

## Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 28749**

### Intitulé

Développeur(euse) intégreur(trice) de médias interactifs

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
AUTOGRAF	Président

### Niveau et/ou domaine d'activité

**III (Nomenclature de 1969)**

**5 (Nomenclature Europe)**

**Convention(s) :**

**Code(s) NSF :**

326t Programmation, mise en place de logiciels

**Formacode(s) :**

### Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Le (la) développeur(euse) intégreur(trice) de médias interactifs intervient au cœur du processus de production d'un média interactif, de sites web, d'applications multimédia, d'applications pour tablettes et mobiles. Sous la responsabilité du chef de projet multimédia ou du chef de studio, il (elle) déploie - de la conception à la diffusion - ses capacités à l'analyse, la réalisation, l'intégration, le développement, la diffusion de contenu au service de l'utilisateur et la coordination de ressources.

Il (elle) est un des maillons centraux dans le processus de conception et de réalisation d'un projet multimédia : ses connaissances et sa maîtrise des technologies et des outils professionnels (langages et logiciels) pour la réalisation de supports et applications multimédia (sites internet, applications pour tablettes et téléphones mobiles) lui permettent de pouvoir appréhender dans sa globalité, le projet qui lui est confié.

Sa culture du numérique et son intérêt pour les différents courants du design graphique, pour les techniques et les médias, lui permet de mieux appréhender son travail au quotidien.

En fonction des projets sur lesquels il intervient, le (la) développeur(euse) intégreur(trice) de médias interactifs travaille dans les domaines d'activités suivants :

La participation à l'élaboration du cahier des charges technique ;

La conception et la conduite de projet multimédia ;

La réalisation du projet, l'intégration des données multimédia et le développement d'un site dynamique : front-end et back-end ;

La production d'animations 3D pour le web, de motion design, de vidéos online ;

Le développement de solutions optimisées pour une consultation sur tablettes et mobiles ;

La mise en conformité, la maintenance et l'exploitation des projets engagés ;

La veille technologique.

Les capacités attestées :

Faisant suite à une demande client, ou dans le cadre d'un appel d'offre, et après analyse des différentes dimensions techniques de la demande en matière de site web et d'applications pour tablettes et mobiles : Collaborer à l'élaboration de la proposition sur les aspects graphiques et techniques.

En tenant compte des éléments constitutifs du projet multimédia : Déterminer une méthodologie de travail en établissant la liste des ajustements à apporter en vue la mise en conformité des sites et applications.

Après validation des grands principes graphiques et techniques : Intégrer les images, les sons, le texte et les vidéos, dans les supports médias, en codant ces différents éléments conformément aux contraintes données, et en organisant l'animation des éléments graphiques. Utiliser les langages informatiques adaptés à la mise en œuvre. Intervenir au niveau du front-end et du back-end.

En testant les différentes composantes du projet : S'assurer de l'intégrité des éléments présentés et de leurs fonctionnements techniques afin de livrer un produit qui soit conforme aux normes qualités définies dans le cahier des charges.

Afin de concilier innovation et performance dans les propositions à effectuer à un client : S'informer des évolutions graphiques et technologiques liées au domaine professionnel, en consultant régulièrement la presse d'information spécialisée, les salons et les sites internet référents.

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

Le (la) développeur(euse) intégreur(trice) de médias interactifs peut exercer ses compétences et capacités dans des entreprises comme : Les studios de production graphique et de développement ; les agences de communication ; les maisons d'édition et prestataires de services multimédia de communication ; les studios de communication intégrés, au sein d'une grande entreprise, d'établissements publics ou autres collectivités territoriales.

Le (la) développeur(euse) intégreur(trice) de médias interactifs peut aussi se mettre à son compte, et travailler seul(e), ou en collaboration avec d'autres indépendant(e)s, pour proposer une offre de service complète.

Développeur(euse) Intégreur(trice) de médias interactifs - Développeur Front End / Back end, Intégreur HTML, Chargé(e) de production multimédia - Développeur(euse) de sites dynamiques web ou « mobile » - Développeur(euse) web - Développeur(euse) d'interface et d'interactivité (front-office) - Coordinateur(trice) technique multimédia - Assistant(e) de chef(fe) de projet multimédia - Webdesigner - Infographiste - Graphiste - Concepteur(trice)/réalisateur(trice) multimédia - Assistant(te) de directeur(trice) artistique - Animateur(trice) vectoriel 2D/3D - Concepteur(trice) / réalisateur(trice) / animateur de jeux interactifs - Webmaster - Webmaster technique

**Codes des fiches ROME les plus proches :**

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

**Modalités d'accès à cette certification****Descriptif des composantes de la certification :**

Les compétences sont évaluées par des mises en situations professionnelles, la rédaction et la soutenance d'un mémoire professionnel basé sur la conception d'un cahier des charges à partir d'une demande client réelle, soutenu devant le jury de certification.

Chaque bloc de compétences décrit ci-dessous est certifié et donne lieu à une évaluation et une validation.

Chaque bloc est certifiable par la VAE.

Le candidat doit valider les 6 blocs pour obtenir la certification, quelle que soit la voie d'accès.

**Bloc de compétence :**

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 28749 - Développer un site dynamique : front-end et back-end</p>	<p><b>Descriptif :</b>            Effectuer le découpage des maquettes graphiques ;            Optimiser l'affichage et le temps de chargement à l'écran du projet multimédia, déterminer les éléments à intégrer sous forme de codes informatiques ou sous forme d'images ;            Structurer l'ensemble des informations à présenter sur les pages et en écrire la feuille de style CSS. Veiller à la qualité de l'ergonomie et de la qualité du design.            S'assurer de la compatibilité sur les différents navigateurs internet ; établir un plan de tests pour le projet, puis le tester sous différentes configurations machine (PC, Mac...)            Proposer une navigation ergonomique simple et implicite, permettant à l'utilisateur final de retrouver facilement les informations recherchées ;            Recenser les éléments audiovisuels à agréger en fonction du média de diffusion, réaliser le montage vidéo et son, en codifiant les différents éléments en conformité avec les contraintes techniques initiales ;            Réutiliser les éléments graphiques préalablement validés, réaliser une animation en utilisant les logiciels professionnels adaptés.</p> <p><b>Modalité d'évaluation :</b>            Mise en situation et présentation :            A partir d'une réalisation pratique : Présentation d'exemples de pages de codes écrites dans le cadre de la réalisation multimédia, composées de balisages HTML et d'une structure hiérarchisée.            La réalisation doit intégrer un système de gestion de contenu (back-end du CMS) permettant de mettre à jour le site sans intervention sur le code.</p> <p><b>Modalité de certification :</b>            Un certificat sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 3ème bloc de compétences</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 28749 - Produire des animations web, du motion design et/ou video online</p>	<p><b>Descriptif :</b>  Réaliser les storyboards au moyen de logiciels d'infographie ;  Modéliser des objets 3D dans des logiciels spécialisés ;  Animer des objets graphiques 3D ou 2 D et les intégrer dans un montage web vidéo ;  Optimiser des livrables pour une diffusion sur Internet et sur supports mobiles.</p> <p><b>Modalités d'évaluation :</b>  Mise en situation et présentation :  Présenter les storyboards participant à la conception de l'animation ;  Présenter un ou des objets modélisé(s) en 3D ;  Présenter une animation avec des objets graphiques 2D ou 3D intégrés dans un montage vidéo optimisé pour une diffusion sur le web et sur mobile.</p> <p><b>Modalité de certification :</b>  Un certificat sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 4ème bloc de compétences</p>
<p>Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 28749 - Développer des solutions optimisées pour une consultation mobile</p>	<p><b>Descriptif :</b>  Concevoir une interface adaptée à un usage mobile disponible pour différentes tailles d'écrans.  Optimiser les médias et le code pour une consultation sur mobile (poids, taille, gestion de l'affichage, etc.)  Diffuser des solutions développées sur les divers magasins d'applications mobiles (apps store) ou sur le web (web apps, site responsive)</p> <p><b>Modalités d'évaluation :</b>  Mise en situation et présentation :  Un dossier technique de production décrivant l'expression des besoins, le contexte, les solutions techniques et les préconisations ergonomiques qui ont piloté la conduite du projet  Présenter une solution mobile de service web fonctionnelle et disponible en ligne (magasin d'application, web apps)</p> <p><b>Modalité de certification :</b>  Un certificat sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 5ème bloc de compétences</p>
<p>Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 28749 - Conduire un projet de création d'application multimédia</p>	<p><b>Descriptif :</b>  A partir d'un brief client, participer à l'élaboration des solutions fonctionnelles pour réaliser un site web : Sous le contrôle d'un chef de projet, définir le principe de navigation du site internet et la meilleure ergonomie. Définir les modalités de réalisation technique et présenter les choix graphiques et techniques retenus.</p> <p><b>Modalités d'évaluation :</b>  Mise en situation d'une analyse de demande client précisant : la demande initiale, la description de l'activité, les objectifs, les besoins, la ou les cibles, les délais et les contraintes budgétaires du projet, un état de la concurrence.  Elaborer un projet de cahier des charges (schéma stratégique) :  Projet de cahiers des charges technique permettant d'identifier les différents aspects du projet, d'argumenter les choix techniques et graphiques proposés, de les présenter lors d'un entretien.</p> <p><b>Modalité de certification :</b>  Un certificat sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 1er bloc de compétences</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°5 de la fiche n° 28749 - Maintenir et exploiter un site web	<p><b>Descriptif :</b>  S'informer sur les différentes évolutions des courants graphiques et technologiques, de l'ergonomie et des logiciels ;  Optimiser ses pratiques en se perfectionnant par des tutoriels ;  Comprendre et prendre en compte les incidences des nouvelles évolutions sur les projets à aborder ;  Rechercher sur les forums et réseaux des solutions techniques les plus adéquates en rapport aux travaux en cours ;  Capitaliser les expériences, organiser sa formation permanente, son auto-formation, établir des échanges formatifs avec ses coéquipiers</p> <p><b>Modalités d'évaluation :</b>  Soutenance :  Présenter l'analyse d'une démarche de veille, avec :  • Décrire le contexte dans lequel s'inscrit cette veille ;  • Présenter la méthodologie employée pour réaliser la veille ;  • Mettre en avant l'analyse des résultats de cette action de veille.</p> <p><b>Modalité de certification :</b>  Un certificat sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 6ème bloc de compétences</p>
Bloc de compétence n°6 de la fiche n° 28749 - Produire des médias, intégrer les contenus et mettre en ligne un site web	<p><b>Descriptif :</b>  Intégrer les médias et contenus d'un site web, en évaluant l'ensemble des tâches à accomplir ;  Mettre en conformité des éléments graphiques ou techniques, et les adapter au média de diffusion finale ;  Réaliser les maquettes numériques en utilisant les logiciels adaptés ;  organiser les éléments graphiques ;  Gérer les divers éléments constituant le projet multimédia (images, textes, éléments animés, modules développés, bases de données...), créer une arborescence ergonomique ;  Organiser la nomenclature des fichiers techniques, en tenant compte du volume et de la complexité du projet.</p> <p><b>Modalités d'évaluation :</b>  Mise en situation : Réalisation d'un projet multimédia.  Conduire le document technique par un cahier des charges techniques (ou mémoire) détaillant le processus de réalisation, la structure du projet, la réflexion, la méthodologie mise en place ;  Elaborer l'arborescence, les différents prototypes qui ont permis l'élaboration du projet jusqu'à la maquette sous format Photoshop ou Illustrator, la charte graphique du projet, le storyboard.  Soutenance : Présentation du projet multimédia (maquette avancée de proposition au client)</p> <p><b>Modalité de certification :</b>  Un certificat sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 2nd bloc de compétences</p>

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 est composé de 5 personnes : 20% de représentants/es de l'école et 80% de professionnel/les du secteur. La présidence est confiée à un/e professionnel/le.
En contrat d'apprentissage	X	

Après un parcours de formation continue	X		Le jury est composé de 5 personnes : 20% de représentants/es de l'école et 80% de professionnel/les du secteur. La présidence est confiée à un/e professionnel/le.
En contrat de professionnalisation	X		Le jury est composé de 5 personnes : 20% de représentants/es de l'école et 80% de professionnel/les du secteur. La présidence est confiée à un/e professionnel/le.
Par candidature individuelle		X	
Par expérience dispositif VAE prévu en 2009	X		Le jury est composé de 5 personnes : 20% de représentants/es de l'école et 80% de professionnel/les du secteur : 50% employeurs/euses et 50% salariés/es. La présidence est confiée à un/e professionnel/le.

	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 28 juillet 2017 publié au Journal Officiel du 05 août 2017 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour cinq ans, au niveau III, sous l'intitulé "Développeur(euse) intégrateur(trice) de médias interactifs" avec effet au 07 septembre 2016, jusqu'au 05 août 2022.

#### Référence du décret et/ou arrêté VAE :

#### Références autres :

Arrêté du 14 juin 2006 publié au Journal Officiel du 23 juin 2006 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour cinq ans, avec effet au 23 juin 2006, jusqu'au 23 juin 2011.

Arrêté du 31 août 2011 publié au Journal Officiel du 7 septembre 2011 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour cinq ans, au niveau III, sous l'intitulé "Intégrateur de médias interactifs" avec effet au 23 juin 2011, jusqu'au 7 septembre 2016.

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 2005.

Arrêté du 9 décembre 2002 publié au Journal Officiel du 18 décembre 2002 portant homologation de titres et diplômes de l'enseignement technologique. Observations : L'homologation prend effet à compter du 1er janvier 2000 et jusqu'au 31 décembre 2003.

Arrêté du 4 janvier 2001 publié au Journal Officiel du 14 janvier 2001 portant homologation de titres et diplômes de l'enseignement technologique. Observations : Modification de l'arrêté du 22 juillet 1999, publié au Journal Officiel du 30 juillet 1999 (site).

Arrêté du 22 juillet 1999 publié au Journal Officiel du 30 juillet 1999 portant homologation de titres et diplômes de l'enseignement technologique. Intitulé : Technicien supérieur en intégration de données multimédia.

### Pour plus d'informations

#### Statistiques :

9 bénéficiaires du titre par an

#### Autres sources d'information :

AUTOGRAF : [www.autograf.fr](http://www.autograf.fr)

#### AUTOGRAF

#### Lieu(x) de certification :

AUTOGRAF : Île-de-France - Paris ( 75) [Paris 20 ème]

AUTOGRAF

35 rue Saint Blaise

75020 Paris

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

AUTOGRAF - 35 rue Saint Blaise - 75020 Paris

AUTOGRAF - 9 square des cardeurs - 75020 Paris

#### Historique de la certification :

Ancienne certification : "Intégrateur de médias interactifs" Organisme certificateur : Autograf et CNA-CEFAG. fiche Répertoire n°12975