

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

5 - REFERENTIELS

Article L6113-1 [En savoir plus sur cet article...](#) Créé par [LOI n°2018-771 du 5 septembre 2018 - art. 31 \(V\)](#)

« Les certifications professionnelles enregistrées au répertoire national des certifications professionnelles permettent une validation des compétences et des connaissances acquises nécessaires à l'exercice d'activités professionnelles. Elles sont définies notamment par un **référentiel d'activités** qui décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés, un **référentiel de compétences** qui identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui en découlent et un **référentiel d'évaluation** qui définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis. »

CONCEPTEUR (TRICE) ET CHEF DE PROJET DIGITAL				
Bloc A — Identifier un besoin client, transformer le besoin et les objectifs client en cahier des charges fonctionnel	Bloc B — Concevoir et réaliser le prototypage rapide d'une application numérique à partir d'un besoin client	Bloc C — Rédiger un cahier des charges technique à partir d'un cahier des charges fonctionnel	Bloc D — Piloter un ou plusieurs projets numériques en tenant compte des objectifs coûts, délais et qualité	Bloc E — Déployer de nouveaux services numériques en assurant la formation et l'organisation du support utilisateurs

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'EVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITES D'EVALUATION	CRITERES D'EVALUATION
BLOC A Identifier un besoin client, transformer le besoin et les objectifs client en cahier des charges fonctionnel	Maîtriser les enjeux et les contraintes métiers d'un commanditaire en anticipant leurs évolutions Recueillir et analyser un besoin exprimé par un client en maîtrisant les techniques d'écoute active Transformer l'expression du client en élaborant l'architecture fonctionnelle de son besoin Rédiger le cahier des charges fonctionnel d'une application numérique en intégrant les contraintes et processus spécifiques au métier du client	Rendu intermédiaire 1 (R1) Projet fil rouge Spécifications R1 : À partir de l'analyse du besoin d'un commanditaire, concevoir une architecture des fonctionnalités requises et rédiger le cahier des charges fonctionnel d'une application numérique Evaluation Performance à l'écrit : 50% à travers un rendu écrit, cahier des charges fonctionnel, rédigé par un groupe de 3 ou 4 étudiants Performance orale : 50% présentation orale argumentée individuelle et collective devant jury (cf. ci-dessus).	Pour le rendu 1 du projet fil rouge : <i>Servant à l'évaluation des compétences liées aux activités A</i> Clarté de rédaction du cahier des charges fonctionnelles Qualité du recueil d'information auprès du client Prise en compte des enjeux et contraintes liés au métier du client Pertinence de l'architecture et des fonctionnalités proposées Faisabilité technique et économique du projet Place et comportement de l'apprenant au sein de l'équipe.

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

BLOC B Concevoir et réaliser le prototypage rapide d'une application numérique à partir d'un besoin client	Assurer une veille technologique en incluant l'ensemble des domaines clés du numérique : infrastructures, outils logiciel, aspects sécurité ... Identifier et caractériser les technologies les plus efficaces en tenant compte des objectifs et contraintes d'un client Concevoir un produit ou un service numérique en intégrant des objectifs de rentabilité économique	Rendu intermédiaire 2 (R2) Projet fil rouge Spécifications R2 : Réaliser une étude de marché et imaginer un modèle économique rentable pour une application numérique sur la base d'un cahier des charges fonctionnel Évaluation Performance à l'écrit : 50% à travers un rendu écrit rédigé par un groupe de 3 ou 4 étudiants Performance orale : 50% présentation orale individuelle et collective devant jury (cf. ci-dessus) et comportement de l'apprenant au sein d'une équipe. Tests techniques L'objectif de ces tests techniques est d'attester d'une maîtrise des outils, langages et méthodes de programmation Web et mobile. Les tests techniques sont individuels et se présentent sous forme de QCM et mini-études de cas	Pour le rendu 2 du projet fil rouge : <i>Servant à l'évaluation des compétences liées aux activités B</i> Perception des enjeux économiques Utilité perçue par le jury de l'application choisie Clarté et précision dans l'évaluation du marché accessible Qualité de réflexion quant aux facteurs clés de succès de l'introduction du nouveau produit ou service <u>Pour les tests techniques :</u> Un minimum de 85% de réussite aux tests techniques est requis pour que les compétences soient attestées. Les étudiants ayant obtenu entre 50 et 85% de réussite sont tenus de passer les épreuves de rattrapage. (cf. Règlement de certification)
--	---	---	--

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

	Réaliser le prototype d'une application numérique en maîtrisant les langages et les environnements de développement informatique spécifiques au Web Réaliser le prototype d'une application numérique en intégrant les enjeux techniques, économiques et juridiques Intégrer son, vidéo, scénarisation et aspects culturels ou esthétiques en tenant compte de l'expérience utilisateur (UX/UI) Adapter les choix structurels, graphiques et éditoriaux d'une application numérique en intégrant l'environnement culturel et la charte graphique d'un client Optimiser la visibilité d'une nouvelle application déployée sur la toile en maîtrisant les techniques de marketing digital	Projet applicatif « Rush Mobile » Le projet Rush Mobile consiste à réaliser sous forte contrainte de temps (3 jours non-stop) les tâches suivantes : - Créer ex-nihilo un cahier des charges sommaire - Concevoir et réaliser le prototypage rapide d'une application mobile - Livrer une prestation conforme aux attendus (proof of Concept) Les projets « rush mobile » permettent d'aborder typiquement les thématiques suivantes : - Créer et mettre en place une nouvelle identité digitale - Utiliser des méthodes et outils spécifiques au développement pour téléphone mobile - Intégrer son, textes et vidéos dans un support numérique Évaluation écrite (rendu avec recommandations) et orale avec démonstration en réel devant les autres apprenants et au moins un représentant d'une entreprise partenaire de la certification	<u>Pour le projet applicatif</u> <i>Servant à l'évaluation des compétences liées aux activités B</i> Niveau de maîtrise des outils et méthodes de traitement de l'image et/ou du son Alignement du design proposé avec l'image et l'identité de l'entreprise commanditaire Qualité artistique et graphique du rendu Clarté de l'argumentaire pour justifier des choix techniques et graphiques Qualité de la prise de parole individuelle au sein du collectif Qualité technique et esthétique du prototype en démonstration
--	--	--	---

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

BLOC C Rédiger un cahier des charges technique à partir d'un cahier des charges fonctionnel	Identifier les innovations d'usage et les technologiques créatrices de valeur en évaluant les risques associés à chaque option technique Elaborer une spécification technique de besoin (STB) en intégrant l'architecture fonctionnelle du besoin client Fixer en lien avec le client les objectifs coûts, délais, qualité et sécurité de l'application Rédiger le cahier des charges technique d'une application numérique en préconisant les solutions technologiques les plus adaptées aux objectifs et contraintes du client	Rendu intermédiaire 3 (R3) Projet fil rouge Spécifications R3 : À partir de l'analyse d'un cahier des charges fonctionnel, rédiger le cahier des charges technique d'une application numérique Evaluation Performance à l'écrit : 50% à travers un rendu écrit, cahier des charges technique, rédigé par un groupe de 3 ou 4 étudiants Performance orale : 50% présentation orale argumentée individuelle et collective devant jury (cf. ci-dessus).	Pour le rendu 3 du projet fil rouge : <i>Servant à l'évaluation des compétences liées aux activités C</i> Qualité d'interprétation du cahier des charges fonctionnel Clarté de rédaction du cahier des charges technique Degré de prise en compte des objectifs et contraintes client Pertinence des choix techniques et technologiques proposés Faisabilité économique du projet Place et comportement de l'apprenant au sein de l'équipe.
BLOC D Piloter un projet digital en constituant et coordonnant l'équipe d'intervenants internes et les partenaires externes	À partir d'un cahier des charges, piloter un projet en constituant, organisant, coordonnant et animant les intervenants internes et externes Négocier des prestations externes nécessaires à la réalisation du projet en respectant les budgets alloués	Projet applicatif proposé par les enseignants issus des entreprises partenaires. Évaluation des compétences liées aux activités D. Le projet applicatif est réalisé en groupe de 3 à 4 élèves, il est proposé par l'enseignant	<u>Pour le projet applicatif :</u> <i>Servant à l'évaluation des compétences liées aux activités D</i> Étendue des fonctionnalités de la maquette Qualité de la démonstration : - Fluidité technique

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

	Diriger un projet en maîtrisant les techniques de conduite de projet reconnues : SCRUM², cycle en V ... Définir le planning et les livrables du projet en spécifiant, les critères de recette pour chaque livrable Planifier les ressources humaines, techniques et financières en tenant compte des objectifs à atteindre et des contraintes du projet	à partir d'un cas réel issu de l'entreprise de l'intervenant, il consiste à : - Interpréter un cahier des charges technique - Déterminer les options technologiques - Définir le planning et les livrables - Concevoir des indicateurs de suivi de performance du projet - Livrer une maquette fonctionnelle (Proof of Concept) Évaluation sur base d'une démonstration de la maquette fonctionnelle devant l'enseignant, les autres étudiants et un représentant de l'entreprise partenaire	- Aisance de l'équipe Simplicité et lisibilité du code, produit pour réaliser la maquette Faisabilité du planning et des livrables proposés pour les étapes suivantes du projet
	Concevoir et mettre en place tous les indicateurs nécessaires au suivi et à la gestion du projet en privilégiant une vision globale des enjeux Assurer la rentabilité du projet en mobilisant des indicateurs de suivi et de performance Prendre en charge la relation avec le client commanditaire du projet en maîtrisant les aspects techniques, économiques et légaux	Rendu Final (RF) Projet fil rouge RF : Prototype 100% fonctionnel Spécifications RF À partir de l'analyse d'un cahier des charges, réaliser le prototype 100% fonctionnel d'un nouveau service numérique Livrer un prototype qui respecte les objectifs de coûts, délais et qualité, fixés au cahier des charges	Pour le rendu final (RF) du projet fil rouge : <i>Servant à l'évaluation des compétences liées aux activités D.</i> Niveau de prise en compte des objectifs du cahier des charges Pertinence des choix techniques

² SCRUM : méthode de conduite de projet itérative qui consiste à découper un projet technique complexe en boucles de développement, dans un temps limité appelé « SPRINT »

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

	Organiser l'ensemble des réunions de suivi, les tests et les recettes de chaque livrable en assurant le déroulement conforme du projet Adapter son management en tenant compte des spécificités d'un environnement digital	Evaluation Performance à l'écrit : 50% à travers un rendu écrit, cahier des charges technique, rédigé par un groupe de 3 ou 4 étudiants Performance orale : 50% présentation orale argumentée individuelle et collective devant jury (cf. ci-dessus).	Précision et qualité de description des livrables sur l'ensemble du fil rouge Fluidité et qualité technique du prototype en démonstration Exhaustivité fonctionnelle du prototype
BLOC E Déployer de nouveaux services numériques en assurant la formation et l'organisation du support utilisateurs	Négocier des contrats de fournitures en maîtrisant le contenu des clauses spécifiques aux fournitures numériques. Communiquer en favorisant l'adhésion des utilisateurs à leur nouvel environnement numérique	Ateliers - mises en situation organisées par le certificateur <i>Évaluation des compétences liées aux activités E</i> Les mises en situation abordent les thématiques suivantes : - Négociation contrat de fourniture digitale - Gestion de la transformation digitale - Communication et intelligence émotionnelle L'évaluation est réalisée sur la base d'un rendu écrit et sur la base de l'observation des comportements lors des mises en situations. Chaque participant présente ensuite ses analyses, propositions et réflexions à l'oral durant 30 minutes devant un jury	Pour les mises en situation : <i>Servant à l'évaluation des compétences liées aux activités E</i> Maîtrise technique des clauses contractuelles propres au domaine du numérique Qualité émotionnelle et technique de la conduite de négociation Impact de la communication orale sur le jury Habileté à susciter l'adhésion, l'enthousiasme

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

		formé d'académiques et de professionnels Lieu de l'épreuve : Centre de certification	
	Négocier des contrats de fournitures en maîtrisant le contenu des clauses spécifiques aux fournitures numériques. Communiquer en favorisant l'adhésion des utilisateurs à leur nouvel environnement numérique	Ateliers - mises en situation organisées par le certificateur <i>Évaluation des compétences liées aux activités E</i> Les mises en situation abordent les thématiques suivantes : - Négociation contrat de fourniture digitale - Gestion de la transformation digitale - Communication et intelligence émotionnelle L'évaluation est réalisée sur la base d'un rendu écrit et sur la base de l'observation des comportements lors des mises en situations. Chaque participant présente ensuite ses analyses, propositions et réflexions à l'oral durant 30 minutes devant un jury formé d'académiques et de professionnels Lieu de l'épreuve : Centre de certification	Pour les mises en situation : <i>Servant à l'évaluation des compétences liées aux activités E</i> Maîtrise technique des clauses contractuelles propres au domaine du numérique Qualité émotionnelle et technique de la conduite de négociation Impact de la communication orale sur le jury Habileté à susciter l'adhésion, l'enthousiasme

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

	Déployer une nouvelle application en intégrant l'environnement culturel et humain d'une organisation Assurer la pérennité d'une application numérique en documentant son utilisation et ses mises à jour Développer des supports de formation en tenant compte des différents niveaux d'aisance vis-à-vis de l'outil informatique, chez les utilisateurs Former ou organiser la formation aux nouveaux outils numériques en trouvant l'adhésion des utilisateurs Contrôler la satisfaction des utilisateurs en sondant leur opinion à travers des enquêtes Concevoir et mettre en place le support utilisateur efficient en incluant une boucle d'amélioration continue	Cas d'école fournis par le certificateur <i>Évaluation des compétences liées aux activités E</i> Les cas d'école abordent les thématiques suivantes : - Production d'un guide utilisateurs - Conception et réalisation d'un kit de formation - Satisfaction et support utilisateurs L'évaluation est réalisée par l'intervenant sur la base d'un rendu écrit individuel	Pour les cas d'école : <i>Servant à l'évaluation des compétences liées aux activités E</i> Maîtrise technique dans l'élaboration d'un questionnaire Exhaustivité et pertinence des documents produits Qualité rédactionnelle et lisibilité des documents produits Degré d'empathie
--	---	--	--

Le cas échéant, description de tout autre document constitutif de la certification professionnelle