

2025/2026

PROGRAMME PÉDAGOGIQUE BACHELOR MARKETING & COMMUNICATION DIGITALE

Préparation à la certification TP - Concepteur designer UI

RNCP 35634 de niveau 6, publié par le Ministère du Travail, le 01/06/2021





Sommaire

Présentation	3
Méthode pédagogique et d'accompagnement Colint	4
Ressources à votre disposition	5
Modalités d'accès à la formation	6
Activités ciblées	7
Objectifs pédagogiques du cursus	8
Débouchés	9
Indicateurs de performances	10
Contenu pédagogique	11
Modalités d'évaluation	22
Accessibilité	23
Planning	24



Façonnez l'Avenir du numérique

Colint vous forme et vous évalue afin de vous préparer à la certification :

Préparation à la certification TP - Concepteur designer UI RNCP35634 de niveau 6 par le Ministère du travail du plein emploi et de l'insertion publié le 01/06/2023.

La date d'enregistrement est le 30/12/2015.



Méthode pédagogique et d'accompagnement Colint

L'intelligence Collective, au service de votre réussite.

La méthode pédagogique de la Colint School se distingue par une **approche centrée sur l'apprenant et l'intelligence collective**. Nous proposons un changement de paradigme par rapport aux méthodes d'enseignement traditionnelles, en plaçant l'apprenant au cœur du processus d'apprentissage.

La méthode projet

Les étudiants travaillent sur des **projets** concrets, en lien avec les problématiques actuelles du marché. Cette approche leur permet de **développer des compétences pratiques** et d'**acquérir une expérience professionnelle** significative.

L'Intelligence collective

L'intelligence collective est au cœur de notre pédagogie. Les apprenants sont encouragés à partager leurs connaissances, à échanger leurs idées et à apprendre les uns des autres.

Le coaching pédagogique

Nos coachs pédagogiques **accompagnent individuellement et collectivement** les apprenants tout au long de leur parcours. Ils les aident à développer leurs compétences, à surmonter les difficultés et à atteindre leurs objectifs.

Modalités pédagogiques

Présentiel

Les étudiants doivent être présents sur le site de Colint School, pour les inciter à travailler en groupe et favoriser l'intelligence collective.



Ressources à votre disposition

Matériel

- Salles
- Ordinateurs
- Logiciels
- Intranet

Référents

- Responsable handicap : Sophie DUCROS
- Référent pédagogique : Iléana Buselli-Gars
- Référent administratif : Stéphane SARR
- Référent mobilité géographique : Stéphane SARR

- Accompagnement personnalisé

Principaux formateurs

- **Iléana BUSELLI-GARS** (coach marketing & communication) : Bachelor Concepteur et Développeur d'Applications, Chef de Projet SI
- **Olivier JACQUES** (coach d'anglais) : Master en commerce international, Responsable des Opérations Export
- **Marielle BESSON** (coach PAO) : Master Sciences économiques et Gestion, spécialisation multimédia.



Recrutement

Modalités d'accès à la formation

Prérequis : néant

Délais d'accès :

1. **Envoi d'un e-mail de candidature**, au format libre, avec une réponse sous 3 jours ouvrés.
2. **Test de culture générale & logique et Entretien de motivation**, avec une réponse sous 5 jours.
3. **Ouverture du dossier d'inscription**, dans un délai maximum de 30 jours.
4. **Intégration** de la Colint School

Objectifs et contexte de la certification

Le concepteur designer UI détermine comment un utilisateur interagit avec une interface homme-machine. Pour cela, il conçoit et réalise des outils de communication numériques adaptés à différents supports de publication et de communication, en tenant compte de l'utilisateur, des standards, de l'accessibilité, de l'ergonomie et de la bonne visibilité du produit.



Activités visées

A partir du recueil du besoin utilisateur, d'un brief client, éventuellement d'un cahier des charges, d'instructions reçues d'un responsable de projet ou directement d'un client, il analyse la demande, conçoit l'interface, élabore une ambiance graphique, crée ou adapte une charte graphique et des médias. Il réalise des visuels ou des maquettes et élabore des animations.

Pour la réalisation des outils de communication numériques, tels que des sites web et des applications, il intègre les médias en utilisant des logiciels professionnels, des frameworks, des langages informatiques de balisage ou de présentation. Il met en œuvre et personnalise des systèmes de gestion de contenus. Pour optimiser la compatibilité, la performance, il teste ses réalisations sur différents périphériques (ordinateurs de bureau ou mobiles) et sur différents navigateurs. Il tient compte des bonnes pratiques et des règles en matière de sécurité.

Le concepteur designer UI contribue à la gestion d'un projet numérique en ligne. Il assure une veille technique et concurrentielle du secteur professionnel. Il sait collecter les besoins du client et les analyser pour proposer une réponse adaptée. Il sait s'approprier un cahier des charges, concevoir un prototype et l'interactivité avec les utilisateurs, réaliser les outils pour la promotion et la communication du produit ou du service client. Il optimise le projet en utilisant des tests, des outils d'analyse webmarketing ou de statistiques et travaille à l'amélioration de l'ergonomie et de l'expérience utilisateur. Afin de rendre plus efficace le référencement naturel il détermine les informations-clés à transmettre et adapte le contenu textuel du site. Il met à jour et améliore le contenu régulièrement.

Le concepteur designer UI dispose d'un niveau d'autonomie lui permettant d'organiser les phases techniques et créatives de son activité d'après les contraintes du projet. Selon la structure de l'entreprise et la nature des projets, il collabore avec des experts : chef de projet, directeur artistique, intégrateur front-end, UX designer, développeur, spécialiste du marketing ou du webmarketing, motion designer, community manager, commercial. Il rend compte régulièrement de l'avancée de sa production au responsable du projet ou au client.

L'emploi s'exerce dans une structure publique ou privée, ou en tant que prestataire de services indépendant. Il nécessite une station assise prolongée et un travail de façon continue face à des écrans. Il nécessite également d'être souvent au contact des clients et des utilisateurs. Les horaires de travail sont généralement fixes, mais le rythme peut varier selon l'activité et les projets à traiter.



Objectifs pédagogiques du cursus

- Maîtrise des fondamentaux du marketing et de la communication digitale : Acquérir une solide base en stratégies marketing, communication digitale, web marketing, et connaissance des différents canaux digitaux (SEO, réseaux sociaux, emailing, etc.).
- Conception et mise en œuvre de stratégies digitales : Développer des campagnes de communication et marketing efficaces et engageantes sur les plateformes web et mobiles, en intégrant les aspects de l'expérience utilisateur.
- Gestion de projets digitaux : Mettre en œuvre des bonnes pratiques de gestion de projet pour planifier, exécuter et suivre des initiatives digitales, en respectant les délais et les budgets.
- Analyse de données et performance : Utiliser les outils d'analyse web et marketing pour mesurer l'efficacité des actions menées, interpréter les données et optimiser les stratégies en conséquence.
- Développement personnel : Développer l'esprit critique, la créativité, l'autonomie, les capacités à travailler en équipe et la compréhension des enjeux éthiques et juridiques du digital.

Points forts de l'année

- La rentrée, Projet de fin d'étude, période d'idéation
- La 1ère Soutenance, L'encadrement des plus jeunes, encadrement des Colintlabs

Projets clefs

Le Projet de Fin d'Etudes (PFE) est le projet majeur que les étudiants doivent réaliser en dernière année. Il s'agit d'un projet ambitieux, innovant et professionnalisant, qui vise à démontrer toutes les compétences acquises durant leur formation, avec les caractéristiques suivantes :

- Projet innovant et technologique : Les étudiants doivent développer une solution innovante (application, logiciel, service, IA, etc.) qui répond à un problème réel.
- Travail en équipe : Le projet est réalisé en groupe, avec une répartition des rôles (concepteurs, marketing, chefs de projet, product owner, etc.).
- Accompagnement et suivi : Des mentors et professionnels encadrent le projet pour assurer sa viabilité technique et commerciale.
- Pitch et démonstration : Les étudiants présentent leur PFE lors de l'examen du titre RNCP n°35634.
- Possibilité d'entrepreneuriat : Certains PFE deviendront de vraies startups, il encourage les étudiants à développer et commercialiser leurs projets.

Séminaires

- 2ème année : Semaine de l'innovation, Maîtriser l'empreinte carbone dans le numérique, Transformation digitale : la clef du monde numérique
- 3ème année : Semaine de préparation aux examens, Favoriser la place des femmes dans le numérique



Débouchés

- **Design et Expérience Utilisateur (UX/UI)** : UI designer, Web designer, UX designer.
- **Marketing Digital** : Web marketeur, Chargé de communication digitale, Référencier (SEO).
- **Création et Production Web/Multimédia** : Web réalisateur, Intégrateur multimédia, Réalisateur multimédia, Infographiste 2D/3D, Animateur 2D/3D.
- **Stratégie et Veille** : Chargé de veille technologique et stratégique, Architecte d'information.
- **Gestion de Projet** : Assistant chef de projet multimédia, Chef de projet digital

Etude d'employabilité en Bourgogne Franche- Comté

Selon une étude menée en Région Bourgogne Franche-Comté, par les Observatoires régionaux GEN_SCAN, datant de décembre 2024 :

Salariés dans le numérique	5 218
Offres d'emploi dans le numérique	1 830
Embauches sont en CDI dans la région Bourgogne-Franche-Comté	79%
Entreprises dans le secteur du numérique	525



Indicateurs de performance

- Les **taux de réussite et d'abandon** seront calculés avec les 1ères promotions, à partir de 2027.
- Le **taux de satisfaction** sera calculé avec les 1ères promotions, à partir de 2027.
- Le **taux de poursuite d'études** sera calculé avec les 1ères promotions, à partir de 2027.
- Le **taux d'insertion dans le métier visé**, à 6 mois est disponible sur www.travail-emploi.gouv.fr.
- Pour plus d'informations, consultez les statistiques [InserJeunes](#).



Contenu pédagogique - Technique - 1ère année

Module	Durée (h)	RNCP	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Pré-saison web	90	<ul style="list-style-type: none"> Intégrer des pages web Adapter des systèmes de gestion de contenus 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser un éditeur de code professionnel pour créer des applications Web interactives. Employer un système de contrôle de version standard de l'industrie pour suivre les modifications de fichiers et coordonner le travail en équipe. Utiliser une interface en ligne de commande pour interagir avec le système et exécuter des tests. Développer la partie front-end et back-end d'une interface utilisateur. Expliquer la différence entre les applications front-end et back-end. Prendre en main l'accessibilité web (WCAG) 	<ul style="list-style-type: none"> Visual Studio Code Git/GitHub Bash/CLI HTML5 CSS3 JavaScript PHP phpMyAdmin
Design Graphique Digital (PAO)	130	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels Réaliser une animation pour différents supports de diffusion Créer des supports de communication 	<ul style="list-style-type: none"> Maîtrise des outils de création graphique vectorielle et bitmap Conception de visuels attractifs et adaptés aux différents supports digitaux Création d'identités visuelles et de chartes graphiques Principes de la typographie digitale, de la couleur, de la composition visuelle (Fondamentaux du design) 	<ul style="list-style-type: none"> Illustrator Photoshop Indesign Canva
Fondamentaux du Marketing Digital	110	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels Mettre en œuvre une stratégie webmarketing 	<ul style="list-style-type: none"> Définir et expliquer les concepts clés du marketing (besoin, produit, échange, valeur, marché, segmentation, ciblage, positionnement). Maîtriser une méthode de collecte et d'analyse de données. Définir un plan d'étude de marché, sélectionner les sources de données pertinentes, interpréter les résultats et formuler des recommandations. Comprendre les étapes de la construction d'une stratégie marketing (analyse SWOT, définition des objectifs, choix des cibles, élaboration du mix marketing). Élaborer une stratégie marketing adaptée à un contexte spécifique Définir les caractéristiques d'un produit, élaborer un plan de développement de produit, gérer le cycle de vie d'un produit. Déterminer une politique de prix, calculer les marges. 	<ul style="list-style-type: none"> Canva InDesign Google Forms Excel Trello, Monday



Contenu pédagogique - Technique - 1ère année (suite)

Module	Durée (h)	RNCP	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Intro à la Com Digitale	110	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels Réaliser une animation pour différents supports de diffusion Créer des supports de communication Mettre en œuvre une stratégie webmarketing Assurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipe 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier les plateformes pertinentes pour une cible donnée et justifier ce choix. Concevoir un plan de contenu aligné sur une stratégie marketing et une identité de marque. Produire des contenus visuels et textuels engageants et adaptés aux spécificités des réseaux sociaux Élaborer un calendrier éditorial structuré et réaliste Animer et interagir avec une communauté en ligne de manière professionnelle et efficace Utiliser les fonctionnalités de base des réseaux sociaux pour la publication, la planification et l'interaction Proposer des contenus originaux et pertinents pour capter l'attention de l'audience 	<ul style="list-style-type: none"> Canva Photoshop Illustrator Google Forms Excel Instagram Twitter (X) TikTok
Personal branding & Book	60	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels Créer des supports de communication Mettre en œuvre une stratégie webmarketing Assurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipe 	<ul style="list-style-type: none"> Renforcement des compétences de PAO et de communication Développer un personal branding efficace et faciliter la recherche d'alternance Création d'une identité visuelle propre cohérente avec son positionnement professionnel Mise en avant des travaux réalisés en contexte professionnel et de manière valorisante 	<ul style="list-style-type: none"> InDesign Photoshop Illustrator Canva
Intro à l'UX/UI	130	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes Intégrer des pages web Adapter des systèmes de gestion de contenus Optimiser en continu un site web ou une interface 	<ul style="list-style-type: none"> Conception d'interfaces utilisateur intuitives et ergonomiques pour le web Réalisation de wireframes et de maquettes interactives (prototypage) Test d'utilisabilité (méthodes de base, tests utilisateurs simples) Principes de design thinking et de conception centrée sur l'utilisateur (Méthodologie UX/UI) Notions d'architecture de l'information et de navigation Introduction aux outils de prototypage 	<ul style="list-style-type: none"> Figma Adobe XD Sketch



Contenu pédagogique - Technique - 1ère année (suite)

Module	Durée (h)	RNCP	Bloc de compétences	Outils et Technologies
CMS	90	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes Réaliser une animation pour différents supports de diffusion Créer des supports de communication Mettre en œuvre une stratégie webmarketing Assurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipe Intégrer des pages web Adapter des systèmes de gestion de contenus Optimiser en continu un site web ou une interface 	<ul style="list-style-type: none"> Installation et configuration d'un site WordPress Gestion et organisation du contenu (articles, pages, médias) Utilisation et personnalisation de thèmes WordPress Installation et configuration de plugins pour étendre les fonctionnalités Gestion des utilisateurs et des rôles Introduction à la sécurité et à la maintenance Prendre en main l'accessibilité web (WCAG) 	<ul style="list-style-type: none"> Figma Adobe XD Sketch Wordpress
Vidéos & Storytelling	80	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels Réaliser une animation pour différents supports de diffusion Créer des supports de communication Mettre en œuvre une stratégie webmarketing 	<ul style="list-style-type: none"> Maîtrise d'un outil de montage vidéo pour la création de vidéos courtes et dynamiques Principes de base du storytelling vidéo et de la narration visuelle Techniques de montage vidéo Notions de droit d'auteur et d'utilisation de contenus vidéo Initiation à la création de vidéos avec son smartphone 	<ul style="list-style-type: none"> CapCut Adobe Premiere After Effects Téléphone
Veille pro	60	<ul style="list-style-type: none"> Mettre en œuvre une stratégie webmarketing Assurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipe 	<ul style="list-style-type: none"> Identification des sources d'information pertinentes Analyse et synthèse des tendances et innovations technologiques Identification des différents métiers du digital Recherche et analyse des compétences, des parcours de formation et des expériences requises pour différents postes Utilisation d'outils et de méthodes de veille Capacité à identifier ses propres intérêts et à définir un projet professionnel en adéquation avec le marché Présentation et communication des résultats de sa veille de manière structurée 	<ul style="list-style-type: none"> Feedly Pocket LinkedIn Google Alerts Medium Google Trends Coursera Notion



Contenu pédagogique - Technique - 1ère année (suite)

Module	Durée (h)	RNCP	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Créativité & Innovation	60	<ul style="list-style-type: none">• Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels• Réalisation d'animation pour différents supports de diffusion• Création de supports de communication• Assurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipe	<ul style="list-style-type: none">• Générer des idées originales et innovantes.• Appliquer diverses techniques de créativité individuelle et collective (brainstorming, mind mapping, etc.).• Comprendre et appliquer les principes du Design Thinking (Empathie, Définition, Idéation, Prototype).• S'initier aux méthodologies de Design Sprint.• Développer des compétences en veille créative et en identification de tendances en design et communication.• Apprendre à prototyper rapidement des idées.• Développer la capacité à présenter et défendre des concepts créatifs.• Améliorer la collaboration et le travail en équipe dans un contexte créatif.	<ul style="list-style-type: none">• Mind Meister, Miro• Pinterest, Behance, Dribbble
Content Marketing	90	<ul style="list-style-type: none">• Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels• Réaliser une animation pour différents supports de diffusion• Créer des supports de communication• Mettre en œuvre une stratégie webmarketing	<ul style="list-style-type: none">• Définir les objectifs, identifier les audiences, et élaborer une stratégie de contenu de base.• Créer du contenu engageant et adapté aux différents supports• Rédiger des articles de blog, concevoir des infographies, créer des vidéos courtes, etc.• Optimiser le contenu pour le web et le référencement naturel (SEO)• Mettre en pratique les compétences acquises dans les modules de PAO et Vidéos & Storytelling pour créer des visuels et des vidéos pour le contenu.• Mettre en œuvre une stratégie de diffusion de contenu grâce aux canaux de diffusion appropriés (réseaux sociaux, email, etc.).• Analyser les performances du contenu avec des outils d'analyse pour mesurer l'impact du contenu et ajuster la stratégie.• Notions de droit d'auteur et d'utilisation de contenus.	<ul style="list-style-type: none">• Google Keyword Planner• Google Docs Medium• Illustrator• Photoshop• Canva• CapCut• Premiere• After Effects• WordPress• Réseaux sociaux• Google Analytics• Trello

Contenu pédagogique - Soft skills- 1ère année

Module	Durée (h)	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Anglais	150	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié 	
Culture générale et numérique	64	<ul style="list-style-type: none"> • Synthétiser des données fournies par le client • Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales 	
Droit du numérique	36	<ul style="list-style-type: none"> • Synthétiser des données fournies par le client • Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales 	
Savoir être	38	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié • Synthétiser des données fournies par le client • Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales • S'assurer du bon déroulement du projet • Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement. 	
Total	1298		



Contenu pédagogique - Technique - 2ème année

Module	Durée (h)	RNCP	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Marketing Avancé	90	<ul style="list-style-type: none">Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuelsCréer des supports de communicationMettre en œuvre une stratégie webmarketing	<ul style="list-style-type: none">Définir des stratégies marketing digital avancées (analyse de marché, segmentation, ciblage, positionnement)Planifier et mettre en œuvre des campagnes marketing multicanalesAnalyser les performances des campagnes marketing à l'aide d'outils d'analyse web et de reportingComprendre les principes de l'inbound marketing et du marketing automation.Gérer un budget marketing.Réaliser une veille concurrentielle approfondie	<ul style="list-style-type: none">CanvaInDesignGoogle AnalyticsGoogle AdsSemrushAhrefsTrello, Monday
UX/UI Avancé	110	<ul style="list-style-type: none">Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuelsConcevoir des interfaces graphiques et des prototypesIntégrer des pages webAdapter des systèmes de gestion de contenusOptimiser en continu un site web ou une interface	<ul style="list-style-type: none">Mener des recherches utilisateurs (interviews, questionnaires, tests d'utilisabilité).Analyser l'architecture de l'information et les parcours utilisateurs existants.Identifier les problèmes d'ergonomie et d'accessibilité.Concevoir de nouveaux wireframes et prototypes interactifs (basse et haute fidélité).Créer une nouvelle identité visuelle ou adapter l'existante.Concevoir une interface utilisateur intuitive, esthétique et accessibleTester l'utilisabilité de la nouvelle interface et itérer en fonction des retours.	<ul style="list-style-type: none">Figma, Adobe XD, SketchBalsamiq, Escalidraw, WhimsicalSurvey MonkeyGitHib Issues
Com Avancée	90	<ul style="list-style-type: none">Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuelsRéaliser une animation pour différents supports de diffusionCréer des supports de communicationMettre en œuvre une stratégie webmarketing	<ul style="list-style-type: none">Définir une stratégie de communication digitale alignée sur les objectifs marketing.Choisir les canaux de communication digitale les plus pertinents (réseaux sociaux, email, influenceurs, etc.).Créer des contenus de communication engageants et adaptés aux différents canaux et audiences.Planifier et gérer un calendrier éditorial.Mettre en place des actions de community management.Analyser l'impact des actions de communication (KPIs) pour gérer la e-réputation	<ul style="list-style-type: none">Canva, Photoshop, IllustratorHootsuiteRéseaux sociauxMention



Contenu pédagogique - Technique - 2ème année (suite)

Module	Durée (h)	RNCP	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Content Marketing & CMS	60	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels Réaliser une animation pour différents supports de diffusion Créer des supports de communication Mettre en œuvre une stratégie webmarketing Intégrer des pages web Adapter des systèmes de gestion de contenus Optimiser en continu un site web ou une interface 	<ul style="list-style-type: none"> Choisir et installer un CMS alternatif à WordPress Migrer et organiser le contenu existant. Appliquer des techniques de référencement naturel (SEO) avancées (recherche de mots-clés, optimisation on-page et off-page, netlinking). Introduction aux bases du référencement payant (SEA) avec Google Ads (création de campagnes simples). Analyser les performances du blog avec des outils d'analyse web et SEO. 	<ul style="list-style-type: none"> Drupal, Wix, Joomla Ahrefs, Yoast SEO, Google Search Console Google Ads
Design Emailing	51	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels Créer des supports de communication Mettre en œuvre une stratégie webmarketing Intégrer des pages web 	<ul style="list-style-type: none"> Concevoir des emails esthétiques et fonctionnels en respectant les contraintes spécifiques de l'emailing Coder des emails en HTML, CSS et JavaScript pour l'interactivité Utiliser une plateforme d'emailing (Mailchimp) pour créer, segmenter et envoyer des campagnes Analyser les statistiques des campagnes emailing (taux d'ouverture, taux de clics) Assurer la Deliverability des emails Initiation à la gestion de base de données 	<ul style="list-style-type: none"> MailChimp VsCode MySQL Litmus
Mobile	80	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes Réaliser une animation pour différents supports de diffusion Intégrer des pages web Adapter des systèmes de gestion de contenus Optimiser en continu un site web ou une interface 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre les spécificités du design d'interfaces pour app mobiles Appliquer les principes d'ergonomie et d'UX d'interactions tactiles Concevoir une navigation intuitive et adaptée aux usages mobiles Créer ou adapter une charte graphique pour une app mobile Concevoir des storyboards Créer des icônes vectorielles optimisées et des éléments visuels adaptés Optimiser le poids des images pour un chargement rapide sur mobile Concevoir des micro-interactions et des animations pour améliorer l'expérience utilisateur Optimiser les animations pour garantir la fluidité et la performance 	<ul style="list-style-type: none"> Figma, Adobe XD, Sketch Illustrator Lottie Simulateur iOS et Android



Contenu pédagogique - Soft skills- 2ème année

Module	Durée (h)	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Anglais	64	<ul style="list-style-type: none">• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié• Préparation au TOIEC	
Culture générale et numérique	20	<ul style="list-style-type: none">• Synthétiser des données fournies par le client• Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales	
Droit du numérique	9	<ul style="list-style-type: none">• Synthétiser des données fournies par le client• Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales	
Savoir être	28	<ul style="list-style-type: none">• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié• Synthétiser des données fournies par le client• Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales• S'assurer du bon déroulement du projet• Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement.	
Total	602		



Contenu pédagogique - Technique - 3ème année

Module	Durée (h)	RNCP	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Stratégie E-commerce & Growth Hacking	80	<ul style="list-style-type: none"> Créer des supports de communication Mettre en œuvre une stratégie webmarketing 	<ul style="list-style-type: none"> Analyse du marché de l'e-commerce et de la concurrence Identification des cibles et création de personae Définition du business model et de la proposition de valeur Elaboration d'une stratégie marketing digitale multicanale (SEO, SEA, réseaux sociaux, email marketing, content marketing, influence, affiliation - notions) Définition des objectifs et des KPIs. Création d'un plan marketing et d'un calendrier éditorial. 	<ul style="list-style-type: none"> Google Trends Semrush, Similarwe Make My Persona) MindMap, Google Sheets
UX/UI Confirmé	70	<ul style="list-style-type: none"> Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes Réaliser une animation pour différents supports de diffusion Optimiser en continu un site web ou une interface 	<ul style="list-style-type: none"> Recherche utilisateur approfondie Définition de l'architecture de l'information et des parcours utilisateurs spécifiques à l'e-commerce Création de wireframes basse et haute fidélité pour les différentes pages Conception de l'identité visuelle et de la charte graphique de la boutique en ligne Création de maquettes UI pour les différentes résolutions (desktop, mobile, tablette) Prototypage interactif et tests d'utilisabilité Intégration des principes d'accessibilité (WCAG). 	<ul style="list-style-type: none"> Maze, User Testing, Google Forms, Survey Monkey Figma, Adobe XD, Sketch, InVision Illustrator, Photoshop Miro, Monday, Trello Hotjar WAVE, Axe
Développement Web	100	<ul style="list-style-type: none"> Intégrer des pages web Adapter des systèmes de gestion de contenus Optimiser en continu un site web ou une interface 	<ul style="list-style-type: none"> Choix et installation d'une plateforme e-commerce OU développement from scratch en PHP avec base de données Configuration des fonctionnalités de base Mise en place du processus de commande Création de comptes utilisateurs et gestion des informations Intégration des maquettes UI Optimisation pour le responsive design Notions de sécurité pour les transactions en ligne. 	<ul style="list-style-type: none"> Woo Commerce, Shopify XAMPP, MAMP, WAMP. VS Code, phpMyAdmin Symfony, Laravel



Contenu pédagogique - Technique - 3ème année (suite)

Module	Durée (h)	RNCP	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Data Analyse et Intro à l'IA	50	<ul style="list-style-type: none">Mettre en œuvre une stratégie webmarketingAssurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipeOptimiser en continu un site web ou une interface	<ul style="list-style-type: none">Mise en place d'outils d'analyse webSuivi des KPIs définisAnalyse des données de trafic et de comportement des utilisateursMise en place de tests A/B pour optimiser les pages clésIntroduction aux concepts de base de l'IA et du machine learning appliqués à l'e-commerceVeille sur les tendances en matière d'IA et de data pour l'e-commerce	<ul style="list-style-type: none">Google AnalyticsGoogle OptimizeCoursera, Articles et ressources sur l'IA et la data pour l'e-commerce.
PFE	140	<ul style="list-style-type: none">Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuelsConcevoir des interfaces graphiques et des prototypesRéaliser une animation pour différents supports de diffusionCréer des supports de communicationMettre en œuvre une stratégie webmarketingAssurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipeIntégrer des pages webAdapter des systèmes de gestion de contenusOptimiser en continu un site web ou une interface	<ul style="list-style-type: none">Réaliser des illustrations et des visuels adaptés aux différents supports.Créer des interfaces graphiques ergonomiques et interactives.Concevoir des prototypes fonctionnels pour différents périphériques.Réaliser des animations pour divers supports de diffusion.Créer des supports de communication en respectant les briefs et les chartes graphiques.Mettre en œuvre des stratégies de webmarketing (SEO, réseaux sociaux, email marketing, etc.).Assurer une veille professionnelle et analyser les tendances du secteur.Développer ses compétences et partager ses connaissances au sein d'une équipe.Intégrer des pages web en respectant les standards et l'accessibilité.Adapter et gérer des systèmes de gestion de contenu (CMS).Optimiser en continu un site web ou une interface (SEO, performance, ergonomie).	<ul style="list-style-type: none">Adobe Creative SuiteFigmaGitGoogle AnalyticsGoogle AdsHTML, CSS, JavaScriptMailchimpSemrushRéseaux SociauxTrelloVS CodeWordPress



Contenu pédagogique - Soft skills - 3ème année

Module	Durée (h)	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Anglais	64	<ul style="list-style-type: none">• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié• Préparation au TOIEC	
Culture générale et numérique	20	<ul style="list-style-type: none">• Synthétiser des données fournies par le client• Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales	
Droit du numérique	9	<ul style="list-style-type: none">• Synthétiser des données fournies par le client• Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales	
Savoir être	28	<ul style="list-style-type: none">• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié• Synthétiser des données fournies par le client• Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales• S'assurer du bon déroulement du projet• Collaborer à la gestion d'un projet informatique et à l'organisation de l'environnement de développement.	
Total	562		



Modalités d'évaluation

I Evaluations en contrôle continu

Des évaluations "contrôles" ont lieu toute l'année sous la forme d'exercices et de projets individuels ou en groupe.

En validant ces différents examens, les étudiants valident leurs modules et décrochent des médailles :

- **Non acquis** : 60% des projets et des exercices n'ont pas été validés
- **En cours d'acquisition** : entre 40% et 59% des projets et des exercices ont été validés
- **Acquis** : entre 60% et 79% des projets et des exercices ont été validés
- **Acquis au niveau expert** : entre 80% et 100% des projets et exercices ont été validés

Ils peuvent alors passer au suivant et ainsi développer de nouvelles compétences tout en approfondissant les précédentes.

En fin de bachelor, la rédaction d'un mémoire, ainsi qu'une soutenance orale ont lieu.

Les compétences des candidats sont évaluées par un jury au vu :

- d'une mise en situation professionnelle ou d'une présentation d'un projet réalisé en amont de la session, éventuellement complétée par d'autres modalités d'évaluation : entretien technique, questionnaire professionnel, questionnement à partir de production(s)
- d'un dossier faisant état des pratiques professionnelles du candidat
- des résultats des évaluations passées en cours de formation pour les candidats issus d'un parcours de formation.



Accessibilité

Les locaux sont accessibles aux personnes à mobilité réduite.

L'ensemble de nos cursus de formation et d'évaluation préparant à la certification peuvent être adaptés aux besoins de compensation de l'handicap.

Contactez notre référent handicap à l'adresse suivante : handicap@colint.school.



Planning de la formation

Le cursus de formation a une durée totale de 3 ans. La première année se réalise en initial. Dès la deuxième année, il est possible d'intégrer une entreprise, en alternance. La troisième année s'effectue obligatoirement en alternance.

Remarque : La durée peut être personnalisée en fonction du positionnement du candidat ou d'un besoin de compensation du handicap.

La semaine type de l'étudiant, lors du contrat d'alternance, dure **35 heures**, réparties comme suit : 3 jours en entreprise et 2 jours en formation.



6, Allée de la Sucrierie
71100 Chalon sur Saône
03 85 91 66 90

contact@colint.school
www.colint.school

En cas de handicap, contacter handicap@colint.school