

RNCP - REFERENTIELS D'ACTIVITES, DE COMPETENCES ET D'EVALUATION
DESIGNER NUMERIQUE – NIVEAU 6
VIDENUM - ICAN (INSTITUT DE CREATION ET ANIMATION NUMERIQUES)

| 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> | |
|---|--|--|---|
| | | MODALITÉS D'ÉVALUATION | CRITÈRES D'ÉVALUATION |
| Bloc de compétences 1 : Analyse et positionnement d'un projet numérique | | | |
| <p>A1.1. Analyse de données, documentations (analyses sociologiques, articles de presse, statistiques, veille métier, ...)</p> | <p>C1.1. Réaliser un état de l'art</p> <ul style="list-style-type: none"> - à partir d'une veille et analyse métier, artistique, technologique, - d'après sa culture numérique, - en repérant les innovations, évolutions et tendances du secteur du design et du numérique, - d'après l'analyse de la concurrence, pour identifier des axes créatifs, anticiper les besoins et être force de proposition. | <p><u>Mise en situation professionnelle reconstituée</u></p> <p>A partir d'un thème donné, chaque candidat réalise un dossier de recherche du/des produits numériques.</p> | <p>Le dossier de recherche comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La liste des sources métier, artistique, technologique, utilisées pour la veille. Les sources sont diversifiées, en lien avec le thème donné et permettent de repérer les innovations, évolutions, tendances du secteur. - La description de l'environnement et des cibles utilisateurs. - L'analyse du positionnement de la concurrence en lien avec le thème donné, l'environnement cible. - Des propositions d'axes créatifs et produit(s) numérique(s) en lien avec le thème, l'environnement visé et les cibles utilisateurs. - Les caractéristiques techniques, artistiques et fonctionnelles du/des produits numériques. - Des propositions d'expériences utilisateurs schématisées et personnalisées, en lien avec le thème et l'usage du/des produits numériques. L'arbitrage pour sélectionner les pistes les plus |
| <p>A1.2. Analyse du brief créatif - Identification des utilisateurs du dispositif numérique envisagé, des caractéristiques générales et spécifiques</p> | <p>C1.2. Identifier la problématique et le contexte du dispositif numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - en termes de cibles utilisateurs, de produits numériques visés (site web, jeux vidéo, objet interactif, logiciel, ...), - en repérant les contraintes et caractéristiques techniques, fonctionnelles et artistiques du brief, - d'après la veille, l'environnement cible et le brief projet, <p>afin de positionner le projet numérique dans son environnement et en réponse au brief créatif.</p> | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>A.1.3. Identification de pistes créatives variées et différenciantes d'après son identité artistique, sa culture métier et le brief créatif</p> | <p>C1.3. Effectuer des recherches créatives</p> <ul style="list-style-type: none"> - en privilégiant la diversité des options, l'efficacité, l'ergonomie, l'accessibilité, - en se nourrissant des références diversifiées, - en proposant plusieurs parcours/expériences utilisateurs vis-à-vis des supports numériques cibles, pour ressortir des pistes numériques créatives viables en lien avec le brief. | | <p>pertinentes est démontrée par les arguments validant la sélection de telle ou telle piste. Ces arguments s'appuient notamment sur la description de l'expérience utilisateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une estimation des ressources technologiques, humaines et financières nécessaires au(x) produit(s) numérique(s) proposé(s). |
| <p>A1.4. Positionnement du projet numérique</p> | <p>C1.4. Cadrer l'usage du produit numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'après son positionnement, les profils utilisateurs et supports numériques visés, - en délimitant ses fonctionnalités, ses caractéristiques, - en estimant les ressources technologiques, humaines, financières, pour répondre au brief/projet numérique. | | |
| <p>Bloc de compétences 2 : Conception d'un projet numérique</p> | | | |
| <p>A 2.1. Délimitation de pistes créatives variées et différenciantes</p> | <p>C 2.1. Adapter les pistes créatives pertinentes au projet numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - en intégrant les contraintes (formats, résolutions, usages, mobilité...) des supports envisagés, - en modélisant des parcours/expériences utilisateurs pour chaque support cible, - d'après le brief créatif, son identité artistique et sa culture métier, afin de répondre au brief et aux attentes de l'utilisateur cible. | <p><u>Mise en situation professionnelle réelle ou reconstituée</u></p> <p>A partir d'un brief d'entreprise donné ou crée, chaque candidat réalise le dossier de conception/design.</p> | <p>Le dossier de conception comporte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La reformulation de la demande du brief donné, l'identification des attentes techniques, artistiques et fonctionnelles. - Les parcours de l'expérience utilisateur schématisés/modélisés sur le(s) support(s) cible(s) (tablette, téléphone, ordinateur, objet connecté, ...). Ils tiennent compte du RGAA, des règles d'ergonomie et d'accessibilité. |

| | | | |
|---|--|--|---|
| <p>A 2.2. Réalisation de supports de visualisation</p> | <p>C2.2. Proposer une identité numérique, artistique au travers la réalisation de supports de visualisation schématiques et dynamiques à l'aide de mouvements pour représenter et communiquer les idées clés et obtenir l'aval quant à la réalisation d'une prévisualisation et du dossier technique.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - La visualisation du produit numérique au travers de supports (storyboard, esquisses simples, rapides, diversification des techniques, ...). - La description des éventuelles contraintes liées au produit numérique et support(s) cible(s). |
| <p>A.2.3. Définition du socle technique du produit numérique</p> | <p>C 2.3. Elaborer le dossier de conception du produit numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'après les supports de visualisation et les pistes créatives retenues en lien avec le brief, - en définissant les caractéristiques et contraintes techniques éventuelles, - en estimant les ressources technologiques, humaines, financières et la durée de conception, - en définissant un retroplanning de conception/production, - en respectant le RGAA, les règles numériques d'ergonomie et d'accessibilité, <p>pour cadrer le socle technique et fonctionnel du projet numérique.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Une justification des partis pris artistiques, choix numériques d'après le brief et son identité artistique. - L'estimation du temps et des ressources (technologiques, humaines et financières) à allouer au projet. - Un retroplanning de conception du produit numérique. - Une prévisualisation numérique rendant compte des fonctionnalités, caractéristiques du produit numérique, de la cible, des expériences utilisateurs retenues en lien avec le brief donné. - Les supports envisagés sont variés, évolutifs et cohérents avec les attentes du brief. |
| <p>A 2.4. Réalisation d'une prévisualisation du produit numérique</p> | <p>C.2.4.1 Traduire le projet en prévisualisation numérique à partir des scénarios d'usage en lien avec les attentes numériques et en tenant compte des cibles, du marché, des objectifs de l'expérience utilisateur pour retenir les choix numériques pertinents.</p> | | |
| | <p>C2.4.2. Elaborer une prévisualisation numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - au travers des principes d'interaction, - en mobilisant les médias (infographie 2D/3D, procédés d'animation/prévis | | |

| | | | |
|--|--|---|---|
| | (placement des scènes clés, vérification du rythme), etc.), - via des supports variés et évolutifs, afin de modéliser le produit, mettre en scène les images et ajuster les paramètres techniques. | | |
| Bloc de compétences 3 : Réalisation d'un projet numérique | | | |
| A.3.1. Réalisation de prototypes (maquettes, esquisses...) | C.3.1. Concevoir les prototypes fonctionnels - en mobilisant les logiciels de design numérique, design visuel d'interface, - en utilisant les outils de prototypage d'interface et de scénarisation d'interfaces, - en mobilisant les outils de maquettage et de développements, pour satisfaire les attentes du projet numérique. | <u>Mise en situation professionnelle</u> Chaque candidat réalise un prototype à partir d'une stratégie de design donnée. | La stratégie de design donnée est identifiée et formulée. Les logiciels de design numérique, de design visuel d'interface mobilisés sont décrits et cohérents avec le prototype réalisé. Les différents outils (outils de prototypage d'interface et de scénarisation d'interfaces, outils de maquettage et de développements) utilisés sont décrits et justifiés par rapport au prototype réalisé. |
| A.3.2. Production des représentations faisant exister le programme, le service ou l'objet numérique | C.3.2.1. Créer des plans et des séquences - en mobilisant les principes d'interaction, - en modélisant des décors, des personnages, des actions,... 2D/3D, afin de produire des images interactives, graphiques, numériques qui créent l'expérience utilisateur. C3.2.2. Designer et développer le projet numérique - en mobilisant les compétences techniques et artistiques de design interactif, design sonore, design graphique, motion design, - en tenant compte des spécificités des interfaces Web, mobiles et natives, | | Des plans et séquences sont produits et modélisés en images interactives numériques. Le prototype rend compte de l'expérience utilisateur en lien avec la stratégie de design. Le prototype réalisé respecte la stratégie de design donnée et les spécificités de l'interface cible. |

pour donner corps au programme, service ou produit numérique sous la forme d'objets numériques finalisés.

Bloc de compétences 4 : Finalisation et valorisation d'un projet numérique

A.4.1. Ajustement et finalisation du produit numérique

C4.1. Ajuster le produit numérique

- en rééquilibrant par rapport aux intentions du projet et résultats aux tests de montage et utilisateurs,
- en respectant une cohérence de forme et de composition graphique,
- d'après les spécificités des supports numériques et parcours utilisateurs cibles,
- en anticipant les évolutions des environnements technologiques,

pour finaliser le produit numérique dans le respect du brief, du temps et du budget alloué.

Projet professionnel

Chaque candidat valorise au minimum un projet numérique réalisé au cours d'une présentation orale dudit projet des livrables (démonstration, prototype, programme/service/produit numérique). L'ensemble de ses projets sont présentés à travers un portfolio.

Chaque projet numérique est décrit en adaptant les termes techniques (projection, test, solutions en « back up » en cas de problème technique...) et justifié oralement par rapport au besoin du brief initial, à son positionnement, aux cibles et à la concurrence.

L'argumentaire énoncé pour chaque projet suscite l'adhésion au projet.

Chaque projet numérique est illustré au travers des livrables.

A.4.2. Présentation et mise en situation du projet achevé à l'équipe/directeur artistique/client.

C4.2. Organiser la présentation du projet numérique

- en faisant le lien avec les attentes du brief du projet numérique, le positionnement, les cibles et la concurrence,
- en mentionnant les contraintes techniques, fonctionnelles et artistiques inhérentes au produit numérique,
- en adaptant les termes techniques de la mise en situation,

afin de rendre compte du livrable numérique produit au client.

Les partis pris artistiques, techniques, de fonctionnalité sont justifiés eu égard du brief initial et de l'identité graphique du designer numérique.

Le délai, les différentes ressources et outils, logiciels alloués au projet sont décrits. Les livrables ont été remis dans le temps et budget impartis.

Les livrables produits dans le cadre du projet sont présentés et justifiés par rapport aux attentes du projet numérique.

| | | | |
|--|---|--|--|
| <p>A4.3. Justification des parti pris créatifs et techniques et ajustements éventuels du produit numérique</p> | <p>C4.3.1. Présenter le projet numérique au travers un portfolio</p> <ul style="list-style-type: none"> - en s'appuyant sur un argumentaire et des exemples de productions concrètes d'interfaces et d'expériences utilisateurs, - en justifiant son approche technique et ses partis pris créatifs de fond, forme, couleurs, thème et l'esprit artistique, pour créer l'adhésion et vendre le produit numérique. | | <p>Les contraintes rencontrées et les ajustements opérés à la suite des tests de montage et tests utilisateurs sont expliqués et justifiés par rapport aux attendus du projet.</p> <p>Les livrables proposés pour le projet respectent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la cohérence de forme et composition graphique, - le RGAA, les règles d'ergonomie et d'accessibilité pour tous, - les attentes du brief, - les spécificités des supports et parcours utilisateurs/environnement cibles. <p>Les livrables proposés sont variés et évolutifs quant aux évolutions des environnements technologiques.</p> |
| <p>A4.4. Rendu des livrables, supports numériques associés au projet numérique</p> | <p>C4.4. Remettre les livrables associés au projet clés en main, évolutifs et déclinables afin de rendre la cible/les utilisateurs autonomes dans l'utilisation et la prise en main de la conception numérique.</p> | | <p>Le portfolio rend compte et met en valeur chaque projet. Il comprend des illustrations, des productions variées d'interfaces et expériences utilisateurs créées pour chaque projet.</p> |