

RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc 1 Analyser et planifier un projet numérique (web/application mobile)			
Activité 1 : Analyse de la demande du client porteur d'un projet webdesign <ul style="list-style-type: none"> - Analyse du marché - Benchmarking - Positionnement client - Organisation de la campagne marketing et définition des Personae - Définition des objectifs de la campagne - Évaluation approfondie de la concurrence 	A1C1. Analyser les attentes et besoins du projet en s'appuyant sur un brief réalisé à la suite d'entretiens avec le client (technique et créatif...) afin de définir une problématique et un concept général pour le projet.	Épreuve 1 : Rédaction d'un contenu numérique présentant l'analyse du projet Contenu : Le candidat doit créer un projet numérique à destination d'un client réel ou fictif <ul style="list-style-type: none"> - Le projet numérique doit porter sur une typologie définie : commerce, événementiel ou vitrine - L'objectif du projet doit être définie en accord avec le client - Les fonctionnalités présentes dans le projet doivent être listées - Le projet doit répondre à une problématique identifiée 	<ul style="list-style-type: none"> - A partir du brief client, le candidat présente projet l'ensemble des aspects du projet - Les objectifs du projet sont définis - Le concept général attendu par le client est identifié
	A1C2. Définir les objectifs du projet numérique en se basant sur le marché et les besoins du client en vue de réaliser le cahier des charges qui formalisera le contenu du projet numérique.		<ul style="list-style-type: none"> - l'inventaire des besoins du client est complet et organisé - les objectifs à atteindre et les options techniques (supports, outils...) sont présentés de manière rigoureuse - les coûts induits sont établis - le cahier des charges est complet au niveau du montant du devis, de la durée de réalisation, des objectifs marketing, ainsi sur la conception du projet numérique

<ul style="list-style-type: none"> - Rédaction d'un cahier des charges techniques et fonctionnels - Organisation de la production du projet 	<p>A1C3. Présenter le cahier des charges de façon argumentée, claire et précise ainsi que l'ensemble de choix et les devis afin de le valider et lancer la réalisation du projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le candidat doit présenter les solutions pour répondre à la problématique - Un devis du coût du projet est présenté - Un planning de réalisation du projet est défini <p>Évaluation : Évaluation du document numérique par les membres du jury</p>	<ul style="list-style-type: none"> - la présentation et l'argumentation est complète et présente des éléments de preuve - les supports de présentation sont de qualité : les schémas sont explicites, la sélection des couleurs est adaptée, l'outil mobilisé est adapté aux besoins de la présentation, le résultat final est professionnel, structuré, adapté au projet du client - le planning est cohérent avec les objectifs et les besoins du projet - le devis est conforme et répond aux cahiers des charges du client
	<p>A1C4. Étudier la concurrence sur le plan graphique et ergonomique en vue d'évaluer les coûts et le planning de conception du projet numérique</p>		<ul style="list-style-type: none"> - L'étude de la concurrence proposée valide les fonctionnalités du projet par rapport aux offres concurrentes, et permet de positionner le projet - l'étude de la concurrence est réalisé dans un document synthèse organisé par séquence
	<p>A1C5. Planifier la production du projet numérique en s'appuyant sur le cahier des charges validé par le client afin de définir les phases de conception et de réalisation.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - la planification est respectée de façon rigoureuse et réaliste par rapport au projet du client - un document numérique présente la production du projet divisée en tâches, ainsi que les membres de l'équipe

		<p>projet chargés de la réalisation de chaque tâche</p> <ul style="list-style-type: none"> - un diagramme de suivi des tâches est réalisé afin de superviser le suivi du projet - le suivi et la maintenance sont clairement anticipés
<p>A1C6. Définir des utilisateurs cibles grâce à la création des personas (segment-cible) et cartes d'empathie afin de proposer un projet qui réponde à leurs attentes.</p>	<p>Épreuve 2 : Rédaction d'un contenu numérique présentant la stratégie marketing du projet</p> <p>Contenu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les cibles du projet sont définies 	<ul style="list-style-type: none"> - Les cibles du projet sont conformes aux objectifs et attentes du projet - Le projet répond aux attentes de chaque cible-utilisateur, au niveau ergonomique, graphique, ainsi que des fonctionnalités attendues
<p>A1C7. Analyser le marché existant en se basant sur la concurrence afin de définir une stratégie marketing pertinente.</p>	<p>afin que le projet réponde à leurs besoins</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une étude de la concurrence est réalisée afin de référencer les 	<ul style="list-style-type: none"> - Le marché et ses principaux acteurs sont identifiés - Les mots clés sélectionnés correspondent au marché ciblé
<p>A1C8. Élaborer une solution suite à l'étude comparée des fonctionnalités, du design, de l'ergonomie et des tendances des offres concurrentes pour créer une identité visuelle propre.</p>	<p>fonctionnalités importantes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des personas sont définis afin d'identifier les besoins précis d'une catégorie d'utilisateurs - Des mots clés pertinents sont choisis afin d'être utilisés dans les campagnes marketing numériques, et d'améliorer les référencements - Une analyse marketing approfondie est effectuée afin de déterminer les 	<ul style="list-style-type: none"> - le dossier de conception intègre tous les éléments collectés - le dossier de conception comprend un planning mettant en évidence l'intervention des différents prestataires - les choix techniques sont pertinents - les ressources humaines à mobiliser sont identifiées (développeurs, Intégrateurs, vidéastes, rédacteurs, UX-UI...) - les devis sont formalisés

	A1C9. Identifier la position du projet numérique du client dans les principaux moteurs de recherche, (site web, application mobile) pour améliorer le référencement et la visibilité du projet	forces et les faiblesses du projet numérique Évaluation : Évaluation du document numérique réalisé par les membres du jury	Les résultats d'une recherche font apparaître le site web du client dans une position optimale
	A1C10. Créer des campagnes marketing basées sur l'achat de mots clés choisis afin de faire connaître le produit numérique auprès des clients cibles et des potentiels prospects		Le candidat a installé un système fonctionnel de comptage du nombre de visites Le candidat a paramétré un tableau de bord numérique permettant d'évaluer la pertinence des campagnes marketing, et présentant un ensemble d'indicateurs (nombre de visites, temps passé...)
Bloc 2 Concevoir l'architecture visuelle et ergonomique d'un projet numérique (web/application mobile)			
Activité 2 : Conception d'une architecture visuelle et ergonomique d'un projet numérique (web/application mobile) - Réalisation d'une architecture interactionnelle et de	A2C1. Déterminer l'architecture interactionnelle, l'arborescence et l'organisation des pages du site ou de l'application web en tenant compte de l'ergonomie, l'utilisabilité et l'accessibilité afin de rendre l'expérience utilisateur fluide	Épreuve 3 : Création d'un prototype interactif du projet numérique Contenu : Le candidat sera chargé de proposer un prototype qui présente les éléments suivants :	- Les contenus proposés sont catégorisés et logiquement ordonnés - Les contenus sont identifiables pour les utilisateurs - L'arborescence expose les fonctionnalités et les contenus proposés par le projet
	A2C2. Effectuer une recherche graphique afin d'élaborer une direction artistique pour la suite du projet.	- Une arborescence du projet est présentée afin de catégoriser et hiérarchiser les contenus - le projet présente une ergonomie	- Les recherches graphiques sont pertinentes et diversifiées - La direction artistique choisie est justifiée

<p>l'arborescence d'un site web</p> <ul style="list-style-type: none"> - Création de design graphique - Conception de prototype - Réalisation des maquettes fonctionnelles et ergonomiques 	<p>A2C3. Modéliser l'architecture des pages principales sur tous types de terminaux (bureau, tablette et mobile) afin de présenter une vue générale de l'interface du projet.</p>	<p>afin de permettre une utilisation centrée sur les besoins des utilisateurs, et un accès simplifié aux contenus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des planches tendances sont présentées afin d'enrichir l'aspect visuel et graphique du projet - Les zonings de la page d'accueil et des pages principales sont conçus, afin de permettre de thématiser les différentes zones présentes dans la maquette du projet - Les wireframes sont réalisés afin de détailler le zoning - Un prototype interactif est créé afin de présenter le fonctionnement finale du projet <p>Évaluation : Évaluation du prototype par le jury</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les maquettes sont présentées à destination de différents types de terminaux - Les contraintes liées au média sont prises en compte
<p>A2C4. Concevoir un prototype interactif à l'aide d'un logiciel adapté afin de visualiser le parcours d'un utilisateur au sein du projet, ainsi que les interactions existantes.</p>	<p>Épreuve 4 : Création d'une maquette graphique du projet numérique</p> <p>Contenu : Le candidat sera chargé de proposer un prototype qui présente les éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une charte graphique présentant les 	<p>Le parcours utilisateur proposé est pertinent par rapport à la cible et les objectifs présentés lors de la phase UX</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le prototype identifie et explicite les interactions possibles avec l'utilisateur - Les mises en page sont adaptées au numérique - Les mises en page sont lisibles pour 	
<p>A2C5. Créer les maquettes graphiques du projet regroupant les couleurs et la typographie et respectant les</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Une charte graphique présentant les 	<ul style="list-style-type: none"> - Les mises en page sont adaptées au numérique - Les mises en page sont lisibles pour 	

	<p>règles graphiques et ergonomiques définies</p>	<p>couleurs, les polices et les icônes du projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les maquettes graphiques de la page d'accueil et des pages principales afin de finaliser l'aspect visuel du projet - Le logo du projet est proposé et permet d'identifier spécifiquement le projet 	<p>l'utilisateur sur toutes les tailles d'écran</p> <ul style="list-style-type: none"> - La typographie est lisible sur un écran - La navigation entre les différentes pages du projet est facilitée - Les éléments d'interface sont choisis pour faciliter l'utilisation des fonctionnalités du projet
	<p>A2C6. Créer un système de design complet afin d'élaborer une utilisation concertée des différentes composantes graphiques du projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Un système de design est réalisé afin de présenter de manière synthétique les interactions existantes <p>Évaluation : Évaluation de la maquette graphique par le jury</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Une proposition graphique est présentée en cohérence avec les objectifs et les cibles du projet - Le logotype est lisible et identifiable - Les couleurs choisies correspondent à l'univers graphique défini lors de la phase de recherche
Bloc 3 Réaliser et suivre un projet numérique (web/application mobile)			
<p>Activité 3 : Réalisation et suivi d'un projet numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Création des ressources graphiques 	<p>A3C1. Isoler les ressources graphiques (images, vidéos, animations) en vue de leur intégration dans le projet final.</p>	<p>Épreuve : Présentation d'un projet numérique à l'aide d'un langage de programmation</p> <p>Contenu : Le candidat sera chargé de proposer un projet numérique à l'aide d'outil de langages type HTML et CSS qui</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le format des ressources externes est adapté au média ciblé - Le poids des ressources externes a été optimisé en vue d'un chargement fluide sur tous types de supports (tablette, mobile, ordinateur), en un maximum de 10 secondes - Les droits d'auteur ont été respectés

<ul style="list-style-type: none"> - Réalisation d'une phase test du produit web/digital - Vérification de conformité au cahier des charges client et au dossier de conception 	<p>A3C2. Retranscrire les maquettes graphiques à l'aide des langages d'intégration HTML et CSS, en respectant les normes d'accessibilité pour les personnes en situation de handicap et de référencement pour obtenir un produit utilisable sur différents supports.</p>	<p>présente les éléments suivants:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des ressources graphiques externalisées - Des maquettes graphiques et un prototype interactif en pages Web - l'ajout de fonctionnalités avancées à l'aide du langage JavaScript pour dynamiser les pages Web - Des pages Web consultables sur tous types d'écran - Des éléments du projet transférable sur un serveur Web à l'aide d'un logiciel FTP - Un nom de domaine spécifique afin de consulter le projet en ligne - Le projet est accessible à tout type de profil y compris les personnes en situation de Handicap <p>Évaluation : démonstration et soutenance devant un jury professionnel</p>	<p>avec l'utilisation de ressources libres de droits, ou en ayant acheté une License d'utilisation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le temps de chargement des pages est observé à l'aide des outils de développement présents dans les navigateurs Web - Le code produit est lisible, optimisé et documenté - Le code produit respecte les normes du langage d'intégration choisi - Le code produit contribue à l'accessibilité et au référencement en se conformant au niveau AA (niveau moyen) du référentiel WCAG (https://www.w3.org/Translations/WCAG20-fr/) défini par le W3C - Le niveau de référencement WCAG est vérifié à l'aide d'un service en ligne - Les pages sont consultables de manière optimisée sur tous types de supports (tablette, mobile, ordinateur) - Le langage de script choisi est adapté au média ciblé - L'ajout de fonctionnalités contribue à l'ergonomie et à l'utilisabilité des pages
	<p>A3C3. Créer des fonctionnalités avancées (carrousel, menu à onglets, accordéon, ...) avec le langage de développement JavaScript, afin de rendre le projet plus interactif pour l'utilisateur.</p>		

<p>A3C4. Présenter le projet de produit numérique en pré-production au client pour vérifier la conformité et la qualité du produit web/digital au cahier des charges et au dossier de conception : interfaces (UI), fonctionnalités, charte graphique, ergonomie (UX).</p>		<ul style="list-style-type: none"> - la conformité du produit numérique au cahier des charges client et au dossier de conception est établie et argumentée - l'argumentaire est convaincant et professionnel - la mise en ligne du site web et la déclinaison adaptative (Responsive Web Design) sont opérationnelles - le référencement du produit est maîtrisé et les améliorations nécessaires ont été effectuées - le produit numérique est conforme au cahier des charges et dossier de conception du client
<p>A3C5. Permettre le téléchargement ou la consultation du projet en s'assurant d'une configuration technique adaptée afin de rendre cette consultation accessible à l'utilisateur final</p>		<ul style="list-style-type: none"> - le choix de l'hébergeur est pertinent par rapport à l'utilisation finale attendue - le nom de domaine est en adéquation avec le projet - la mise en ligne est effective
<p>A3C6. Mettre en place le système de suivi et de maintenance du produit suivi web-digital afin d'en garantir la fiabilité, la pérennité et l'évolution.</p>	<p>Épreuve : Pérenniser le projet numérique</p> <p>Contenu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rédiger une notice d'utilisation du projet à destination du client - Mettre en place un suivi du 	<ul style="list-style-type: none"> - le système de suivi et de maintenance est de qualité et garantit les performances et la pérennité du produit numérique - les compétences pour la prise en main du produit numérique sont transférées et permettent la prise en

	positionnement du projet dans les moteurs de recherche	main par le client
A3C7. Assurer le transfert au client des compétences nécessaires à la prise en main du produit web/digital.	<p>- Proposer des actions marketing afin d'augmenter la notoriété et la visibilité du projet</p> <p>Évaluation : Oral et soutenance devant un jury professionnel</p>	<p>- une notice d'utilisation au format numérique est fournie au client, présentant de manière didactique l'utilisation des fonctionnalités du projet, ainsi les informations nécessaires pour se connecter au serveur hébergeant le projet</p>