

Chef de projet création et productions numériques

RNCP42637 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	134f, 320t, 323n
Formacode(s)	46339
Code(s) ROME	E1104, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	17/07/2026
Date d'échéance	17/07/2029

Certificateur(s)

ADE HOLDING · SIRET : 82450453400028

DE VINCI HIGHER EDUCATION (DVHE) · SIRET : 44087031900025

Partenaires habilités

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

Organisme	SIRET	Habilitation
COMPETENTIS	94953886200010	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La certification Chef de projet création et productions numériques forme des professionnels capables de concevoir, produire et livrer des objets numériques visuels, interactifs ou narratifs à partir d'une intention créative. Elle s'inscrit dans un contexte où le design graphique et digital constitue désormais un socle de compétences transversales mobilisé dans des environnements variés tels que le web, le mobile, l'animation ou le jeu vidéo. (Futur des métiers du design – France 2030 - décembre 2024

). La différenciation ne repose plus uniquement sur la technologie, mais sur la qualité de l'expérience utilisateur, l'ergonomie et l'impact visuel, devenus des leviers stratégiques de performance.

Le chef de projet création et productions numériques intervient à l'interface des parties prenantes (clients, équipes créatives et techniques) et garantit la cohérence entre l'intention créative, les contraintes techniques, les exigences réglementaires et les objectifs du projet. Sa fonction repose sur une double compétence : une expertise opérationnelle en production numérique (design, interfaces, contenus interactifs) et une capacité à organiser, coordonner et sécuriser la conduite de projet.

Son approche innovante combine production et coordination, ainsi qu'une structuration en blocs de compétences socles favorisant l'interdisciplinarité et des blocs optionnels intégrant des spécialisations (graphisme, animation, développement d'interfaces, jeu vidéo).

En plus des enjeux contemporains d'éco-conception, d'accessibilité et de responsabilité numérique, la certification intègre de manière structurée l'intelligence artificielle comme levier d'innovation et de performance. Elle forme des professionnels capables d'automatiser certaines tâches, d'optimiser les processus de production et d'exploiter les outils d'IA de façon pertinente. Elle développe également une approche critique et responsable de ces technologies.

Ainsi, cette certification répond aux besoins actuels et futurs du marché en formant des profils opérationnels, transversaux et immédiatement mobilisables dans des chaînes de production numériques exigeantes.

ACTIVITÉS VISÉES

Analyse des besoins et contraintes du brief de création numérique
Réalisation d'une veille créative, technologique, sociétale, culturelle et réglementaire
Rédaction du cahier des charges d'un projet de création numérique
Élaboration de l'expérience utilisateur et des concepts créatifs
Formalisation de l'expérience et du concept créatif
Production et adaptation des éléments graphiques
Validation et consolidation des productions graphiques
Conception et développement des interfaces numériques
Validation et implémentation des interfaces numériques
Organisation du projet de création numérique
Pilotage de la collaboration et de l'amélioration continue du projet de création numérique
Conception et déploiement de solutions d'automatisation
Encadrement de l'utilisation de l'intelligence artificielle

COMPÉTENCES ATTESTÉES

BLOC 1 : Cadrer techniquement un brief de création numérique

- Analyser un brief client
- Évaluer la faisabilité technique du projet de création numérique
- Analyser les opportunités d'inclusivité et d'éco-conception du projet de création numérique
- Mettre en œuvre une veille créative, technologique, sociétale, culturelle et réglementaire structurée
- Produire une analyse de la veille
- Hiérarchiser les risques du projet identifiés
- Formaliser les spécifications techniques et fonctionnelles.
- Définir les formats et moyens de transmission des différents documents et productions
- Finaliser le cahier des charges

BLOC 2 : Elaborer des expériences et concepts créatifs

- Définir le schéma de l'expérience utilisateur, ou du concept
- Appliquer les principes de design responsable
- Identifier les enjeux d'accessibilité et d'ergonomie,
- Identifier les risques techniques et juridiques liés à l'utilisation et au stockage de données
- Représenter les idées et concepts créatifs développés
- Mettre en valeur les expériences et concepts créatifs élaborés
- Ajuster les concepts créatifs présentés

BLOC 3 : OPTION 1 : Concevoir des éléments graphiques

- Produire des éléments graphiques et interactifs
- Décliner les éléments graphiques et interactifs sur différents types de support et environnement numérique
- Développer un prototype fonctionnel
- Organiser des phases de tests
- Réaliser les ajustements techniques et créatifs requis

BLOC 4 - OPTION 2 : Concevoir des interfaces numériques

- Configurer les environnements et frameworks de développement
- Développer les fonctionnalités des interfaces numériques conformément au cahier des charges.
- Optimiser les performances, l'ergonomie et la facilité d'utilisation des interfaces créées
- Développer un prototype fonctionnel
- Mettre en œuvre des tests unitaires, fonctionnels et utilisateurs
- Implémenter des interfaces numériques

BLOC 5 : Piloter les réalisations, le déploiement et la valorisation du projet de création numérique

- Planifier les tâches du projet
- Contrôler la disponibilité et la conformité des équipements et outils techniques, notamment en matière de cybersécurité
- Appliquer les protocoles de cybersécurité
- Collaborer avec l'ensemble de l'équipe projet
- Adapter sa communication professionnelle
- Formaliser un retour d'expérience structuré du projet

- Mesurer les impacts de sa participation au projet (qualité, délais, coûts, risques)

BLOC 6 : Industrialiser par l'automatisation et l'IA dans un cadre responsable

- Identifier les tâches automatisables (workflows no/low-code, veille, assistance à création ou développement...)
- Identifier les bénéfices et les contraintes liées à l'automatisation d'une ou plusieurs tâches
- Implémenter un processus automatisé
- Contrôler le travail fourni par l'intelligence artificielle
- Organiser un retour d'expérience sur les usages de l'intelligence artificielle
- Conduire une veille exploratoire tant réglementaire, technologique que concurrentielle des nouveaux outils d'intelligence artificielle

Blocs de compétences

RNCP42637BC01 — Cadrer techniquement un brief de création numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser un brief client, à l'aide d'une grille d'analyse stratégique, afin d'identifier les objectifs et enjeux explicites et implicites du projet de création numérique.

Évaluer la faisabilité technique du projet de création numérique en tenant compte des ressources humaines et matérielles et de la temporalité du projet, ainsi que des contraintes du commanditaire, afin d'apporter d'éventuelles suggestions correctives.

Analyser les opportunités d'inclusivité et d'éco-conception du projet de création numérique, en s'appuyant sur les exigences et contraintes du commanditaire et le cadre réglementaire, afin de garantir le cadre éthique de ses réalisations.

Mettre en œuvre une veille créative, technologique, sociétale, culturelle et réglementaire structurée, en s'appuyant sur les outils numériques adaptés et sur des ressources (physiques ou documentaires) pertinentes, afin d'enrichir sa pratique et proposer du contenu créatif et original

Produire une analyse de la veille, en compilant les différents éléments collectés et en les confrontant aux attentes et enjeux du commanditaire, afin d'intégrer les évolutions sectorielles et contraintes réglementaires dans le projet digital

Hiérarchiser les risques du projet identifiés, en utilisant une matrice de criticité (probabilité/impact) afin de définir des mesures de prévention adaptées au contexte numérique

Formaliser les spécifications techniques et fonctionnelles, à partir des attentes des parties prenantes internes et/ou externes et en utilisant une structure déterminée, afin de garantir l'adéquation entre la vision stratégique et la production

Définir les formats et moyens de transmission des différents documents et productions, en tenant compte des enjeux de cybersécurité, afin de garantir la fiabilité et la confidentialité des rendus

Finaliser le cahier des charges en tenant compte des enjeux créatifs, techniques et organisationnels et des contraintes qualité-coûts-délais, afin de contractualiser les objectifs, livrables, délais et indicateurs de performance

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve individuelle / Étude de cas

: Production écrite individuelle faisant l'objet d'une soutenance orale sur la base d'une mise en situation réelle ou fictive portant sur le cadrage et l'analyse d'un projet de création numérique

RNCP42637BC02 — Elaborer des expériences et concepts créatifs

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir le schéma de l'expérience utilisateur, ou du concept en analysant les besoins des utilisateurs ou de la cible et les objectifs du projet, afin d'élaborer un concept au plus près de leurs attentes.

Appliquer les principes de design responsable en intégrant les enjeux d'éco-conception et d'inclusivité, afin de limiter l'impact environnemental et favoriser l'inclusion de tous les publics.

Identifier les enjeux d'accessibilité et d'ergonomie, en s'appuyant sur la réglementation en vigueur, afin d'assurer une utilisation optimale par tous les utilisateurs, y compris ceux en situation de handicap.

Identifier les risques techniques et juridiques liés à l'utilisation et au stockage de données, en s'appuyant sur des outils d'analyse des risques et sur la réglementation en vigueur, afin de définir les mesures de prévention adaptées

Représenter les idées et concepts créatifs développés, à l'aide de croquis, esquisses ou supports visuels, afin de faciliter la compréhension et l'adhésion des parties prenantes

Mettre en valeur les expériences et concepts créatifs élaborés, grâce à des outils de maquetages, en tenant compte

de la charte graphique du commanditaire, et en argumentant les choix créatifs opérés, afin de projeter le résultat final sur les différents canaux mobilisés

Ajuster les concepts créatifs présentés, en tenant compte des retours des différentes parties-prenantes, afin d'aboutir à une version finalisée et prête pour la phase de conception

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve individuelle / Étude de cas : Production écrite individuelle faisant l'objet d'une soutenance orale sur la base d'une mise en situation réelle ou fictive portant sur l'élaboration d'expériences et concepts créatifs dans le cadre d'un projet de création numérique

RNCP42637BC03 — Concevoir des éléments graphiques

LISTE DE COMPÉTENCES

Produire des éléments graphiques et interactifs en mobilisant des outils de conception graphique et d'animation et en accord avec l'identité visuelle du projet, afin de traduire techniquement le concept créatif

Décliner les éléments graphiques et interactifs sur différents types de support et environnement numérique, en tenant compte des principes d'éco-conception et d'accessibilité, afin d'assurer une cohérence visuelle et une compatibilité multisupport

Développer un prototype fonctionnel, à l'aide des outils de modélisation et de prototypage adaptés, afin de simuler l'usage réel du produit

Organiser des phases de tests, en collaborant avec les différentes parties prenantes et les équipes techniques, afin de recueillir les retours utilisateurs et améliorer le prototype

Réaliser les ajustements techniques et créatifs requis, en s'appuyant sur le retour des parties prenantes mobilisées lors des phases de test, afin d'aboutir à une version définitive de la production graphique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve individuelle / Étude de cas : Production écrite individuelle faisant l'objet d'une soutenance orale sur la base d'une mise en situation réelle ou fictive portant sur la conception d'éléments graphiques dans le cadre d'un projet de création numérique

RNCP42637BC04 — Concevoir des interfaces numériques

LISTE DE COMPÉTENCES

Configurer les environnements et frameworks de développement, choisis sur la base d'une analyse comparative des contraintes fonctionnelles et techniques, afin d'assurer la robustesse et la maintenabilité de l'interface numérique

Développer les fonctionnalités des interfaces numériques conformément au cahier des charges, en appliquant les standards du développement web/applicatif, afin d'assurer la compatibilité multi-environnements

Optimiser les performances, l'ergonomie et la facilité d'utilisation des interfaces créées, en s'appuyant sur les principes d'éco-conception et d'accessibilité et en mobilisant des outils d'audit technique, afin de réduire l'empreinte environnementale et garantir l'inclusion des utilisateurs

Développer un prototype fonctionnel, à l'aide des outils de modélisation et de prototypage adaptés, afin de simuler l'usage réel de l'interface

Mettre en œuvre des tests unitaires, fonctionnels et utilisateurs en mobilisant des outils de test et de gestion de versions, afin d'améliorer la qualité et la stabilité du produit numérique

Implémenter des interfaces numériques, à partir des prototypes validés et ajustés et en respectant les parcours utilisateurs définis, afin de garantir la fluidité et la cohérence d'usage

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve individuelle / Étude de cas : Production écrite individuelle faisant l'objet d'une soutenance orale sur la base d'une mise en situation réelle ou fictive portant sur la conception d'interfaces numériques dans le cadre d'un projet de création numérique

RNCP42637BC05 — Piloter les réalisations, le déploiement et la valorisation du projet de création numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Planifier les tâches du projet, en mobilisant des méthodes agiles, en tenant compte des éventuels aléas et en priorisant les actions à conduire, afin de garantir la tenue de planning établi et l'atteinte des objectifs contractuels

Contrôler la disponibilité et la conformité des équipements et outils techniques, notamment en matière de cybersécurité, en tenant compte des exigences du projet, afin de favoriser son bon déroulement technique et alerter, le cas échéant, les interlocuteurs adaptés

Appliquer les protocoles de cybersécurité, en s'appuyant sur la réglementation et les protocoles de sécurité en vigueur, afin de garantir la protection des données et la sécurité des infrastructures

Collaborer avec l'ensemble de l'équipe projet, en s'appuyant sur des outils collaboratifs et en tenant compte de leur pluridisciplinarité et des expertises de chacun, afin de coordonner les actions et assurer la cohérence globale du projet

Adapter sa communication professionnelle, en tenant compte des profils et situations spécifiques, dont les situations de handicap, afin de s'assurer que chacun dispose du bon niveau d'information et de compréhension

Formaliser un retour d'expérience structuré du projet, en recueillant les impressions de chaque partie prenante et en s'appuyant sur des indicateurs prédéfinis, afin de mesurer la satisfaction globale et de formaliser des recommandations pour renforcer la collaboration

Mesurer les impacts de sa participation au projet (qualité, délais, coûts, risques), en analysant les résultats obtenus par rapport aux attendus du cahier des charges, afin de valoriser ses propres actions et de disposer d'axes d'amélioration pour de futurs projets

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve individuelle / Rapport de mission avec retour d'expérience : Production écrite individuelle faisant l'objet d'une soutenance orale portant sur une expérience de pilotage technique d'un projet de création numérique.

RNCP42637BC06 — Industrialiser par l'automatisation et l'IA dans un cadre responsable

LISTE DE COMPÉTENCES

Identifier les tâches automatisables (workflows no/low-code, veille, assistance à création ou développement... ;), en s'appuyant sur des critères prédéfinis et en déployant des expérimentations structurées selon une logique hypothèse-test-mesure, afin de proposer un choix d'outils et un premier scénario d'automatisation argumenté et évaluer sa valeur ajoutée

Identifier les bénéfices et les contraintes liées à l'automatisation d'une ou plusieurs tâches, en tenant compte du cadre réglementaire et des exigences éthiques, afin de mesurer la pertinence de l'industrialisation par l'automatisation et l'IA dans le cadre de son projet

Implémenter un processus automatisé en mobilisant les outils d'intelligence artificielle et les prompts adaptés au projet et au scénario d'automatisation choisi et en respectant le cadre éthique et réglementaire, afin d'optimiser la tâche sans perte de contrôle humain

Contrôler le travail fourni par l'intelligence artificielle par rapport aux attendus du cahier des charges et au niveau de qualité requis, afin d'apporter les retouches et ajustements nécessaires

Organiser un retour d'expérience sur les usages de l'intelligence artificielle, en confrontant les attentes du projet, la qualité des rendus et les impacts éthiques identifiés, afin de jauger les bénéfices réels de l'automatisation, améliorer son utilisation et diffuser les bonnes pratiques au sein de l'organisation

Conduire une veille exploratoire tant réglementaire, technologique que concurrentielle des nouveaux outils d'intelligence artificielle, en mobilisant les ressources pertinentes, afin d'actualiser ses connaissances et élargir les potentialités d'automatisation possibles

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve individuelle / Étude de cas

: Production écrite individuelle faisant l'objet d'une soutenance orale sur la base d'une mise en situation réelle ou fictive portant sur l'utilisation de l'intelligence artificielle dans le cadre d'un projet de création numérique

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le métier s'exerce dans des environnements variés (agences, studios, entreprises, structures culturelles ou numériques), en collaboration avec des équipes pluridisciplinaires.

- Au sein d'entreprises « annonceurs » (PME, grandes entreprises, startups), le professionnel contribue à la conception et à la mise en œuvre de projets numériques et assure l'interface avec les prestataires.
- Au sein d'entreprises prestataires (agences web ou de communication, studios de création, entreprises de services numériques, production audiovisuelle, jeu vidéo), il intervient sur des projets variés selon le domaine d'expertise de la structure (sites web, applications, contenus interactifs, campagnes digitales).

Le périmètre d'intervention varie selon la taille de la structure :

- Polyvalence sur l'ensemble du cycle de production dans les petites organisations

- Intervention sur une ou plusieurs phases du projet, en interaction avec des spécialistes, dans les structures plus importantes.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Graphiste /Designer Graphique
 Infographiste
 Designer UX/UI
 Motion Designer
 2D/3D Artist
 2D / 3D Designer
 3D Generalist, Illustrator & Animator
 Artiste VFX
 Compositing Artist
 Infographiste des effets visuels numériques
 Infographiste Setup/Rigger
 Pour la conception d'interfaces numériques
 Développeur Front-end créatif
 Développeur Full-Stack
 Développer Web
 Intégratrice Web
 Webdesigner
 Game Designer
 Game Developer
 Gameplay Programmer
 Level Designer
 LQA Tester
 QA Analyst

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Le métier « Chef de projet création et productions numériques » n'est pas soumis à une réglementation d'activité. Toutefois, selon les projets sur lesquels il intervient, il doit tenir compte de différentes normes et réglementations, notamment :

- RGPD (Règlement Général sur la Protection des Données) : protection des données personnelles et respect de la vie privée
- RGAA (Référentiel Général d'Amélioration de l'Accessibilité) et standards internationaux WCAG : accessibilité des services numériques
- Droit de la propriété intellectuelle : respect des droits d'auteur, licences et exploitation des contenus
- Réglementation relative à la cybersécurité : sécurisation des données, des systèmes et des échanges
- Normes d'éco-conception numérique (référentiels et bonnes pratiques) : réduction de l'impact environnemental des services numériques
- Règles relatives à la communication digitale et à la publicité (ARPP) : loyauté des pratiques et transparence
- Réglementation sur l'usage des données et de l'intelligence artificielle (AI Act, en cours de déploiement) : encadrement des usages, transparence et gestion des risques

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

MODALITÉS D'ACCÈS

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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

L'accès à la certification par la voie de la formation est ouvert aux personnes pouvant justifier :

- d'un baccalauréat ou d'un titre ou diplôme de niveau 4
- OU d'un niveau de formation ou d'expérience professionnelle compatible avec les attendus de la formation visée

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

La présentation du candidat au Jury de certification (JC) est conditionnée selon la voie d'accès empruntée :

Dans le cadre d'un parcours de formation initiale et continue en alternance ou hors alternance :

- Satisfaire aux conditions d'assiduité définies par le certificateur
- D'accomplir une expérience professionnelle en lien avec la certification (alternance en contrat de professionnalisation, d'apprentissage, stage, CDD, CDI, freelance, bénévolat...) de 8 semaines minimum sur l'ensemble du cursus de formation associée à la préparation de la certification.
- De présenter tous les livrables liés aux modalités d'évaluation définies dans le référentiel

Dans le cadre d'une VAE :

- De constituer un dossier de preuves matérialisant l'accomplissement des activités professionnelles et la mobilisation des compétences associées, figurant dans les référentiels de la certification.
- De présenter le dossier de preuves

La validation de la certification dans son ensemble requiert de valider cumulativement les 4 blocs socles et un des 2 blocs optionnels

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

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

Base légale

Date de décision	17/07/2026
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	17/07/2029
Date de dernière délivrance possible	17/07/2033

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2024	43	0	93 %	50 %
2023	58	0	89 %	85 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP39235

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP38817, RNCP40886, RNCP40924

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.iim.fr/cursus/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/42637/>