

PROGRAMME PÉDAGOGIQUE

Préparation à la certification
TP - Concepteur designer UI

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



Sommaire

Sommaire	1
Façonnez l'avenir du numérique	2
Méthode pédagogique et d'accompagnement Colint	3
Ressources à votre disposition	4
Recrutement	5
Activités visées	6
Objectifs pédagogiques du cursus	7
Après la formation	8
Indicateurs de performance	9
Contenu Pédagogique - 1ère année	10
Contenu Pédagogique - 2ème année	12
Modalités d'évaluation	14
Accessibilité	15
Planning de la formation	16

Façonnez l'avenir du numérique

Colint vous forme et vous évalue afin de vous préparer à la certification : **Préparation à la certification TP - Concepteur designe UI [RNCP35634](#) de niveau 6**, Délivré par le **Ministère du travail du plein emploi et de l'insertion** publié le **01/06/2023**.

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 coaches 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
- Plateforme e-learning (Qwasar)

Référents

- Responsable handicap : Sophie DUCROS
- Référent pédagogique & mobilité géographique : Kwame YAMGNANE
- Référent administratif : Stéphane SARR

Accompagnement personnalisé

Principaux formateurs

- Iléana BUSELLI-GARS (Responsable pédagogique) : Architecte de Systèmes d'Information spécialisation Transformation Digitale, Chef de Projet SI
- Olivier JACQUES (coach d'anglais) : Master en commerce international, Responsable des Opérations Export
- Antoine MILLE (Responsable pédagogique) : Titre d'Expert en ingénierie logicielle d'Epitech, Head of SG market / Solutions web project
- Kwame YAMGNANE (Directeur pédagogique) : Ingénieur Epita, co-fondateur de l'école 42

Recrutement

Modalités d'accès à la formation

Prérequis :

- Première année : être titulaire d'un baccalauréat ou d'un titre RNCP de niveau 4 ou disposer des compétences équivalentes
- Deuxième année : avoir validé une première année après le bac dans une formation similaire à nos bachelors
- Troisième année : avoir validé un bac+2 ou un RNCP niveau 5 dans un domaine en lien avec nos bachelors

Délais d'accès :

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

- Préparation à la certification RNCP 35634 avec livrables conformes au référentiel.

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.

Conférence

- Tech Show, du 18 & 19 Novembre 2026, à Paris.
- Semaine de préparation intensive au passage du titre.

Après la formation

Débouchés

- Design et Expérience Utilisateur (UX/UI) : UI designer, Web designer, UX designer.
- Marketing digital : Web marketeur, Chargé de communication digitale, Référenceur (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 septembre 2027.
- Le taux de satisfaction est de 80,60%.
- Le taux de poursuite d'études sera calculé avec les 1ères promotions, à partir de septembre 2027.
- Pour plus d'informations, consultez les statistiques [InserJeunes](#).

Contenu Pédagogique - Technique - 1ère année (1383h)

Module	Durée (h)	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Qwasar - Pre Season Web	105h	• Développer des interfaces utilisateur • Développer des composants métier • Contribuer à la gestion d'un projet informatique • Définir l'architecture logicielle d'une application • Concevoir et mettre en place une base de données relationnelle • Développer des composants d'accès aux données SQL et NoSQL • Préparer et exécuter les plans de tests d'une application	Ruby, Sinatra, SQLite, SQL, HTML, JSON, Sessions, Cookies, Git, GitHub
Design Graphique Digital (PAO)	130	• 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)	Illustrator, Photoshop, Indesign, Canva
Fondamentaux du Marketing digital	110	• 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.	Canva InDesign Google Forms Excel Trello, Monday
Tests utilisateurs	60h	• Définition d'hypothèses de test (A/B, multivariés) basées sur l'analyse des points de friction du parcours client. • Recrutement de testeurs et collecte de feedbacks qualitatifs. • Interprétation des résultats de tests via des outils de heatmaps et de statistiques.. • Synthèse d'analyse et recommandations pour les équipes design et produit afin d'améliorer l'expérience globale.	VWO, Google Optimize, Typeform, Clarity, Maze,

Introduction à la Communication digitale	110	• 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	Canva Photoshop Illustrator Google Forms Excel Instagram TikTok
Introduction à l'UX/UI	150h	• 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	Figma Excalidraw Canva Affinity Miro
Veille professionnelle & Personal branding	60h	• 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	InDesign, Photoshop, Illustrator, Affinity, Canva, LinkedIn, Notion, Flipboard, Google Alerts
Développement	100h	• Structure de pages web sémantiques en HTML5 et mise en forme stylistique avancée avec CSS3. • Utilisation de frameworks pour garantir un affichage optimal sur tous les écrans. • Initiation aux environnements de développement professionnelst aux bonnes pratiques de nommage et d'organisation de fichiers. • Implémentation des balises meta, hiérarchie des titres et optimisation du poids des assets pour la performance. • Maîtrise du processus de publication d'un site statique via des solutions d'hébergement.	VSCode, Miro, Trello, Github Pages, Netlify, Google Fonts, Font Awesome
My Web app	98h	• 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)	Figma, Excalidraw, Canva, Affinity, Miro, Trello, Perplexity

		• Principes de design thinking et de conception centrée sur l'utilisateur (Méthodologie UX/UI) • Notions d'architecture de l'information et de navigation • Gestion d'un projet web et des parties prenantes	
Vidéos & Storytelling	80h	• 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 • Notions de droit d'auteur et d'utilisation de contenus vidéo • Initiation à la création de vidéos avec son smartphone	CapCut Adobe Premiere After Effects Téléphone
Motion design	80h	• Création de vidéos publicitaires courtes optimisées pour l'engagement et la conversion. • Scénarisation de messages marketing pour captiver une audience cible en moins de 3 secondes. • Animation d'éléments d'interface et d'infographies pour faciliter la compréhension de données complexes. • Application des règles de droit d'auteur et sourcing de ressources libres de droits.	Canva, Caput, After Effects, Jitter.video, Adobe Express
CMS	90h	• Installation et configuration d'un site Webflow • Gestion et organisation du contenu (articles, pages, médias) • Utilisation et personnalisation de thèmes • 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)	Figma, Unsplash, Canva, Webflow
Content marketing	90h	• 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.	Google Keyword, Google Docs, Medium, Illustrator, Photoshop, Canva, CapCut, Premiere, After Effects, Webflow, Réseaux sociaux, Google Analytics, Trello, Notion, Miro

Design Emailing	50h	• 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	VsCode, MySQL, Miro, Canva, Brevo, MailerLite, Mailjet
Colint - Introduction to AI	70h	• Installer et configurer son environnement de travail en fonction du projet.	

Contenu Pédagogique - Soft skills - 1ère année (267h)

Module	Durée (h)	Bloc de compétences
Anglais	70h	• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié
Culture générale et éloquence	60h	• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié • Synthétiser des données fournies par le client • Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales
Droit numérique	25h	• Enjeux éthiques du numériques • Prise en main RGPD et RGAA • Le numérique durable
Savoir-être	70h	• 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 • Manager un projet informatique
Conférence	42h	• Cybersécurité • Favoriser la place des femmes dans le numérique
Total	1650h	

Contenu Pédagogique - Technique - 2ème année (560h)

Module	Durée (h)	Bloc de compétences	Outils et Technologies
Audit de maturité	85h	• Mettre en œuvre une stratégie webmarketing • Réaliser un diagnostic 360 • Analyser les besoins utilisateurs • Compréhension de l'écosystème digital • Définition de cibles approfondies • Analyse de la concurrence	Google Analytics, Search Console, Hotjar, Excel/Power BI
Transformation & éthique	50h	• Veille et cadre juridique • Intégration des enjeux éthiques (IA) • Conformité RGPD • Accessibilité numérique (RGAA) • Veille technologique sur l'impact de la data	Flipboard/GenPress, Mistral/Gemini/ CNIL, AlsoAsked
Search Experience	75h	• Adapter des systèmes de gestion de contenus • Optimisation du référencement pour l'IA • Sémantique avancée • Structure de contenu pour l'expérience de recherche	Semrush, Google Trends, Perplexity, SEOQuantum
Communication avancée	70h	• Elaboration de concepts créatifs • Définition de charte graphique et d'une stratégie • Stratégie de lancement de produit digital	Affinity, Midjourney, Nano Banana, Pinterest
Brand content avancé	70h	• Création d'assets visuels • Storytelling multi-canal • Production de formats courts (Reels) et micro-contenus.	Affinity, CapCut, Canva Pro, Runway
UX/UI avancé & E-commerce	70h	• Prototypage haute fidélité • Design system • Ergonomie mobile-first • Optimisation des tunnels de conversion e-commerce.	Optimal Workshop, SurveyMonkey, Figma, Zeplin, Miro, Shopify, Clarity
Automation & CRM	50h	• Mise en place de workflows automatisés • Prise en main d'outils de gestion client (CRM)	
Webmastering & Sécurité	60h	• Gestion de l'hébergement • Sécurisation (HTTPS) • Maintenance de CMS • Intégration de balises de tracking.	Lighthouse, Firebase, DuckDns, Wappalyzer, Screaming Frog
PFE	30h	• Réaliser illustrations, graphismes et 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	Figma Notion / Trello / Jira HTML / CSS / JS Webflow Looker Studio Google Analytics / Search Console Lighthouse / GTmetrix

		• Adapter des systèmes de gestion de contenus • Optimiser en continu un site web ou une interface	Wave / RGAA Suite Adobe
--	--	--	----------------------------

Contenu Pédagogique - Soft skills - 2ème année (100h)

Module	Durée (h)	Bloc de compétences
Anglais	30h	• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié
Culture générale et Droit du numérique	30h	• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié • Synthétiser des données fournies par le client • Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales
Savoir-être	40h	• 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 • Manager un projet informatique
Total	660h	

Contenu Pédagogique - Technique - 3ème année (560h)

Module	Durée (h)	Bloc de compétences	Outils et Technologies
PFE	300h	- 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	Figma Notion / Trello / Jira HTML / CSS / JS Webflow Looker Studio Google Analytics / Search Console GitHub Lighthouse / GTmetrix Wave / RGAA Suite Adobe
UI avancé	65h	- Concevoir et appliquer un Design System complet - Créer des interfaces haute-fidélité - Décliner des composants selon l'approche Atomic Design - Concevoir des expériences cohérentes cross-device - Documenter un système UI professionnel - Optimiser une interface en UX micro-interactions / UI states	Figma ZeroHeight / Storybook FontPair / Color Hunt / Pinterest UI kits / frameworks design
Data & BI	50h	- Comprendre la structuration de données marketing - Construire un dashboard de pilotage (KPIs, storytelling) - Analyser des données pour orienter la stratégie digitale - Collecter / nettoyer / utiliser des jeux de données - Mettre en place une logique data-driven dans un projet web	Google Looker Studio Microsoft Power BI Google Sheets / Excel Google Analytics CSV & connecteurs AP
Green IT & Performance	35h	- Réaliser un audit de performance web - Optimiser un site web selon les principes de sobriété numérique - Réduire l'empreinte carbone (poids images, scripts, requêtes) - Améliorer la vitesse de chargement et les Core Web Vitals - Appliquer les bonnes pratiques d'éco conception web	Lighthouse PageSpeed Insights EcoIndex.fr Squoosh / TinyPNG GTmetrix Chrome DevTools
Management de l'Innovation	45h	- Comprendre les dynamiques d'innovation en entreprise - Définir une stratégie d'innovation - Conduire un projet avec méthodes agiles (Scrum / Kanban)	Miro / FigJam Notion Trello / Jira Design Thinking / Lean Startup /

		• Accompagner le changement (conduite du changement) • Développer une posture de consultant	Business Model Canvas
Growth Marketing & Automation	65h	• Définir une stratégie d'acquisition multicanale • Mettre en place des workflows d'automatisation marketing • Optimiser une stratégie SEO / SEA • Mettre en place des tests A/B & CRO • Déployer des campagnes d'acquisition pour le PFE	HubSpot / Brevo Google Analytics / Search Console SEMrush / Ahrefs Google Ads Zapier / Make Hotjar Calendly, Typeform

Contenu Pédagogique - Soft skills - 3ème année (100h)

Module	Durée (h)	Bloc de compétences
Anglais	20h	• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié
Culture générale et Droit numérique	20h	• Communiquer par écrit et oralement en utilisant le vocabulaire approprié • Synthétiser des données fournies par le client • Intégrer des contraintes budgétaires, techniques ou environnementales
Savoir-être	30h	• 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 • Manager un projet informatique
Conférence	30h	• Semaine d'examens • Favoriser la place des femmes dans le numérique
Total	660h	

Modalités d'évaluation

À Colint School, nous évaluons l'acquisition des compétences de manière concrète et constructive. Nous bannissons la notion de "notes". Notre approche repose sur :

1. Une évaluation centrée sur les compétences

Nous n'utilisons pas de notes, mais une grille d'appréciation de la maîtrise des compétences démontrées lors des projets. Les niveaux sont clairs : Expert, Acquis, En cours d'acquisition, pour situer précisément l'étudiant.

2. Un processus de validation continue

L'évaluation a lieu principalement lors des soutenances de projet. Si une compétence n'est pas totalement maîtrisée la première fois, l'étudiant a la possibilité de la revalider sur d'autres projets par la suite, encourageant ainsi la progression et l'ancrage durable des acquis.

3. Un rôle actif dans le feedback

Les livrables du projet sont étudiés par les coachs référents, 48h avant la soutenance. Ils participent à la soutenance et offrent un feedback direct et personnalisé à l'étudiant immédiatement après, guidant ainsi son amélioration continue.

Modalités d'examen

L'examen dure 1h40 au total. La présentation s'appuie sur un projet réalisé en amont, en entreprise ou en CFA.

Phase	Durée	Contenu
Présentation projet	50 min	Le candidat présente son projet oralement
Questions du jury	20 min	Le jury interroge le candidat spécifiquement sur le projet présenté.
Entretien technique	15 min	Questions sur des compétences non couvertes par la présentation
Entretien final	15 min	Echange sur la vision du métier, la culture pro et le dossier

Le support de présentation doit suivre cette trame :

- Contexte : Présentation de l'entreprise/service et du projet
- Design UI : Présentation des maquettes les plus significatives
- Fonctionnalités : Présentation fonctionnelle du site
- Stratégie : Présentation de la stratégie webmarketing mise en œuvre
- Optimisations : Améliorations techniques/SEO apportées et perspectives futures
- Conclusion : Synthèse, satisfactions et difficultés rencontrées

Livrables

Pour passer l'examen, l'étudiant doit remettre au jury un Dossier de Projet complet avant la session. Ce projet doit couvrir la réalisation d'un site internet, sa promotion par une vidéo (motion design) et un support imprimé (print).

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.

Contacter 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.



54 rue d'Autun
71100 Chalon sur Saône
08 05 29 81 56
contact@colint.school
<https://colint.school>

En cas de handicap, contacter handicap@colint.school