

Concepteur designer UX/UI

RNCP42864 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	46331, 46003
Code(s) ROME	E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	30/09/2026
Date d'échéance	30/09/2029

Certificateur(s)

MJM GRAPHIC DESIGN PARIS · SIRET : 89784707500016<https://www.mjm-design.com/>

Partenaires habilités

3 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 3 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
MJM GRAPHIC DESIGN STRASBOURG	89836398100017	Former et organiser l'évaluation
MJM GRAPHIC DESIGN VISIO	97939109100027	Former et organiser l'évaluation
SCHOOL ONLINE UNIVERSITY	83223114600016	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le Concepteur Designer UX/UI intervient tout au long du cycle de vie d'un projet d'interface digitale, depuis l'analyse des besoins d'un commanditaire et la définition d'une stratégie d'expérience utilisateur, jusqu'à la conception graphique, l'intégration fonctionnelle, la mise en ligne et la valorisation du projet. La finalité professionnelle de la certification est de garantir la capacité du titulaire à concevoir, réaliser et déployer des interfaces digitales accessibles et performantes, répondant à des objectifs fonctionnels, esthétiques, réglementaires et économiques, et intégrables dans un environnement professionnel réel.

ACTIVITÉS VISÉES

Analyse de la demande client et formalisation du cahier des charges d'un projet d'interface digitale

Réalisation d'une étude de la concurrence (benchmark)

Définition de la cible d'un projet d'interface digitale

Structuration de l'information et conception fonctionnelle d'une interface digitale

Structure d'un design system

Conception de la maquette et du prototype d'une interface digitale

Création du contenu

Mise en ligne du site internet

Réalisation de tests sur l'interface en ligne

Promotion d'une interface web

Conception de vidéos motion design à destination des réseaux sociaux

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Analyser le contexte et les enjeux d'un client pour un projet d'interface digitale en analysant l'existant (supports, parcours, contenus, positionnement, stratégie) afin de formaliser les problématiques, opportunités et contraintes du projet.

Formaliser le cadrage d'un projet d'interface digitale en élaborant un brief projet et en consolidant ou concevant un cahier des charges, en définissant les objectifs, le périmètre, les parties prenantes, les contraintes, les risques, les spécifications techniques, les ressources, les délais et le budget, la prise en compte de l'éco responsabilité en s'appuyant sur les besoins exprimés par le client et les éléments d'analyse du contexte afin d'aligner les attendus, de planifier le projet et d'établir une proposition chiffrée (devis) cohérente et représentative du besoin.

Analyser des interfaces concurrentes sous l'angle UX (parcours, lisibilité, compréhension, interaction) en mobilisant des outils dédiés (Lois de Gestalt et Fitts, Hicks etc.) afin d'identifier les bonnes pratiques transférables et les risques à éviter et intégrer le design inclusif dans la conception UI du projet

Analyser les choix graphiques et de direction artistique d'interfaces concurrentes en s'appuyant de la veille réglementaire, graphique et technique et de la culture graphique (mouvement de la communication visuelle : codes esthétiques, principe de composition, etc...) afin de définir un axe de conception adapté au positionnement et les cibles du projet

Définir les cibles d'un projet d'interface digitale en modélisant des profils utilisateurs représentatifs, en exploitant des questionnaires fondés sur les objectifs du client, en identifiant le cœur de cible ainsi que les cibles principales et secondaires, en construisant des personas et des parcours utilisateurs intégrant les besoins d'accessibilité et d'inclusion (visuels, auditifs, moteurs, cognitifs), en mobilisant les principes de l'UX inclusive et de l'accessibilité numérique, afin d'orienter les choix fonctionnels, ergonomiques et graphiques du projet.

Structurer les contenus nécessaires à un projet d'interface digitale (textes, médias, données), en s'appuyant sur le brief et les objectifs du client, en identifiant les éléments utiles à la conception, en organisant l'information par catégorisation et hiérarchisation selon leur thématique, leur importance et les scénarios d'usage, afin de produire une arborescence cohérente, exploitable et adaptée aux exigences ergonomiques et aux cibles du projet.

Définir le zoning, des pages en déterminant leur structure, l'emplacement des contenus et en positionnant les zones fonctionnelles, par des blocs les délimitant, en exploitant les résultats d'une veille graphique et technique, afin de traduire l'organisation de l'information et des fonctionnalités en cohérence avec l'expérience utilisateur visée.

Concevoir les wireframes d'une interface digitale en s'appuyant sur les zonings, en définissant l'organisation des éléments et des formes (boutons, textes, image, vidéo, ...), en tenant compte des pratiques observées et des souhaits ergonomiques du client afin de cadrer la conception UI et le prototypage.

Constituer un inventaire des composants et règles UI/UX du projet digital en réunissant et unifiant les composants de l'interface utilisateur, les motifs, les principes visuels et de communication de la marque afin de préparer un design system

Structurer le design system d'un projet digital en y intégrant l'ensemble des composants UI, la typographie, les palettes de couleurs et les règles associées liées à la charte graphique du client, une iconographie/imagerie les principes visuels et de communication de la marque afin d'assurer la cohérence graphique et de faciliter l'intégration technique tout en ayant une démarche éco-responsable et inclusive.

Concevoir la maquette d'une interface digitale en utilisant le design system sur les wireframes, en intégrant les exigences d'ergonomie et d'accessibilité, en respectant la réglementation en vigueur afin de produire une représentation graphique finalisée et fidèle à la demande client

Réaliser un prototype interactif de l'interface digitale en rendant sa maquette fonctionnelle grâce à l'utilisation de logiciels dédiés, en ajoutant les interactions conformes aux scénarios d'usage UX et UI afin de simuler le parcours utilisateur, tester l'interface et détecter les dysfonctionnements.

Elaborer des contenus éditoriaux pour une interface digitale, en analysant les caractéristiques des cibles, les objectifs du projet et les valeurs du client, en définissant une stratégie rédactionnelle adaptée, en structurant le message selon une trame narrative et des parcours de lecture définis, en mobilisant des méthodes de conception éditoriale (UX writing, storytelling, parcours utilisateur) et, le cas échéant, des outils d'intelligence artificielle générative en intégrant les principes avancés du référencement naturel (SEO), afin de produire des contenus cohérents, performants, visibles et alignés avec la stratégie éditoriale et l'expérience utilisateur.

Concevoir une interface web responsive en mobilisant des outils d'intelligence artificielle pour générer des structures d'interface, des composants UI et des variations de design, en sélectionnant, adaptant et harmonisant les propositions obtenues, en ajustant manuellement les éléments à l'aide des technologies web (HTML, CSS, JavaScript), afin de garantir une cohérence graphique, une expérience utilisateur fluide et une adaptation aux différents supports.

Contrôler les productions issues de l'intelligence artificielle en s'assurant de leur conformité aux standards du web (W3C), aux exigences d'accessibilité (RGAA) et aux bonnes pratiques UX, en réalisant des corrections via les langages HTML, CSS et JavaScript, afin de garantir la qualité, la performance et l'inclusion de l'interface.

Développer les comportements et interactions (liens hypertextes, composants, animations) en insérant des textes et des images avec les balises appropriées et leurs spécificités, en modifiant les pages HTML et les éléments en CSS en créant des animations CSS et JavaScript afin de rendre l'interface web fonctionnelle (en local) et intuitive pour les utilisateurs.

Assurer le transfert, la gestion et la mise en ligne des fichiers d'un projet web vers un serveur distant, en mobilisant des outils de connexion sécurisés (FTP/SFTP via FileZilla, Cyberduck ou équivalent), en appliquant les exigences réglementaires liées à la protection des données (RGPD), en réalisant des vérifications fonctionnelles et techniques (affichage, navigation, interactions, accès aux contenus), afin de garantir la sécurité, la disponibilité et le bon fonctionnement de l'interface digitale pour les utilisateurs.

Garantir la conformité d'une interface digitale en réalisant des contrôles et des tests complets sur l'ensemble des pages, composants et parcours utilisateurs, en vérifiant leur adéquation avec le cahier des charges, la charte graphique, les exigences d'accessibilité (RGAA) et les obligations réglementaires liées à la protection des données (RGPD), afin d'identifier, corriger et valider les incohérences visuelles, les dysfonctionnements et les écarts de conformité, et d'assurer une expérience utilisateur fiable, accessible et sécurisée avant la mise en production définitive.

Valoriser un projet digital en concevant une bannière HTML5 conforme aux contraintes techniques et éditoriales d'un site partenaire, en intégrant et en agencant des contenus multimédias (visuels, textes et, le cas échéant, éléments audio), en mobilisant les langages et technologies dédiées (HTML/CSS, JavaScript et, si requis par l'environnement, ActionScript 3), afin de produire un support de communication interactif destiné à promouvoir un projet digital.

Appliquer les règles d'accessibilité et de lisibilité à un support publicitaire digital, en s'appuyant sur une veille régulière des normes et référentiels en vigueur, afin de garantir une communication compréhensible, utilisable et accessible au plus grand nombre d'utilisateurs.

Concevoir le concept et le storyboard d'une vidéo en motion design à destination des réseaux sociaux, en analysant les objectifs de communication, les cibles et les spécificités des plateformes (formats, durées, usages), en structurant le message selon une narration adaptée aux usages digitaux, en définissant les éléments visuels et sonores (typographies, animations, transitions, bande sonore), afin de produire un scénario cohérent, engageant et adapté aux contraintes de diffusion.

Réaliser une vidéo en motion design optimisée pour les réseaux sociaux, en mobilisant des outils de création graphique et d'animation (After Effects, Premiere Pro ou équivalents), en intégrant les éléments visuels, textuels et sonores définis dans le storyboard, en appliquant les principes de lisibilité, de rythme et d'accessibilité (sous-titrage, contraste, durée adaptée), en exportant la vidéo dans des formats conformes aux exigences techniques des plateformes, afin de garantir une diffusion performante et adaptée aux usages des utilisateurs.

Blocs de compétences

RNCP42864BC01 — Concevoir l'expérience utilisateur (UX) d'une interface digitale

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser le contexte et les enjeux d'un client pour un projet d'interface digitale en analysant l'existant (supports, parcours, contenus, positionnement, stratégie) afin de formaliser les problématiques, opportunités et contraintes du projet.

Formaliser le cadrage d'un projet d'interface digitale en élaborant un brief projet et en consolidant ou concevant un cahier des charges, en définissant les objectifs, le périmètre, les parties prenantes, les contraintes, les risques, les spécifications techniques, les ressources, les délais et le budget, la prise en compte de l'éco responsabilité en s'appuyant sur les besoins exprimés par le client et les éléments d'analyse du contexte afin d'aligner les attendus, de planifier le projet et d'établir une proposition chiffrée (devis) cohérente et représentative du besoin.

Analyser des interfaces concurrentes sous l'angle UX (parcours, lisibilité, compréhension, interaction) en mobilisant des outils dédiés (Lois de Gestalt et Fitts, Hicks etc.) afin d'identifier les bonnes pratiques transférables et les risques à éviter et intégrer le design inclusif dans la conception UI du projet

Analyser les choix graphiques et de direction artistique d'interfaces concurrentes en s'appuyant de la veille réglementaire, graphique et technique et de la culture graphique (mouvement de la communication visuelle : codes esthétiques, principe de composition, etc...) afin de définir un axe de conception adapté au positionnement et les

cibles du projet

Définir les cibles d'un projet d'interface digitale en modélisant des profils utilisateurs représentatifs, en exploitant des questionnaires fondés sur les objectifs du client, en identifiant le cœur de cible ainsi que les cibles principales et secondaires, en construisant des personas et des parcours utilisateurs intégrant les besoins d'accessibilité et d'inclusion (visuels, auditifs, moteurs, cognitifs), en mobilisant les principes de l'UX inclusive et de l'accessibilité numérique, afin d'orienter les choix fonctionnels, ergonomiques et graphiques du projet.

Structurer les contenus nécessaires à un projet d'interface digitale (textes, médias, données), en s'appuyant sur le brief et les objectifs du client, en identifiant les éléments utiles à la conception, en organisant l'information par catégorisation et hiérarchisation selon leur thématique, leur importance et les scénarios d'usage, afin de produire une arborescence cohérente, exploitable et adaptée aux exigences ergonomiques et aux cibles du projet.

Définir le zoning, des pages en déterminant leur structure, l'emplacement des contenus et en positionnant les zones fonctionnelles, par des blocs les délimitant, en exploitant les résultats d'une veille graphique et technique, afin de traduire l'organisation de l'information et des fonctionnalités en cohérence avec l'expérience utilisateur visée.

Concevoir les wireframes d'une interface digitale en s'appuyant sur les zonings, en définissant l'organisation des éléments et des formes (boutons, textes, image, vidéo, ...), en tenant compte des pratiques observées et des souhaits ergonomiques du client afin de cadrer la conception UI et le prototypage.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

RNCP42864BC02 — Concevoir le contenu (UI) d'une interface digitale

LISTE DE COMPÉTENCES

Constituer un inventaire des composants et règles UI/UX du projet digital en réunissant et unifiant les composants de l'interface utilisateur, les motifs, les principes visuels et de communication de la marque afin de préparer un design system

Structurer le design system d'un projet digital en y intégrant l'ensemble des composants UI, la typographie, les palettes de couleurs et les règles associées liées à la charte graphique du client, une iconographie/imagerie les principes visuels et de communication de la marque afin d'assurer la cohérence graphique et de faciliter l'intégration technique tout en ayant une démarche éco-responsable et inclusive.

Concevoir la maquette d'une interface digitale en utilisant le design system sur les wireframes, en intégrant les exigences d'ergonomie et d'accessibilité, en respectant la réglementation en vigueur afin de produire une représentation graphique finalisée et fidèle à la demande client

Réaliser un prototype interactif de l'interface digitale en rendant sa maquette fonctionnelle grâce à l'utilisation de logiciels dédiés, en ajoutant les interactions conformes aux scénarios d'usage UX et UI afin de simuler le parcours utilisateur, tester l'interface et détecter les dysfonctionnements.

Elaborer des contenus éditoriaux pour une interface digitale, en analysant les caractéristiques des cibles, les objectifs du projet et les valeurs du client, en définissant une stratégie rédactionnelle adaptée, en structurant le message selon une trame narrative et des parcours de lecture définis, en mobilisant des méthodes de conception éditoriale (UX writing, storytelling, parcours utilisateur) et, le cas échéant, des outils d'intelligence artificielle générative en intégrant les principes avancés du référencement naturel (SEO), afin de produire des contenus cohérents, performants, visibles et alignés avec la stratégie éditoriale et l'expérience utilisateur.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

RNCP42864BC03 — Développer une interface digitale et créer du contenu avec l'IA

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir une interface web responsive en mobilisant des outils d'intelligence artificielle pour générer des structures d'interface, des composants UI et des variations de design, en sélectionnant, adaptant et harmonisant les propositions obtenues, en ajustant manuellement les éléments à l'aide des technologies web (HTML, CSS, JavaScript), afin de garantir une cohérence graphique, une expérience utilisateur fluide et une adaptation aux différents supports.

Contrôler les productions issues de l'intelligence artificielle en s'assurant de leur conformité aux standards du web (W3C), aux exigences d'accessibilité (RGAA) et aux bonnes pratiques UX, en réalisant des corrections via les langages HTML, CSS et JavaScript, afin de garantir la qualité, la performance et l'inclusion de l'interface.

Développer les comportements et interactions (liens hypertextes, composants, animations) en insérant des textes et

des images avec les balises appropriées et leurs spécificités, en modifiant les pages HTML et les éléments en CSS en créant des animations CSS et JavaScript afin de rendre l'interface web fonctionnelle (en local) et intuitive pour les utilisateurs.

Assurer le transfert, la gestion et la mise en ligne des fichiers d'un projet web vers un serveur distant, en mobilisant des outils de connexion sécurisés (FTP/SFTP via FileZilla, Cyberduck ou équivalent), en appliquant les exigences réglementaires liées à la protection des données (RGPD), en réalisant des vérifications fonctionnelles et techniques (affichage, navigation, interactions, accès aux contenus), afin de garantir la sécurité, la disponibilité et le bon fonctionnement de l'interface digitale pour les utilisateurs.

Garantir la conformité d'une interface digitale en réalisant des contrôles et des tests complets sur l'ensemble des pages, composants et parcours utilisateurs, en vérifiant leur adéquation avec le cahier des charges, la charte graphique, les exigences d'accessibilité (RGAA) et les obligations réglementaires liées à la protection des données (RGPD), afin d'identifier, corriger et valider les incohérences visuelles, les dysfonctionnements et les écarts de conformité, et d'assurer une expérience utilisateur fiable, accessible et sécurisée avant la mise en production définitive.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

RNCP42864BC04 — Réaliser la promotion digitale d'un projet d'interface

LISTE DE COMPÉTENCES

Valoriser un projet digital en concevant une bannière HTML5 conforme aux contraintes techniques et éditoriales d'un site partenaire, en intégrant et en agençant des contenus multimédias (visuels, textes et, le cas échéant, éléments audio), en mobilisant les langages et technologies dédiées (HTML/CSS, JavaScript et, si requis par l'environnement, ActionScript 3), afin de produire un support de communication interactif destiné à promouvoir un projet digital.

Appliquer les règles d'accessibilité et de lisibilité à un support publicitaire digital, en s'appuyant sur une veille régulière des normes et référentiels en vigueur, afin de garantir une communication compréhensible, utilisable et accessible au plus grand nombre d'utilisateurs.

Concevoir le concept et le storyboard d'une vidéo en motion design à destination des réseaux sociaux, en analysant les objectifs de communication, les cibles et les spécificités des plateformes (formats, durées, usages), en structurant le message selon une narration adaptée aux usages digitaux, en définissant les éléments visuels et sonores (typographies, animations, transitions, bande sonore), afin de produire un scénario cohérent, engageant et adapté aux contraintes de diffusion.

Réaliser une vidéo en motion design optimisée pour les réseaux sociaux, en mobilisant des outils de création graphique et d'animation (After Effects, Premiere Pro ou équivalents), en intégrant les éléments visuels, textuels et sonores définis dans le storyboard, en appliquant les principes de lisibilité, de rythme et d'accessibilité (sous-titrage, contraste, durée adaptée), en exportant la vidéo dans des formats conformes aux exigences techniques des plateformes, afin de garantir une diffusion performante et adaptée aux usages des utilisateurs.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le métier de Concepteur designer UX/UI s'exerce dans de nombreux secteurs d'activité, en raison de la place essentielle des interfaces numériques dans les organisations. Les agences digitales et studios de création constituent des recruteurs historiques, où les professionnels conçoivent des interfaces variées pour des clients multiples. Le secteur du e-commerce représente également un débouché important, les entreprises recherchant des spécialistes capables d'optimiser l'expérience utilisateur et les performances commerciales des plateformes.

Les éditeurs de logiciels, plateformes SaaS et ESN recrutent aussi massivement ces profils pour concevoir et améliorer des interfaces utilisées au quotidien, en intégrant des enjeux d'ergonomie, de cohérence et d'accessibilité. Les startups et scale-ups offrent quant à elles des opportunités dans des environnements innovants et évolutifs, où polyvalence et réactivité sont particulièrement valorisées.

Le secteur public développe également ses recrutements dans le cadre de la dématérialisation des services et du renforcement des exigences d'accessibilité numérique. Enfin, le métier peut s'exercer en indépendant ou en tant que consultant, grâce à une forte demande de prestations UI/UX. Cette diversité de secteurs et de modes d'exercice

renforce l'employabilité et la sécurisation des parcours professionnels des concepteurs UI et webdesign.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Concepteur UI & Webdesigner
- Webdesigner
- Designer d'interface utilisateur
- Designer d'interfaces digitales
- Designer web
- UI Designer
- UX/UI Designer
- Designer UX/UI
- Designer d'expérience utilisateur et d'interface
- Webdesigner intégrateur
- Designer web multimédia
- Designer numérique
- Designer graphique
- Designer digital

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Le métier de concepteur designer UX/UI n'est pas une profession réglementée au sens strict, puisqu'aucun diplôme ou titre spécifique n'est légalement exigé pour l'exercer. Cependant, son activité est fortement encadrée par des obligations réglementaires et normatives qui influencent directement les pratiques professionnelles.

Les professionnels doivent notamment respecter les exigences d'accessibilité numérique, définies par le RGAA et les normes WCAG du W3C. Depuis le 28 juin 2025, les obligations européennes en matière d'accessibilité des produits et services numériques se sont renforcées, imposant l'intégration de l'accessibilité dès la phase de conception des interfaces.

Ils doivent également prendre en compte les règles du RGPD, afin de garantir la protection des données personnelles, la transparence et le consentement des utilisateurs dans les parcours numériques.

D'autres obligations concernent le respect du droit d'auteur, du droit à l'image, des mentions légales, ainsi que les bonnes pratiques liées à la sécurité et à la fiabilité des services numériques.

Ces exigences justifient l'intégration, dans la certification professionnelle, de compétences permettant de concevoir des interfaces conformes aux normes d'accessibilité, aux règles de protection des données et aux cadres juridiques en vigueur.

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

Détenir un niveau 4 de qualification ou équivalent.

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

Le jury de certification est composé de 4 personnes : 3 professionnels extérieurs et un professionnel interne à l'établissement

Base légale

Date de décision	30/09/2026
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	30/09/2029
Date de dernière délivrance possible	30/09/2033

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2025	50	0	66 %	—
2024	49	0	76 %	78 %
2023	85	0	85 %	72 %
2022	111	0	81 %	79 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP38244

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP38244, RNCP39367, RNCP40917, RNCP41742

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/42864/>