'édition. Avec le temps et l'expérience, il peut également voir son activité se développer avec les studios d'animation 3D. Le concepteur webdesigner peut être salarié(e) mais aussi être indépendant(e) (freelance) et offrir ses services à différent type de client.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Graphiste Webdesigner

Infographiste webdesigner ou multimédia/web

Web Ergonome

Designer Graphique

Concepteur de site web – Designer UI / UX

Directeur/trice artistique en communication multimédia

Chargé(e) de communication en multimédia

Webmaster

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

La fonction de Webdesigner n'est pas une fonction réglementée, néanmoins, l'activité de création de site internet ou tout autre application doit tenir compte de la réglementation en vigueur et notamment des règlement/décrets ci-dessous présentés.

La création de sites internet est soumise à diverses réglementations en France. A ce jour (janvier 2024), il y a :

La Loi pour la Confiance dans l'Économie Numérique (LCEN)[1] : La LCEN encadre la responsabilité des fournisseurs de services en ligne. Elle définit les règles concernant l'information des utilisateurs, la lutte contre les contenus illicites, et les obligations des prestataires de services en ligne.

Le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD)[2] : Cette réglementation européenne régit la collecte, le traitement et la conservation des données personnelles. Les sites internet doivent respecter les principes du RGPD en ce qui concerne la protection de la vie privée et la gestion des données personnelles.

Le Code de la propriété intellectuelle (CPI) : Les sites internet doivent respecter les lois sur le droit d'auteur[3],

notamment lors de l'utilisation de contenus protégés par le droit d'auteur (textes, images, vidéos) sans autorisation.

Utilisation des cookies et traceurs : Les sites internet doivent informer les utilisateurs sur l'utilisation des cookies et autres traceurs, et obtenir leur consentement avant de les utiliser. Cette obligation découle de plusieurs textes : la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés (modifiée en 2018)[4] ; la Directive 2002/58/CE du Parlement européen et du Conseil du 12 juillet 2002[5] concernant le traitement des données à caractère personnel et la protection de la vie privée dans le secteur des communications électroniques (directive ePrivacy) ; les recommandations de la CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés) sur les cookies et autres traceurs[6].

E-commerce : Si le site internet propose des services de commerce électronique, il doit respecter les règles spécifiques aux transactions en ligne, telles que la fourniture d'informations claires sur les produits, les conditions générales de vente, etc. Ces obligations sont issues du Code de la consommation (articles L111-1 et suivants[7], L221-1 et suivants[8]) et du Code civil, notamment les dispositions sur les contrats (articles 1101 et suivants[9]).

Accessibilité : Outre le principe de base édicté par la Loi n° 2005-102 du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées[10], le Décret n°2019-768 du 24 juillet 2019 relatif à l'accessibilité des services de communication au public en ligne pour les personnes handicapées[11] en fixe les modalités d'application.

[1] <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000000801164>

[2] <https://www.cnil.fr/fr/reglement-europeen-protection-donnees>

[3] https://www.legifrance.gouv.fr/codes/section_lc/LEGITEXT000006069414/LEGISCTA000006114031/#LEGISCTA000006114031

[4] <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000000886460/>

[5] <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000000337468/>

[6] <https://www.cnil.fr/fr/nouvelles-regles-cookies-et-autres-traceurs-bilan-accompagnement-cnil-actions-a-venir>

[7] https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000044142438

[8] https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000044563164

[9] https://www.legifrance.gouv.fr/codes/section_lc/LEGITEXT000006070721/LEGISCTA000006136340/#LEGISCTA000006136340

[10] <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000000809647/>

[11] <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000038811937/>

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

MODALITÉS D'ACCÈS

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Pour accéder à la certification, le/la candidat(e) doit :

Être diplômé(e) d'une certification de niveau 5 : Diplôme en infographie.

Avoir validé ses acquis d'expérience auprès de la direction pédagogique (validation de travaux numérique en infographie)

Si le/la candidat(e) ne possède pas le niveau requis, mais justifie d'un diplôme de niveau 4 et d'une bonne expérience professionnelle, une dérogation peut être octroyée à le/la candidat(e) sous certaines conditions exposées ci-dessous :

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

En termes de diplôme : Être diplômé(e) d'une certification de niveau 5 en infographie ou d'un BTS design graphique print ou multimédia

En termes d'expérience : 1 an minimum dans le domaine de l'infographie ou du graphisme.

En termes d'aptitude personnelle : Nous évaluerons ses connaissances dans l'informatique, son sens de l'esthétisme, son sens du design, et ses aptitudes de communication orale et écrite dans le cadre d'un entretien et nous vérifierons ses connaissances du métier à travers la présentation d'un dossier professionnel.

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

Le jury est composé de 5 personnes dont 4 professionnels extérieurs à l'organisme de certification occupant les fonctions de webdesigner, UX/UI Designer ou Directeur Artistique en Webdesign encadrées par le directeur des programmes.

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	7 364 €
Selon la branche	3 710 € – 7 440 €
Prise en charge	Branches concernées
7 364 €	Valeur par défaut · 205 branches
7 440 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil, CPNEF de la Publicité, CPNEFP Commerce à distance
7 366 €	CPNEF de la Branche des organismes de formation
7 200 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique
7 004 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie
3 710 €	CPNEFP des commerces de gros

Base légale

Date de décision	27/06/2024
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	27/06/2027
Date de dernière délivrance possible	27/06/2031

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2022	15	0	100 %	85 %
2021	24	0	100 %	88 %
2020	14	0	100 %	100 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP36574

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP34245

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.itecom-artdesign.com/formations/webdesign>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39240/>

Où se former

Formations référencées	2
Organismes	2
Régions couvertes	2
Prix indicatif	7 550 € – 7 900 €
Durée	455 h

Offre de formation — MonCompteFormation (Caisse des Dépôts), licence ouverte.

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	6
Organismes gestionnaires (CFA)	3
Organismes formateurs	3
Régions couvertes	2
Départements couverts	3
Organismes certifiés Qualiopi	3
Sessions	de 09/2025 à 06/2029

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	1
----------------------	---

Parcours menés à terme	0
Taux d'achèvement	0 %
Période	09/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	1
Montant total engagé	7 550 €
Coût moyen par dossier	7 550 €
Durée moyenne	525 h
Période	06/2026
France compétences	66 %
Reste à charge titulaire	34 %

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