

Designer UX-UI

RNCP39367 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	46357, 46347
Code(s) ROME	E1101, E1104, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	19/07/2024
Date d'échéance	19/07/2026

Certificateur(s)

IPAC · SIRET : 38416491900027

<http://www.ipac-france.com>

EDUSERVICES · SIRET : 52282368100047

ACFA MULTIMEDIA / SUPCREA · SIRET : 42986464800119

Partenaires habilités

25 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 25 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ACFA MULTIMEDIA	42986464800101	Former et organiser l'évaluation
AFTEC	35119111900160	Former et organiser l'évaluation
AFTEC	35119111900277	Former et organiser l'évaluation
AFTEC	35119111900285	Former et organiser l'évaluation
AFTEC	35119111900301	Former et organiser l'évaluation
AFTEC - IPAC BACHELOR FACTORY - MBWAY -	35119111900368	Former et organiser l'évaluation
AFTEC - MY DIGITAL SCHOOL - MBWAY - IPAC BACHELOR	35119111900335	Former et organiser l'évaluation
ECO COM	48017681700066	Former et organiser l'évaluation
ESPL-ECOLE SUPERIEURE DES PAYS DE LOIRE	44344472400027	Former et organiser l'évaluation
IPAC	38416491900027	Former et organiser l'évaluation

Liste complète des 25 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp39367-designer-ux-ui/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La certification Designer UX-UI répond à la demande constante en compétences web/digitales des agences de communication existantes ou des grandes entreprises qui comportent pour la grande majorité un département web intégrant des designers UX-UI en tant que salariés ou sous-traitants. Depuis plus de 20 ans, l'évolution de l'usage d'internet et des technologies afférentes a développé de façon exponentielle la création et la réalisation de sites

internet - et plus largement aujourd'hui des produits digitaux. Une mutation importante a fait émerger de nouveaux usages orientés vers l'interaction et le partage de contenus.

Cette évolution constante et rapide génère l'apparition de nouvelles technologies et de nouveaux métiers qui se structurent et s'organisent de plus en plus spécifiquement. Le développement du secteur du web/digital, s'est traduit soit par la création d'agences web/digital, soit par l'ajout de la compétence web/digital à des agences de communication existantes.

Le Designer UX/UI pilote toutes les phases d'analyse de la demande de l'existant, d'exploration et de conception, de création et de réalisation technique d'un support de communication visuelle par le design graphique (flyer, supports numériques et digitaux, site web, responsive design, packaging, vidéo, scénographie...) en relation directe et constante avec le commanditaire.

Il mobilise diverses compétences (graphiques, analytiques, synthétiques, culturelles, communicationnelles...) pour identifier et cerner le message du commanditaire, afin de créer et réaliser de façon autonome le ou les supports visuels adaptés à la demande et à la cible visée.

Il supervise toutes les étapes de réalisation. Il est amené à collaborer étroitement avec d'autres professionnels (directeur de la communication, directeur général, chef d'entreprise...) et anime le travail d'équipe avec les prestataires (développeurs, infographistes, photographes, scénaristes, illustrateurs, animateurs 3D, intégrateurs webdesigners, webmasters, programmeurs...).

Qu'il travaille comme salarié dans une entreprise (agence, studio graphique, e-commerce) ou dans un service public (administration, collectivité territoriale...), le Designer UX/UI y est en position de responsabilité et/ou d'encadrement. Il conduit les échanges avec le commanditaire et argumente les différents choix graphiques (UI = User Interface), d'architecture et d'ergonomie (UX = User Experience) et de technologie web et digitale.

ACTIVITÉS VISÉES

L'exercice du métier de Designer UX/UI recouvre quatre grandes activités :

Activité 1 : ANALYSE DE LA DEMANDE DU COMMANDITAIRE DANS UN CONTEXTE D'UN PROJET DIGITAL

- Analyse de la commande dans son contexte
- Élaboration du cahier des charges de la commande et formulation des pistes de travail

Activité 2 : DEFINITION DE LA STRATEGIE GRAPHIQUE ET ERGONOMIQUE DU PROJET DIGITAL

- Processus d'idéation pour faire émerger des pistes créatives, graphiques et fonctionnelles
- Développement d'une orientation graphique du projet digital
- Validation de l'orientation graphique auprès du commanditaire

Activité 3 :

REALISATION DU PROJET DIGITAL

- Pilotage et coordination de l'équipe de réalisation du projet digital
- Réalisation du projet digital

Activité 4 :

LIVRAISON ET SUIVI DU PROJET DIGITAL

- Présentation du projet de design graphique
- Exécution de la production technique de la commande digital

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Analyser la demande du client en s'appuyant sur les interviews, les échanges avec celui-ci, pour comprendre sa stratégie de communication, ses besoins (exprimés ou non) de communication digitale, en tenant compte d'éventuels handicaps visibles ou invisibles des futurs utilisateurs.

Produire une analyse exhaustive de l'état du marché (benchmark cartographie des enjeux, cartographie des parties-prenantes...) En identifiant les enjeux, le périmètre de la commande afin d'exprimer des recommandations et en visant à établir un diagnostic et un appui à la définition d'une vision stratégique de communication digitale, afin de délimiter un champ d'investigation et d'établir le préalable au processus d'idéation.

Analyser le positionnement, l'univers du client et l'existant au niveau de la concurrence en s'appuyant sur une recherche contextuelle de sa stratégie de communication visuelle, de ses codes et de ses pratiques, en les mettant en perspective avec le positionnement et les usages de la concurrence dans l'optique de circonscrire le champ d'investigation dans le territoire idoine.

Rédiger une ou plusieurs propositions argumentées, en réponse à la commande, décrivant la démarche narrative, artistique, et/ou technique envisagée, afin de s'assurer de la bonne compréhension mutuelle et ainsi de valider les choix avec le commanditaire.

Reformuler la demande initiale du client en langage technique en une problématique de design digital et définir les

objectifs stratégiques de la commande en s'appuyant sur le contexte, les besoins et la cible afin de susciter l'approbation du client.

Identifier les utilisateurs cibles, leurs besoins, leurs comportements, et leurs préférences en s'appuyant sur des analyses de données, des entretiens ou toute typologie d'outils permettant un recueil de datas.

Evaluer la faisabilité du projet digital (les besoins du projet, les besoins humains en termes d'éventuels prestataires, analyser l'environnement du projet, définir ses objectifs) afin d'identifier les pistes de travail et les contraintes de production.

Etablir et identifier les besoins techniques et les compétences nécessaires à la bonne mise en œuvre de la commande, réaliser une étude comparative des différents prestataires dans leurs des modalités techniques et financières afin de pouvoir faire une réponse optimale aux besoins du commanditaire.

Exécuter un choix à partir des différentes propositions techniques et des devis des prestataires sollicités pour tous les postes nécessaires (photographe, rédacteur, développeur web, vidéaste, motion designer...) à la mise en œuvre de la stratégie de communication visuelle et du projet de design digital pour y répondre de manière idoine.

Présenter un rétroplanning afin d'établir factuellement l'organisation et le déroulé du projet digital, ainsi que les choix techniques (prestataires, supports, formats, techniques d'impression et/ou de mise en ligne), financiers et temporels en les argumentant de façon étayée par le biais d'un cahier des charges pour les faire valider par le client.

Rédiger le cahier des charges avec l'objectif de délimiter le champ d'intervention de la production dans le contexte de la commande définie en accord avec le client.

Présenter et argumenter à l'oral et à l'écrit la proposition commerciale auprès du client dans l'objectif de la lui faire valider.

Collecter et analyser les données utilisateur de manière efficiente, comprendre et partager les attentes des utilisateurs pour créer des persona réalistes, dans l'objectif de représenter de manière précise les caractéristiques et les besoins du public cible.

Présenter au commanditaire les persona en explicitant les orientations stratégiques en étant réceptif à ces remarques afin d'être en capacité d'ajuster les persona en conséquence et susciter son adhésion.

Imaginer et créer des scénarii variés couvrant une gamme de situations d'utilisation, dans l'optique d'anticiper toutes les étapes de l'interaction utilisateur afin de refléter les besoins et les objectifs réels des utilisateurs.

Intégrer les persona et scénarii dans la vision globale du projet dans une optique de communication stratégique auprès du commanditaire afin de susciter son adhésion.

Traduire les persona et les scénarii en interfaces utilisateur opérationnelles et conviviales pour intégrer efficacement les concepts, de manière à ce que ces interfaces répondent directement aux besoins des persona.

Evaluer régulièrement l'efficacité des persona et des scénarii dans l'objectif de les faire évoluer en fonction des feedbacks des utilisateurs, dans un souci de flexibilité pour s'adapter aux besoins changeants des utilisateurs et des objectifs du projet.

Interpréter les résultats de la recherche et en extraire les informations nécessaires à la compréhension des besoins utilisateurs pour déterminer d'éventuelles manques dans les points de contact entre l'utilisateur et le produit digital.

Créer une arborescence optimisant l'expérience utilisateur en établissant une hiérarchie claire des pages ou des écrans, et en déterminant quelles informations sont prioritaires et comment elles sont organisées, ainsi qu'un diagramme de flux utilisateur pour visualiser la navigation et les relations entre les différentes pages ou sections pour que le client puisse avoir une mise en situation circonstanciée du projet.

Concevoir et produire des wireframes qui représentent l'arborescence et qui reflètent les principes d'interaction afin d'avoir une représentation structurelle globale du produit digital.

Présenter de façon orale, illustrée, synthétique et complète les wireframes auprès du client pour lui faire valider la structure générale.

Définir de manière systémique l'organisation des données dans l'interface utilisateur, dans un souci de logique organisationnelle garante d'une navigation intuitive afin de respecter les attendus utilisateur.

Organiser des sessions de tests dans un objectif de feedback afin évaluer la compréhension des utilisateurs de la structure et pour identifier de potentiels points faibles dans la structure de l'information.

Valider les wireframes finalisés auprès du commanditaire et également auprès des utilisateurs pour s'assurer que la structure répond efficacement aux besoins et aux attentes.

Developper les axes de composition graphique à partir du concept graphique validé et de la collecte des éléments nécessaires à sa mise en œuvre auprès du commanditaire (textes, photos, illustrations, éléments visuels, etc.), pour permettre la compréhension et la visualisation du projet digital.

Realiser des maquettes adaptées à chacun des supports sélectionnés en utilisant les logiciels idoines (sketch, figma, adobe xd, etc.) Pour que le client puisse avoir une mise en situation circonstanciée du projet.

Concevoir la navigation du produit digital en s'appuyant sur des connaissances techniques solides et spécifiques et en respectant l'identité graphique et les supports techniques sélectionnées.

Réaliser les déclinaisons en responsive (site web adaptif ou rwd responsive web design) adaptées à la demande du client (tablettes, applications smartphones) et préparer la mise en page des différents éléments (visuels, textes, animations...) En tenant compte des choix techniques définis en amont et en appliquant les règles de composition graphique afin de réaliser l'intégration de tous les éléments devant figurer dans le projet de produit digital.

Créer un prototype interactif dans l'objectif de simuler l'expérience utilisateur au plus proche du rendu final.

Présenter de façon orale, illustrée, synthétique et complète l'orientation graphique et les choix stratégiques et graphique via le prototype interactif auprès du commanditaire afin qu'il ait une vision claire et précise du projet qui répond à sa demande pour susciter son adhésion.

Maîtriser les spécifications techniques attendues pour la préparation des fichiers source dans l'objectif de faciliter le travail de développement et d'anticiper d'éventuels problèmes lors de l'implémentation.

Réaliser à partir des wireframes le prototype en utilisant les logiciels adéquats (sketch, figma, adobe xd, etc.) Pour que le client puisse avoir une mise en situation circonstanciée du projet.

Créer des interactions pour simuler le comportement réel de l'interface avec les logiciels adaptés afin d'anticiper la manière dont les utilisateurs interagiront avec l'interface.

Optimiser le prototype pour s'assurer de la compatibilité sur différentes plateformes (desktop, tablettes, mobile) du produit digital.

Présenter de façon orale, illustrée, synthétique et complète les fonctionnalités du prototype interactif auprès du commanditaire afin qu'il ait une vision claire et précise du projet qui répond à sa demande pour susciter son adhésion

Planifier et mener des sessions de tests dans un objectif de feedback utilisateur pertinent pour ajuster le prototype en conséquence.

Documenter de manière détaillée les interactions et les fonctionnalités à destination des développeurs, en prenant en compte leurs retours et pouvoir coordonner efficacement leur mission afin d'assurer une transition fluide et optimale entre le prototype et la mise en œuvre du développement.

Définir un objectif de recherche et des scénarii appropriés afin d'obtenir un périmètre du test d'utilisabilité adapté à la problématique du produit digital.

Recruter les utilisateurs selon les persona afin d'obtenir des réponses pertinentes et adaptées à la problématique du produit digital.

Organiser les sessions de tests en s'assurant au préalable du protocole et du matériel et ce dans un processus d'amélioration continue afin de rester au plus près des usages et des attentes des utilisateurs.

Interagir avec les utilisateurs lors des sessions de tests avec pour objectif l'identification et l'évaluation d'éventuels problèmes, afin de bien noter les ressentis et d'identifier les points bloquants.

Analyser les données qualitatives et quantitatives des tests permettant de dégager des insights clairs dans l'optique de préparer un rapport structuré afin de proposer des actions correctives sur les conclusions des tests.

Identifier les compétences complémentaires (html, css, javascript) et les acteurs éventuellement nécessaires au développement du projet dans l'optique de répondre de façon optimale aux impératifs de la commande client.

Acquérir les principes de base du développement afin de pouvoir identifier les problématiques éventuelles lors de la mise en œuvre finale et pouvoir échanger avec l'équipe de développement dans une compréhension mutuelle.

Maîtriser des technologies telles que html, css et javascript en s'appuyant sur sa connaissance et sa maîtrise technique afin de répondre aux objectifs de référencement (seo) et les critères de qualité digital : adaptabilité tous supports, accessibilité, compatibilité, performances...

Planifier et anticiper les étapes de réalisation du projet digital avec les développeurs en leur stipulant des objectifs quantifiables et factuels (respect du planning, respect des budgets, respect de la ligne graphique du projet) afin de respecter les termes du contrat définis avec le commanditaire.

Piloter et s'assurer de la bonne mise en œuvre des interventions de l'équipe mobilisée pour la réalisation : collaborateurs et / ou prestataires externes (rédacteurs, vidéastes, photographes, illustrateurs, développeurs...) en prenant en compte les contraintes techniques et temporelles de chacun afin que chacun respecte les exigences du planning et soit en capacité de livrer en temps et en heure les productions attendues.

Organiser les retours de manière systématique pour une analyse optimale en encourageant activement les utilisateurs à fournir des commentaires afin d'identifier les critères d'amélioration.

Utiliser des outils tels que google analytics, hotjar, etc. Afin d'identifier les points forts et les items d'amélioration

Identifier les écarts et les zones d'amélioration avec pour objectif un processus d'amélioration continue

Organiser et prioriser les modifications en fonction de leur impact potentiel sur l'expérience utilisateur et définir un plan d'itérations avec des échéances claires afin de susciter l'adhésion de l'équipe de développement.

Impliquer les utilisateurs pour qu'ils testent les fonctionnalités mises à jour afin d'ajuster d'éventuels fonctionnalités.

Utiliser un système de versionnage avec l'objectif de documenter les modifications apportées au produit digital au fil du projet dans un souci de process constant dans la capitalisation des données.

Communiquer auprès de l'équipe de conception, les développeurs et d'autres parties prenantes des modifications afin de faciliter leur prise en compte.

Présenter oralement les productions en les argumentant de manière étayée et illustrée, ainsi que le projet de design digital finalisé au client (l'ensemble des productions attendues) pour en vérifier la conformité à la stratégie de communication visuelle, au cahier des charges et à la prémaquette et ce pour susciter l'adhésion du client.

Valider l'ensemble du projet de design digital avec le commanditaire afin de lancer la phase de production et de livraison dans le respect des normes environnementales en vigueur (norme iso 62430 , référentiel général d'éco-conception de services numériques (rgesn), green ux).

Concrétiser la production en réalisant l'ensemble des supports de production attendus par le commanditaire et en s'appuyant sur ses connaissances des différents logiciels de production adaptés aux différents supports dans l'objectif de livrer l'ensemble des supports et outils digitaux attendus.

Effectuer tous les contrôles techniques nécessaires préalables, (vérification des contenus et contacts validation du code html et css, tester l'affichage en responsive) en prenant en compte les retours utilisateurs afin de d'être proactif dans la résolution des ajustements et réaliser la mise en production optimale du projet.

Assurer le suivi de fabrication du projet en mettant en place des outils de surveillance dans un objectif de contrôle qualitatif.

Livrer au client dans le cadre d'un rendez-vous de réception la globalité des productions attendues en réponse à la commande initiale, dans un objectif de satisfaction de celui-ci.

Mettre en place des canaux de feedback afin de continuer à suivre les performances de l'interface, recueillir des commentaires post-lancement, et itérer sur la conception pour l'optimiser en continu.

Blocs de compétences

RNCP39367BC01 — Analyse de la demande du commanditaire dans un contexte d'un projet digital

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser la demande du client en s'appuyant sur les interviews, les échanges avec celui-ci, pour comprendre sa stratégie de communication, ses besoins (exprimés ou non) de communication digitale, en tenant compte d'éventuels handicaps visibles ou invisibles des futurs utilisateurs.

Produire une analyse exhaustive de l'état du marché (benchmark cartographie des enjeux, cartographie des parties-prenantes...) En identifiant les enjeux, le périmètre de la commande afin d'exprimer des recommandations et en visant à établir un diagnostic et un appui à la définition d'une vision stratégique de communication digitale, afin de délimiter un champ d'investigation et d'établir le préalable au processus d'idéation.

Analyser le positionnement, l'univers du client et l'existant au niveau de la concurrence en s'appuyant sur une recherche contextuelle de sa stratégie de communication visuelle, de ses codes et de ses pratiques, en les mettant en perspective avec le positionnement et les usages de la concurrence dans l'optique de circonscrire le champ d'investigation dans le territoire idoine.

Rédiger une ou plusieurs propositions argumentées, en réponse à la commande, décrivant la démarche narrative, artistique, et/ou technique envisagée, afin de s'assurer de la bonne compréhension mutuelle et ainsi de valider les choix avec le commanditaire.

Reformuler la demande initiale du client en langage technique en une problématique de design digital et définir les objectifs stratégiques de la commande en s'appuyant sur le contexte, les besoins et la cible afin de susciter l'approbation du client.

Identifier les utilisateurs cibles, leurs besoins, leurs comportements, et leurs préférences en s'appuyant sur des analyses de données, des entretiens ou toute typologie d'outils permettant un recueil de datas.

Évaluer la faisabilité du projet digital (les besoins du projet, les besoins humains en termes d'éventuels prestataires, analyser l'environnement du projet, définir ses objectifs) afin d'identifier les pistes de travail et les contraintes de production.

Établir et identifier les besoins techniques et les compétences nécessaires à la bonne mise en œuvre de la commande, réaliser une étude comparative des différents prestataires dans leurs des modalités techniques et financières afin de pouvoir faire une réponse optimale aux besoins du commanditaire.

Exécuter un choix à partir des différentes propositions techniques et des devis des prestataires sollicités pour tous les postes nécessaires (photographe, rédacteur, développeur web, vidéaste, motion designer...) à la mise en œuvre de la stratégie de communication visuelle et du projet de design digital pour y répondre de manière idoine.

Présenter un rétroplanning afin d'établir factuellement l'organisation et le déroulé du projet digital, ainsi que les choix techniques (prestataires, supports, formats, techniques d'impression et/ou de mise en ligne), financiers et temporels en les argumentant de façon étayée par le biais d'un cahier des charges pour les faire valider par le client.

Rédiger le cahier des charges avec l'objectif de délimiter le champ d'intervention de la production dans le contexte de la commande définie en accord avec le client.

Présenter et argumenter à l'oral et à l'écrit la proposition commerciale auprès du client dans l'objectif de la lui faire valider.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Présentation orale et écrite de ces dossiers. Le dossier sera évalué et soutenu oralement

RNCP39367BC02 — Définition de la stratégie graphique et ergonomique du projet digital

LISTE DE COMPÉTENCES

Collecter et analyser les données utilisateur de manière efficiente, comprendre et partager les attentes des utilisateurs pour créer des persona réalistes, dans l'objectif de représenter de manière précise les caractéristiques et les besoins du public cible.

Présenter au commanditaire les persona en explicitant les orientations stratégiques en étant réceptif à ces remarques afin d'être en capacité d'ajuster les persona en conséquence et susciter son adhésion.

Imaginer et créer des scénarii variés couvrant une gamme de situations d'utilisation, dans l'optique d'anticiper toutes les étapes de l'interaction utilisateur afin de refléter les besoins et les objectifs réels des utilisateurs.

Intégrer les persona et scénarii dans la vision globale du projet dans une optique de communication stratégique auprès du commanditaire afin de susciter son adhésion.

Traduire les persona et les scénarii en interfaces utilisateur opérationnelles et conviviales pour intégrer efficacement les concepts, de manière à ce que ces interfaces répondent directement aux besoins des persona.

Évaluer régulièrement l'efficacité des persona et des scénarii dans l'objectif de les faire évoluer en fonction des feedbacks des utilisateurs, dans un souci de flexibilité pour s'adapter aux besoins changeants des utilisateurs et des objectifs du projet.

Interpréter les résultats de la recherche et en extraire les informations nécessaires à la compréhension des besoins utilisateurs pour déterminer d'éventuelles manques dans les points de contact entre l'utilisateur et le produit digital.

Créer une arborescence optimisant l'expérience utilisateur en établissant une hiérarchie claire des pages ou des écrans, et en déterminant quelles informations sont prioritaires et comment elles sont organisées, ainsi qu'un diagramme de flux utilisateur pour visualiser la navigation et les relations entre les différentes pages ou sections pour que le client puisse avoir une mise en situation circonstanciée du projet.

Concevoir et produire des wireframes qui représentent l'arborescence et qui reflètent les principes d'interaction afin d'avoir une représentation structurelle globale du produit digital.

Présenter de façon orale, illustrée, synthétique et complète les wireframes auprès du client pour lui faire valider la structure générale.

Définir de manière systémique l'organisation des données dans l'interface utilisateur, dans un souci de logique organisationnelle garante d'une navigation intuitive afin de respecter les attendus utilisateur.

Organiser des sessions de tests dans un objectif de feedback afin d'évaluer la compréhension des utilisateurs de la structure et pour identifier de potentiels points faibles dans la structure de l'information.

Valider les wireframes finalisés auprès du commanditaire et également auprès des utilisateurs pour s'assurer que la structure répond efficacement aux besoins et aux attentes.

Développer les axes de composition graphique à partir du concept graphique validé et de la collecte des éléments nécessaires à sa mise en œuvre auprès du commanditaire (textes, photos, illustrations, éléments visuels, etc.), pour permettre la compréhension et la visualisation du projet digital.

Réaliser des maquettes adaptées à chacun des supports sélectionnés en utilisant les logiciels idoines (sketch, figma, adobe xd, etc.) Pour que le client puisse avoir une mise en situation circonstanciée du projet.

Concevoir la navigation du produit digital en s'appuyant sur des connaissances techniques solides et spécifiques et en respectant l'identité graphique et les supports techniques sélectionnées.

Réaliser les déclinaisons en responsive (site web adaptif ou rwd responsive web design) adaptées à la demande du client (tablettes, applications smartphones) et préparer la mise en page des différents éléments (visuels, textes, animations...) En tenant compte des choix techniques définis en amont et en appliquant les règles de composition

graphique afin de réaliser l'intégration de tous les éléments devant figurer dans le projet de produit digital.

Créer un prototype interactif dans l'objectif de simuler l'expérience utilisateur au plus proche du rendu final.

Présenter de façon orale, illustrée, synthétique et complète l'orientation graphique et les choix stratégiques et graphique via le prototype interactif auprès du commanditaire afin qu'il ait une vision claire et précise du projet qui répond à sa demande pour susciter son adhésion.

Maîtriser les spécifications techniques attendues pour la préparation des fichiers source dans l'objectif de faciliter le travail de développement et d'anticiper d'éventuels problèmes lors de l'implémentation.

Réaliser à partir des wireframes le prototype en utilisant les logiciels adéquats (sketch, figma, adobe xd, etc.) Pour que le client puisse avoir une mise en situation circonstanciée du projet.

Créer des interactions pour simuler le comportement réel de l'interface avec les logiciels adaptés afin d'anticiper la manière dont les utilisateurs interagiront avec l'interface.

Optimiser le prototype pour s'assurer de la compatibilité sur différentes plateformes (desktop, tablettes, mobile) du produit digital.

Présenter de façon orale, illustrée, synthétique et complète les fonctionnalités du prototype interactif auprès du commanditaire afin qu'il ait une vision claire et précise du projet qui répond à sa demande pour susciter son adhésion.

Planifier et mener des sessions de tests dans un objectif de feedback utilisateur pertinent pour ajuster le prototype en conséquence.

Documenter de manière détaillée les interactions et les fonctionnalités à destination des développeurs, en prenant en compte leurs retours et pouvoir coordonner efficacement leur mission afin d'assurer une transition fluide et optimale entre le prototype et la mise en œuvre du développement.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Présentation orale et écrite (dossier de mise en situation professionnelle) de la maquette de conception graphique.

Présentation orale et écrite (dossier de mise en situation professionnelle) de la maquette de conception graphique.

Présentation orale et écrite (dossier de mise en situation professionnelle) de ce dossier.

RNCP39367BC03 — Réalisation du projet digital

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir un objectif de recherche et des scénarii appropriés afin d'obtenir un périmètre du test d'utilisabilité adapté à la problématique du produit digital.

Recruter les utilisateurs selon les persona afin d'obtenir des réponses pertinentes et adaptées à la problématique du produit digital.

Organiser les sessions de tests en s'assurant au préalable du protocole et du matériel et ce dans un processus d'amélioration continue afin de rester au plus près des usages et des attentes des utilisateurs.

Interagir avec les utilisateurs lors des sessions de tests avec pour objectif l'identification et l'évaluation d'éventuels problèmes, afin de bien noter les ressentis et d'identifier les points bloquants.

Analyser les données qualitatives et quantitatives des tests permettant de dégager des insights clairs dans l'optique de préparer un rapport structuré afin de proposer des actions correctives sur les conclusions des tests.

Identifier les compétences complémentaires (html, css, javascript) et les acteurs éventuellement nécessaires au développement du projet dans l'optique de répondre de façon optimale aux impératifs de la commande client.

Acquérir les principes de base du développement afin de pouvoir identifier les problématiques éventuelles lors de la mise en œuvre finale et pouvoir échanger avec l'équipe de développement dans une compréhension mutuelle.

Maîtriser des technologies telles que html, css et javascript en s'appuyant sur sa connaissance et sa maîtrise technique afin de répondre aux objectifs de référencement (seo) et les critères de qualité digital : adaptabilité tous supports, accessibilité, compatibilité, performances...

Planifier et anticiper les étapes de réalisation du projet digital avec les développeurs en leur stipulant des objectifs quantifiables et factuels (respect du planning, respect des budgets, respect de la ligne graphique du projet) afin de respecter les termes du contrat définis avec le commanditaire.

Piloter et s'assurer de la bonne mise en œuvre des interventions de l'équipe mobilisée pour la réalisation : collaborateurs et / ou prestataires externes (rédacteurs, vidéastes, photographes, illustrateurs, développeurs...) en prenant en compte les contraintes techniques et temporelles de chacun afin que chacun respecte les exigences du planning et soit en capacité de livrer en temps et en heure les productions attendues.

Organiser les retours de manière systématique pour une analyse optimale en encourageant activement les utilisateurs à fournir des commentaires afin d'identifier les critères d'amélioration.

Utiliser des outils tels que google analytics, hotjar, etc. Afin d'identifier les points forts et les items d'amélioration.

Identifier les écarts et les zones d'amélioration avec pour objectif un processus d'amélioration continue.

Organiser et prioriser les modifications en fonction de leur impact potentiel sur l'expérience utilisateur et définir un plan d'itérations avec des échéances claires afin de susciter l'adhésion de l'équipe de développement.

Impliquer les utilisateurs pour qu'ils testent les fonctionnalités mises à jour afin d'ajuster d'éventuelles fonctionnalités.

Utiliser un système de versionnage avec l'objectif de documenter les modifications apportées au produit digital au fil du projet dans un souci de process constant dans la capitalisation des données.

Communiquer auprès de l'équipe de conception, les développeurs et d'autres parties prenantes des modifications afin de faciliter leur prise en compte.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

La présentation de l'ensemble de ces éléments sera évaluée et soutenue oralement.

Présentation orale et écrite (dossier de mise en situation professionnelle) de la phase de pilotage du projet et de coordination des acteurs. La présentation sera argumentée, évaluée et soutenue oralement.

RNCP39367BC04 — Livraison et suivi du projet digital

LISTE DE COMPÉTENCES

Présenter oralement les productions en les argumentant de manière étayée et illustrée, ainsi que le projet de design digital finalisé au client (l'ensemble des productions attendues) pour en vérifier la conformité à la stratégie de communication visuelle, au cahier des charges et à la prémaquette et ce pour susciter l'adhésion du client.

Valider l'ensemble du projet de design digital avec le commanditaire afin de lancer la phase de production et de livraison dans le respect des normes environnementales en vigueur (norme iso 62430

, référentiel général d'éco-conception de services numériques (rgesn), green ux).

Concrétiser la production en réalisant l'ensemble des supports de production attendus par le commanditaire et en s'appuyant sur ses connaissances des différents logiciels de production adaptés aux différents supports dans l'objectif de livrer l'ensemble des supports et outils digitaux attendus.

Effectuer tous les contrôles techniques nécessaires préalables, (vérification des contenus et contacts validation du code html et css, tester l'affichage en responsive) en prenant en compte les retours utilisateurs afin de d'être proactif dans la résolution des ajustements et réaliser la mise en production optimale du projet.

Assurer le suivi de fabrication du projet en mettant en place des outils de surveillance dans un objectif de contrôle qualitatif.

Livrer au client dans le cadre d'un rendez-vous de réception la globalité des productions attendues en réponse à la commande initiale, dans un objectif de satisfaction de celui-ci.

Mettre en place des canaux de feedback afin de continuer à suivre les performances de l'interface, recueillir des commentaires post-lancement, et itérer sur la conception pour l'optimiser en continu.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

La présentation de l'ensemble de ces éléments sera évaluée et soutenue oralement

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Technologie et Informatique

Les grandes entreprises technologiques telles que Google, Apple, Microsoft emploient souvent des designers UX/UI pour améliorer l'expérience de leurs produits. Des start-ups technologiques en croissance rapide peuvent également investir dans des designers UX/UI pour se démarquer sur le marché.

Services financiers

Les banques, les sociétés de gestion de patrimoine et d'autres institutions financières embauchent des designers UX/UI pour créer des interfaces conviviales pour leurs applications bancaires en ligne et autres services numériques.

Domaine de la Santé

Les entreprises du secteur de la santé, y compris les fournisseurs de soins de santé et les sociétés pharmaceutiques, ont besoin de designers UX/UI pour améliorer l'expérience des patients et des professionnels de la santé.

Commerce électronique

Les entreprises de commerce électronique, telles qu'Amazon, Alibaba, et d'autres plateformes en ligne, emploient des designers UX/UI pour optimiser les parcours d'achat en ligne et les interfaces utilisateur.

Éducation

Les institutions éducatives, des écoles aux plateformes d'apprentissage en ligne, ont besoin de designers UX/UI pour

créer des environnements d'apprentissage conviviaux.

Divertissement et médias

Les entreprises travaillant dans le secteur du divertissement, des jeux vidéo, des plateformes de streaming, et des médias en général, emploient des designers UX/UI pour améliorer l'interaction des utilisateurs avec leurs contenus.

Agences de design

Des agences spécialisées dans la conception UX/UI peuvent travailler avec des clients de divers secteurs, offrant leurs services à des entreprises de tailles variées.

Gouvernement

Les organismes gouvernementaux, du niveau local au niveau national, ont également besoin de designers UX/UI pour développer des interfaces utilisateur pour des services publics en ligne.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Designer UX-UI, UX / UI designer, UX Researcher, Motion designer, Concepteur graphique, Graphiste, Chef / Chargé de projet graphique et digital, Responsable communication graphique et visuelle, Assistant directeur artistique, Lead UX designer, Chef de création artistique, Chef de studio graphique, Chef de création artistique, Manager artistique, Entrepreneur créatif, Community manager, Directeur artistique en Digital, Concepteur visuel / Publicité, Product designer, Architecte de l'information, Designer d'interaction, Designer de services, Visual 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-durabilité de l'emploi, Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 386 €
Familles professionnelles (FAP)	U0X80 — Assistants de la communication · tension 1/5 (Très faible) U0X90 — Cadres de la communication · tension 1/5 (Très faible) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	9 101
Jugés difficiles à recruter	21 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U0X80 — Assistants de la communication U0X90 — Cadres de la communication U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Parcours de formation initiale :

- Admission en 1ère année

Niveau initial requis :

titre de niveau 4 validé.

L'admission s'effectue par un entretien d'entrée dont le processus est le suivant :

- Examen du dossier de candidature avec attestations et/ou copies des diplômes et certificats.
- Entretien de motivation devant un jury constitué de deux personnes : directeur de l'établissement, directeur pédagogique, responsable pédagogique, formateur
- Analyse d'image et interprétation graphique.
- Présentation argumentée des différents travaux produits par le candidat (book).

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

Le jury est composé de trois jurés exclusivement extérieurs à l'établissement ACFA MULTIMÉDIA SUPCRÉA. Il est constitué des personnalités qualifiées choisies en raison de leurs compétences professionnelles en lien avec le métier de la certification visée. Ces professionnels doivent être externes au centre de formation et ne doivent pas avoir travaillé pour le centre de formation.

Les jurés ont les profils suivants : Designer graphique (cadre salarié) ; designer graphique (indépendant) ; designer graphique (collectivités territoriales) ; directeur artistique, responsable de structure de design graphique ou design global, directeur de la communication ou chargé de communication.

Pour chaque jury, un président de jury est désigné par la direction pédagogique d'ACFA MULTIMÉDIA SUPCRÉA sur des critères de compétences graphiques et de qualité de l'expérience professionnelle, ainsi que d'expérience en tant que juré pour le jury de la certification professionnelle Designer graphique. Il a voix prépondérante en cas de désaccord parmi les trois membres constituant le jury de délivrance de la certification.

Pourcentage de membres extérieurs à l'autorité délivrant la certification dont professionnels qualifiés:100%

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury est composé de trois jurés professionnels extérieurs et du directeur d'ACFA MULTIMÉDIA SUPCRÉA.

Les jurés ont les profils suivants : designer UX-UI (cadre salarié) ; designer UX-UI (indépendant) ; designer UX-UI (collectivités territoriales) ; directeur artistique, responsable de structure de design graphique ou design global, directeur de la communication ou chargé de communication.

Pour chaque jury, un président de jury est désigné par la directrice pédagogique d'ACFA MULTIMÉDIA SUPCRÉA sur des critères de compétences en design graphique et de qualité de l'expérience professionnelle, ainsi que d'expérience en tant que juré pour la certification du titre designer graphique.

Le président de jury a voix prépondérante en cas de désaccord parmi les membres constituant le jury de délivrance de la certification.

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	7 613 €
Selon la branche	6 000 € – 7 613 €

Prise en charge	Branches concernées
7 613 €	Valeur par défaut · 205 branches
6 000 €	CNPE de la Plasturgie et des Composites, CPNEFP de la métallurgie
7 604 €	CPNEFP des commerces et services de l'audiovisuel, de l'électronique et de l'équipement ménager
7 500 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)
7 440 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
7 380 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique
7 076 €	CPNEFP de la branche commerce de détail de l'habillement et articles textiles
6 800 €	CPNE Banque

Base légale

Date de décision	19/07/2024
Durée de l'enregistrement	2 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	19/07/2026
Date de dernière délivrance possible	19/07/2030

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2022	122	0	75 %	72 %
2021	6	0	75 %	100 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP34245

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP42347

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP34345, RNCP36443, RNCP36574, RNCP37816

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39367/>