

Expert en design d'expérience utilisateur

RNCP41694 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	320m, 320t
Formacode(s)	46370, 46347, 46339, 46334
Code(s) ROME	E1205, M1805
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	27/11/2025
Date d'échéance	27/11/2028

Certificateur(s)

ADE HOLDING · SIRET : 82450453400028

INSTITUT DE COMMUNICATION APPLIQUEE · SIRET : 34316657500039

Partenaires habilités

19 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 19 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
COMPETENTIS	94953886200010	Former et organiser l'évaluation
DE VINCI HIGHER EDUCATION (DVHE)	44087031900025	Former et organiser l'évaluation
ECOLE WEB ET MOBILE	82392759500020	Former et organiser l'évaluation
ECV	34316657500047	Former et organiser l'évaluation
ECV	34316657500054	Former et organiser l'évaluation
ECV	34316657500062	Former et organiser l'évaluation
ECV	34316657500070	Former et organiser l'évaluation
EFREI PARIS	39889833800023	Former et organiser l'évaluation
ESP - ESD	51381312100110	Former et organiser l'évaluation
ESP / ESD	51381312100078	Former et organiser l'évaluation

Liste complète des 19 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp41694-expert-en-design-d-experience-utilisateur/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

À la croisée du design, de la stratégie produit, de la recherche utilisateur et de l'innovation technologique, l'UX, ou User Experience (Expérience Utilisateur), peut se définir comme l'ensemble des perceptions de l'utilisateur durant son interaction avec un produit, un dispositif, un service ou une entreprise. Bien que souvent associée aux environnements numériques, cette approche peut porter sur toute interaction avec un produit ou un service. Sa mission : imaginer et piloter des parcours utilisateurs performants, inclusifs et durables, en parfaite adéquation avec

les besoins des utilisateurs et les objectifs des entreprises.

Si l'UX Design s'est imposé dans un premier temps dans les environnements numériques, ses méthodes irriguent aujourd'hui plus largement sur tous types d'interface et s'ouvre à de nombreux secteurs : services, santé, industrie, banque, luxe, jeu vidéo... Cette approche centrée utilisateur est devenue un véritable levier de transformation.

Le métier évolue vers une vision stratégique plus large, incarnée par le Product Designer, capable d'agir sur toute la chaîne de valeur, de l'analyse des besoins à l'optimisation des performances, en passant par l'éco-conception et la gestion d'équipe.

Le titre d'Expert en design d'expérience utilisateur vise à former des designers capables de :

- Analyser et diagnostiquer l'expérience utilisateur en intégrant les enjeux commerciaux et stratégiques ;
- Concevoir des parcours éco-conçus, accessibles et cohérents ;
- Piloter et déployer des projets en méthode agile, au sein d'équipes pluridisciplinaires ;
- Optimiser l'impact des solutions à l'aide de KPIs et d'outils de mesure UX.

Sobriété numérique, accessibilité, éthique, IA, design system... L'expert UX est aussi garant de la durabilité et de la cohérence des produits et services déployés. Il assure un rôle d'interface entre les utilisateurs, les équipes produit, le marketing et les développeurs.

ACTIVITÉS VISÉES

Réalisation d'une veille technique et fonctionnelle

Analyse du besoin des utilisateurs

Traduction des besoins du commanditaire en une stratégie de design d'expérience

Détermination de l'expérience cible des utilisateurs

Conception d'une architecture complète du parcours en cohérence avec les attentes des utilisateurs

Validation des prototypes auprès des utilisateurs

Rédaction des spécifications fonctionnelles et techniques

Conception des chartes et guides d'interfaces utilisateurs pour les designers et développeurs web (design system)

Suivi du produit ou de la solution de design d'expérience développée

Organisation et structuration d'un projet design

Gestion et encadrement d'une équipe projet design

Suivi de la performance et évaluation du retour sur investissement d'un projet design

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Organiser une veille technologique sur les évolutions des usages et les interfaces utilisateurs, en caractérisant les tendances en matière d'UX et d'UI, afin d'établir un benchmark des évolutions technologiques sur les outils et les environnements techniques.

Réaliser un benchmark des solutions existantes sur le marché, en analysant les forces et faiblesses des produits concurrents et en identifiant des opportunités d'innovation, afin d'orienter la conception vers une offre adaptée aux attentes des utilisateurs et aux objectifs stratégiques de l'entreprise

Mettre en œuvre un processus de recherche UX, en élaborant des enquêtes sur les besoins utilisateurs, afin de caractériser les mécanismes conduisant les choix et les actions des utilisateurs

Analyser les données issues de la démarche de recherche utilisateur, et notamment des outils de mesure UX, en identifiant les indicateurs pertinents et en appliquant les méthodes d'analyse adaptées, afin d'orienter les choix de conception

Réaliser un recueil d'informations auprès du commanditaires, en mobilisant les techniques d'entretien adaptées, afin d'identifier ses besoins, ses attentes et ses contraintes

Définir une stratégie digitale, en s'appuyant sur des scénarios utilisateurs et sur les objectifs stratégiques du commanditaire, afin de garantir la cohérence entre ses besoins et l'expérience utilisateur

Identifier les critères de rentabilité du produit ou service en projet, en estimant son coût de développement et ses bénéfices potentiels, afin de garantir sa viabilité économique

Organiser un audit des attentes des utilisateurs, en définissant des personae, afin de concevoir un produit ou un service adapté aux besoins et usages des utilisateurs

Conduire des évaluations, en intégrant des critères liés à l'ergonomie, à l'accessibilité et à la réglementation, afin d'intégrer l'ensemble des besoins spécifiques des utilisateurs dans le projet

Identifier l'ensemble des scénarios utilisateurs, en déterminant l'expérience utilisateur finale et en schématisant l'ensemble des interactions possibles, afin de réaliser la cartographie du parcours

Modéliser la solution sous forme de prototypes, en réalisant une maquette interactive, afin de permettre à un panel d'utilisateur de tester l'architecture envisagée

Vérifier la conformité des prototypes aux exigences techniques et aux contraintes de développement, auprès des équipes techniques, afin d'estimer les limites techniques et procéder aux ajustements si nécessaires

Mettre en œuvre des tests utilisateurs, auprès de différents panels d'utilisateurs, en mobilisant la ou les méthodes de tests adaptées, afin d'observer l'appropriation du produit par les utilisateurs.

Analyser l'ensemble des résultats des tests utilisateurs, en exploitant des outils d'analyse UX, afin d'identifier les ajustements nécessaires pour améliorer l'expérience utilisateur

Rédiger les spécifications fonctionnelles, dont les spécifications graphiques, en détaillant les comportements et interactions attendus et les règles métiers, afin de guider le développement du produit ou de la solution

Intégrer les exigences techniques en lien avec l'expérience utilisateur, en définissant les spécifications des méthodes, procédés et technologies sélectionnées, afin de faciliter le développement du produit ou de la solution

Vérifier le respect des règles d'accessibilité des différentes interfaces, au regard des standards d'accessibilité numérique (WCAG, RGAA, etc.), afin de garantir une expérience utilisateur inclusive

Structurer le design system, en rédigeant l'ensemble des guides spécifiques et en documentant les éléments graphiques et composants fonctionnels, afin d'assurer une cohérence et une continuité sur les différents supports

Intégrer une démarche d'éco-conception UX/UI, en optimisant les parcours et l'affichage des éléments graphiques, afin de limiter la consommation énergétique du produit ou du service

Évaluer la satisfaction des utilisateurs, en menant des tests et en interprétant les données analytiques issues des outils de tracking, afin d'ajuster le produit ou la solution au regard des résultats et comportements observés

Assurer le suivi de l'expérience utilisateur, en confrontant le design system et les exigences d'accessibilité au développement réalisé, afin de garantir une expérience utilisateur optimale et inclusive sur l'ensemble des supports.

Identifier l'ensemble des ressources internes et externes utiles au projet design, en définissant les compétences et les moyens humains et techniques nécessaires, afin d'optimiser la répartition des tâches et la réussite du projet

Planifier les étapes d'un projet design en identifiant les objectifs, les différentes phases et les priorités, afin d'optimiser la gestion du temps et des ressources

Améliorer les process de gestion de projet, en mobilisant des méthodes agiles, afin de fluidifier la collaboration avec l'équipe développement et favoriser l'efficacité des équipes

Composer une équipe projet, en définissant les postes cibles et en tenant compte des compétences de chaque membre et de sa propre expertise, afin d'optimiser la collaboration et la productivité de l'équipe

Évaluer les compétences des membres de l'équipe, à l'aide des outils d'évaluation adéquats, afin de proposer, le cas échéant, l'accompagnement adapté au besoin de montée en compétences

Suivre la progression des travaux de l'équipe design, en mettant en place des outils de suivi et en organisant des points réguliers, afin d'assurer le bon déroulement du projet

Suivre des indicateurs clés de performance, en exploitant des outils d'analyse de données, afin d'évaluer le retour sur investissement d'un projet de design

Mesurer la performance du projet, en utilisant des outils de traffic management, afin de proposer des ajustements de la stratégie UX/UI au vu des résultats

Blocs de compétences

RNCP41694BC01 — Comprendre et analyser les besoins des utilisateurs et du commanditaire

LISTE DE COMPÉTENCES

Organiser une veille technologique sur les évolutions des usages et les interfaces utilisateurs, en caractérisant les tendances en matière d'UX et d'UI, afin d'établir un benchmark des évolutions technologiques sur les outils et les environnements techniques.

Réaliser un benchmark des solutions existantes sur le marché, en analysant les forces et faiblesses des produits concurrents et en identifiant des opportunités d'innovation, afin d'orienter la conception vers une offre adaptée aux attentes des utilisateurs et aux objectifs stratégiques de l'entreprise

Mettre en œuvre un processus de recherche UX, en élaborant des enquêtes sur les besoins utilisateurs, afin de caractériser les mécanismes conduisant les choix et les actions des utilisateurs

Analyser les données issues de la démarche de recherche utilisateur, et notamment des outils de mesure UX, en identifiant les indicateurs pertinents et en appliquant les méthodes d'analyse adaptées, afin d'orienter les choix de conception

Réaliser un recueil d'informations auprès du commanditaires, en mobilisant les techniques d'entretien adaptées, afin d'identifier ses besoins, ses attentes et ses contraintes

Définir une stratégie digitale, en s'appuyant sur des scénarios utilisateurs et sur les objectifs stratégiques du commanditaire, afin de garantir la cohérence entre ses besoins et l'expérience utilisateur
Identifier les critères de rentabilité du produit ou service en projet, en estimant son coût de développement et ses bénéfices potentiels, afin de garantir sa viabilité économique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve individuelle / Rapport d'étude : Production écrite faisant l'objet d'une soutenance orale d'un rapport d'étude portant sur l'analyse et la compréhension des besoins, des comportements et des attentes des utilisateurs d'un produit ou service existant ou à créer.

RNCP41694BC02 — Concevoir le parcours des utilisateurs d'un produit ou d'un service

LISTE DE COMPÉTENCES

Organiser un audit des attentes des utilisateurs, en définissant des personae, afin de concevoir un produit ou un service adapté aux besoins et usages des utilisateurs

Conduire des évaluations, en intégrant des critères liés à l'ergonomie, à l'accessibilité et à la réglementation, afin d'intégrer l'ensemble des besoins spécifiques des utilisateurs dans le projet

Identifier l'ensemble des scénarios utilisateurs, en déterminant l'expérience utilisateur finale et en schématisant l'ensemble des interactions possibles, afin de réaliser la cartographie du parcours

Modéliser la solution sous forme de prototypes, en réalisant une maquette interactive, afin de permettre à un panel d'utilisateur de tester l'architecture envisagée

Vérifier la conformité des prototypes aux exigences techniques et aux contraintes de développement, auprès des équipes techniques, afin d'estimer les limites techniques et procéder aux ajustements si nécessaires

Mettre en œuvre des tests utilisateurs, auprès de différents panels d'utilisateurs, en mobilisant la ou les méthodes de tests adaptées, afin d'observer l'appropriation du produit par les utilisateurs.

Analyser l'ensemble des résultats des tests utilisateurs, en exploitant des outils d'analyse UX, afin d'identifier les ajustements nécessaires pour améliorer l'expérience utilisateur

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve collective / Étude de cas : Production écrite collective faisant l'objet d'une soutenance orale individualisée portant sur la conception d'un parcours utilisateurs d'un produit ou d'un service

RNCP41694BC03 — Mettre en œuvre les solutions de design d'expérience

LISTE DE COMPÉTENCES

Rédiger les spécifications fonctionnelles, dont les spécifications graphiques, en détaillant les comportements et interactions attendus et les règles métiers, afin de guider le développement du produit ou de la solution

Intégrer les exigences techniques en lien avec l'expérience utilisateur, en définissant les spécifications des méthodes, procédés et technologies sélectionnées, afin de faciliter le développement du produit ou de la solution

Vérifier le respect des règles d'accessibilité des différentes interfaces, au regard des standards d'accessibilité numérique (WCAG, RGAA, etc.), afin de garantir une expérience utilisateur inclusive

Structurer le design system, en rédigeant l'ensemble des guides spécifiques et en documentant les éléments graphiques et composants fonctionnels, afin d'assurer une cohérence et une continuité sur les différents supports

Intégrer une démarche d'éco-conception UX/UI, en optimisant les parcours et l'affichage des éléments graphiques, afin de limiter la consommation énergétique du produit ou du service

Évaluer la satisfaction des utilisateurs, en menant des tests et en interprétant les données analytiques issues des outils de tracking, afin d'ajuster le produit ou la solution au regard des résultats et comportements observés

Assurer le suivi de l'expérience utilisateur, en confrontant le design system et les exigences d'accessibilité au développement réalisé, afin de garantir une expérience utilisateur optimale et inclusive sur l'ensemble des supports.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve collective / Étude de cas : Production écrite collective faisant l'objet d'une soutenance orale individualisée portant sur la mise en œuvre des solutions de design d'un produit ou d'un service

RNCP41694BC04 — Piloter un projet de design d'expérience utilisateur

LISTE DE COMPÉTENCES

Identifier l'ensemble des ressources internes et externes utiles au projet design, en définissant les compétences et les moyens humains et techniques nécessaires, afin d'optimiser la répartition des tâches et la réussite du projet

Planifier les étapes d'un projet design en identifiant les objectifs, les différentes phases et les priorités, afin d'optimiser

la gestion du temps et des ressources

Améliorer les process de gestion de projet, en mobilisant des méthodes agiles, afin de fluidifier la collaboration avec l'équipe développement et favoriser l'efficacité des équipes

Composer une équipe projet, en définissant les postes cibles et en tenant compte des compétences de chaque membre et de sa propre expertise, afin d'optimiser la collaboration et la productivité de l'équipe

Évaluer les compétences des membres de l'équipe, à l'aide des outils d'évaluation adéquats, afin de proposer, le cas échéant, l'accompagnement adapté au besoin de montée en compétences

Suivre la progression des travaux de l'équipe design, en mettant en place des outils de suivi et en organisant des points réguliers, afin d'assurer le bon déroulement du projet

Suivre des indicateurs clés de performance, en exploitant des outils d'analyse de données, afin d'évaluer le retour sur investissement d'un projet de design

Mesurer la performance du projet, en utilisant des outils de traffic management, afin de proposer des ajustements de la stratégie UX/UI au vu des résultats

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve individuelle / Rapport de mission avec retour d'expérience :

Production écrite faisant l'objet d'une soutenance orale portant sur une expérience de pilotage de projet en design d'expérience utilisateur.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les enjeux UX pouvant toucher toute sorte d'organisations, le métier peut s'exercer dans tous les types de structures (entreprises privées, institutions publiques, associations...) et relevant de tous les secteurs d'activité. Il peut également s'exercer au sein d'ESN et d'agences spécialisées proposant des services de conseil aux entreprises : agence de communication, agence marketing, agence de publicité, agence digitale, agence événementielle...

Par ailleurs, le métier peut aussi s'exercer sous statut indépendant, en tant que consultant externe.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

En début de carrière :

- Designer web
- Designer UI
- Designer UX/UI
- UX designer

Après 2 à 3 ans d'expérience

- Lead designer
- Product designer
- Lead Product Designer
- Product Manager

Après 5 ans d'expérience

- Head of Design
- UX Strategist
- Design Ops Manager
- Product Owner

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

L'accès et les conditions d'exercice du métier ne sont pas soumis à une réglementation particulière. Toutefois, le renforcement de la législation sur les aspects éthique, social, sociétal et environnemental a un impact important sur le travail l'expert en design d'expérience utilisateur avec notamment : pour les projets digitaux :

- Le RGPD (règlement général sur la protection des données), qui impose à toute organisation de mettre en place des modalités de traitement des données personnelles respectant certains droits des individus (information, droit de rectification...). Dans le domaine du webmarketing, ces données sont particulièrement précieuses et sont couramment exploitées par les professionnels appartenant à la cible métier visée. Ils doivent donc s'assurer de la conformité des usages en la matière, dans le cadre de campagnes webmarketing, par exemple.
- Le RGAA (référentiel général d'amélioration de l'accessibilité), qui impose que les services de communication au public en ligne satisfassent les exigences d'accessibilité de la norme européenne EN 301 549 V2.1.2 (2018-08). Le

Responsable de projet webmarketing et communication digitale doit donc s'assurer du respect de ces dispositions, lorsque son organisation cliente entre dans le champ de celles soumises à ces obligations.

- La loi REEN (visant à réduire l'empreinte environnementale du numérique), qui a notamment pour objectif clé de systématiser l'adoption d'usages numériques écoresponsables. Elle prévoit ainsi la création d'un référentiel général d'écoconception, fixant des critères de conception durable afin de réduire l'empreinte environnementale de ces services. Dans le cadre des projets digitaux qu'il pilote, le Responsable de projet webmarketing et communication digitale doit donc intégrer ces pratiques d'écoconception.

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)	Élevée (4/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 1 à 5 sur 5.
Facteurs principaux	Manque de main-d'œuvre disponible, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 745 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+5 ou plus (doctorat, master ou équivalent) en communication et information (41 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique · tension 4/5 (Élevée) M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom · tension 5/5 (Très élevée) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	31 213
Jugés difficiles à recruter	49 %
Emplois saisonniers	4 %
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

L'accès à la formation est ouvert aux candidats pouvant justifier de l'obtention d'un titre ou diplôme de niveau 6 dans le domaine visé,

Procédure dérogatoire : Les candidats ne disposant pas du niveau de qualification requis, ou provenant d'un autre secteur, peuvent accéder au parcours certifiant à titre dérogatoire, sous réserve :

- de la réussite à des tests de positionnement,
- ET de la validation de leur candidature au terme de la procédure d'admission définie par le certificateur.

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Satisfaire à l'obligation d'assiduité définie par le certificateur

Valider cumulativement les 4 blocs de compétences

Accomplir une expérience professionnelle en lien avec la certification ou une période d'application pratique en entreprise (alternance en contrat de professionnalisation, d'apprentissage, stage, CDD, CDI, freelance, bénévolat) d'au moins 24 semaines.

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

- au moins 2 professionnels qualifiés, extérieurs à l'autorité certificatrice, habilités pour leur expertise sur le sujet et ayant exercé ou ayant encadré des professionnels sur des fonctions similaires à celles du métier visé par la certification
- 2 membres de l'autorité certificatrice ou désignés par l'autorité certificatrice

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	8 696 €
Selon la branche	6 706 € – 9 260 €
Prise en charge	Branches concernées
8 696 €	Valeur par défaut · 198 branches
9 260 €	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
9 005 €	CPNE FP Branche des magasins du Bricolage
8 813 €	CPNEFP Professions de la Photographie
8 775 €	CPNEFP de la branche des entreprises du bureau et du numérique (commerces et services)
8 722 €	CPNE de la branche de la Distribution Directe
8 600 €	CPNEFP de l'habillement, mercerie, chaussure et jouet
7 500 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)
7 220 €	CPNEFP de la Branche des Caisses régionales de Crédit Agricole et autres organismes
7 000 €	CPNEFP de la métallurgie
6 706 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie

Base légale

Date de décision	27/11/2025
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	27/11/2028
Date de dernière délivrance possible	27/11/2032

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2024	136	0	68 %	—
2023	111	0	75 %	75 %
2022	127	0	81 %	75 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP36987

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP36987, RNCP39234

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/41694/>