

Designer numérique

RNCP39764 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	134f, 320, 320v
Formacode(s)	46251, 46347, 46003
Code(s) ROME	E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	31/10/2024
Date d'échéance	31/10/2026

Certificateur(s)

VIDENUM · SIRET : 51953329300055

Partenaires habilités

20 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 20 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ANAPIJ - 92100	53145866900045	Former et organiser l'évaluation
ASS DE GESTION DU CENTRE DE FORMATION D'APPRENTIS SUPERIEUR DE BOURGOGNE	50876465100024	Former et organiser l'évaluation
ASS DE GESTION DU CENTRE DE FORMATION D'APPRENTIS SUPERIEUR DE BOURGOGNE	50876465100032	Former et organiser l'évaluation
CCI FORMATION	13002948100046	Former et organiser l'évaluation
DAC ITECOM	79127226300017	Former et organiser l'évaluation
ECOLE SUPERIEURE APPLIQUEE AU DESIGN ET AU DIGITAL	85331736000016	Former et organiser l'évaluation
ECOLE SUPERIEURE DE COMMUNICATION PUBLICITE ET MARKETING DE LILLE	52401867800010	Former et organiser l'évaluation
FORMADU	85115160500058	Former et organiser l'évaluation
FORMADU	85115160500066	Former et organiser l'évaluation
FORMADU	85115160500074	Former et organiser l'évaluation

Liste complète des 20 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp39764-designer-numerique/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

L'hyper-développement des usages numériques professionnels et sociaux aujourd'hui transparait par l'essor d'une pratique davantage connectée et de plus en plus mobile. Aux technologies classiques s'ajoutent celles immersives, dites de rupture, avec l'arrivée de l'intelligence artificielle et du métavers, s'ajoutant à la réalité virtuelle et la réalité augmentée. Ces technologies peuvent se combiner pour permettre un réseau d'expériences, d'applications, d'outils et d'infrastructures numériques interconnectés, offrant ainsi aux utilisateurs une utilisation à l'infini et une interactivité en temps réel. La gamification est aujourd'hui un enjeu majeur et une valeur ajoutée pour nombreux domaines d'activités, tels que le marketing, la communication, le commerce, les activités de conseil, les activités culturelles, la formation et bien évidemment les jeux vidéos.

Le secteur du design numérique ne saurait toutefois poursuivre son développement sans tenir compte des enjeux inhérents à la responsabilité sociale et la transition écologique. L'accessibilité et l'éco-conception sont désormais au coeur de la réflexion des professionnels du secteur tant dans le processus créatif que dans celui du développement.

ACTIVITÉS VISÉES

Analyse du brief client et identification des cibles du dispositif de design numérique envisagé

Positionnement du projet de design numérique dans une optique inclusive et durable

Définition d'identité visuelle du projet de design numérique

Conception d'une prévisualisation du projet de design numérique

Réalisation de prototypes et modélisation du projet de design numérique

Production et test du projet de design numérique durable et accessible

Finalisation du projet de design numérique

Présentation et mise en situation du projet de design numérique achevé à l'équipe/directeur artistique/utilisateurs

Rendu des livrables du projet de design numérique

Elaboration d'un jeu vidéo dans ses dimensions systémique et artistique

Développement technique du jeu vidéo

Elaboration d'un projet de design animé storyboardé et illustré

Réalisation du design animé 2D/3D

Elaboration d'une communication visuelle en design numérique

Intégration de la communication visuelle dans l'architecture Web

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Réaliser une veille du secteur du design numérique en analysant les données métiers, artistiques et technologiques, en repérant les innovations, les évolutions, les tendances et la concurrence, afin d'identifier des axes créatifs actuels et anticiper les besoins futurs du marché du design numérique

Identifier, dans le brief client, et d'après la veille réalisée, la problématique et le contexte du projet de design numérique, en repérant les contraintes et caractéristiques techniques, fonctionnelles et artistiques du brief, en termes de cibles utilisateurs et de produits numériques visés afin de positionner le projet de design numérique dans son environnement et savoir répondre à la demande du client

Effectuer des recherches artistiques et techniques en réponse à une problématique identifiée, en privilégiant la diversité des options, l'efficacité, l'ergonomie, l'accessibilité, les impacts et la responsabilité éthique liés aux technologies de rupture (IA, métavers, RA/RV), pour ressortir des pistes de design numérique créatives viables et durable en lien avec le brief client

Elaborer le cahier des charges du projet de design numérique en définissant ses fonctionnalités opérationnelles et en évaluant les ressources technologiques, humaines, et financières nécessaires, pour répondre au brief client et aux attentes des utilisateurs cibles

Définir une identité de projet de design numérique innovante, en intégrant dans la démarche de création les dernières avancées technique et technologiques comme l'IA générative, afin de présenter un projet de design numérique transformatif

Déployer une démarche écoresponsable et inclusive dans le projet de design numérique, en adaptant les pistes créatives aux contraintes des supports envisagés et aux règles d'accessibilité numérique et d'éco-conception, afin de présenter un projet de design numérique durable et accessible

Présenter le projet de design numérique en réalisant des supports de visualisation schématiques et dynamiques à l'aide d'animations, afin de communiquer les idées clés et définir le dossier technique

Elaborer le dossier technique inclusif de conception du projet de design numérique en définissant les caractéristiques

du produit, les contraintes techniques, le retroplanning de conception en conséquence, afin de cadrer la production du projet de design numérique, dans un cadre éthique et accessible à tous

Modéliser le projet design numérique, en réalisant une prévisualisation interactive via des médias adéquats (infographie, animation 2D/3D, etc.) et des technologies classiques et/ou de rupture (IA, RA/RV, ...), sur des supports variés, évolutifs, ergonomiques et accessibles, afin de mettre en scène le produit à designer

Concevoir les prototypes fonctionnels et accessibles du produit de design numérique en mobilisant les technologies et les logiciels de design numérique, design visuel d'interface, en utilisant les outils de modélisation et de scénarisation d'interfaces, pour satisfaire les attentes du projet de design numérique en réponse au brief client

Créer des plans et des séquences de design animé en modélisant des décors, des personnages, des actions, etc. en 2D/3D, afin de produire des images interactives, graphiques, numériques garantissant une expérience utilisateur optimale et accessible

Développer techniquement le projet de design numérique en tenant compte des spécificités des interfaces Web, mobiles et natives, et en adoptant une logique éco-responsable et inclusive dans la production, afin de produire l'objet de design numérique finalisé éthique, durable et accessible

Contrôler l'ergonomie, la fonctionnalité et l'accessibilité du projet de design numérique en effectuant des tests de montage et des tests utilisateurs, d'après des paramètres de fonctionnalité et critères d'appréciation qualitatifs et quantitatifs, pour garantir son opérationnalité et le cas échéant, réaliser les ajustements adaptés

Ajuster les derniers paramètres du produit de design numérique en effectuant son rééquilibrage par rapport aux intentions du projet et aux résultats aux tests de montage et utilisateurs, en respectant une cohérence de forme et de composition graphique, pour livrer le produit de design numérique finalisé dans le respect du brief et en accord avec les règles d'accessibilité numériques

Organiser la présentation du projet de design numérique au travers d'un portfolio en s'appuyant sur un argumentaire et des exemples de productions concrètes d'interfaces et d'expériences utilisateurs, en justifiant son approche technique et ses partis pris créatifs de fond, forme, couleurs, thème et l'esprit artistique, pour créer l'adhésion et justifier le respect du brief client

Recueillir les avis de la cible marché du produit de design numérique finalisé, en analysant les retours suite à la présentation du produit, afin de prévoir et de procéder à l'incrémentation des fonctionnalités et besoins exprimés et ainsi rendre le produit davantage accessible et durable au travers de mises à jour éventuelles

Rédiger la documentation technique utilisateur du projet de design numérique, en fournissant un dossier complet et le produit finalisé, évolutif et déclinable, afin de rendre la cible/les utilisateurs autonomes dans l'utilisation et la prise en main du produit de design numérique

Parcours Game Design - Produire un design de jeu vidéo :

Créer un concept de jeu innovant et inclusif en cadrant les objectifs du jeu et sa mécanique globale (Game Design) via un dossier technique, afin d'offrir une expérience vidéoludique attractive, accessible, interactive et dynamique aux joueurs

Designer un concept de jeu dans une logique artistique et créative (Game Art) en créant, à l'aide d'outils numériques, des assets visuels (personnages – Character Design, environnements – Level Design, textures, etc.), en tenant compte des contraintes techniques, afin de rendre le jeu à la fois esthétique et accessible et pour l'ensemble des joueurs

Réaliser la programmation technique du jeu vidéo en veillant à ce que le développement tienne compte du cahier des charges, des bonnes pratiques de programmation, et des contraintes spécifiques au projet, afin de garantir une expérience utilisateur optimale et une performance stable sur les différentes plateformes ciblées

Procéder à la phase de debugging du jeu vidéo, en réalisant des tests, des corrections, une sécurisation, le cas échéant un équilibrage du gameplay, afin de garantir la mise à disposition d'un jeu vidéo fonctionnel et accessible

Parcours Animation 2D/3D - Produire une solution de design animé en 2D/3D :

Conceptualiser le projet de design animé en réalisant un cahier des charges sous forme de storyboard, afin de pouvoir fournir une direction créative, artistique et technique et planifier les phases de création de la solution de design animé

Esquisser un projet d'illustrations 2D/3D au format numérique sur la base du cahier des charges, en utilisant les techniques de dessins infographiques et en intégrant les nouvelles technologies comme l'IA générative, afin de créer l'ensemble des éléments permettant de produire les animations 2D/3D de la solution de design numérique animé

Produire des animations accessibles, originales et innovantes en 2D/3D, en intégrant des techniques créatives et des outils cohérents en phase avec les attendus finaux, afin de garantir la fluidité, le réalisme, la performance et l'inclusivité du design animé

Optimiser la qualité et l'accessibilité des rendus d'animation 2D/3D, en réalisant une phase de tests et de révision

dans le cadre de la production de la solution de design animé, afin de produire un contenu adapté et visuellement impactant

Parcours Webdesign - Produire une solution de communication visuelle pour le Web :

Conceptualiser le projet de communication visuelle pour le Web, en réalisant l'architecture globale de l'espace numérique accueillant la solution de design web, afin d'organiser le contenu de manière logique, accessible et intuitive pour les utilisateurs

Designer la communication visuelle pour le Web, en respectant les principes de design et l'identité visuelle conceptualisée et les principes d'accessibilité, afin de rassembler tous les éléments nécessaires à la phase d'intégration web et ainsi créer une expérience utilisateur cohérente, esthétique et inclusive qui engage les utilisateurs et facilite leur utilisation

Réaliser l'intégration web de la communication visuelle, en utilisant des techniques de développement, les pratiques assurant l'accessibilité, la performance, la créativité et la compatibilité du site, afin de rendre le produit web créatif, esthétique, fonctionnel et inclusif

Garantir la compatibilité, la fonctionnalité et l'accessibilité de la communication visuelle pour le web sur tous les appareils et pour tous les utilisateurs, en utilisant des techniques de responsive design, afin d'élargir l'audience de la communication visuelle web-designée

Blocs de compétences

RNCP39764BC01 — Analyser et positionner le projet de design numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser une veille du secteur du design numérique en analysant les données métiers, artistiques et technologiques, en repérant les innovations, les évolutions, les tendances et la concurrence, afin d'identifier des axes créatifs actuels et anticiper les besoins futurs du marché du design numérique

Identifier, dans le brief client, et d'après la veille réalisée, la problématique et le contexte du projet de design numérique, en repérant les contraintes et caractéristiques techniques, fonctionnelles et artistiques du brief, en termes de cibles utilisateurs et de produits numériques visés afin de positionner le projet de design numérique dans son environnement et savoir répondre à la demande du client

Effectuer des recherches artistiques et techniques en réponse à une problématique identifiée, en privilégiant la diversité des options, l'efficacité, l'ergonomie, l'accessibilité, les impacts et la responsabilité éthique liés aux technologies de rupture (IA, métavers, RA/RV), pour ressortir des pistes de design numérique créatives viables et durable en lien avec le brief client

Elaborer le cahier des charges du projet de design numérique en définissant ses fonctionnalités opérationnelles et en évaluant les ressources technologiques, humaines, et financières nécessaires, pour répondre au brief client et aux attentes des utilisateurs cibles

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle - Réalisation d'un cahier des charges de projet de design numérique

RNCP39764BC02 — Définir et concevoir le projet de design numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir une identité de projet de design numérique innovante, en intégrant dans la démarche de création les dernières avancées technique et technologiques comme l'IA générative, afin de présenter un projet de design numérique transformatif

Déployer une démarche écoresponsable et inclusive dans le projet de design numérique, en adaptant les pistes créatives aux contraintes des supports envisagés et aux règles d'accessibilité numérique et d'éco-conception, afin de présenter un projet de design numérique durable et accessible

Présenter le projet de design numérique en réalisant des supports de visualisation schématiques et dynamiques à l'aide d'animations, afin de communiquer les idées clés et définir le dossier technique

Elaborer le dossier technique inclusif de conception du projet de design numérique en définissant les caractéristiques du produit, les contraintes techniques, le retroplanning de conception en conséquence, afin de cadrer la production du projet de design numérique, dans un cadre éthique et accessible à tous

Modéliser le projet design numérique, en réalisant une prévisualisation interactive via des médias adéquats (infographie, animation 2D/3D, etc.) et des technologies classiques et/ou de rupture (IA, RA/RV, ...), sur des supports variés, évolutifs, ergonomiques et accessibles, afin de mettre en scène le produit à designer

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle - Dossier de conception de projet de design numérique

RNCP39764BC03 — Réaliser le projet de design numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir les prototypes fonctionnels et accessibles du produit de design numérique en mobilisant les technologies et les logiciels de design numérique, design visuel d'interface, en utilisant les outils de modélisation et de scénarisation d'interfaces, pour satisfaire les attentes du projet de design numérique en réponse au brief client

Créer des plans et des séquences de design animé en modélisant des décors, des personnages, des actions, etc. en 2D/3D, afin de produire des images interactives, graphiques, numériques garantissant une expérience utilisateur optimale et accessible

Développer techniquement le projet de design numérique en tenant compte des spécificités des interfaces Web, mobiles et natives, et en adoptant une logique éco-responsable et inclusive dans la production, afin de produire l'objet de design numérique finalisé éthique, durable et accessible

Contrôler l'ergonomie, la fonctionnalité et l'accessibilité du projet de design numérique en effectuant des tests de montage et des tests utilisateurs, d'après des paramètres de fonctionnalité et critères d'appréciation qualitatifs et quantitatifs, pour garantir son opérationnalité et le cas échéant, réaliser les ajustements adaptés

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle - Développement du projet de design numérique

RNCP39764BC04 — Finaliser et valoriser le projet de design numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Ajuster les derniers paramètres du produit de design numérique en effectuant son rééquilibrage par rapport aux intentions du projet et aux résultats aux tests de montage et utilisateurs, en respectant une cohérence de forme et de composition graphique, pour livrer le produit de design numérique finalisé dans le respect du brief et en accord avec les règles d'accessibilité numériques

Organiser la présentation du projet de design numérique au travers d'un portfolio en s'appuyant sur un argumentaire et des exemples de productions concrètes d'interfaces et d'expériences utilisateurs, en justifiant son approche technique et ses partis pris créatifs de fond, forme, couleurs, thème et l'esprit artistique, pour créer l'adhésion et justifier le respect du brief client

Recueillir les avis de la cible marché du produit de design numérique finalisé, en analysant les retours suite à la présentation du produit, afin de prévoir et de procéder à l'incrémentation des fonctionnalités et besoins exprimés et ainsi rendre le produit davantage accessible et durable au travers de mises à jour éventuelles

Rédiger la documentation technique utilisateur du projet de design numérique, en fournissant un dossier complet et le produit finalisé, évolutif et déclinable, afin de rendre la cible/les utilisateurs autonomes dans l'utilisation et la prise en main du produit de design numérique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet professionnel - Livraison d'un projet de design numérique

RNCP39764BC05 — Produire un design de jeu vidéo (spécialisation game design)

LISTE DE COMPÉTENCES

Créer un concept de jeu innovant et inclusif en cadrant les objectifs du jeu et sa mécanique globale (Game Design) via un dossier technique, afin d'offrir une expérience vidéoludique attractive, accessible, interactive et dynamique aux joueurs

Designer un concept de jeu dans une logique artistique et créative (Game Art) en créant, à l'aide d'outils numériques, des assets visuels (personnages – Character Design, environnements – Level Design, textures, etc.), en tenant compte des contraintes techniques, afin de rendre le jeu à la fois esthétique et accessible et pour l'ensemble des joueurs

Réaliser la programmation technique du jeu vidéo en veillant à ce que le développement tienne compte du cahier des charges, des bonnes pratiques de programmation, et des contraintes spécifiques au projet, afin de garantir une expérience utilisateur optimale et une performance stable sur les différentes plateformes ciblées

Procéder à la phase de debugging du jeu vidéo, en réalisant des tests, des corrections, une sécurisation, le cas échéant un équilibrage du gameplay, afin de garantir la mise à disposition d'un jeu vidéo fonctionnel et accessible

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle - Création d'un jeu vidéo

RNCP39764BC06 — Produire une solution de design animé en 2D/3D (spécialisation animation 2D/3D)

LISTE DE COMPÉTENCES

Conceptualiser le projet de design animé en réalisant un cahier des charges sous forme de storyboard, afin de pouvoir fournir une direction créative, artistique et technique et planifier les phases de création de la solution de design animé

Esquisser un projet d'illustrations 2D/3D au format numérique sur la base du cahier des charges, en utilisant les techniques de dessins infographiques et en intégrant les nouvelles technologies comme l'IA générative, afin de créer l'ensemble des éléments permettant de produire les animations 2D/3D de la solution de design numérique animé

Produire des animations accessibles, originales et innovantes en 2D/3D, en intégrant des techniques créatives et des outils cohérents en phase avec les attendus finaux, afin de garantir la fluidité, le réalisme, la performance et l'inclusivité du design animé

Optimiser la qualité et l'accessibilité des rendus d'animation 2D/3D, en réalisant une phase de tests et de révision dans le cadre de la production de la solution de design animé, afin de produire un contenu adapté et visuellement impactant

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle - Création de design animé 2D/3D

RNCP39764BC07 — Produire une solution de communication visuelle pour le Web (spécialisation webdesign)

LISTE DE COMPÉTENCES

Conceptualiser le projet de communication visuelle pour le Web, en réalisant l'architecture globale de l'espace numérique accueillant la solution de design web, afin d'organiser le contenu de manière logique, accessible et intuitive pour les utilisateurs

Designer la communication visuelle pour le Web, en respectant les principes de design et l'identité visuelle conceptualisée et les principes d'accessibilité, afin de rassembler tous les éléments nécessaires à la phase d'intégration web et ainsi créer une expérience utilisateur cohérente, esthétique et inclusive qui engage les utilisateurs et facilite leur utilisation

Réaliser l'intégration web de la communication visuelle, en utilisant des techniques de développement, les pratiques assurant l'accessibilité, la performance, la créativité et la compatibilité du site, afin de rendre le produit web créatif, esthétique, fonctionnel et inclusif

Garantir la compatibilité, la fonctionnalité et l'accessibilité de la communication visuelle pour le web sur tous les appareils et pour tous les utilisateurs, en utilisant des techniques de responsive design, afin d'élargir l'audience de la communication visuelle web-designée

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle - Création d'une communication visuelle Webdesign

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Toute structure désirant créer une expérience centrée sur le design et les utilisateurs : entreprise industrielle, commerciale ou de services, bureau intégré à une entreprise, service de recherche et développement, agences de communication, studios ou ateliers de design digital (services de communication intégrés dans le public, privé, le secteur associatif, etc.), agences de publicité et de production audiovisuelle, agence de design de produits, design de service, activité indépendante...

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Spécialisation Jeu vidéo :

Designer de Jeu Vidéo / Game Designer

Artiste de Jeu vidéo / Game Artist

Développeur jeux vidéo / Game Programmer

Testeur QA Jeu vidéo

Spécialisation Animation 2D/3D :

Graphiste d'animation

Artiste d'Animation 2D/3D

Motion Graphic Designer 2D/3D
Dessinateur infographiste
Illustrateur numérique
Spécialisation Webdesign :
Responsable / Chef de projet Web & digital
Développeur applications
Graphiste / Designer Web
Chargé de communication visuelle pour le Web
UX/UI designer

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

La profession n'est pas régie par une réglementation. Le designer numérique respecte cependant le droit applicable au numérique (traitement de données, respect de la vie privée, RGPD, déclarations CNIL, propriété intellectuelle, RGAA, RGSN...).

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 L'ENTRÉE EN FORMATION

Pour une admission en 1ère année : être titulaire d'une certification de niveau 4

Pour une admission en 2ème année : avoir validé une première année d'enseignement supérieure dans le domaine du design numérique

Pour une admission en 3ème année : être titulaire d'une certification de niveau 5 et/ou avoir validé deux premières années d'enseignement supérieur dans le domaine du design numérique

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Avoir réalisé une période d'activité en entreprise (stage, apprentissage, période de professionnalisation) d'une durée minimum de 90 jours.

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

Le jury de certification est composé de 5 membres, dont 60% de professionnels du secteur :

- 3 professionnels du secteur, non intervenants dans l'établissement, dont l'un est président du jury
- 2 représentants de l'organisme certificateur

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	9 410 €
Selon la branche	6 000 € – 9 410 €
Prise en charge	Branches concernées
9 410 €	Valeur par défaut · 199 branches
7 604 €	CPNEFP des commerces et services de l'audiovisuel, de l'électronique et de l'équipement ménager, CPNEFP du Négoce de l'ameublement
7 000 €	CPNE chimie, CPNEFP de l'enseignement privé indépendant
9 376 €	CPNE Travail Temporaire
8 675 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat
8 500 €	CPNE de l'immobilier
8 307 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique
8 207 €	CPNEF de la Publicité
7 702 €	CPNEFP Commerce à distance
7 500 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)
7 076 €	CPNEFP de la branche commerce de détail de l'habillement et articles textiles
6 500 €	CPNE du Commerce de détail et de gros à prédominance alimentaire
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	31/10/2024
Durée de l'enregistrement	2 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	31/10/2026
Date de dernière délivrance possible	31/10/2030

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2022	204	0	73 %	53 %
2021	124	0	58 %	45 %
2020	78	0	81 %	49 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP36443

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP34345, RNCP36443, RNCP37808

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

Game Design

Animation 2D/3D

Web Design

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39764/>

Où se former

Formations référencées	2
Organismes	2
Régions couvertes	1
Prix indicatif	8 550 € – 14 000 €

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

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	11
Organismes gestionnaires (CFA)	10
Organismes formateurs	8
Régions couvertes	6
Départements couverts	7
Organismes certifiés Qualiopi	8
Sessions	de 09/2025 à 10/2029

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	69
Parcours menés à terme	69
Taux d'achèvement	100 %
Période	09/2025 – 07/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	91
Montant total engagé	1 184 200 €
Coût moyen par dossier	13 013 €
Durée moyenne	274 h
Période	07/2025 – 03/2026

OPCO	86 %
France compétences	13 %
Reste à charge titulaire	0 %

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