



Titre RNCP niveau 6 - Concepteur Designer UI

Présentation

Le Titre RNCP niveau 6 – Concepteur Designer UI s’adresse à ceux qui souhaitent se former en aux métiers de concepteur-développeur d’interfaces graphiques, notamment pour les applications mobiles et web interactives afin d’intégrer directement le marché du travail ou continuer des études dans le domaine de l’informatique, des arts multimédias ou de la production médiatique.

Ce diplôme RNCP n° 35634 de niveau bac+3, titre certifié français délivré au nom de l’État, par le ministère du travail, du plein emploi et de l’insertion. Il atteste que son titulaire maîtrise les compétences, aptitudes et connaissances permettant l’exercice d’activités professionnelles qualifiées.

Il se prépare en alternance régie par un contrat d’apprentissage ou d’une période de professionnalisation par le biais d’une convention de stage. Au travers d’une relation tripartite coordonnée (Entreprise, l’apprenant, Centre de Formation), la pédagogie de l’alternance permet d’acquérir, pas à pas, de façon individualisée les compétences et savoirs professionnels liés à l’exercice du métier. L’apprenant est salarié de l’entreprise avec un contrat de travail CDD ou CDI ou stagiaire par le biais d’un stage conventionné.

En initial, la durée du stage en entreprise sur la période de formation est de vingt semaines consécutives.

Le titulaire du diplôme participe à la conception et le développement d’interfaces graphiques pour les sites web et les applications mobiles de qualité professionnelle respectant les consignes d’ergonomie et les chartes graphiques suggérées. Il peut aussi participer au développement de jeux vidéo et aux projets multimédias et artistiques.

Pour les étudiants, stagiaires de la formation professionnelle, en reconversion professionnelle, il est possible d’accéder à ce cycle qui gardera l’esprit de l’immersion en milieu professionnel avec des stages alignés avec leurs projets personnels et professionnels et les compétences qu’ils veulent développer.

Prérequis

Pour suivre cette formation, il est nécessaire d’avoir un diplôme équivalent à un Bac+2 (BTS, titre RNCP niveau 5, ...) en informatique, en multimédia ou en audiovisuel dans certains cas. D’une manière générale, la connaissance des principes de conception et de développement de logiciels informatiques et de sites web est un élément primordial pour suivre cette formation.

Objectifs de la formation

Le titulaire du Titre RNCP – Concepteur Designer UI participe du développement d’applications interactives web et mobiles, au développement de jeux vidéo et aux projets multimédias.

Les principaux objectifs de ce titre RNCP sont :



- Préparer l'insertion professionnelle des futurs diplômés en privilégiant l'acquisition de bases techniques et la maîtrise de la conception graphique et du développement web et mobile, ainsi que le développement de jeux vidéo.
- Offrir aux futurs diplômés de réelles possibilités de poursuite d'études en master ou titre RNCP niveau 7 dans les spécialités suivantes : informatique, production graphique, production multimédia et gaming.

Méthodes mobilisées

- Cours théoriques : vue la nature de la formation, l'apprentissage sera basé sur les pratiques et non pas sur une démarche classique de cours théoriques suivis par des travaux dirigés/pratiques.
- Mise en situation professionnelle : Elle peut être réelle (en entreprise) ou reconstituée (sur un plateau technique).
- Études de cas : des études de cas par module sont proposés aux étudiants dans un premier lieu. Les études des cas seront par la suite plus complétées pour permettre d'avancer sur les compétences décrites dans la section précédente.

Modalités d'évaluation

La méthode du contrôle continu, basée notamment sur la réalisation de projets et/ou de comptes-rendus de travaux pratiques est privilégiée pour l'évaluation de l'acquisition des compétences. Cependant il est possible, dans certains cas particuliers, de recourir à d'autres méthodes d'évaluation :

- Épreuves ponctuelles
- Examen Final

Métiers & Débouchés

- UI designer
- Web designer
- Concepteur-développeur de jeux vidéo
- Game marketeur
- Chargé de communication digitale
- Web marketeur
- Web réalisateur
- Référencier
- 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



Poursuite d'études

Master (BAC+5 – Titre RNCP Niveau 7) en informatique, production graphique, production multimédia et gaming – cursus sur 2 ans.

Durée et rythme

Durée : 18 mois / 550 heures de formation environ

Formation initiale

- 2 jours en formation par semaine
- 6 mois de stage en entreprise.

Alternance

- 2 jours en formation et 3 jours en entreprise

Modalités d'inscription

- Adresser un dossier de candidature
 - A remplir sur cette page de notre site : www.isbe.education
 - Répondre au questionnaire proposé
 - Déposer les documents demandés (CV, lettre de motivation, 2 derniers relevés de notes et dernier diplôme)
- Admission après étude du dossier et entretien de motivation
- Début de formation : octobre 2025

Modalités pédagogiques

- AIDE À LA RECHERCHE D'ENTREPRISE
 - Ateliers et techniques de recherche d'emploi
 - Coaching individuel
 - Mise en relation avec les partenaires de l'école
 - Forum de recrutement et partage des opportunités de carrière
- EQUIPE PÉDAGOGIQUE
 - Corps professoral composé d'enseignants et de professionnels qui forment un lien indispensable entre les exigences des entreprises et les objectifs pédagogiques imposés par cette formation. Il est vérifié que tous les formateurs recrutés possèdent les diplômes et prérequis professionnels nécessaires au bon déroulement des cours dispensés.
- APPRENTISSAGE HYBRIDE
 - Nous optons pour le blended-learning pour assurer toutes nos formations en présentiel et à distance via la plateforme Microsoft Teams. Nous privilégions l'enseignement à distance pour les cours magistraux et celui présentiel pour les travaux dirigés et pratiques.



Modalités techniques

- Ordinateurs de qualité Gamer (sous Windows 10 et 11) avec une grande puissance graphique
- Machines virtuelles Cloud (Microsoft et OVH)
- Plateforme Google Workspace for Education
- Supports numérisés et centralisés (Google Classroom, Google Drive et Google Meet)
- Equipements matériels professionnels
- Equipements logiciels professionnels

Modalités d'examen

L'examen final se déroule selon les directives des référentiels du ministère du travail. Le candidat est évalué par un jury composé de professionnels, sur la base des éléments suivants :

- Une mise en situation professionnelle ou une présentation d'un projet réalisé en amont de la session, complétée par un entretien technique, un questionnaire professionnel, un questionnement à partir de production(s) si prévus au RC ;
- Les résultats des évaluations passées en cours de formation ;
- Un dossier professionnel dans lequel le candidat a consigné les preuves de sa pratique professionnelle, complété d'annexes si prévues au RC ;
- Un entretien final avec le jury.

Programme d'études

Semestre 1	
Module	Crédits
Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication	
<i>Conception graphique des environnements de jeux (Unity 3D)</i>	3
<i>Environnement de développement .NET</i>	4
<i>Modélisation et animation 2D/3D</i>	3
Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique	
<i>Anglais (préparation au TOIC)</i>	2
<i>Marketing digital et web Marketing</i>	3
<i>Techniques de référencement web</i>	3
<i>Conduite de projets agiles</i>	3
Réaliser, améliorer et animer des sites web	
<i>Programmation web graphique 2D/3D</i>	3
<i>Ergonomie et interactivité web et mobile</i>	3
<i>Techniques et outils de commerce électronique</i>	3
Total semestre 1	30



Semestre 2	
Module	Crédits
Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication	
<i>Anglais (préparation au TOIC)</i>	2
<i>Techniques de communication et de rédaction</i>	2
<i>UX design - UI design</i>	3
Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique	
<i>Droit du numérique</i>	2
<i>Innovation, Veille et amélioration continue</i>	3
<i>Conduite de projets multimédia</i>	3
Réaliser, améliorer et animer des sites web	
<i>CMS et e-commerce</i>	4
<i>Frameworks de développement web</i>	4
<i>Développement d'applications mobiles (Xamarin et Ionic)</i>	3
Ateliers de professionnalisation	
<i>Développement sur moteur de jeux (Unity 3D)</i>	4
Total semestre 2	30
Stage en entreprise (pour les non-alternants)	6 mois
Total formation	60