

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 31181**

Intitulé

Designer interactif

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
Chambre de commerce et d'industrie de région Paris Ile-de-France (CCI Paris Ile-de-France) - Gobelins, l'école de l'image	Président

Niveau et/ou domaine d'activité

II (Nomenclature de 1969)

6 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

320n Conception : Etablissement de stratégies de relations publiques et de communication

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Le (la) Designer interactif est un profil polyvalent qui doit savoir analyser les besoins du client ou du commanditaire, l'accompagner dans sa réflexion sur les usages, les services ou les contenus du Web, du mobile ou de tout autre support numérique.

Il (elle) doit savoir traduire graphiquement les intentions de son commanditaire afin de définir une identité visuelle adaptée à la cible des utilisateurs du produit ou du service pour lequel il (elle) est missionné(e)

Formé(e) à une démarche de résolution de projet orientée "design " ou « U.X », il(elle) doit être capable de mettre en oeuvre une succession d'étapes, depuis la conception d'un projet jusqu'à sa réalisation et son déploiement final, tout en garantissant que le projet est compatible avec les critères économiques du marché et avec ceux des utilisateurs cibles.

Formé(e) à une démarche de recherche créative, il(elle) doit être capable de proposer une réponse créative, de la modéliser à travers une série de documents professionnels (story-board, fiche persona, modèle conceptuel, wireframes), puis de la justifier et de la communiquer à travers des documents d'aide à la décision comme des benchmarks compétitifs, graphiques ou techniques.

Formé(e) à la formalisation des documents fondateurs d'un projet, il (elle) doit être capable de formaliser et présenter la charte graphique d'un projet.

Formé(e) à la réalisation et la production de projets numériques qu'ils soient de type web, mobile, des dispositifs ou des objets connectés, il(elle) doit être capable de superviser et/ou réaliser la production graphique d'un projet de A à Z, jusqu'à son déploiement ou sa diffusion finale.

Formé(e) aux techniques de veille, il (elle) doit être capable de mener et de restituer une veille concurrentielle, graphique, fonctionnelle, ou plus globalement une veille sur les nouvelles tendances et usages afin d'être un bon prescripteur des innovations technologiques ou des évolutions sociétales dans le domaine des technologies digitales.

Le (la) titulaire est capable de :

Bloc 1 : Analyser un besoin et préconiser des solutions digitales interactives

- Identifier les contraintes et attentes d'un commanditaire
- Effectuer une veille graphique, fonctionnelle et sectorielle
- Chercher , produire et formaliser des idées en vue de dégager une solution créative
- Réaliser une étude comparative(benchmark) de produits ou de services
- Définir et justifier les axes créatifs, fonctionnels et interactifs de réponse au problème identifié

Bloc 2 : Concevoir une expérience utilisateur

- Etablir une cartographie succincte des comportements et usage de la cible
- Elaborer le scénario utilisateur
- Elaborer l'arborescence générale des contenus du projet
- Modéliser les interfaces fonctionnelles détaillées
- Elaborer les principes et éléments de navigation du projet

Bloc 3 : Gérer la production graphique

- Déterminer les modalités de production des éléments graphiques
- Elaborer une proposition de méthodologie de travail en équipe pluridisciplinaire
- Elaborer le planning de fabrication pour une équipe de graphiste selon les principes de la méthode Agile
- Identifier les moyens humains, techniques et financiers nécessaires à la réalisation
- Contribuer à l'amélioration de l'organisation

Bloc 4 : Designer une interface et des contenus interactifs multisupports

- Elaborer et justifier une orientation artistique
- Concevoir et formaliser les maquettes de référence et l'ensemble des chartes
- Réaliser le design graphique des interfaces, de la navigation, des interactions et des contenus 2D /3D d'un prototype interactif
- Réaliser l'habillage graphique, le montage, le compositing et l'encodage de films
- Dans certains cas, réaliser le design sonore du projet (éléments d'interface,ambiance ...)
- Réaliser l'intégration html des maquettes
- Archiver les éléments produits

Bloc 5 : Promouvoir un projet digital interactif

- Argumenter à l'oral ses propositions à toutes les phases du projet, en interne ou devant un client
- Définir l'identité et le positionnement du projet interactif
- Concevoir, réaliser et diffuser des supports de communication

Secteurs d'activité ou types d'emplois accessibles par le détenteur de ce diplôme, ce titre ou ce certificat

Agence interactive, Internet, Communication et Publicité, Culturel, Institutions, Fournisseurs d'accès, Service intégré de grande entreprise (tous secteurs)

Directeur artistique interactif

Le (la) directeur artistique interactif est responsable de l'identité visuelle d'une marque et de son évolution sur Internet, ou sur tout support interactif (installation muséale, application...). Il (elle) définit la charte graphique, son déploiement visuel et sa déclinaison sur le Web.

Designer d'interaction/UX designer (Concepteur de sites ou de services interactifs)

Le(la) designer d'interaction conçoit des services innovants , il (elle) met en perspective les relations structurelles , organisationnelles , fonctionnelles d'un produit, qu'il s'agisse d'un terminal mobile, d'un site web, d'un logiciel , d'un objet interactif ou d'un service.

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1104 : Conception de contenus multimédias

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

Etre titulaire d'un Bac + 2 ou 3 idéalement dans le domaine du design graphique, de la communication visuelle (édition, produits imprimés, publicité, arts appliqués, audiovisuel...). Dans tous les cas justifier d'une pratique significative du Web design ou du développement d'interfaces Web. Avoir une bonne culture du secteur du digital ; une sensibilisation, pratique ou expérience du design, un goût pour la technologie. Etre créatif et curieux, avoir un intérêt démontré pour les expériences interactives et la veille du marché numérique ; avoir une bonne ouverture d'esprit et une aptitude pour le travail en équipe. Etre méthodique et rigoureux.

Les candidats ne disposant pas d'un bac + 2 obtenu mais pouvant justifier d'un niveau d'étude comparable et des prérequis attendus pourront présenter une demande de dérogation suite à un positionnement effectué par l'école.

Epreuves

Examen d'anglais

Evaluation de conception générale

Evaluation des compétences graphiques

entretien oral

Pour obtenir la certification, un candidat doit valider les 5 blocs et présenter un projet professionnel devant le jury certificateur.

Bloc de compétence :

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 31181 - Promotion d'un projet digital interactif	<p>Descriptif : Argumenter à l'oral ses propositions à toutes les phases du projet, en interne ou devant un client Définir l'identité et le positionnement du projet interactif Concevoir, réaliser et diffuser des supports de communication.</p> <p>Modalités d'évaluation : Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée en centre de formation (projet commandité ou projet exploratoire d'école), présenter et défendre à l'oral l'ensemble des choix pour le projet en s'appuyant sur :</p> <ul style="list-style-type: none">- un support de présentation- la démo du prototype interactif fonctionnel- les moyens de promotion sur le web et les réseaux sociaux (vidéo et site web).

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 31181 - Analyse de besoin et préconisation de solutions digitales interactives</p>	<p>Descriptif : Identifier les contraintes et attentes d'un commanditaire Effectuer une veille graphique, fonctionnelle et sectorielle Chercher, produire et formaliser des idées en vue de dégager une solution créative Réaliser une étude comparative(benchmark) de produits ou de services Définir et justifier les axes créatifs, fonctionnels et interactifs de réponse au problème identifié.</p> <p>Modalités d'évaluation : Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée en centre de formation (projet commandité ou projet exploratoire d'école à notation collective), apporter une réponse justifiée et créative à la demande d'un commanditaire / thématique de recherche, et présenter à l'oral avec un support visuel sa démarche d'analyse et d'exploration du sujet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - situation problème identifiée - cartographie des idées issues du brainstorming - synthèse de la veille et de la recherche créative sur le sujet - synthèse de l'étude comparative de la concurrence - concept créatif préconisé. <p>Le travail s'effectuera en équipe et sera réalisé sur une période de 1 à 3 semaines à partir d'un cahier des charges décrivant la commande.</p> <p>Pour la veille sectorielle une évaluation individuelle est articulée autour de la présentation en anglais d'une veille sur chacun des thèmes suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - note de lecture d'un ouvrage dans le domaine du design interactif - rencontre avec un expert - les grands acteurs de l'Internet - actualité des applications et des stores - e marketing /analytics - actualité du jeu vidéo - dataviz de la semaine - profil d'entreprise - controverse numérique.

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 31181 - Gestion de la production graphique</p>	<p>Descriptif : Déterminer les modalités de production des éléments graphiques Elaborer une proposition de méthodologie de travail en équipe pluridisciplinaire Elaborer le planning de fabrication pour une équipe de graphiste selon les principes de la méthode Agile Identifier les moyens humains, techniques et financiers nécessaires à la réalisation Contribuer à l'amélioration de l'organisation.</p> <p>Modalités d'évaluation : Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée en centre de formation (projet commandité ou projet exploratoire d'école à évaluation collective), formalisation et présentation à l'oral des éléments de cadrage et d'organisation de la production graphique d'un projet numérique interactif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les règles de nommage et d'organisation des fichiers des éléments graphiques et fonctionnels, - les outils et méthodes retenus pour réaliser les éléments graphiques - le planning prévisionnel des différentes étapes pour la fabrication de la maquette du projet - l'identification des moyens humains et financiers pour la réalisation complète du projet - les procédures d'échanges des éléments entre l'équipe de graphistes et de développeurs - une note d'analyse du déroulement du projet en post mortem
<p>Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 31181 - Design d'interface et de contenus interactifs multisupports</p>	<p>Descriptif : Elaborer et justifier une orientation artistique Concevoir et formaliser les maquettes de référence et l'ensemble des chartes Réaliser le design graphique des interfaces, de la navigation, des interactions et des contenus 2D /3D d'un prototype interactif Réaliser l'habillage graphique, le montage, le compositing et l'encodage de films Dans certains cas, réaliser le design sonore du projet (éléments d'interface, ambiance...) Réaliser l'intégration html des maquettes Archiver les éléments produits.</p> <p>Modalités d'évaluation : Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée (projet commandité ou projet d'école), conception, réalisation et archivage de la direction artistique, des interfaces et des contenus d'un projet interactif en cohérence avec le concept défini à l'étape de la préconisation. Les livrables suivants seront formalisés à l'écrit et défendus à l'oral :</p> <ul style="list-style-type: none"> - planches tendances et concept artistique proposé - charte graphique (document de synthèse papier regroupant tous les documents nécessaires à la réalisation graphique et artistique du projet) - maquettes d'écrans et contenus graphiques animés en 2D /3D ou vidéo d'un prototype réalisé en collaboration avec des développeurs - site web statique promotionnel ou portfolio intégré en html.

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°5 de la fiche n° 31181 - Conception de l'expérience utilisateur	<p>Descriptif : Etablir une cartographie succincte des comportements et usage de la cible Elaborer le scénario utilisateur Elaborer l'arborescence générale des contenus du projet Modéliser les interfaces fonctionnelles détaillées Elaborer les principes et éléments de navigation du projet.</p> <p>Modalités d'évaluation : Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée (projet commandité ou projet exploratoire d'école à notation collective,) définir et formaliser dans un document écrit et présenter à l'oral (avec support visuel) en équipe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les caractéristiques et attentes du ou des personnages cibles (persona) - le scénario utilisateur (parcours interactif(s)) décrivant les usages et les interactions permises par le projet - l'arborescence générale des contenus - les interfaces fonctionnelles (zonig, wireframe) des principaux écrans - les principaux éléments nécessaires aux interactions et à la navigation.

Validité des composantes acquises : illimitée

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	OUINON	COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X	Le jury de délivrance du titre est constitué de 5 personnes : •2 professionnels en activité(1 représentant des salariés, 1 représentant des employeurs dont 1 en qualité de président de jury) •3 représentants de l'organisme de formation
En contrat d'apprentissage	X	Le jury de délivrance du titre est constitué de 5 personnes : •2 professionnels en activité(1 représentant des salariés, 1 représentant des employeurs dont 1 en qualité de président de jury) •3 représentants de l'organisme de formation
Après un parcours de formation continue	X	Le jury de délivrance du titre est constitué de 5 personnes : •2 professionnels en activité(1 représentant des salariés, 1 représentant des employeurs dont 1 en qualité de président de jury) •3 représentants de l'organisme de formation
En contrat de professionnalisation	X	Le jury de délivrance du titre est constitué de 5 personnes : •2 professionnels en activité(1 représentant des salariés, 1 représentant des employeurs dont 1 en qualité de président de jury) •3 représentants de l'organisme de formation
Par candidature individuelle	X	

Par expérience dispositif VAE prévu en 2015	X	Le jury de délivrance du titre est constitué de 5 personnes : <ul style="list-style-type: none"> •2 professionnels en activité(1 représentant des salariés, 1 représentant des employeurs dont 1 en qualité de président de jury) •3 représentants de l'organisme de formation
---	---	--

	OUI	NON
Accessible en Nouvelle Calédonie		X
Accessible en Polynésie Française		X

LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS

ACCORDS EUROPÉENS OU INTERNATIONAUX

Base légale

Référence du décret général :

Référence arrêté création (ou date 1er arrêté enregistrement) :

Arrêté du 30 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 07 août 2018 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour quatre ans, au niveau II, sous l'intitulé "Designer interactif" avec effet du 29 novembre 2017, jusqu'au 07 août 2022.

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Arrêté du 19 novembre 2013 publié au Journal Officiel du 29 novembre 2013 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour quatre ans, au niveau II, sous l'intitulé "Concepteur réalisateur multimédia" avec effet au 14 janvier 2012, jusqu'au 29 novembre 2017.

Arrêté du 19 décembre 2006 publié au Journal Officiel du 14 janvier 2007 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour cinq ans, avec effet au 14 janvier 2007, jusqu'au 14 janvier 2012.

Décret n° 2004-171 du 19 février 2004 modifiant le décret n° 2002-616 du 26 avril 2002 relatif au répertoire national des certifications professionnelles (publié au Journal Officiel du 22 février 2004). La validité du titre est prorogée jusqu'au 31 décembre 2006.

Arrêté du 22 juillet 1999 publié au Journal Officiel du 30 juillet 1999 portant homologation de titres et diplômes de l'enseignement technologique, modifié par l'arrêté du 28 mars 2002 publié au Journal Officiel du 6 avril 2002 portant homologation de titres et diplômes de l'enseignement technologique. L'homologation au niveau II prend effet à compter du 1er janvier 1999.

Pour plus d'informations

Statistiques :

En moyenne 40 certifiés par an

Autres sources d'information :

www.gobelins.fr

<http://www.formation-cci.fr/formations-diplomantes-en-alternance/nos-formations-en-alternance/digital/rejoindre-ecole-gobelins-annecy>

www.campus.cci-paris-idf.fr

<http://www.gobelins.fr>

<http://www.campus.cci-paris-idf.fr>

Lieu(x) de certification :

Chambre de commerce et d'industrie de région Paris Ile-de-France (CCI Paris Ile-de-France) - Gobelins, l'école de l'image : Île-de-France - Paris (75) [73 , boulevard Saint Marcel 75013 Paris]

CCIR - GOBELINS ECOLE DE L'IMAGE

73, bd Saint-Marcel

75013 Paris

Lieu(x) de préparation à la certification déclarés par l'organisme certificateur :

- Site Gobelins Gambetta - 247, avenue Gambetta - 75020 Paris

- Site CCI Formation digital - Papeteries Image Factory - 3, Esplanade Augustin Aussedat - 74960 Cran-Gevrier

Historique de la certification :

Certification précédente : Concepteur réalisateur multimédia