PROGRAMME DE FORMATION

TITRE PROFESSIONNEL CONCEPTEUR DESIGNER UI

Sigle : CDUI | Niveau 6 | Code titre : TP-01411 | Code NSF : 320 | RNCP35634

Présentation générale

Dans le cadre du partage et du co-portage des parcours, SELFORME assure avec ses branches territoriales la gestion administrative, pédagogique et certificative du parcours.

SELFORME et le centre de formation organisent le parcours de formation dont le programme correspond à la préparation aux activités et compétences du titre professionnel Concepteur designer UI.

Le concepteur designer UI conçoit et réalise des outils de communication numériques adaptés à différents supports. Il analyse le besoin client, conçoit des interfaces homme-machine, crée des maquettes et prototypes, réalise des visuels, des animations et des supports de communication.

Le métier mobilise les logiciels professionnels de création graphique, de prototypage, de montage, les langages du web, les systèmes de gestion de contenus, les principes d'ergonomie, d'accessibilité, de référencement naturel, de webmarketing et de veille professionnelle.

Cadre réglementaire du diplôme préparé

- Titre professionnel : Concepteur designer UI, sigle CDUI, niveau 6 du cadre national des certifications professionnelles, RNCP35634.
- Code titre : TP-01411 ; millésime 01 ; date de validation et de mise à jour du REAC : 11 mai 2021 ; arrêté du 28 avril 2021 ; parution au JO le 05 mai 2021 ; date d'effet : 13 juillet 2021.
- Code NSF : 320 Spécialités plurivalentes de la communication et de l'information ; fiches ROME : E1205 Réalisation de contenus multimédias et E1104 Conception de contenus multimédias.
- Référentiel emploi, activités et compétences (REAC) et référentiel d'évaluation (RE) du titre professionnel Concepteur designer UI.
- Réglementation d'activité spécifique : néant dans le référentiel du titre. Le parcours intègre toutefois les règles relatives aux droits d'auteur, au droit à l'image, au RGPD, au commerce en ligne, à l'accessibilité et aux standards du web.
- Équivalence indiquée au référentiel : néant.

Public visé, prérequis et capacités professionnelles requises

- Être titulaire d'un niveau 5 ou justifier d'une expérience ou d'un projet professionnel cohérent dans les métiers du design graphique, du web, de la communication digitale ou du multimédia.
- Réussir les tests d'entrée organisés par l'organisme de formation et l'entretien de positionnement.
- Disposer d'une communication orale et écrite adaptée, d'une capacité d'écoute, d'analyse du besoin client et d'argumentation de ses choix techniques et graphiques.
- Maîtriser les bases de l'environnement numérique et être en capacité de progresser sur les outils de création graphique, de prototypage, de mise en page, de montage vidéo, d'intégration web et de CMS.
- Avoir un intérêt pour l'interface utilisateur, l'expérience utilisateur, l'ergonomie, l'accessibilité, le référencement naturel, le webmarketing, la veille créative et technologique.
- Être en capacité d'adopter une posture professionnelle adaptée : organisation, créativité, respect d'un cahier des charges, rigueur, autonomie, travail en équipe et prise en compte des retours client.

Buts de la formation

- Intégrer le stagiaire dans le réseau des professionnels du design d'interface, de la communication digitale, du webdesign et du multimédia.
- Lui permettre d'acquérir les compétences professionnelles nécessaires au titre professionnel Concepteur designer UI.
- L'amener à concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication : illustrations, visuels, prototypes, animations et supports imprimés ou numériques.
- Le conduire à contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique : stratégie webmarketing, veille professionnelle et développement des compétences collectives.

- Développer sa capacité à réaliser, améliorer et animer des sites web : intégration de pages web, adaptation de systèmes de gestion de contenus et optimisation continue d'un site ou d'une interface.
- Préparer le candidat aux modalités d'évaluation : présentation d'un projet réalisé en amont de la session, entretien technique, entretien final et remise d'un dossier de projet conforme aux attendus du référentiel.

Méthodes pédagogiques et techniques mises en œuvre

Le système pédagogique préconisé associe plusieurs modalités d'apprentissage afin d'articuler acquisition des savoirs, entraînement technique, production de livrables professionnels, mise en situation projet et préparation à la certification.

Actions de formation en présentiel

Ces sessions se déroulent dans un environnement où les participants se retrouvent physiquement dans un même lieu. Elles favorisent les démonstrations outils, les ateliers de création graphique, de prototypage, d'intégration web, de CMS, les analyses collectives de productions et les mises en situation de présentation client.

Sessions d'apprentissage à distance

Les sessions d'apprentissage à distance s'organisent autour de trois modalités complémentaires : la visioconférence, le e-learning tutoré et les prescrits de formation. Elles permettent de maintenir une progression structurée et un accompagnement adapté.

Visio

Les sessions en visioconférence correspondent à des temps d'apprentissage à distance synchrones. Elles permettent les échanges avec l'équipe pédagogique, les retours sur productions, les démonstrations, les corrections collectives, les points d'avancement projet et les questions-réponses.

E-learning tutoré

Les apprenants ont accès à des contenus de formation via la plateforme Moodle LMS. Cette plateforme centralise des modules interactifs composés d'objectifs pédagogiques, de cours, de résumés, d'exercices, de quiz, de vidéos interactives, d'évaluations et d'activités de consolidation.

Prescrits

Selon un calendrier défini, les apprenants réalisent des prescrits transmis par l'équipe pédagogique : recherches graphiques, veille créative et concurrentielle, analyses de sites, exercices de maquettage, productions de visuels, travaux d'intégration, préparation du dossier de projet et entraînements à la présentation orale.

Accompagnement technique et pédagogique

- Assistance technique : Matthieu Caffin (matthieu-caffin@selforme.com), de 9h à 17h, avec réponse dans un délai de 48 heures ouvrées.
- Accompagnement pédagogique : un tuteur désigné et/ou l'équipe pédagogique accompagne l'apprenant, suit sa progression, répond aux échanges différés et apporte des retours sur les productions réalisées.
- Outils mobilisés : plateforme Moodle, suite bureautique, logiciels de création graphique et de traitement d'image, logiciel de prototypage, logiciel de mise en page, logiciel de montage ou d'animation, éditeur de code, navigateur, CMS, outils de transfert de fichiers, outils d'analyse SEO et webmarketing.

Contenu pédagogique en lien avec le référentiel CDUI

La progression pédagogique se structure autour des trois activités types du titre professionnel Concepteur designer UI et des compétences professionnelles associées.

Activités types / CCP	Compétences professionnelles
CCP 1 Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication	1. Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels 2. Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes 3. Réaliser une animation pour différents supports de diffusion 4. Créer des supports de communication
CCP 2 Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique	5. Mettre en œuvre une stratégie webmarketing 6. Assurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipe
CCP 3 Réaliser, améliorer et animer des sites web	7. Intégrer des pages web 8. Adapter des systèmes de gestion de contenus 9. Optimiser en continu un site web ou une interface

CCP 1 : Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication

1. Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels : produire des éléments graphiques vectoriels ou bitmap, retoucher des images, réaliser des photomontages, optimiser les formats, le poids et la qualité des fichiers en fonction des supports de diffusion.

2. Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes : analyser le besoin, concevoir zoning, wireframes, maquettes dynamiques et prototypes interactifs adaptés à plusieurs périphériques, en tenant compte de l'ergonomie, de l'accessibilité, du SEO et de la législation.

3. Réaliser une animation pour différents supports de diffusion : concevoir un storyboard, intégrer des médias, réaliser ou adapter une animation ou une vidéo, optimiser le format, le poids et la taille pour le support visé.

CCP 2 : Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique

4. Créer des supports de communication : mettre en page des documents de communication ou de promotion, respecter la charte graphique, préparer les fichiers selon leur destination et contrôler la qualité typographique, colorimétrique et technique.

5. Mettre en œuvre une stratégie webmarketing : proposer un nom de domaine et un hébergement, préparer des supports numériques, élaborer des newsletters, rédiger pour le web, planifier un calendrier éditorial, concevoir une page de vente et contribuer à l'engagement des utilisateurs.

6. Assurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipe : identifier des sources fiables, suivre les tendances graphiques, techniques et concurrentielles, formaliser une synthèse de veille, partager les informations et développer les compétences collectives.

CCP 3 : Réaliser, améliorer et animer des sites web

7. Intégrer des pages web : intégrer des pages web responsive et des newsletters en HTML, CSS et JavaScript, tenir compte des standards W3C, de l'accessibilité, du référencement naturel, de l'ergonomie, des navigateurs et des périphériques cibles.

8. Adapter des systèmes de gestion de contenus : installer, configurer et personnaliser un CMS, adapter un thème, gérer les modules complémentaires, paramétrer l'administration, sécuriser le site et produire un guide utilisateur.

Compétences transversales travaillées pendant le parcours

Communiquer : analyser un cahier des charges, recueillir les besoins, présenter un projet au client, argumenter les solutions retenues, communiquer avec des interlocuteurs internes et externes et transmettre les informations de suivi.

Organiser ses actions et apprendre en continu : planifier les étapes d'un projet, organiser son travail selon les priorités, réévaluer les actions en cas d'imprévu, assurer une veille professionnelle, développer ses compétences et exploiter les informations issues de la veille.

Modalités d'évaluation et de certification

Modalité	Durée	Organisation
Présentation d'un projet réalisé en amont de la session	01 h 10	Le candidat présente un projet de site internet, le public cible, ses choix techniques et graphiques, puis une animation vidéo de 1 min à 1 min 30 et un support de communication imprimée. Le jury interroge ensuite le candidat sur son projet.
Entretien technique	00 h 15	À l'issue de la présentation, le jury interroge le candidat sur les aspects qui n'ont pas été évalués lors de la présentation du projet.
Questionnaire professionnel	Sans objet	Sans objet pour la session du titre CDUI.
Questionnement à partir de productions	Sans objet	Sans objet pour la session du titre CDUI.
Entretien final	00 h 15	Échange avec le candidat sur le dossier professionnel et vérification de sa représentation de l'emploi et des comportements professionnels attendus.

L'obtention du titre professionnel CDUI se caractérise par une évaluation des compétences par un jury au vu d'une présentation d'un projet réalisé en amont de la session, du dossier professionnel, des résultats des évaluations passées en cours de formation et d'un entretien final.

Durée totale de l'épreuve pour le candidat : 01 h 40.

La présentation d'un projet réalisé en amont de la session dure 01 h 10. Le candidat présente un projet de site internet, une animation vidéo et un support de communication imprimée destinés à la promotion du site. Le jury interroge ensuite le candidat sur son projet.

Le questionnaire professionnel et le questionnement à partir de productions sont sans objet pour la session du titre CDUI.

L'entretien technique dure 00 h 15 et permet au jury de questionner le candidat sur les aspects qui n'ont pas été évalués lors de la présentation du projet. L'entretien final dure 00 h 15 et comprend l'échange avec le candidat sur son dossier professionnel.

Modalités spécifiques des CCP

CCP 1 : Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication. Présentation d'un projet réalisé en amont de 00 h 50 : le candidat présente la maquette d'un site internet, ses choix graphiques et techniques, puis une animation vidéo et un support imprimé assurant la promotion du site.

Compétence	Critères d'évaluation
Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels	Illustrations adaptées aux supports ; respect de la charte graphique ; format d'enregistrement adapté ; poids des fichiers adapté au support de diffusion.
Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes	Prototype interactif réalisé ; disposition ergonomique du contenu ; adaptation à différents périphériques ; prise en compte de la législation en vigueur.
Réaliser une animation pour différents supports de diffusion	Storyboard réalisé ; taille adaptée au support ; format compatible ; poids optimisé pour le support de diffusion.
Créer des supports de communication	Consignes du cahier des charges ou du brief respectées ; ressources enregistrées de manière non destructive ; format, mode colorimétrique et résolution adaptés ; textes corrects.
Mettre en œuvre une stratégie webmarketing	Nom de domaine cohérent ; newsletter conforme à la demande ; texte de la page de vente optimisé pour le référencement naturel ; charte graphique respectée sur l'ensemble des supports.
Assurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipe	Système de veille permettant de suivre l'actualité ; informations exploitables ; organisation du temps de veille optimisée ; synthèse formalisée et mise à disposition des collaborateurs.
Intégrer des pages web	Pages respectant la charte graphique et les standards W3C ; affichage optimisé pour les navigateurs cibles ; adaptation aux périphériques cibles ; code optimisé pour le référencement naturel.
Adapter des systèmes de gestion de contenus	CMS fonctionnel ; installation conforme aux bonnes pratiques de sécurité ; modules complémentaires fonctionnels ; personnalisation conforme à la demande.
Optimiser en continu un site web ou une interface	Résultats d'analyse pris en compte ; code optimisé pour les navigateurs cibles et le référencement naturel ; temps de chargement optimisé.

CCP 2 : Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique. Les compétences sont évaluées à partir d'un projet de communication numérique et des éléments de stratégie webmarketing, de veille et de suivi de projet produits par le candidat, selon les modalités prévues par le référentiel d'évaluation.

CCP 3 : Réaliser, améliorer et animer des sites web. Présentation d'un projet réalisé en amont de 00 h 50 : le candidat présente un site internet réalisé en période entreprise ou en centre de formation ; il expose la présentation fonctionnelle, les optimisations apportées et les perspectives d'amélioration, puis répond aux questions du jury.

Plateau technique et conditions particulières

L'évaluation nécessite un local fermé équipé au minimum d'une table et de trois chaises. Les équipements nécessaires à la présentation doivent être mis en place, avec des conditions garantissant la qualité et la confidentialité des échanges.

Le candidat peut apporter un ordinateur portable et un appareil mobile, téléphone ou tablette, afin de présenter son projet, ses maquettes, son site, son animation et ses supports de communication.

Le dossier de projet comporte notamment le résumé du projet, la grille de questionnement, le cahier des charges, les objectifs, le parcours utilisateur, la fiche persona, le nom de domaine proposé, la planche de tendances, les visuels réalisés, la maquette dynamique, le calendrier éditorial, les copies d'écran d'administration, le rapport SEO, l'étude d'un site concurrent, le storyboard de l'animation et les fichiers du support imprimé.

Les conditions particulières de composition du jury, de surveillance et de confidentialité sont indiquées comme sans objet dans le référentiel du titre.

Secteurs d'activité et emplois accessibles

Secteurs : agences de communication, publicité, marketing et web ; services de communication web publics ou privés ; entreprises informatiques et entreprises de services du numérique ; entreprises du e-commerce ; industries graphiques.

Emplois accessibles : UI designer, web designer, chargé de communication digitale, chargé de veille technologique et stratégique, web marketeur, web réalisateur, référenceur, intégrateur multimédia, réalisateur multimédia, infographiste 2D/3D, concepteur intégrateur internet, animateur 2D/3D, designer d'interactivité, assistant chef de projet multimédia, lead UI designer, concepteur multimédia, UX designer, architecte d'information, directeur de projet, directeur de création interactive, directeur d'agence web.