

UX/UI Designer

RNCP40917 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	46370, 46372, 46347
Code(s) ROME	E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	25/06/2025
Date d'échéance	25/06/2030

Certificateur(s)

OPENCLASSROOMS · SIRET : 49386136300080

OPENCLASSROOMS · SIRET : 49386136300098

Partenaires habilités

1 organisme habilité, d'après la liste publiée par France compétences : 1 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
OPENCLASSROOMS	49386136300098	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

L'UX/UI Designer conçoit des produits et services numériques centrés sur l'utilisateur, en conciliant exigences esthétiques, ergonomiques et fonctionnelles. À travers une démarche itérative, il intervient tout au long du cycle de vie d'un projet numérique, depuis l'analyse des besoins jusqu'à l'optimisation de l'expérience utilisateur. En mobilisant des méthodes issues de l'UX design (recherche utilisateur, parcours, tests) et de l'UI design (maquettes, design systems, accessibilité), ce professionnel conçoit des interfaces fluides, intuitives et inclusives, dans le respect des réglementations, des normes et des bonnes pratiques en vigueur (RGAA, RGPD, RGESN, etc.).

Dans un contexte marqué par la transformation numérique, l'essor des technologies immersives, de l'intelligence artificielle et du design data-driven, le métier d'UX/UI Designer évolue vers un rôle stratégique au sein des organisations. Les exigences croissantes en matière d'accessibilité, de sobriété numérique et de protection des données imposent une veille constante et une adaptation continue. La certification vise à professionnaliser des profils polyvalents capables d'articuler créativité, maîtrise technique, compréhension des enjeux utilisateurs et culture produit, en collaboration étroite avec les développeurs, product owners et autres parties prenantes.

ACTIVITÉS VISÉES

Analyse des besoins utilisateurs (découverte du client / problématique UX, exploration UX, idéation, plan de conception et stratégie UX)

Conception de l'expérience utilisateur et de l'interface utilisateur

- :
- Conception de l'expérience utilisateur (architecture de l'information, flux utilisateurs, prototypage, test / itération, design d'interaction)
 - Conception de l'interface utilisateur (éléments visuels, composants UI, documentation UI)

Audit et optimisation d'une expérience utilisateur

Collaboration au développement d'un produit/service numérique (échanges, reporting, accompagnement au changement, veille UX/UI)

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Recueillir les besoins des clients, internes et/ou externes, en termes UX, lors d'un échange et/ou à partir d'une documentation (ex : appel d'offres), puis les analyser afin d'identifier le contexte (entres autres parties prenantes, utilisateurs cibles, besoins spécifiques liés à l'accessibilité), les enjeux et de déterminer les objectifs visés (utilisateurs et business), les résultats attendus (en termes de KPIs ou d'indicateurs de réussite) ainsi que les éventuelles contraintes (entres autres juridiques, budgétaires, techniques). Formaliser le périmètre du projet sous un format adapté (ex : via une note de cadrage, brief).

Organiser / planifier une démarche UX afin de répondre aux besoins identifiés :

- Définir / clarifier les rôles / les responsabilités des différents acteurs / parties prenantes (dont celui de l'UX/UI designer).
- Définir les étapes du projet (dont fréquence / modalités de communication) et le calendrier associé.
- Déterminer les ressources nécessaires (efforts).
- Déterminer les livrables attendus.

Présenter l'offre de service UX (et sa plus value) dans un objectif de validation auprès des parties prenantes, ajuster si besoin.

Identifier les concurrents directs et/ou indirects, collecter les données liées aux aspects UX/UI à explorer (ex : via l'analyse des interfaces concurrentes, l'analyse de parcours utilisateurs, les retours utilisateurs) puis les analyser afin de déterminer des opportunités, de s'inspirer des bonnes pratiques et d'identifier des points de différenciation.

Recruter un public cible, collecter les données utilisateur selon une méthodologie préalablement définie puis les analyser afin de déterminer avec précision les besoins, les motivations et les comportements utilisateurs ainsi que les insights clés.

Consolider / structurer l'ensemble des données collectées à l'aide des outils de visualisation adaptés (ex : cartes d'empathie, personas, scénarios d'usage, user journeys, cartes de chaleur) afin de bénéficier d'une vision organisée des besoins utilisateurs (y compris ceux des personnes en situation de handicap) et de les communiquer auprès des parties prenantes. Émettre des recommandations UX/UI.

Sélectionner une méthode d'idéation puis la mettre en œuvre afin de générer et d'explorer un maximum d'idées et in fine identifier / valider un concept ou une solution innovante centrée sur les utilisateurs. Rendre compte des idées / solutions sous un format adapté (ex : CR, liste d'idées, expérience map, scénario d'usage).

Déterminer et décrire une méthodologie (étapes, outils, livrables, KPIs, ...), dans le respect des réglementations / normes / bonnes pratiques en vigueur, adaptée aux objectifs, au budget / ressources disponibles et au type de produit / service numérique afin de concevoir la ou les solutions UX/UI.

Présenter / argumenter / justifier la stratégie UX auprès des parties prenantes dans un objectif de partage et de validation.

Identifier (ou prioriser) les fonctionnalités à créer puis en décrire le comportement ainsi que les contenus afin de proposer un produit ou un service numérique répondant aux besoins utilisateurs et business (dont l'accessibilité).

Définir, concevoir et représenter l'architecture de l'information, dans le respect des réglementations, des normes et des bonnes pratiques UX, à l'aide des techniques (ex : esquisse, croquis, maquette filaire) et outils de conception adaptés afin d'avoir une vision globale des interfaces du produit ou du service numérique et de son système de navigation (menu, chemin de navigation).

Identifier et analyser les parcours (critiques et variations) possibles de l'utilisateur (intégrant les personnes en situation de handicap), et décrire ses interactions avec l'interface, à l'aide des méthodes et outils de conception adaptés afin d'identifier les points de décision accessibles dans le parcours utilisateur.

Établir une version préliminaire du produit ou du service numérique, dans le respect des réglementations, des normes et des bonnes pratiques UX, à l'aide des techniques et outils de conception adaptés, afin de simuler la navigation, les interactions et le flux global de l'expérience utilisateur.

Définir un protocole et réaliser des tests auprès d'utilisateurs (y compris ceux qui sont en situation de handicap), à l'aide des méthodes et outils adaptés puis analyser les résultats afin d'identifier les éventuelles problématiques et axes d'amélioration. Ajuster en conséquence et poursuivre les itérations jusqu'à l'obtention d'une architecture de l'information optimale.

Documenter la conception UX, à l'aide des outils (logiciels) adaptés et la présenter sous un format adapté auprès des

parties prenantes dans un objectif de partage et de validation.

Définir les éléments de base relatifs à l'apparence de l'interface graphique afin d'adapter l'identité visuelle de l'organisation aux spécificités numériques et de garantir une expérience utilisateur cohérente, accessible et agréable sur les supports numériques. Ajuster en conséquence la charte graphique.

Identifier et caractériser les composants UI nécessaires au produit ou au service numérique ainsi que leurs comportements (ex : normal, survol), à partir du design system de l'organisation et dans le respect des contraintes techniques, des réglementations / normes et bonnes pratiques UX/UI en vigueur

afin de concevoir une interface maintenable, cohérente et flexible. Ajuster ou bien ajouter des variables (tokens) si besoin dans le design system afin de modifier au besoin l'apparence et le comportement des composants de l'interface utilisateur.

Représenter une interface utilisateur (template), dans le respect de la charte graphique, à l'aide des supports et des logiciels de conception adaptés, avec ou sans les bibliothèques à disposition, afin de visualiser l'aspect final des interfaces et de tester / d'évaluer et d'améliorer l'interface (éléments visuels, interactions et animations) avant la phase de développement.

Recenser, caractériser et ordonnancer les différents éléments visuels, d'interaction et d'animation sous la forme d'une collection de composants, à l'aide d'outils adaptés afin de disposer de kits UI réutilisables. Maintenir la collection à jour, la faire évoluer au regard des retours des utilisateurs.

Présenter le design d'interface

selon un format adapté (ex : mock up) auprès des parties prenantes dans un objectif de partage / de validation.

Organiser / planifier un audit afin d'évaluer l'expérience utilisateur selon des critères / indicateurs définis et en cohérence avec les réglementations / les normes / les bonnes pratiques en vigueur en termes d'UX / UI :

- Définir les objectifs, la portée.
- Définir la méthodologie.
- Définir les dimensions à observer et les indicateurs associés : esthétisme, performance, accessibilité ...

Identifier, collecter les données disponibles sur le produit ou le service numérique existant, à l'aide des méthodes adaptées (ex : analyse des données d'utilisation, analyse heuristique), puis les analyser selon des critères d'évaluation portant sur l'ergonomie, la performance, l'accessibilité, la clarté du contenu, et la satisfaction de l'utilisateur afin d'identifier les points forts / les axes d'amélioration de l'expérience utilisateur et de déterminer les éventuelles problématiques.

Élaborer des recommandations UX/UI et définir des solutions concrètes afin de pallier aux problèmes rencontrés. Si besoin les prioriser.

Établir et formaliser les résultats de l'audit dans un objectif de traçabilité. Le présenter aux différentes parties prenantes.

Définir / mettre en œuvre un plan d'actions afin de lancer / suivre les évolutions à apporter.

Présenter / expliquer - au fil de l'eau - les choix de conception (les spécifications techniques détaillées UX/UI) aux équipes en charge du développement du produit ou du service numérique afin d'échanger sur leur faisabilité technique / d'ajuster si besoin et in fine d'assurer la cohérence et la qualité du produit ou du service numérique.

Transmettre auprès des différentes parties prenantes et au fil de l'eau, les informations clés sur le projet UX/UI dans un objectif de partage ou de validation.

Identifier et mettre en place des solutions visant à faciliter l'utilisation / l'exploitation des produits ou services numériques par les utilisateurs : conception de guides, de tutoriels, de vidéos ; création de supports de formation ; animation d'atelier de démonstration...

Structurer et mettre en œuvre une veille ou bien une recherche ponctuelle ciblée, afin de collecter des données sur une thématique déterminée ou en réponse à une problématique donnée.

Analyser les données issues de la veille ou bien de la recherche ciblée, afin d'identifier les tendances, les opportunités, les évolutions en lien avec son domaine d'activité ou bien apporter un éclairage sur un sujet donné.

Diffuser les informations sous un format adapté et auprès d'un public élargi (dont les personnes en situation de handicap) dans un objectif de partage.

Blocs de compétences

RNCP40917BC01 — Analyser les besoins en termes d'expérience utilisateur

LISTE DE COMPÉTENCES

Recueillir les besoins des clients, internes et/ou externes, en termes UX, lors d'un échange et/ou à partir d'une documentation (ex : appel d'offres), puis les analyser afin d'identifier le contexte (entres autres parties prenantes, utilisateurs cibles, besoins spécifiques liés à l'accessibilité), les enjeux et de déterminer les objectifs visés (utilisateurs et business), les résultats attendus (en termes de KPIs ou d'indicateurs de réussite) ainsi que les éventuelles contraintes (entres autres juridiques, budgétaires, techniques). Formaliser le périmètre du projet sous un format adapté (ex : via une note de cadrage, brief).

Organiser / planifier une démarche UX afin de répondre aux besoins identifiés :

- Définir / clarifier les rôles / les responsabilités des différents acteurs / parties prenantes (dont celui de l'UX/UI designer).
- Définir les étapes du projet (dont fréquence / modalités de communication) et le calendrier associé.
- Déterminer les ressources nécessaires (efforts).
- Déterminer les livrables attendus.

Présenter l'offre de service UX (et sa plus value) dans un objectif de validation auprès des parties prenantes, ajuster si besoin.

Identifier les concurrents directs et/ou indirects, collecter les données liées aux aspects UX/UI à explorer (ex : via l'analyse des interfaces concurrentes, l'analyse de parcours utilisateurs, les retours utilisateurs) puis les analyser afin de déterminer des opportunités, de s'inspirer des bonnes pratiques et d'identifier des points de différenciation.

"Recruter" un public cible, collecter les données utilisateur selon une méthodologie préalablement définie puis les analyser afin de déterminer avec précision les besoins, les motivations et les comportements utilisateurs ainsi que les insights clés.

Consolider / structurer l'ensemble des données collectées à l'aide des outils de visualisation adaptés (ex : cartes d'empathie, personas, scénarios d'usage, user journeys, cartes de chaleur) afin de bénéficier d'une vision organisée des besoins utilisateurs (y compris ceux des personnes en situation de handicap) et de les communiquer auprès des parties prenantes. Émettre des recommandations UX/UI.

Sélectionner une méthode d'idéation puis la mettre en œuvre afin de générer et d'explorer un maximum d'idées et in fine identifier / valider un concept ou une solution innovante centrée sur les utilisateurs. Rendre compte des idées / solutions sous un format adapté (ex : CR, liste d'idées, expérience map, scénario d'usage).

Déterminer et décrire une méthodologie (étapes, outils, livrables, KPIs, ...), dans le respect des réglementations / normes / bonnes pratiques en vigueur, adaptée aux objectifs, au budget / ressources disponibles et au type de produit / service numérique afin de concevoir la ou les solutions UX/UI.

Présenter / argumenter / justifier la stratégie UX auprès des parties prenantes dans un objectif de partage et de validation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projets (mises en situation professionnelle réelles ou reconstituées, cas pratiques) - Soutenances orales

RNCP40917BC02 — Concevoir une expérience utilisateur

LISTE DE COMPÉTENCES

Identifier (ou prioriser) les fonctionnalités à créer puis en décrire le comportement ainsi que les contenus afin de proposer un produit ou un service numérique répondant aux besoins utilisateurs et business (dont l'accessibilité).

Définir, concevoir et représenter l'architecture de l'information, dans le respect des réglementations, des normes et des bonnes pratiques UX, à l'aide des techniques (ex : esquisse, croquis, maquette filaire) et outils de conception adaptés afin d'avoir une vision globale des interfaces du produit ou du service numérique et de son système de navigation (menu, chemin de navigation).

Identifier et analyser les parcours (critiques et variations) possibles de l'utilisateur (intégrant les personnes en situation de handicap), et décrire ses interactions avec l'interface, à l'aide des méthodes et outils de conception adaptés afin d'identifier les points de décision accessibles dans le parcours utilisateur.

Établir une version préliminaire du produit ou du service numérique, dans le respect des réglementations, des normes et des bonnes pratiques UX, à l'aide des techniques et outils de conception adaptés, afin de simuler la navigation, les interactions et le flux global de l'expérience utilisateur.

Définir un protocole et réaliser des tests auprès d'utilisateurs (y compris ceux qui sont en situation de handicap), à l'aide des méthodes et outils adaptés puis analyser les résultats afin d'identifier les éventuelles problématiques et

axes d'amélioration. Ajuster en conséquence et poursuivre les itérations jusqu'à l'obtention d'une architecture de l'information optimale.

Documenter la conception UX, à l'aide des outils (logiciels) adaptés et la présenter sous un format adapté auprès des parties prenantes dans un objectif de partage et de validation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projets (mises en situation professionnelle réelles ou reconstituées, cas pratiques) - Soutenances orales

RNCP40917BC03 — Concevoir une interface utilisateur

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir les éléments de base relatifs à l'apparence de l'interface graphique afin d'adapter l'identité visuelle de l'organisation aux spécificités numériques et de garantir une expérience utilisateur cohérente, accessible et agréable sur les supports numériques. Ajuster en conséquence la charte graphique.

Identifier et caractériser les composants UI nécessaires au produit ou au service numérique ainsi que leurs comportements (ex : normal, survol), à partir du design system de l'organisation et dans le respect des contraintes techniques, des réglementations / normes et bonnes pratiques UX/UI en vigueur

afin de concevoir une interface maintenable, cohérente et flexible. Ajuster ou bien ajouter des variables (tokens) si besoin dans le design system afin de modifier au besoin l'apparence et le comportement des composants de l'interface utilisateur.

Représenter une interface utilisateur (template), dans le respect de la charte graphique, à l'aide des supports et des logiciels de conception adaptés, avec ou sans les bibliothèques à disposition, afin de visualiser l'aspect final des interfaces et de tester / d'évaluer et d'améliorer l'interface (éléments visuels, interactions et animations) avant la phase de développement.

Recenser, caractériser et ordonnancer les différents éléments visuels, d'interaction et d'animation sous la forme d'une collection de composants, à l'aide d'outils adaptés afin de disposer de kits UI réutilisables. Maintenir la collection à jour, la faire évoluer au regard des retours des utilisateurs.

Présenter le design d'interface

selon un format adapté (ex : mock up) auprès des parties prenantes dans un objectif de partage / de validation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projets (mises en situation professionnelle réelles ou reconstituées, cas pratiques) - Soutenances orales

RNCP40917BC04 — Auditer et optimiser une expérience utilisateur

LISTE DE COMPÉTENCES

Organiser / planifier un audit afin d'évaluer l'expérience utilisateur selon des critères / indicateurs définis et en cohérence avec les réglementations / les normes / les bonnes pratiques en vigueur en termes d'UX / UI :

- Définir les objectifs, la portée.
- Définir la méthodologie.
- Définir les dimensions à observer et les indicateurs associés : esthétisme, performance, accessibilité ...

Identifier, collecter les données disponibles sur le produit ou le service numérique existant, à l'aide des méthodes adaptées (ex : analyse des données d'utilisation, analyse heuristique), puis les analyser selon des critères d'évaluation portant sur l'ergonomie, la performance, l'accessibilité, la clarté du contenu, et la satisfaction de l'utilisateur afin d'identifier les points forts / les axes d'amélioration de l'expérience utilisateur et de déterminer les éventuelles problématiques.

Élaborer des recommandations UX/UI et définir des solutions concrètes afin de pallier aux problèmes rencontrés. Si besoin les prioriser.

Établir et formaliser les résultats de l'audit dans un objectif de traçabilité. Le présenter aux différentes parties prenantes.

Définir / mettre en œuvre un plan d'actions afin de lancer / suivre les évolutions à apporter.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projets (mises en situation professionnelle réelles ou reconstituées, cas pratiques) - Soutenances orales

RNCP40917BC05 — Collaborer au développement d'un produit ou d'un service numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Présenter / expliquer - au fil de l'eau - les choix de conception (les spécifications techniques détaillées UX/UI) aux équipes en charge du développement du produit ou du service numérique afin d'échanger sur leur faisabilité

technique / d'ajuster si besoin et in fine d'assurer la cohérence et la qualité du produit ou du service numérique.

Transmettre auprès des différentes parties prenantes et au fil de l'eau, les informations clés sur le projet UX/UI dans un objectif de partage ou de validation.

Identifier et mettre en place des solutions visant à faciliter l'utilisation / l'exploitation des produits ou services numériques par les utilisateurs : conception de guides, de tutoriels, de vidéos ; création de supports de formation ; animation d'atelier de démonstration...

Structurer et mettre en œuvre une veille ou bien une recherche ponctuelle ciblée, afin de collecter des données sur une thématique déterminée ou en réponse à une problématique donnée.

Analyser les données issues de la veille ou bien de la recherche ciblée, afin d'identifier les tendances, les opportunités, les évolutions en lien avec son domaine d'activité ou bien apporter un éclairage sur un sujet donné.

Diffuser les informations sous un format adapté et auprès d'un public élargi (dont les personnes en situation de handicap) dans un objectif de partage.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projets (mises en situation professionnelle réelles ou reconstituées, cas pratiques) - Soutenances orales

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Tous secteurs d'activité.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- UX designer
- UI designer
- UX/UI designer
- UX manager
- UX architect
- Lead UX / Lead UX designer
- Chef de projet UX
- Expert UX
- UX researcher
- UX strategist
- Consultant UX
- Designer / Concepteur d'expérience utilisateur
- Designer d'interaction / Designer d'interactivité
- Ergonome / Web-ergonome / UX Ergonome
- Product designer
- Web designer
- Graphiste web / internet

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

La profession n'est pas réglementée. Toutefois, l'UX/UI designer va appliquer / respecter les réglementations (principalement en lien avec le droit numérique, comme le RGPD et l'accessibilité numérique comme le RGAA) ainsi que les normes (ex : Référentiel Général d'Écoconception de Services Numériques (RGESN)) et les bonnes pratiques UX/UI en vigueur (ex : User Centered Design, principes d'utilisabilité et d'ergonomie).

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

Être titulaire d'une certification professionnelle de niveau 5 (ou équivalent) dans le domaine des technologies de l'information et communication, arts ;

Ou, être titulaire du baccalauréat ou d'une certification professionnelle de niveau 4 (ou équivalent) avec une expérience professionnelle d'au moins 2 ans dans le domaine du digital (ex : gestion de projet web ; design/graphisme ; communication/webmarketing / développement).

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

Le jury de délivrance de la certification est composé du responsable pédagogique de la filière et deux professionnels du métier visé extérieurs à l'organisme.

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	7 945 €
Selon la branche	6 000 € – 9 475 €
Prise en charge	Branches concernées
7 945 €	Valeur par défaut · 190 branches
7 923 €	CPNE FP Branche des magasins du Bricolage, CPNEFP Commerce succursaliste de la Chaussure, CPNEFP Commerce à distance, CPNEFP Grands Magasins/ Magasins Populaires, CPNEFP Import-Export
9 475 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil, CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF de la Publicité, CPNEF de la presse et des agences de presse
8 400 €	CPNEFP de l'habillement, mercerie, chaussure et jouet
8 255 €	CPNEFP Professions de la Photographie
8 151 €	CPNE de la branche de la Distribution Directe
8 134 €	CPNE FP Commerce de Détail de l'Horlogerie Bijouterie
7 967 €	CPNEFP de la branche des entreprises du bureau et du numérique (commerces et services)
7 500 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)
7 220 €	CPNEFP de la Branche des Caisses régionales de Crédit Agricole et autres organismes
7 124 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	25/06/2025
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	25/06/2030
Date de dernière délivrance possible	25/06/2034

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	33	0	79 %	—
2022	46	0	97 %	92 %
2021	33	0	81 %	67 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP36903

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)
RNCP36289, RNCP36903

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://openclassrooms.com/fr/paths/778-ux-designer>

Fiche officielle (France Compétences)
<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40917/>

Où se former

Formations référencées	2
Organismes	1
Régions couvertes	0
Prix indicatif	4 320 € – 8 640 €

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

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	1
Organismes gestionnaires (CFA)	1
Organismes formateurs	1
Régions couvertes	1
Départements couverts	1
Organismes certifiés Qualiopi	1

Formations à distance	1
Sessions	de 09/2025 à 06/2032

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	37
Parcours menés à terme	4
Taux d'achèvement	11 %
Période	11/2025 – 09/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	36
Montant total engagé	152 620 €
Coût moyen par dossier	4 239 €
Durée moyenne	806 h
Période	10/2025 – 08/2026
France compétences	57 %
France Travail	26 %
Reste à charge titulaire	17 %

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