

Product designer

RNCP41415 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	31090, 46347
Code(s) ROME	E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	27/10/2025
Date d'échéance	27/10/2027

Certificateur(s)

THEDESIGNCREW · SIRET : 84177461500014

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le Product Designer conçoit des produits digitaux et travaille sur toute la chaîne de conception du produit, de la recherche du besoin à la conception des interfaces, en prenant en compte les attentes utilisateurs, les différentes contraintes associées et les objectifs business.

Sa mission consiste à concevoir la solution digitale la plus pertinente possible (application mobile / site internet), en lien avec les besoins et motivations des utilisateurs.

Les tendances actuelles du marché de l'emploi sont fortement impactées par les nouvelles technologies :

- Accélération de l'usage des outils digitaux au sein des organisations
- Hyper-croissance des réseaux sociaux professionnels
- Accélération du développement de nouvelles technologies : blockchain, IoT, intelligence artificielle, 5G...
- Intégration de la donnée dans les organisations et fonctions de l'entreprise

ACTIVITÉS VISÉES

Cadrer le protocole de recherche utilisateur

Collecte des données utilisateurs qualitatives

Analyse des informations collectées et définition de la problématique utilisateur à résoudre

Restitution, présentation et validation de la problématique à résoudre

Audit complet du parcours utilisateur sur le produit existant

Agrégation d'informations et d'inspirations design UX et UI

Mise en place d'ateliers d'idéations

Définition des scénarios d'usage et conceptualisation des écrans principaux de la fonctionnalité

Intégrer la notion d'accessibilité (WCAG) aux personnes en situation de handicap

Réalisation des interfaces digitales en haute fidélité

Prototypage interactif et animé de la solution digital

Préparer et mener des tests utilisateur pour collecter des retours qualitatifs

Analyser les retours collectés et définir des axes d'amélioration prioritaires

Identifier les contraintes de faisabilité techniques de la solution pour préparer son implémentation

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Définir un plan d'action et identifier la finalité du projet Digital en utilisant la méthode du Double Diamant et en formulant des objectifs clairs et précis afin de planifier la feuille de route du projet de recherche

Définir le panel utilisateur en adéquation avec la méthode exploratoire adaptée au projet Digital afin de s'assurer de collecter des données pertinentes en lien avec nos objectifs d'apprentissage

Définir des questions liées aux objectifs de recherche, en structurant une trame d'entretien chronologique et en tenant compte des éventuelles situations de handicap des personnes interviewées, afin de guider les participants

Piloter un entretien utilisateur en adaptant sa communication à son interlocuteur, en tenant compte d'une éventuelle situation de handicap et en présentant le cadre et les objectifs afin de recueillir ses besoins, ressentis et motivations

Retranscrire de manière exhaustive les échanges avec les personnes interviewées, en réalisant une prise de notes fidèle et liée au guide d'entretien, afin d'identifier les besoins réels des utilisateurs

Analyser la matière brute collectée au cours des entretiens utilisateurs, en réalisant un rapport de recherche, afin d'identifier la cible utilisateur (personas), de définir les usages et de déceler les points de frictions et opportunités

Formuler la problématique précise à résoudre, en rédigeant une synthèse, en utilisant la méthode "How Might We" et en définissant des critères de succès afin de s'assurer de répondre aux besoins utilisateurs et aux objectifs business du projet Digital

Présenter la problématique choisie et les critères de succès définis aux clients ou parties prenantes, en construisant un support de présentation argumenté et synthétique afin d'aligner l'ensemble des équipes sur la direction à prendre pour le projet Digital

Analyser la solution produit existante, en ayant défini un plan d'audit, en se basant sur des critères d'utilisabilité reconnus et en intégrant la notion d'accessibilité (WCAG) aux personnes en situation de handicap, afin de proposer des améliorations sur le parcours utilisateur

Réaliser un benchmark des solutions existantes, en ayant défini un périmètre d'inspiration et en analysant les applications concurrentes afin de s'imprégner de l'environnement produit et nourrir sa réflexion pour ses recommandations

Préparer des ateliers en identifiant les participants à inclure dans les sessions, la méthode et les outils et la durée pour s'assurer de l'efficacité de l'atelier pour la co-construction

Animer des ateliers d'idéations, en utilisant les méthodologies "Crazy 8s", "Mind Map" et "Storyboards", afin de générer et d'explorer un maximum de concepts potentiels

Réaliser une cartographie des différentes étapes du parcours utilisateur, de façon granulaire, afin d'avoir une vision d'ensemble de la solution d'un point de vue faisabilité et d'identifier les points de blocage éventuels

Évaluer la faisabilité technique de la solution en réalisant une maquette en basse fidélité (autrement appelés "wireframes"), en respectant les codes en terme d'architecture de l'information et les règles d'utilisations des composants des différents OS afin d'estimer le temps nécessaire à la conception en haute fidélité

Concevoir une expérience utilisateur et l'ergonomie associée pour rendre le produit digital accessibles aux personnes en situation de handicap

Concevoir l'ensemble des éléments graphiques (typographie, couleur, illustration et iconographie, espacement, mise en page, affordance, boutons d'action), en respectant la charte graphique du produit digital, afin de réaliser des interfaces cohérentes et structurées

Réaliser la librairie de composants (appelée UI Kit ou Design System), en utilisant le concept "d'atomic design", afin de structurer les éléments graphiques et d'assurer une homogénéité dans la conception du produit

Concevoir des interfaces, à travers des outils de conception, afin de conceptualiser la solution digitale de manière aboutie

Concevoir un prototype de la solution digitale, à travers des outils de conception, en incluant des transitions et des animations afin de lier toutes les étapes de l'expérience utilisateur en un parcours fluide et fonctionnel

Rédiger et structurer un guide de test chronologique, en définissant des objectifs d'apprentissage et une méthodologie de test, afin de s'assurer de collecter l'ensemble des données nécessaires, factuelles et objectives à l'amélioration de la solution digitale

Mener une session de test utilisateur, en appliquant les règles de modération et en évitant les différents biais afin de collecter les retours utilisateurs les plus fiables et exploitables possibles, en lien avec les objectifs d'apprentissage définis

Réaliser un rapport de test en analysant les données utilisateurs qualitatives collectées suite aux sessions de test afin de définir les axes d'amélioration du parcours utilisateur

Partager des recommandations précises d'itérations avec les parties prenantes afin d'améliorer la qualité de la solution finale qui sera implémentée par les équipes techniques

Définir le périmètre fonctionnel de la solution digitale conçue, en identifiant les contraintes de faisabilité techniques en lien avec les Développeurs, pour planifier le calendrier d'implémentation et de mise en production

Blocs de compétences

RNCP41415BC01 — Identifier et prioriser les problèmes utilisateurs à résoudre dans le cadre de la création ou l'amélioration d'un produit Digital

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir un plan d'action et identifier la finalité du projet Digital en utilisant la méthode du Double Diamant et en formulant des objectifs clairs et précis afin de planifier la feuille de route du projet de recherche

Définir le panel utilisateur en adéquation avec la méthode exploratoire adaptée au projet Digital afin de s'assurer de collecter des données pertinentes en lien avec nos objectifs d'apprentissage

Définir des questions liées aux objectifs de recherche, en structurant une trame d'entretien chronologique et en tenant compte des éventuelles situations de handicap des personnes interviewées, afin de guider les participants

Piloter un entretien utilisateur en adaptant sa communication à son interlocuteur, en tenant compte d'une éventuelle situation de handicap et en présentant le cadre et les objectifs afin de recueillir ses besoins, ressentis et motivations

Retranscrire de manière exhaustive les échanges avec les personnes interviewées, en réalisant une prise de notes fidèle et liée au guide d'entretien, afin d'identifier les besoins réels des utilisateurs

Analyser la matière brute collectée au cours des entretiens utilisateurs, en réalisant un rapport de recherche, afin d'identifier la cible utilisateur (personas), de définir les usages et de déceler les points de frictions et opportunités

Formuler la problématique précise à résoudre, en rédigeant une synthèse, en utilisant la méthode "How Might We" et en définissant des critères de succès afin de s'assurer de répondre aux besoins utilisateurs et aux objectifs business du projet Digital

Présenter la problématique choisie et les critères de succès définis aux clients ou parties prenantes, en construisant un support de présentation argumenté et synthétique afin d'aligner l'ensemble des équipes sur la direction à prendre pour le projet Digital

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Étude de cas sur la base d'une situation réelle.

Soutenance orale en présentiel

RNCP41415BC02 — Définir le concept Digital qui répond aux besoins utilisateurs et aux objectifs définis

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser la solution produit existante, en ayant défini un plan d'audit, en se basant sur des critères d'utilisabilité reconnus et en intégrant la notion d'accessibilité (WCAG) aux personnes en situation de handicap, afin de proposer des améliorations sur le parcours utilisateur

Réaliser un benchmark des solutions existantes, en ayant défini un périmètre d'inspiration et en analysant les applications concurrentes afin de s'imprégner de l'environnement produit et nourrir sa réflexion pour ses recommandations

Préparer des ateliers en identifiant les participants à inclure dans les sessions, la méthode et les outils et la durée pour s'assurer de l'efficacité de l'atelier pour la co-construction

Animer des ateliers d'idéations, en utilisant les méthodologies "Crazy 8s", "Mind Map" et "Storyboards", afin de générer et d'explorer un maximum de concepts potentiels

Réaliser une cartographie des différentes étapes du parcours utilisateur, de façon granulaire, afin d'avoir une vision d'ensemble de la solution d'un point de vue faisabilité et d'identifier les points de blocage éventuels

Évaluer la faisabilité technique de la solution en réalisant une maquette en basse fidélité (autrement appelés "wireframes"), en respectant les codes en terme d'architecture de l'information et les règles d'utilisations des composants des différents OS afin d'estimer le temps nécessaire à la conception en haute fidélité

Concevoir une expérience utilisateur et l'ergonomie associée pour rendre le produit digital accessibles aux personnes en situation de handicap

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Étude de cas sur la base d'une situation réelle.

soutenance orale en présentiel,

RNCP41415BC03 — Traduire le concept Digital en interface utilisateur et préparer la mise en production

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir l'ensemble des éléments graphiques (typographie, couleur, illustration et iconographie, espacement, mise en page, affordance, boutons d'action), en respectant la charte graphique du produit digital, afin de réaliser des interfaces cohérentes et structurées

Réaliser la librairie de composants (appelée UI Kit ou Design System), en utilisant le concept "d'atomic design", afin de structurer les éléments graphiques et d'assurer une homogénéité dans la conception du produit

Concevoir des interfaces, à travers des outils de conception, afin de conceptualiser la solution digitale de manière aboutie

Concevoir un prototype de la solution digitale, à travers des outils de conception, en incluant des transitions et des animations afin de lier toutes les étapes de l'expérience utilisateur en un parcours fluide et fonctionnel

Rédiger et structurer un guide de test chronologique, en définissant des objectifs d'apprentissage et une méthodologie de test, afin de s'assurer de collecter l'ensemble des données nécessaires, factuelles et objectives à l'amélioration de la solution digitale

Mener une session de test utilisateur, en appliquant les règles de modération et en évitant les différents biais afin de collecter les retours utilisateurs les plus fiables et exploitables possibles, en lien avec les objectifs d'apprentissage définis

Réaliser un rapport de test en analysant les données utilisateurs qualitatives collectées suite aux sessions de test afin de définir les axes d'amélioration du parcours utilisateur

Partager des recommandations précises d'itérations avec les parties prenantes afin d'améliorer la qualité de la solution finale qui sera implémentée par les équipes techniques

Définir le périmètre fonctionnel de la solution digitale conçue, en identifiant les contraintes de faisabilité techniques en lien avec les Développeurs, pour planifier le calendrier d'implémentation et de mise en production

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Étude de cas sur la base d'une situation réelle.

soutenance orale en présentiel

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le Product Designer met en œuvre ses compétences sur l'ensemble de la conception de produits digitaux (sites internet et applications mobiles). Il maîtrise donc l'ensemble du processus design afin de concevoir des solutions digitales, en lien avec les besoins des utilisateurs, et prenant en compte toutes les contraintes et enjeux du projet.

Au vu de la démocratisation et de l'expansion du numérique, le Product Designer peut aujourd'hui exercer son métier et ses activités dans tous les secteurs et toutes les tailles d'entreprises, telles que les start-ups, scales-ups, grands groupes ou encore les agences. En effet, tous les secteurs d'activités sont concernés par le product design dès lors que l'entreprise développe un produit numérique.

Le Product Designer peut aussi bien travailler "in-house", c'est-à-dire sur un modèle d'équipes intégrées directement en entreprises, qu'en tant que consultant au sein d'agences spécialisées ou encore en tant que freelance

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Le Product Designer peut également occuper des emplois de UX/UI Designer.

La différence entre ces 2 dénominations métier réside principalement dans la typologie de projets sur lesquels vont travailler les Designers (application métier, site internet, solution SaaS...) et le type d'organisation liée à son niveau de maturité design (start-up, scale-up, grandes entreprises...).

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Le Product Designer conçoit des produits digitaux qui peuvent être utilisés par des millions de personnes à travers le monde et doit donc respecter plusieurs obligations légales en fonction de la nature des produits développés, du cadre juridique applicable (RGPD, propriété intellectuelle, accessibilité, etc.), et du secteur d'activité concerné.

Néanmoins, dans le cadre de son activité, la responsabilité du Product Designer porte exclusivement sur Respect des normes d'accessibilité (WCAG)

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 (nomenclature européenne - Décret N°2019-14 du 8 janvier 2019) dans le domaine du digital (ex : gestion de projet web/digital ; design/graphisme ; communication /webmarketing ; développement)
- et
- Réussir un test de positionnement sur les bases du product design à travers un cas pratique sur l'outil de prototypage Figma.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE, VAE

- 2 Professionnels experts du product design, en activité professionnelle, extérieurs à l'organisme certificateur
- 1 Représentant de l'organisme certificateur, expert du métier.

Base légale

Date de décision	27/10/2025
Durée de l'enregistrement	2 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	27/10/2027
Date de dernière délivrance possible	27/10/2031

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2024	49	0	87 %	—
2023	48	0	76 %	84 %
2022	65	0	75 %	92 %

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.thedesigncrew.co/bootcamp>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/41415/>

Où se former

Formations référencées	2
Organismes	1
Régions couvertes	1
Prix indicatif	4 000 € – 7 990 €
Durée	24 h

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

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	139
Parcours menés à terme	115
Taux d'achèvement	83 %
Période	01/2026 – 09/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	167
Montant total engagé	607 059 €
Coût moyen par dossier	3 635 €
Durée moyenne	244 h
Période	11/2025 – 08/2026
France compétences	61 %
Reste à charge titulaire	25 %
France Travail	13 %
OPCO	1 %
Entreprise	1 %
Compte d'engagement citoyen	0 %

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