

## Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 31182**

### Intitulé

Développeur 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) Développeur 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, en prenant en compte les enjeux de la stratégie de l'entreprise sur les supports numériques.

Formé(e) à une démarche de résolution de projet orientée « design » ou « U.X », il(elle) doit être capable de mettre en œuvre 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 contraintes et besoins 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 puis de la justifier et de la communiquer à travers des documents d'aide à la décision comme des benchmarks compétitifs techniques.

Formé(e) à la formalisation des documents fondateurs d'un projet, il (elle) doit être capable de formaliser et présenter les spécifications techniques 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 d'organiser et réaliser la production technique d'un projet de A à Z, jusqu'à son déploiement ou sa diffusion finale, au moyen des technologies front et back office.

Formé(e) aux techniques de veille, il(elle) doit être capable de mener et de restituer une veille concurrentielle, fonctionnelle, technique 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 technique, fonctionnelle et sectorielle
- Chercher, produire et formaliser des idées en vue de dégager une solution créative
- Réaliser une étude comparative ( benchmark) des techniques informatiques
- 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 usages de la cible
- Elaborer le scénario utilisateur
- Elaborer l'arborescence des contenus du projet
- Programmer les interactions des principaux écrans composant le produit minimum viable

Bloc 3 : Gérer la production technique de projets digitaux

- Choisir et justifier un environnement de programmation pour le projet
- Concevoir la structure du programme informatique
- Définir les spécifications techniques générales
- Elaborer le planning de fabrication pour une équipe pluridisciplinaire 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 : Programmer des interfaces et des interactions

- Programmer les interfaces, animations et interactions d'un site ou d'une application mobile au moyen du ou des langages suivants :
  - Javascript
  - Javascript avancé ( webgl.. )
  - Langage pour mobile et tablette (swift, java android)
- Travailler en mode itératif, incrémental et adaptatif
- Tester et corriger le code
- Archiver les éléments techniques (code informatique, base de données .. ) du projet interactif.
- Rédiger une documentation technique pour la mise en œuvre du produit

Bloc 5 : Promouvoir un projet digital interactif

- Argumenter à l'oral ses propositions à toutes les phases du projet , devant un commanditaire interne ou externe
- Maîtriser les aspects techniques d'une démonstration de projet

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

Secteurs d'activité : Web et Digital, Informatique

Type emplois accessibles :

Développeur(euse) front office : développeur(euse) qui gère les technologies HTMLS, CSS et JS pour créer une interface web que l'utilisateur final manipulera dans son navigateur.

Développeurs(euses) iOS ou Android : développeur(euse) chargé(e) de concevoir et programmer des applications qui s'exécuteront sur mobile (Apple et Android).

### Codes des fiches ROME les plus proches :

M1805 : Études et développement informatique

### 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 développement Web ou plus globalement de l'informatique (DUT MMI...). Dans tous les cas justifier d'une pratique significative des bases de la programmation objet, des langages Web et de ceux utilisés pour faire du prototypage. La culture et la pratique d'outils, de techniques et d'environnements pour la programmation web et/ou mobile et/ou de dispositifs interactifs. Le niveau de finalisation technique et fonctionnelle de la présentation (avec ou sans bug). L'aptitude à la conception et à l'ergonomie. Une sensibilité visuelle. Organisation et discours : capacité à choisir une logique de présentation de ses travaux et à argumenter ses choix conceptuels, techniques et méthodologiques ainsi qu'à convaincre les examinateurs. Démonstration d'une juste compréhension, à l'aide d'exemples, des usages sociaux liés aux évolutions du web et des technologies digitales au sens large. Avoir une bonne culture du secteur du digital (capacité à faire de la veille dans le domaine concerné).

Etre créatif et curieux. Démontrer 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.

Épreuves

Examen d'anglais

Evaluation de conception générale

Evaluation des compétences techniques

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° 31182 - Gestion de la production technique de projets digitaux	<p><b>Descriptif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Choisir et justifier un environnement de programmation pour le projet</li><li>- Concevoir la structure du programme informatique</li><li>- Définir les spécifications techniques générales</li><li>- Elaborer le planning de fabrication pour une équipe pluridisciplinaire selon les principes de la méthode agile</li><li>- Identifier les moyens humains, techniques et financiers nécessaires à la réalisation</li><li>- Contribuer à l'amélioration de l'organisation.</li></ul> <p><b>Modalités d'évaluation :</b></p> <p>Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée (projet commandité ou projet d'école évalué en binôme), formalisation et présentation à l'oral des éléments d'analyse des contraintes techniques du cahier des charges et des propositions créatives . Rédaction d'un dossier technique et support visuel(oral) décrivant :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- la justification du langage informatique choisi et son cadre applicatif</li><li>- le schéma de conception du programme informatique</li><li>- les spécifications générales du projet</li><li>- les procédures des interactions listées et schématisées</li><li>- le planning de fabrication du développement du projet en méthode Agile</li><li>- les moyens humains et financiers pour le projet</li><li>- une note d'analyse du déroulement du projet en post-mortem.</li></ul>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 31182 - Promotion d'un projet digital interactif</p>	<p><b>Descriptif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Argumenter à l'oral ses propositions à toutes les phases du projet, devant un commanditaire interne ou externe</li> <li>- Maîtriser les aspects techniques d'une démonstration de projet.</li> </ul> <p><b>Modalités d'évaluation :</b></p> <p>Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée en centre de formation (projet commandité ou projet exploratoire d'école), effectuer l'installation technique puis présenter et défendre à l'oral l'ensemble des choix pour le projet en s'appuyant sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- un support de présentation</li> <li>- une soutenance orale</li> <li>- la démo du prototype interactif fonctionnel</li> </ul>
<p>Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 31182 - Analyse de besoin et préconisation de solutions digitales interactives</p>	<p><b>Descriptif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier les contraintes et attentes d'un commanditaire</li> <li>- Effectuer une veille technique, fonctionnelle et sectorielle</li> <li>- Chercher, produire et formaliser des idées en vue de dégager une solution créative</li> <li>- Réaliser une étude comparative (benchmark) des techniques informatiques</li> <li>- Définir et justifier les axes créatifs, fonctionnels et interactifs de réponse au problème identifié.</li> </ul> <p><b>Modalités d'évaluation :</b></p> <p>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'exploitation du sujet :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- situation problème identifiée</li> <li>- cartographie des idées issues du brainstorming</li> <li>- synthèse de la veille technique et de la recherche créative sur le sujet</li> <li>- justification des orientations techniques et essais de concordance entre les possibilités techniques et le résultat souhaité</li> <li>- concept créatif préconisé.</li> </ul> <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"> <li>- note de lecture d'un ouvrage dans le domaine du design interactif</li> <li>- rencontre avec un expert</li> <li>- les grands acteurs de l'internet</li> <li>- actualité des applications et des stores</li> <li>- e marketing/analytics</li> <li>- actualité du jeu video</li> <li>- dataviz de la semaine</li> <li>- profil d'entreprise</li> <li>- contreverse numérique.</li> </ul>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 31182 - Conception de l'expérience utilisateur</p>	<p><b>Descriptif :</b>            Etablir une cartographie succincte des comportements et usages de la cible            - Elaborer le scénario utilisateur            - Elaborer l'arborescence des contenus du projet            - Programmer les interactions des principaux écrans composant le produit minimum viable.</p> <p><b>Modalités d'évaluation :</b>            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"> <li>- les caractéristiques et attentes du ou des personnages cibles (persona)</li> <li>- le scénario utilisateur ( parcours interactif(s)) décrivant les usages et les interactions permises par le projet</li> <li>- l'arborescence générale des contenus</li> <li>- les interfaces fonctionnelles (zoning, wireframe) des principaux écrans</li> <li>- les principaux éléments nécessaires aux interactions et à la navigation.</li> </ul> <p>D'autre part, il sera demandé de réaliser un prototype fonctionnel simple ( produit minimum viable) permettant de comprendre les interactions et le scénario proposé .Ce prototype sera présenté à l'oral et évalué collectivement</p>
<p>Bloc de compétence n°5 de la fiche n° 31182 - Programmation des interfaces et des interactions</p>	<p><b>Descriptif :</b>            - Programmer les interfaces, animations et interactions d'un site ou d'une application mobile au moyen du ou des langages suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Javascript</li> <li>- Javascript avancé (webgl...)</li> <li>- Langage pour mobile et tablette (swift, java android)</li> <li>- Travailler en mode itératif, incrémental et adaptatif</li> <li>- Tester et corriger le code</li> <li>- Archiver les éléments techniques (code informatique, base de données...) du projet interactif.</li> <li>- Rédiger une documentation technique pour la mise en œuvre du produit.</li> </ul> <p><b>Modalités d'évaluation :</b>            Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée (projet commandité ou projet d'école évalué en binôme), réalisation d'un prototype interactif au moyen des langages en vigueur sur le marché ( par exemple javascript, swift, java android ou tout autre langage permettant de développer le produit envisagé) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- démo finale d'un prototype interactif ayant valeur de démonstrateur technique</li> <li>- présentation des procédures de test mises en place</li> </ul> <p>Le projet ne mobilisant pas nécessairement l'ensemble des technologies disponibles, la maîtrise des langages de programmation fait par ailleurs l'objet d'une évaluation individuelle en cours d'année :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- langage javascript pour le développement d'un site web</li> <li>- langage javascript avancé (webGl,webGl avec ThreeJS ou techniques avancées du langage)</li> <li>- langage pour le développement d'application mobile</li> </ul>

**Validité des composantes acquises : illimitée**

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	OUI	NON	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 un 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 un 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 un 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 un 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 : •2 professionnels en activité 1 représentant des salariés, 1 représentant des employeurs dont un 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 "Développeur 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 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.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.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 Gambetta

247 avenue Gambetta

75020 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 :**

Cette certification est en lien avec la fiche RNCP n°1319