

Manager de projets digitaux en UX Design

NIVEAU 7

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'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i> <i>Le.La référent.e handicap du centre organisateur des modalités d'évaluation, étudie, analyse les situations de handicap en amont de la certification pour envisager les possibilités de compensation auprès du/de la candidat.e. Il.Elle l'informe sur le déroulement des examens, prépare et organise les aménagements en adéquation avec le handicap identifié avant l'entrée en certification et selon le poste de travail qu'il pourrait rencontrer dans sa vie professionnelle, en partenariat au besoin avec son réseau d'acteurs spécialisés dans la gestion du handicap.</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION

B1 - ETABLIR UN DIAGNOSTIC SUR L'EXPERIENCE UTILISATEUR D'UN PRODUIT OU D'UN SERVICE			
A1.1 Elaboration d'un dispositif de veille sectorielle et technologique : <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation d'un benchmark du positionnement de marques concurrentes - Analyse des forces et faiblesses des 	C1.1 Dresser un état de la concurrence, en réalisant un benchmark du positionnement des marques concurrentes et en analysant les forces et les faiblesses des interfaces et des produits sur le marché afin de rassembler des informations stratégiques sur le marché	ME1.1 Etudes de cas Elaborées à partir de situations réelles, les études traitent de l'analyse comparative des principaux concurrents, de leurs produits ou services et de leurs pratiques en termes d'expérience utilisateur et d'interfaces graphiques et fonctionnelles	CE1.1 Le benchmark concurrentiel est exhaustif et comprend : <ul style="list-style-type: none"> - le positionnement des marques concurrentes - une analyse comparée des interfaces et des produits - une analyse des forces et faiblesses des stratégies des concurrents

<p>interfaces et des produits sur le marché</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caractérisation des tendances en matières d'UX et d'UI - Détermination des outils digitaux les plus innovants en marketing et communication 		<p>Ces études de cas donnent lieu à un travail d'analyse, de réflexion et de rédaction d'un rapport écrit</p> <p>Evaluation : Rapport écrit individuel</p>	
	<p>C1.2 Organiser une veille technologique sur les évolutions des usages et les interfaces utilisateurs, en caractérisant les tendances en matières d'UX et d'UI et en déterminant les outils digitaux les plus innovants en marketing et communication, afin d'établir un benchmark des évolutions technologiques sur les outils et les environnements techniques</p>	<p>ME1.2 Monographie - Livre blanc UX</p> <p>Monographie d'une dizaine de pages traitant des évolutions technologiques sur les outils et les environnements techniques</p> <p>Evaluation : Rapport écrit individuel</p>	<p>CE1.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - les dernières tendances en matière d'UX et d'UI (outils, interfaces graphiques type, call to action, formulaires...) sont identifiées avec des exemples concrets - les outils les plus innovants en termes de marketing et communication digitale sont mis en avant (Ex : chatbot, live, machine learning, intelligence artificielle, réalité virtuelle ou augmentée...) - les sources d'information sont fournies et organisées
<p>A1.2 Caractérisation des besoins des consommateurs et utilisateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Détermination des éléments différenciateurs des produits et services de la marque - Elaboration d'enquêtes sur les 	<p>C1.3 Analyser le positionnement de l'entreprise et de ses produits ou services, en déterminant les éléments différenciateurs des produits et services de l'entreprise, la proposition de valeur et l'adéquation aux comportements des clients, afin de définir sa proposition de valeur pour les utilisateurs</p>	<p>ME1.3 Mise en situation professionnelle</p> <p>Elaborée à partir de situations réelles, le candidat doit réaliser une présentation sur le positionnement de l'entreprise et sa stratégie. L'analyse doit notamment mettre en avant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les éléments différenciateurs des produits ou services proposés par rapport aux concurrents 	<p>CE1.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les éléments différenciateurs des produits et services de la marque par rapport à la concurrence sont identifiés de manière exhaustive et classés de manière matricielle - Les comportements / modes de consommation des clients / utilisateurs sont identifiés - La proposition de valeur est énoncée et fait le lien entre les éléments de différenciation et les attentes des clients - Les leviers du marketing digital de l'entreprise sont décryptés et caractérisés par leur ROI

<p>besoins, les comportements et les usages</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Une analyse de la stratégie digitale actuelle - Une analyse de la performance des actions marketing - Une analyse des forces et faiblesses du positionnement et de la proposition de valeur <p>Evaluation : Présentation orale</p>	<p>- Le diagnostic complet est présenté de manière synthétique dans une matrice SWOT</p>
	<p>C1.4 Caractériser les mécanismes conduisant les choix et les actions des utilisateurs, en élaborant des enquêtes sur les besoins, les comportements et les usages, afin d'identifier leurs besoins</p>	<p>ME1.4 Etudes de cas</p> <p>Elaborées à partir de situations réelles, les études traitent les sujets suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enquête sur les besoins et comportements des consommateurs / utilisateurs d'un produit ou d'un service - Analyse statistiques permettant d'établir un constat sur les mécanismes conduisant l'utilisateur à l'action <p>Ces études de cas donnent lieu à la réalisation d'enquêtes sur le terrain, de recherches, d'analyses et de présentation en groupe</p> <p>Evaluation :</p>	<p>CE1.4</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enquête est réalisée sur un panel suffisant d'utilisateurs et couvre bien la sociologie des cibles visées - Le questionnaire est varié et fait intervenir des questions quantitatives et qualitatives - Plusieurs types de questionnaires UX sont mobilisés (ex : SUS, AttrackDiff, UEQ, MeCue...) - Au moins une plateforme en ligne de type Google form, Type form, Opinion stage, Survey Monkey est maîtrisée - L'analyse du questionnaire permet de retranscrire plusieurs cœurs de cible, leur profil et leurs motivations

		Soutenance orale collective et rapport écrit individuel	
<p>A1.3 Traduction des besoins du client en une stratégie d'UX design :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse des besoins et des objectifs du commanditaire - Définition de scénarios utilisateurs 	<p>C1.5 Interpréter les besoins du commanditaire, en analysant ses besoins et ses objectifs, pour construire une stratégie digitale efficace et proposer des solutions innovantes</p>	<p>ME1.5 Projet compétitif "Stratégie UX"</p> <p>Par groupe de 4/5, les candidats sont "briefés" par un commanditaire et doivent, sur la base de ce brief, construire une recommandation de stratégie digitale marketing intégrant les contraintes d'UX identifiées selon plusieurs scénarios utilisateurs.</p> <p>Evaluation : Soutenance orale collective donnant lieu à une note individuelle</p>	<p>CE1.5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les différents éléments du brief sont pris en compte - Les besoins et les objectifs du commanditaire sont identifiés
	<p>C1.6 Formuler une recommandation de stratégie digitale, en définissant des scénarios utilisateurs, pour atteindre les objectifs fixés par le client</p>		<p>CE1.6</p> <ul style="list-style-type: none"> - La stratégie digitale est structurée et tient compte des différents scénarios utilisateurs/clients identifiés - La stratégie digitale prévoit un déploiement multi-canal - La stratégie développée intègre les problématiques règlementaires (RGPD...) ou d'accessibilité - Les prévisions issues de la recommandation sont fiables et s'appuient sur une analyse justifiée

B2 - CONCEVOIR LE PARCOURS DES UTILISATEURS D'UN PRODUIT OU D'UN SERVICE

<p>A2.1 Détermination de l'expérience cible des utilisateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Définition de personas - Mobilisation des principes heuristiques d'analyse UX - Intégration des critères liés à l'ergonomie, l'accessibilité ou la réglementation 	<p>C2.1 Organiser un audit des attentes des utilisateurs, en définissant des personas et en mobilisant les principes heuristiques d'analyse UX, afin de proposer une recommandation d'amélioration des interfaces</p>	<p>ME2.1 Mise en situation professionnelle</p> <p>Sur la base d'un site internet existant (ou d'une application mobile), le candidat doit mener un audit UX complet. Cet audit doit mettre en avant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'aisance de l'interaction avec l'interface - la cohérence des éléments qui la compose. - la fluidité de la navigation. - le niveau de priorité des actions à réaliser pour interagir avec l'interface. - la lisibilité du contenu 	<p>CE2.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les objectifs de l'audit sont définis - Des cas d'utilisation et des personas sont proposés - Les 10 principes heuristiques de Jakob Nielsen sont mobilisés - L'audit identifie les sources de déficience de l'interface (ex : un menu, un lien ou un bouton inaccessible, un chargement long d'une page, un parcours d'achat en ligne complexe, un formulaire qui ne fonctionne pas convenablement, une navigation complexe, une structure d'information mal organisée ou un design non attractif ou non responsive...)
	<p>C2.2 Conduire des évaluations, en intégrant des critères liés à l'ergonomie, à l'accessibilité, à la réglementation ou à des normes afin d'intégrer l'ensemble des besoins spécifiques du projet</p>	<p>Evaluation Présentation orale de l'audit UX et des recommandations. Evaluation individuelle</p>	<p>CE2.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les évaluations mettent en lumière les problématiques liées à l'accessibilité, à la réglementation sur la gestion des données personnelles et le droit à l'image - Des améliorations sont proposées et sont décomposées entre recommandations simples et complexes

<p>A2.2 Conception d'une architecture complète d'interfaces cohérentes avec les attentes des utilisateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Détermination de l'expérience utilisateur - Schématisation des différentes interactions possibles - Réalisation d'une maquette interactive 	<p>C2.3 Cartographier les scénarios utilisateurs (UX mapping), en déterminant l'expérience utilisateur finale et en schématisant l'ensemble des interactions possibles, afin de réaliser des prototypes d'interfaces</p>	<p>ME2.2 Mise en situation professionnelle</p> <p>Sur la base d'un cas réel ou fictif, et par groupe, les candidats doivent mettre en place un processus de cartographie (UX mapping) consistant à retracer graphiquement l'expérience d'un utilisateur et à schématiser ses différentes interactions. Sur la base de cette cartographie, ils doivent par la suite réaliser des prototypes de l'ensemble des interfaces envisagées</p> <p>Evaluation Présentation orale du mapping réalisé et des prototypes donnant lieu à une note individuelle</p>	<p>CE2.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au moins deux outils d'UX mapping sont mobilisés (Ex: Empathy Map, User Journey, Experience map, Blueprint) et maîtrisés - La cartographie réalisée est claire - Les scénarios utilisateurs sont définis <p>CE2.4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une maquette interactive des interfaces est réalisée - Des spécifications précises des différents écrans sont fournies (zoning et fonctionnement du système de navigation)
<p>A2.3 Validation des prototypes auprès des utilisateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conception d'ateliers expérientiels - Définition de guides d'entretiens 	<p>C2.5 Mobiliser des techniques de test (A/B testing), en concevant des ateliers expérientiels, en définissant des guides d'entretien, en conduisant les enquêtes et en animant des ateliers, afin de valider les prototypes</p>	<p>ME2.3 Projet "Atelier AB Testing"</p> <p>Sur la base de prototypes d'interfaces et par groupe, les candidats doivent mettre en place des ateliers de tests auprès des utilisateurs cœurs de cible, animer ces ateliers et produire un rapport de test avec des recommandations</p>	<p>CE2.5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les questionnaires proposés répondent à la problématique et à l'ensemble du parcours utilisateur - Les testeurs correspondent au cœur de cible du site web ou de l'application - Les guides d'entretien ou scénarios de test sont structurés et complets

<ul style="list-style-type: none">- Conduite d'enquête et animation d'atelier		<p>Evaluation Présentation orale des résultats de l'atelier. Rapport écrit individuel d'environ 4-6 pages présentant les résultats détaillés des analyses.</p>	<ul style="list-style-type: none">- La conduite des entretiens est professionnelle et objective. Elle n'influence pas le résultat de l'enquête- Le rapport est synthétique et met en avant des recommandations claires à l'attention des designers et développeurs- La présentation orale et écrite mobilise un vocabulaire professionnel
---	--	--	---

B3 - METTRE EN ŒUVRE LES SOLUTIONS DE DESIGN D'EXPERIENCE

<p>A3.1 Rédaction des spécifications fonctionnelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Détermination de la navigation cible - Adaptation des gabarits et des images aux différents supports numériques - Définition des spécifications techniques 	<p>C3.1 Définir l'arborescence d'un site, en déterminant la navigation cible, afin d'identifier rapidement les rubriques et les pages ainsi que les différents gabarits utilisés</p>	<p>ME3.1 Mise en situation professionnelle</p> <p>Sur la base d'un projet réel ou fictif de développement d'un site internet, le candidat doit préparer une bible des spécifications fonctionnelles présentant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le périmètre du projet - le lexique des termes spécifiques - les spécifications graphiques - l'arborescence et la navigation - les fonctionnalités envisagées - la liste des gabarits de page - la description des blocs transversaux - les exigences techniques <p>Livrable Document de 20-30 pages reprenant l'ensemble des spécifications techniques et fonctionnelles du site développé.</p> <p>Evaluation Individuelle</p>	<p>CE3.1 La définition de la navigation intègre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le fil d'ariane du site - les menus header et footer - les blocs transversaux (texte, image, vidéo...) - les formulaires spécifiques (newsletter, contact...) - le mode d'affichage et de fonctionnement des menus (ex : survol, clic, accès aux rubriques et sous-rubriques...) - une adaptation web et mobile
	<p>C3.2 Concevoir les spécifications graphiques (UI), en adaptant les gabarits et les images aux différents supports numériques, afin de faciliter la production et l'intégration des contenus</p>	<p>CE3.2 Les spécifications graphiques définissent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les différentes tailles d'écran envisagées - les gabarits de page - les points de ruptures associés - les tailles d'images utilisées dans les différents gabarits - la liste des polices et les couleurs de référence 	
	<p>C3.3 Intégrer les exigences techniques en lien avec l'expérience utilisateur, en définissant les spécifications des méthodes, procédés et technologies sélectionnées, afin de faciliter le développement web</p>	<p>CE3.3 Les spécifications techniques rédigées font ressortir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les besoins en terme de SEO - la compatibilité avec les navigateurs et leurs versions - le niveau d'accessibilité web attendu - les modules de statistiques et de tracking du site 	

			<ul style="list-style-type: none"> - l'impact RGPD à prendre en compte - le ou les noms de domaines - les règles de construction des URLs - la gestion des rôles et les droits prévus pour l'administration et l'exploitation du site
<p>A3.2 Conception des chartes et guides d'interfaces utilisateurs pour les designers et développeurs web (design system) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rédaction des différents guides spécifiques - Intégration des problématiques d'adaptabilité et d'évolutivité - Mobilisation d'éléments graphiques et de composants fonctionnels 	<p>C3.4 Préparer le design system, en rédigeant l'ensemble des guides spécifiques (styles et valeurs, interfaces graphiques, contenu et fonctionnalités), et en intégrant des notions d'adaptabilité à différents supports et d'évolutivité afin d'encadrer le travail des développeurs web et designer graphiques et anticiper sur des évolutions futures</p>	<p>ME3.2 Projet "Design system"</p> <p>Sur la base d'un projet réel, et par groupe, les candidats doivent concevoir les guides d'interfaces utilisateurs appelés "design system" intégrant l'ensemble les spécifications fonctionnelles, les spécifications de contenu, les différentes interfaces utilisateurs.</p> <p>Livrable Kit complet sous forme de base de données intégrant l'ensemble des ressources du projet</p> <p>Evaluation Présentation orale du kit complet de ressources donnant lieu à une note individuelle</p>	<p>CE3.4</p> <p>Le Design system fait ressortir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le guide de style et de valeurs de la marque : couleur, typographies, formes, icônes, pictos, illustrations, photos, animations, sons.. - le guide UI (ensemble des gabarits d'interfaces) - le guide contenu (typologie de contenu et contraintes techniques liées) - le guide des fonctionnalités <p>Le Design system présenté est complet, évolutif et s'appuie dans sa création aux règles générales de l'UX et de l'ergonomie IHM</p> <p>Les éléments présents dans le Design System sont adaptables sur différents supports et interfaces (objets connectés, PC, Smartphone, web...)</p>
	<p>C3.5 Rassembler une bibliothèque de ressources supports, en mobilisant des éléments graphiques et des composants fonctionnels, afin d'optimiser la conception du projet de site ou d'application mobile</p>	<p>CE3.5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les ressources visuelles présentées sont conformes au guide des styles et au guide des interfaces graphiques - Les composants fonctionnels répondent aux exigences techniques et aux fonctionnalités définies 	

<p>A3.3 Suivi de la stratégie UX développée</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conception de tests auprès d'un panel d'utilisateurs cibles - Confrontation de la charte UX aux développements réalisés 	<p>C3.6 Mettre en œuvre des ateliers de tests des réalisations, en concevant des mises en situation et questionnaires auprès d'un panel cible, afin de mesurer la satisfaction des utilisateurs</p>	<p>ME3.3 Etude de cas</p> <p>Le candidat doit mettre en œuvre des ateliers de testing avec des utilisateurs et mener une analyse multicritères autour de 4 axes afin de confronter l'adéquation entre la stratégie UX développée d'une part et le design et développement front end d'autre part. Cette analyse porte sur :</p>	<p>CE3.6</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le panel utilisateur défini est suffisant et permet une analyse statistique pertinente - Le questionnaire est exhaustif et intègre l'ensemble des éléments clés en termes de design, d'ergonomie, de navigation, d'usage ou de structuration de l'information - L'information recueillie est analysée avec pertinence et synthétisée sous forme visuelle
	<p>C3.7 Assurer le suivi de l'expérience utilisateur, en confrontant la charte UX (design system) et les développements réalisés par les équipes projet, afin de valider définitivement les prototype</p>	<ul style="list-style-type: none"> - le design et l'ergonomie - la clarté de l'information et des sources - l'usage (ex : barre de recherche, animations, texte accrocheur, mots-clés) - la navigation sur différents supports (ex : smartphone, ordinateur, tablette) <p>Le livrable est un rapport écrit individuel d'environ 8-10 pages présentant l'analyse menée et ses conclusions</p> <p>Evaluation : Rapport écrit</p>	<p>CE3.7</p> <p>L'analyse présentée est exhaustive et intègre l'ensemble des éléments du design system</p> <p>Chaque élément est mis au regard des réalisations des équipes de développement front end et des designers du projet.</p>

B4 - PILOTER UN PROJET DE DESIGN D'EXPERIENCE UTILISATEUR

<p>A4.1 Mobilisation des moyens humains nécessaires à la réalisation du projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caractérisation des compétences nécessaires au projet - Définition des moyens humains et techniques - Structuration des phases du projet - Planification des différentes étapes - Mobilisation de méthodes agiles de gestion de projet 	<p>C4.1 Identifier l'ensemble des ressources internes et externes, en caractérisant les compétences nécessaires et en définissant les moyens humains et techniques, afin d'optimiser la répartition des tâches et assurer la réussite du projet</p>	<p>ME4.1 Etude de cas</p> <p>Sur la base d'un cas réel, le candidat doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluer les moyens humains et les sous-traitants suivants les objectifs définis dans le cahier des charges - Répartir les missions et les tâches entre les ressources internes et externes au projet - Identifier et planifier les différentes phases du projet <p>Cette étude donne lieu à un travail d'analyse, de réflexion et de présentation individuel</p> <p>Evaluation : Rapport écrit individuel</p>	<p>CE4.1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les compétences des parties prenantes du projet sont caractérisées - Les sous-traitants nécessaires au projet sont identifiés
	<p>C4.2 Conduire la gestion d'un projet d'UX design, en le structurant en différentes phases et en planifiant les différentes étapes, afin d'estimer la consommation prévisionnelle de ressources</p>		<p>CE4.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les différentes phases du projet sont identifiées - La consommation des ressources est planifiée dans le temps - Les indicateurs de suivi mis en place garantissent la bonne réalisation du projet - Les tâches du projet sont planifiées et au moins un logiciel de gestion de projet collaboratif (Trello, Slack...) est maîtrisé
	<p>C4.3 Améliorer les process, en mobilisant des méthodes de gestion de projet agiles, pour conduire des projets d'UX design</p>		<p>CE4.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le projet est conduit selon les méthodes agiles de type SCRUM

<p>A4.2 Encadrement des équipes internes ou externes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Composition d'un organigramme - Définition des postes cibles - Réalisation d'une grille d'évaluation - Mobilisation de softs skills de motivation d'équipe 	<p>C4.4 Constituer une équipe projet, en composant un organigramme, en définissant les postes cibles et une grille d'évaluation, afin de créer une réelle synergie autour du projet</p>	<p>ME4.2 Etude de cas</p> <p>Le candidat est mis en situation de constituer une équipe qui simulera la création d'une agence digitale et de toutes ses composantes afin de réaliser le projet.</p> <p>Il doit proposer un organigramme de constitution d'une agence digitale, la description de chaque poste, et fournir une grille d'évaluation des compétences</p> <p>Evaluation : Validation de l'organigramme proposé et la répartition des tâches</p>	<p>CE4.4</p> <p>L'organigramme proposé assure :</p> <ul style="list-style-type: none"> -La polycompétence des forces vives dans les différents postes à pourvoir -L'attribution complète des postes -La compatibilité des personnalités et la cohésion du groupe <p>La grille d'évaluation des collaborateurs porte sur des critères objectifs</p>
	<p>C4.5 Evaluer les compétences et identifier les ressorts de motivation, en mobilisant des soft skills afin de maximiser l'engagement de chaque membre de l'équipe autour du projet</p>	<p>ME4.3 Jeu de rôle "Management d'équipe"</p> <p>Le candidat est mis en situation de réaliser un bilan avec les membres de son équipe projet. Il doit évaluer les compétences, l'avancée des travaux et l'engagement de chacun.</p> <p>Evaluation : Le jeu de rôle présenté</p>	<p>CE4.5</p> <p>Les compétences de chaque membre de l'équipe sont présentées et évaluées avec justesse</p> <p>Le candidat démontre des qualités d'écoute</p> <p>Les principaux concepts de la motivation d'équipe sont appliqués à la résolution des cas</p> <p>Des ajustements correctifs sont proposés sur l'avancée des travaux</p>

		donne lieu à une évaluation individuelle	
<p>A4.3 Mesure du retour sur investissement de la stratégie UX :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Définition des indicateurs clés de performance - Utilisation d'outils de trafic management 	<p>C4.6 Établir des tableaux de bord efficaces, en définissant les indicateurs clés de la performance, afin d'évaluer le retour sur investissement du projet</p>	<p>ME4.4 Etude de cas</p> <p>Sur la base d'un cas réel de refonte de site internet, le candidat doit identifier les indicateurs pertinents de suivi de la performance et présenter un tableau de bord qui intègre notamment :</p>	<p>CE4.6</p> <p>Le candidat a identifié les principaux indicateurs clés de la performance en fonction de l'objectif défini. Ex : nombre d'impressions, clics, taux de clic, taux d'ouverture, taux de rebond, nombre de ventes, taux de rétention...</p>
	<p>C4.7 Mesurer la performance du projet, en utilisant des outils de trafic management, afin de proposer des ajustements de la stratégie UX au vu des résultats</p>	<ul style="list-style-type: none"> - une analyse de comportement des visiteurs sur le site internet - des données d'analyse de trafic - des KPI et le ROI de la performance globale du projet <p>Le candidat doit ensuite analyser les KPI définis et proposer des améliorations qui pourraient être apportées au projet</p> <p>Evaluation : Rapport écrit présenté par le candidat</p>	<p>CE4.7</p> <p>Le candidat démontre une maîtrise des principaux outils de trafic management et de gestion de la performance digitale.</p> <p>L'analyse des données est structurée et permet une lecture synthétique des indicateurs de performance. Elle met en avant le retour sur investissement du projet et propose des actions correctives</p>