

CERTIFICATION PROFESSIONNELLE

Accueil > Trouver une certification > Répertoire national des certifications professionnelles > UX/UI Designer

UX/UI Designer

Code de la fiche :
RNCP40917

Etat :
Active

 [Télécharger la fiche](#)  [Aide en ligne](#)  [Supplément Europass : FR - EN](#)

L'essentiel

	Nomenclature du niveau de qualification	Niveau 6
	Code(s) NSF	320 : Spécialités plurivalentes de la communication et de l'information
	Formacode(s)	46370 : Design expérience utilisateur 46372 : Design interface utilisateur 46347 : Stratégie communication numérique
	Date d'échéance de l'enregistrement	25-06-2030

Certificateur(s)

Nom légal	Siret	Nom commercial	Site internet
OPENCCLASSROOMS	49386136300098	-	https://openclassrooms.com/fr/

Résumé de la certification

Objectifs et contexte de la certification :



L'UX/UI Designer conçoit des produits et services numériques centrés sur l'utilisateur, en conciliant exigences esthétiques, ergonomiques et fonctionnelles. À travers une démarche itérative, il intervient tout au long du cycle de vie d'un projet numérique, depuis l'analyse des besoins jusqu'à l'optimisation de l'expérience utilisateur. En mobilisant des méthodes issues de l'UX design (recherche utilisateur, parcours, tests) et de l'UI design (maquettes, design systems, accessibilité), ce professionnel conçoit des interfaces fluides, intuitives et inclusives, dans le respect des réglementations, des normes et des bonnes pratiques en vigueur (RGAA, RGPD, RGESN, etc.).

Dans un contexte marqué par la transformation numérique, l'essor des technologies immersives, de l'intelligence artificielle et du design data-driven, le métier d'UX/UI Designer évolue vers un rôle stratégique au sein des organisations. Les exigences croissantes en matière d'accessibilité, de sobriété numérique et de protection des données imposent une veille constante et une adaptation continue. La certification vise à professionnaliser des profils polyvalents capables d'articuler créativité, maîtrise technique, compréhension des enjeux utilisateurs et culture produit, en collaboration étroite avec les développeurs, product owners et autres parties prenantes.

Activités visées :

Analyse des besoins utilisateurs (découverte du client / problématique UX, exploration UX, idéation, plan de conception et stratégie UX)

Conception de l'expérience utilisateur et de l'interface utilisateur :

Conception de l'expérience utilisateur (architecture de l'information, flux utilisateurs, prototypage, test / itération, design d'interaction)

Conception de l'interface utilisateur (éléments visuels, composants UI, documentation UI)

Audit et optimisation d'une expérience utilisateur

Collaboration au développement d'un produit/service numérique (échanges, reporting, accompagnement au changement, veille UX/UI)

Compétences attestées :

Recueillir les besoins des clients, internes et/ou externes, en termes UX, lors d'un échange et/ou à partir d'une documentation (ex : appel d'offres), puis les analyser afin d'identifier le contexte (entre autres parties prenantes, utilisateurs cibles, besoins spécifiques liés à l'accessibilité), les enjeux et de déterminer les objectifs visés (utilisateurs et business), les résultats attendus (en termes de KPIs ou d'indicateurs de réussite) ainsi que les éventuelles contraintes (entre autres juridiques, budgétaires, techniques). Formaliser le périmètre du projet sous un format adapté (ex : via une note de cadrage, brief).

Organiser / planifier une démarche UX afin de répondre aux besoins identifiés :

- Définir / clarifier les rôles / les responsabilités des différents acteurs / parties prenantes (dont celui de l'UX/UI designer).
- Définir les étapes du projet (dont fréquence / modalités de communication) et le calendrier associé.
- Déterminer les ressources nécessaires (efforts).
- Déterminer les livrables attendus.

Présenter l'offre de service UX (et sa plus value) dans un objectif de validation auprès des parties prenantes, ajuster si besoin.

Identifier les concurrents directs et/ou indirects, collecter les données liées aux aspects UX/UI à explorer (ex : via l'analyse des interfaces concurrentes, l'analyse de parcours utilisateurs, les retours utilisateurs) puis les analyser afin de déterminer des opportunités, de s'inspirer des bonnes pratiques et d'identifier des points de différenciation.

Recruter un public cible, collecter les données utilisateur selon une méthodologie préalablement définie puis les analyser afin de déterminer avec précision les besoins, les motivations et les comportements utilisateurs ainsi que les insights clés.

Consolider / structurer l'ensemble des données collectées à l'aide des outils de visualisation adaptés (ex : cartes d'empathie, personas, scénarios d'usage, user journeys, cartes de chaleur) afin de bénéficier d'une vision organisée des besoins utilisateurs (y compris ceux des personnes en situation de handicap) et de les communiquer auprès des parties prenantes. Émettre des recommandations UX/UI.

Sélectionner une méthode d'idéation puis la mettre en œuvre afin de générer et d'explorer un maximum d'idées et in fine identifier / valider un concept ou une solution innovante centrée sur les utilisateurs. Rendre compte des idées / solutions sous un format adapté (ex : CR, liste d'idées, expérience map, scénario d'usage).

Déterminer et décrire une méthodologie (étapes, outils, livrables, KPIs, ...), dans le respect des réglementations / normes / bonnes pratiques en vigueur, adaptée aux objectifs, au budget / ressources disponibles et au type de produit / service numérique afin de concevoir la ou les solutions UX/UI.

Présenter / argumenter / justifier la stratégie UX auprès des parties prenantes dans un objectif de partage et de validation.

Identifier (ou prioriser) les fonctionnalités à créer puis en décrire le comportement ainsi que les contenus afin de proposer un produit ou un service numérique répondant aux besoins utilisateurs et business (dont l'accessibilité).

Définir, concevoir et représenter l'architecture de l'information, dans le respect des réglementations, des normes et des bonnes pratiques UX, à l'aide des techniques (ex : esquisse, croquis, maquette filaire) et outils de conception adaptés afin d'avoir une vision globale des interfaces du produit ou du service numérique et de son système de navigation (menu, chemin de navigation).

Identifier et analyser les parcours (critiques et variations) possibles de l'utilisateur (intégrant les personnes en situation de handicap), et décrire ses interactions avec l'interface, à l'aide des méthodes et outils de conception adaptés afin d'identifier les points de décision accessibles dans le parcours utilisateur.

Établir une version préliminaire du produit ou du service numérique, dans le respect des réglementations, des normes et des bonnes pratiques UX, à l'aide des techniques et outils de conception adaptés, afin de simuler la navigation, les interactions et le flux global de l'expérience utilisateur.

Définir un protocole et réaliser des tests auprès d'utilisateurs (y compris ceux qui sont en situation de handicap), à l'aide des méthodes et outils adaptés puis analyser les résultats afin d'identifier les éventuelles problématiques et axes d'amélioration. Ajuster en conséquence et poursuivre les itérations jusqu'à l'obtention d'une architecture de l'information optimale.

Documenter la conception UX, à l'aide des outils (logiciels) adaptés et la présenter sous un format adapté auprès des parties prenantes dans un objectif de partage et de validation.

Définir les éléments de base relatifs à l'apparence de l'interface graphique afin d'adapter l'identité visuelle de l'organisation aux spécificités numériques et de garantir une expérience utilisateur cohérente, accessible et agréable sur les supports numériques. Ajuster en conséquence la charte graphique.

Identifier et caractériser les composants UI nécessaires au produit ou au service numérique ainsi que leurs comportements (ex : normal, survol), à partir du design system de l'organisation et dans le respect des contraintes techniques, des réglementations / normes et bonnes pratiques UX/UI en vigueur afin de concevoir une interface maintenable, cohérente et flexible. Ajuster ou bien ajouter des variables (tokens) si besoin dans le design system afin de modifier au besoin l'apparence et le comportement des composants de l'interface utilisateur.

Représenter une interface utilisateur (template), dans le respect de la charte graphique, à l'aide des supports et des logiciels de conception adaptés, avec ou sans les bibliothèques à disposition, afin de visualiser l'aspect final des interfaces et de tester / d'évaluer et d'améliorer l'interface (éléments visuels, interactions et animations) avant la phase de développement.

Recenser, caractériser et ordonnancer les différents éléments visuels, d'interaction et d'animation sous la forme d'une collection de composants, à l'aide d'outils adaptés afin de disposer de kits UI réutilisables. Maintenir la collection à jour, la faire évoluer au regard des retours des utilisateurs.

Présenter le design d'interface selon un format adapté (ex : mock up) auprès des parties prenantes dans un objectif de partage / de validation.

Organiser / planifier un audit afin d'évaluer l'expérience utilisateur selon des critères / indicateurs définis et en cohérence avec les réglementations / les normes / les bonnes pratiques en vigueur en termes d'UX / UI :

- Définir les objectifs, la portée.
- Définir la méthodologie.
- Définir les dimensions à observer et les indicateurs associés : esthétisme, performance, accessibilité ...

Identifier, collecter les données disponibles sur le produit ou le service numérique existant, à l'aide des méthodes adaptées (ex : analyse des données d'utilisation, analyse heuristique), puis les analyser selon des critères d'évaluation portant sur l'ergonomie, la performance, l'accessibilité, la clarté du contenu, et la satisfaction de l'utilisateur afin d'identifier les points forts / les axes d'amélioration de l'expérience utilisateur et de déterminer les éventuelles problématiques.

Élaborer des recommandations UX/UI et définir des solutions concrètes afin de pallier aux problèmes rencontrés. Si besoin les prioriser.

Établir et formaliser les résultats de l'audit dans un objectif de traçabilité. Le présenter aux différentes parties prenantes.

Définir / mettre en œuvre un plan d'actions afin de lancer / suivre les évolutions à apporter.

Présenter / expliquer - au fil de l'eau - les choix de conception (les spécifications techniques détaillées UX/UI) aux équipes en charge du développement du produit ou du service numérique afin d'échanger sur leur faisabilité technique / d'ajuster si besoin et in fine d'assurer la cohérence et la qualité du produit ou du service numérique.

Transmettre auprès des différentes parties prenantes et au fil de l'eau, les informations clés sur le projet UX/UI dans un objectif de partage ou de validation.

Identifier et mettre en place des solutions visant à faciliter l'utilisation / l'exploitation des produits ou services numériques par les utilisateurs : conception de guides, de tutoriels, de vidéos ; création de supports de formation ; animation d'atelier de démonstration...

Structurer et mettre en œuvre une veille ou bien une recherche ponctuelle ciblée, afin de collecter des données sur une thématique déterminée ou en réponse à une problématique donnée.

Analyser les données issues de la veille ou bien de la recherche ciblée, afin d'identifier les tendances, les opportunités, les évolutions en lien avec son domaine d'activité ou bien apporter un éclairage sur un sujet donné.

Diffuser les informations sous un format adapté et auprès d'un public élargi (dont les personnes en situation de handicap) dans un objectif de partage.

Modalités d'évaluation :

Mises en situation professionnelle réelles ou reconstituées - Soutenances orales.

Blocs de compétences

RNCP40917BC01 - Analyser les besoins en termes d'expérience utilisateur

Liste de compétences	Modalités d'évaluation
Recueillir les besoins des clients, internes et/ou externes, en termes UX, lors d'un échange et/ou à partir d'une documentation (ex : appel d'offres), puis les analyser afin d'identifier le contexte (entre autres parties prenantes, utilisateurs cibles, besoins spécifiques liés à l'accessibilité), les enjeux et de déterminer les objectifs visés (utilisateurs et business), les résultats attendus (en termes de KPIs ou d'indicateurs de réussite) ainsi que les éventuelles contraintes (entre autres juridiques, budgétaires, techniques). Formaliser le périmètre du projet sous un format adapté (ex : via une note de cadrage, brief). Organiser / planifier une démarche UX afin de répondre aux besoins identifiés : - Définir / clarifier les rôles / les responsabilités des différents acteurs / parties prenantes (dont celui de l'UX/UI designer). - Définir les étapes du projet (dont fréquence / modalités de communication) et le calendrier associé. - Déterminer les ressources nécessaires (efforts). - Déterminer les livrables attendus. Présenter l'offre de service UX (et sa plus value) dans un objectif de validation auprès des parties prenantes, ajuster si besoin. Identifier les concurrents directs et/ou indirects, collecter les données liées aux aspects UX/UI à explorer (ex : via l'analyse des interfaces concurrentes, l'analyse de parcours utilisateurs, les retours utilisateurs) puis les analyser afin de déterminer des opportunités, de s'inspirer des bonnes pratiques et d'identifier des points de différenciation. "Recruter" un public cible, collecter les données utilisateur selon une méthodologie préalablement définie puis les analyser afin de déterminer avec précision les besoins, les motivations et les comportements utilisateurs ainsi que les insights clés. Consolider / structurer l'ensemble des données collectées à l'aide des outils de visualisation adaptés (ex : cartes d'empathie, personas, scénarios d'usage, user journeys, cartes de chaleur) afin de bénéficier d'une vision organisée des besoins utilisateurs (y compris ceux des personnes en situation de handicap) et de les communiquer auprès des parties prenantes. Émettre des recommandations UX/UI. Sélectionner une méthode d'idéation puis la mettre en œuvre afin de générer et d'explorer un maximum d'idées et in fine identifier / valider un concept ou une solution innovante centrée sur les utilisateurs. Rendre compte des idées / solutions sous un format adapté (ex : CR, liste d'idées, expérience map, scénario d'usage). Déterminer et décrire une méthodologie (étapes, outils, livrables, KPIs, ...), dans le respect des réglementations / normes / bonnes pratiques en vigueur, adaptée aux objectifs, au budget / ressources disponibles et au type de produit / service numérique afin de concevoir la ou les solutions UX/UI. Présenter / argumenter / justifier la stratégie UX auprès des parties prenantes dans un objectif de partage et de validation.	Projets (mises en situation professionnelle réelles ou reconstituées, cas pratiques) - Soutenances orales

RNCP40917BC02 - Concevoir une expérience utilisateur

Liste de compétences	Modalités d'évaluation
Identifier (ou prioriser) les fonctionnalités à créer puis en décrire le comportement ainsi que les contenus afin de proposer un produit ou un service numérique répondant aux besoins utilisateurs et business (dont l'accessibilité). Définir, concevoir et représenter l'architecture de l'information, dans le respect des réglementations, des normes et des bonnes pratiques UX, à l'aide des techniques (ex : esquisse, croquis, maquette filaire) et outils de conception adaptés afin d'avoir une vision globale des interfaces du produit ou du service numérique et de son système de navigation (menu, chemin de navigation). Identifier et analyser les parcours (critiques et variations) possibles de l'utilisateur (intégrant les personnes en situation de handicap), et décrire ses interactions avec l'interface, à l'aide des méthodes et outils de conception adaptés afin d'identifier les points de décision accessibles dans le parcours utilisateur. Établir une version préliminaire du produit ou du service numérique, dans le respect des réglementations, des normes et des bonnes pratiques UX, à l'aide des techniques et outils de conception adaptés, afin de simuler la navigation, les interactions et le flux global de l'expérience utilisateur. Définir un protocole et réaliser des tests auprès d'utilisateurs (y compris ceux qui sont en situation de handicap), à l'aide des méthodes et outils adaptés puis analyser les résultats afin d'identifier les éventuelles problématiques et axes d'amélioration. Ajuster en conséquence et poursuivre les itérations jusqu'à l'obtention d'une architecture de l'information optimale. Documenter la conception UX, à l'aide des outils (logiciels) adaptés et la présenter sous un format adapté auprès des parties prenantes dans un objectif de partage et de validation.	Projets (mises en situation professionnelle réelles ou reconstituées, cas pratiques) - Soutenances orales

RNCP40917BC03 - Concevoir une interface utilisateur

Liste de compétences	Modalités d'évaluation
Définir les éléments de base relatifs à l'apparence de l'interface graphique afin d'adapter l'identité visuelle de l'organisation aux spécificités numériques et de garantir une expérience utilisateur cohérente, accessible et agréable sur les supports numériques. Ajuster en conséquence la charte graphique. Identifier et caractériser les composants UI nécessaires au produit ou au service numérique ainsi que leurs comportements (ex : normal, survol), à partir du design system de l'organisation et dans le respect des contraintes techniques, des réglementations / normes et bonnes pratiques UX/UI en vigueur afin de concevoir une interface maintenable, cohérente et flexible. Ajuster ou bien ajouter des variables (tokens) si besoin dans le design system afin de modifier au besoin l'apparence et le comportement des composants de l'interface utilisateur. Représenter une interface utilisateur (template), dans le respect de la charte graphique, à l'aide des supports et des logiciels de conception adaptés, avec ou sans les bibliothèques à disposition, afin de visualiser l'aspect final des interfaces et de tester / d'évaluer et d'améliorer l'interface (éléments visuels, interactions et animations) avant la phase de développement. Recenser, caractériser et ordonnancer les différents éléments visuels, d'interaction et d'animation sous la forme d'une collection de composants, à l'aide d'outils adaptés afin de disposer de kits UI réutilisables. Maintenir la collection à jour, la faire évoluer au regard des retours des utilisateurs. Présenter le design d'interface selon un format adapté (ex : mock up) auprès des parties prenantes dans un objectif de partage / de validation.	Projets (mises en situation professionnelle réelles ou reconstituées, cas pratiques) - Soutenances orales

RNCP40917BC04 - Auditer et optimiser une expérience utilisateur

Liste de compétences	Modalités d'évaluation
Organiser / planifier un audit afin d'évaluer l'expérience utilisateur selon des critères / indicateurs définis et en cohérence avec les réglementations / les normes / les bonnes pratiques en vigueur en termes d'UX / UI : - Définir les objectifs, la portée. - Définir la méthodologie. - Définir les dimensions à observer et les indicateurs associés : esthétisme, performance, accessibilité ... Identifier, collecter les données disponibles sur le produit ou le service numérique existant, à l'aide des méthodes adaptées (ex : analyse des données d'utilisation, analyse heuristique), puis les analyser selon des critères d'évaluation portant sur l'ergonomie, la performance, l'accessibilité, la clarté du contenu, et la satisfaction de l'utilisateur afin d'identifier les points forts / les axes d'amélioration de l'expérience utilisateur et de déterminer les éventuelles problématiques. Élaborer des recommandations UX/UI et définir des solutions concrètes afin de pallier aux problèmes rencontrés. Si besoin les prioriser. Établir et formaliser les résultats de l'audit dans un objectif de traçabilité. Le présenter aux différentes parties prenantes. Définir / mettre en œuvre un plan d'actions afin de lancer / suivre les évolutions à apporter.	Projets (mises en situation professionnelle réelles ou reconstituées, cas pratiques) - Soutenances orales

RNCP40917BC05 - Collaborer au développement d'un produit ou d'un service numérique

Liste de compétences	Modalités d'évaluation
Présenter / expliquer - au fil de l'eau - les choix de conception (les spécifications techniques détaillées UX/UI) aux équipes en charge du développement du produit ou du service numérique afin d'échanger sur leur faisabilité technique / d'ajuster si besoin et in fine d'assurer la cohérence et la qualité du produit ou du service numérique. Transmettre auprès des différentes parties prenantes et au fil de l'eau, les informations clés sur le projet UX/UI dans un objectif de partage ou de validation. Identifier et mettre en place des solutions visant à faciliter l'utilisation / l'exploitation des produits ou services numériques par les utilisateurs : conception de guides, de tutoriels, de vidéos ; création de supports de formation ; animation d'atelier de démonstration... Structurer et mettre en œuvre une veille ou bien une recherche ponctuelle ciblée, afin de collecter des données sur une thématique déterminée ou en réponse à une problématique donnée. Analyser les données issues de la veille ou bien de la recherche ciblée, afin d'identifier les tendances, les opportunités, les évolutions en lien avec son domaine d'activité ou bien apporter un éclairage sur un sujet donné. Diffuser les informations sous un format adapté et auprès d'un public élargi (dont les personnes en situation de handicap) dans un objectif de partage.	Projets (mises en situation professionnelle réelles ou reconstituées, cas pratiques) - Soutenances orales

Description des modalités d'acquisition de la certification par capitalisation des blocs de compétences et/ou par correspondance :

Pour bénéficier de la certification professionnelle complète, le candidat doit valider les cinq blocs de compétences.

Secteur d'activité et type d'emploi

Secteurs d'activités :

Tous secteurs d'activité.

Type d'emplois accessibles :

UX designer
 UI designer
 UX/UI designer
 UX manager
 UX architect
 Lead UX / Lead UX designer
 Chef de projet UX
 Expert UX
 UX researcher
 UX strategist
 Consultant UX
 Designer / Concepteur d'expérience utilisateur
 Designer d'interaction / Designer d'interactivité
 Ergonome / Web-ergonome / UX Ergonome
 Product designer
 Web designer
 Graphiste web / internet

Code(s) ROME :

E1205 - Réalisation de contenus multimédias

Références juridiques des réglementations d'activité :

La profession n'est pas réglementée. Toutefois, l'UX/UI designer va appliquer / respecter les réglementations (principalement en lien avec le droit numérique, comme le RGPD et l'accessibilité numérique comme le RGAA) ainsi que les normes (ex : Référentiel Général d'Écoconception de Services Numériques (RGESN)) et les bonnes pratiques UX/UI en vigueur (ex : User Centered Design, principes d'utilisabilité et d'ergonomie).

Voie d'accès

Le cas échéant, prérequis à l'entrée en formation :

Être titulaire d'une certification professionnelle de niveau 5 (ou équivalent) dans le domaine des technologies de l'information et communication, arts ;

Ou, être titulaire du baccalauréat ou d'une certification professionnelle de niveau 4 (ou équivalent) avec une expérience professionnelle d'au moins 2 ans dans le domaine du digital (ex : gestion de projet web ; design/graphisme ; communication/webmarketing / développement).

Le cas échéant, prérequis à la validation de la certification :

Pré-requis distincts pour les blocs de compétences :

Non

Voie d'accès à la certification	Oui	Non	Composition des jurys	Date de dernière modification
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X		Le jury de délivrance de la certification est composé du responsable pédagogique de la filière et deux professionnels du métier visé extérieurs à l'organisme.	30-06-2025

Voie d'accès à la certification	Oui	Non	Composition des jurys	Date de dernière modification
En contrat d'apprentissage	X		Le jury de délivrance de la certification est composé du responsable pédagogique de la filière et deux professionnels du métier visé extérieurs à l'organisme.	30-06-2025
Après un parcours de formation continue	X		Le jury de délivrance de la certification est composé du responsable pédagogique de la filière et deux professionnels du métier visé extérieurs à l'organisme.	30-06-2025
En contrat de professionnalisation	X		Le jury de délivrance de la certification est composé du responsable pédagogique de la filière et deux professionnels du métier visé extérieurs à l'organisme.	30-06-2025
Par candidature individuelle		X	-	-
Par expérience	X		Le jury de délivrance de la certification est composé du responsable pédagogique de la filière et deux professionnels du métier visé extérieurs à l'organisme.	30-06-2025

	Oui	Non
Inscrite au cadre de la Nouvelle Calédonie		X
Inscrite au cadre de la Polynésie française		X

Liens avec d'autres certifications professionnelles, certifications ou habilitation.

Certifications professionnelles enregistrées au RNCP en correspondance partielle :

Bloc(s) de compétences concernés	Code et intitulé de la certification professionnelle reconnue en correspondance partielle	Bloc(s) de compétences en correspondance partielle
RNCP40917BC01 - Analyser les besoins en termes d'expérience utilisateur	<u>RNCP36289 - UX designer</u>	RNCP36289BC01 - Analyser une demande client et cadrer un projet de design d'expérience utilisateur ET RNCP36289BC02 - Analyser des utilisateurs et spécifier leurs besoins ET

Bloc(s) de compétences concernés	Code et intitulé de la certification professionnelle reconnue en correspondance partielle	Bloc(s) de compétences en correspondance partielle
		RNCP36289BC03 - Concevoir avec et pour les utilisateurs

Anciennes versions de la certification professionnelle reconnues en correspondance partielle :

Bloc(s) de compétences concernés	Code et intitulé de la certification professionnelle reconnue en correspondance partielle	Bloc(s) de compétences en correspondance partielle
RNCP40917BC01 - Analyser les besoins en termes d'expérience utilisateur	<u>RNCP36903 - UX Designer</u>	RNCP36903BC01 - Rechercher et analyser les besoins utilisateurs ET RNCP36903BC02 - Générer des idées et définir la solution UX design
RNCP40917BC02 - Concevoir une expérience utilisateur	<u>RNCP36903 - UX Designer</u>	RNCP36903BC03 - Concevoir, tester et évaluer le prototype

Base légale

Référence au(x) texte(s) réglementaire(s) instaurant la certification :

Date du JO/BO	Référence au JO/BO
29/09/2022	Décision d'enregistrement dans les répertoires nationaux en date du 29 septembre 2022 - Enregistrement pour 3 ans, au niveau 6

Date de décision	25-06-2025
Durée de l'enregistrement en années	5
Date d'échéance de l'enregistrement	25-06-2030
Date de dernière délivrance possible de la certification	25-06-2034

Pour plus d'informations

Statistiques :

Année d'obtention de la certification	Nombre de certifiés	Nombre de certifiés à la suite d'un parcours vae	Taux d'insertion global à 6 mois (en %)	Taux d'insertion dans le métier visé à 6 mois (en %)	Taux d'insertion dans le métier visé à 2 ans (en %)
2023	33	0	79	67	-
2022	46	0	97	92	92
2021	33	0	81	62	67

Lien internet vers le descriptif de la certification :

<https://openclassrooms.com/fr/paths/778-ux-designer>

Liste des organismes préparant à la certification :

Liste des organismes préparant à la certification

Historique des changements de certificateurs :

Nom légal du certificateur	Siret du certificateur	Action	Date de la modification
OPENCLASSROOMS	49386136300080	Est retiré	19-02-2026
OPENCLASSROOMS	49386136300098	Est ajouté	19-02-2026

Certification(s) antérieure(s) :

Code de la fiche	Intitulé de la certification remplacée
<u>RNCP36903</u>	UX Designer

Référentiel d'activité, de compétences et d'évaluation :

Référentiel d'activité, de compétences et d'évaluation