

Expert en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D – Niveau 7

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
BLOC 1 : Identification et analyse du besoin	<i>Contexte : Afin de répondre aux besoins d'un client en matière de système d'interactivité visuelle, l'expert en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D analyse en détail les fonctionnalités attendues et la faisabilité du projet.</i>	E1 : Travaux écrits E2 : Etude de cas E4 : Présentation orale devant le jury	<i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i>
A1. Veille sectorielle <ul style="list-style-type: none"> • Etude des solutions retenues dans le secteur d'activité du client • Veille sur les systèmes interactifs 3D, tous secteurs confondus A2. Identification du besoin d'interactivité visuelle <ul style="list-style-type: none"> • Recensement des attentes • Analyse fonctionnelle du besoin 	<p>C1. Exercer une veille technologique sur l'utilisation des plateformes 3D dans différents secteurs de l'activité industrielle et des services (santé, éducation, etc.), en s'appuyant sur les données des constructeurs et des entretiens avec les utilisateurs, afin de constituer une base de référence pour tous types d'applications.</p> <p>C2. Réaliser l'analyse fonctionnelle des attentes du client en matière d'imagerie et d'interactivité, à l'aide d'un descriptif détaillé des situations opérationnelles envisagées, en vue de servir de base à l'étude de faisabilité du projet.</p>	<p>E1 – E2 – E4. (C1 à C4) <u>Evaluation sur étude de cas menée sur le terrain auprès d'une entreprise industrielle</u></p> <p>L'évaluation est réalisée sur rendu écrit individuel donnant lieu à soutenance orale devant le jury.</p> <p>Le rapport écrit comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un compte-rendu de veille sectorielle • Les objectifs du client • Le descriptif du besoin en situation, dans son contexte d'utilisation • L'analyse fonctionnelle • L'analyse de faisabilité 	<ul style="list-style-type: none"> • (C1) Qualité de la veille <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie de veille est explicite et cohérente - Les secteurs-cibles sont variés et pertinents (industrie, défense, santé, éducation, formation, etc.) - Les solutions mises en œuvre dans le secteur de l'entreprise étudiée sont identifiées • (C2) Précision de l'analyse fonctionnelle <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie d'analyse est explicite et cohérente - Les différentes catégories d'utilisateurs sont adressées - Les fonctionnalités attendues sont précisément décrites et justifiées - Les justifications apportées sont cohérentes.

Expert en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D – Niveau 7

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p>A3. Analyse de faisabilité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spécification technique • Première estimation des délais et coûts de réalisation 	<p>C3. Détailler les spécifications techniques du projet à développer, en cohérence avec les résultats de l'analyse fonctionnelle, en vue de réaliser une première estimation des ressources nécessaires, des délais et des coûts de réalisation.</p> <p>C4. Rapporter au client les résultats de l'analyse de faisabilité, en accord avec l'étude fonctionnelle, dans le but de négocier et d'arrêter le périmètre et les différents aspects d'un projet réalisable et conforme aux attentes.</p>	<p>E1 – E2 – E4. (C1 à C4) <u>Evaluation sur étude de cas menée sur le terrain auprès d'une entreprise industrielle</u></p> <p>L'évaluation est réalisée sur rendu écrit individuel donnant lieu à soutenance orale devant le jury.</p> <p>Le rapport écrit comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un compte-rendu de veille sectorielle • Les objectifs du client • Le descriptif du besoin en situation, dans son contexte d'utilisation • L'analyse fonctionnelle • L'analyse de faisabilité 	<ul style="list-style-type: none"> • (C3) : Précision de l'analyse de faisabilité <ul style="list-style-type: none"> - Les spécifications techniques sont exactes et correspondent à l'analyse fonctionnelle - Le candidat a bien identifié les ressources nécessaires - L'estimation des délais de réalisation est correcte - Une première estimation des coûts est présentée et cohérente • (C4) : Qualité du rapport fait au client <ul style="list-style-type: none"> - Les résultats de l'analyse de faisabilité sont présentés de façon structurée et argumentée - L'étude est bien reliée aux attentes et cohérente avec l'analyse fonctionnelle - Les exemples pris dans des secteurs d'activité similaires ou différents confortent l'étude de faisabilité - La présentation orale est convaincante - Les réponses aux questions du jury sont pertinentes

Expert en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D – Niveau 7

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
BLOC 2 : Scénarisation de projets 3D en contexte industriel, serviciel ou ludique	<i>Contexte : La mise en œuvre d'une plateforme logicielle 3D intervient dans un contexte précis d'utilisation, qu'il s'agisse de production industrielle, de télé-chirurgie, de jeu ou de formation à distance, etc. Les techniques de scénarisation constituent un préalable indispensable au choix et à la programmation de la plateforme.</i>	E1 : Travaux écrits E3 : Mise en situation professionnelle E4 : Présentation orale devant le jury	<i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i>
A1. Constitution de panels utilisateurs <ul style="list-style-type: none"> • Définition des profils ad hoc • Constitution du panel et briefing A2. Génération par itérations des solutions possibles <ul style="list-style-type: none"> • Conduite de réunions de créativité • Interaction avec les futurs utilisateurs de la plateforme à programmer 	<p>C5. Constituer un panel cohérent et complet des futurs utilisateurs d'une plateforme logicielle 3D, dans le but de conduire la recherche de solutions optimales au regard des attentes.</p> <p>C6. Utiliser les méthodes du design thinking et du storyboard, en procédant par itérations avec le panel des futurs utilisateurs de la plateforme à programmer, afin de générer un ensemble de scénarios d'utilisation possibles et cohérents.</p>	<p>E1 – E3 – E4. (C5 à C9) <u>Mise en situation professionnelle durant le stage en entreprise</u></p> <p>Le candidat à la certification conduit une étude complète auprès des utilisateurs d'un produit ou service de l'entreprise qui l'accueille en stage.</p> <p>Compte-rendu écrit intégré au rapport de stage, comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La composition du panel • La méthodologie utilisée pour générer des solutions • Le scénario de la solution retenue • Le schéma de navigation de la solution retenue <p>Il présente oralement au jury la méthode employée et les résultats de son étude.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • (C5) Cohérence du panel <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie de constitution du panel est explicite et correcte - Les profils utilisateurs sont représentatifs et complémentaires - Le candidat justifie les choix opérés au regard des attentes du client • (C6) Qualité méthodologique de la recherche de solutions <ul style="list-style-type: none"> - Les méthodologies du design thinking et du storyboard sont connues et judicieusement mises en œuvre - Le candidat présente les différentes étapes de l'interaction avec le panel utilisateurs - Différents scénarios possibles sont présentés et analysés

Expert en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D – Niveau 7

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p>A3. Scénarisation de la solution optimale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse ergonomique • Validation fonctionnelle <p>A4. Mise au point de l'interactivité utilisateurs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etablissement des priorités • Mise au point du schéma de navigation et de l'arborescence technique 	<p>C7. Scénariser la solution prioritaire au regard des contraintes ergonomiques et des attentes, en prenant en compte l'ensemble des cas de figure imaginés par le panel des futurs utilisateurs, en vue d'élaborer le cahier des charges de la plateforme 3D à mettre en œuvre.</p> <p>C8. Valider le niveau d'interactivité attendu par les utilisateurs en toutes situations, afin de définir le schéma de navigation et l'arborescence technique du système visuel.</p> <p>C9. Prendre en compte le RGAA (référentiel général d'amélioration de l'accessibilité et les recommandations de la norme internationale WCAG 2.1 (Web Content Accessibility Guidelines) à un niveau aaa, dans le but d'adapter la conception du système 3D aux nécessités des personnes handicapées.</p>	<p>E1 – E3 – E4. (C5 à C9) <u>Mise en situation professionnelle durant le stage en entreprise</u></p> <p>Le candidat à la certification conduit une étude complète auprès des utilisateurs d'un produit ou service de l'entreprise qui l'accueille en stage.</p> <p>Compte-rendu écrit intégré au rapport de stage, comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La composition du panel • La méthodologie utilisée pour générer des solutions • Le scénario de la solution retenue • Le schéma de navigation de la solution retenue <p>Il présente oralement au jury la méthode employée et les résultats de son étude.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • (C7) Maîtrise de la scénarisation 3D <ul style="list-style-type: none"> - Le choix de la solution prioritaire est explicité et justifié - La totalité des utilisateurs est prise en compte - L'ergonomie de la solution retenue est démontrée - Le cahier des charges du projet est présenté en détails • (C8) Cohérence du schéma de navigation <ul style="list-style-type: none"> - Le schéma de navigation est présenté en détails et justifié - L'arborescence technique est correcte - La présentation orale au jury est convaincante • (C9) : Qualité de l'inclusion handicap <ul style="list-style-type: none"> - La mise en œuvre du RGAA est conforme aux situations de handicap étudiées - Les situations de travail sur la future plateforme sont étudiées avec le client et les mesures préconisées sont pertinentes - La notion de conception universelle est connue et judicieusement mise en œuvre

Expert en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D – Niveau 7

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
BLOC 3 : Choix et paramétrage d'une plateforme logicielle 3D	<i>Contexte</i> : L'expert en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D est à même de choisir l'outil le mieux adapté au projet et de paramétrer celui-ci afin de répondre aux attentes fonctionnelles.	E3 : Mise en situation professionnelle E4 : Présentation orale devant le jury	<i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i>
A1. Veille technologique <ul style="list-style-type: none"> • Recensement des solutions utilisées • Analyse technique A2. Choix de la plateforme 3D <ul style="list-style-type: none"> • Etude des avantages comparés entre plusieurs plateformes possibles • Etude coûts / avantages 	<p>C10. Exercer une veille technologique sur les différents types de plateformes 3D utilisées dans les contextes industriels, serviciels ou ludiques, en vue d'aider à la recherche de l'outil le mieux adapté au projet du client.</p> <p>C11. Choisir la plateforme 3D la mieux adaptée au projet, en s'appuyant sur le travail de scénarisation et l'analyse technique, afin de réduire les délais et coûts de programmation.</p>	<p>E3 – E4. (C10 à C13) <u>Evaluation menée en centre de formation sur un projet de jeu vidéo</u></p> <p>L'évaluation porte sur un projet de jeu vidéo réalisé en équipe, donnant lieu à soutenance orale devant le jury.</p> <p>La présentation au jury est individuelle.</p> <p>Chaque membre de l'équipe présente sa contribution :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Au travail de veille technologique sur les plateformes de jeu vidéo • Au choix de la plateforme utilisée • Au paramétrage de celle-ci • A la réalisation du prototype 	<ul style="list-style-type: none"> • (C10) Niveau technique de la veille <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie de veille est explicite et cohérente - Les différents secteurs adressés couvrent un champ suffisamment large pour l'analyse technique - Les contextes de mise en œuvre des plateformes sont précisément décrits, sur la base d'une analyse des scénarios utilisateurs • (C11) Cohérence du choix de la plateforme 3D <ul style="list-style-type: none"> - Le candidat présente une analyse comparée coût/avantages des plateformes identifiées - Il justifie son choix sur le plan technique et au regard du scénario retenu - Il démontre la pertinence du choix pour la maîtrise des coûts et des délais

Expert en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D – Niveau 7

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p>A3. Paramétrage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilisation des logiciels 3D • Paramétrage • Prototypage et validation 	<p>C12. Utiliser les langages de programmation 3D les mieux à même de répondre aux attentes fonctionnelles et artistiques du projet (lumières, couleurs, textures, polices, etc.), en vue d'optimiser le paramétrage de la plateforme 3D choisie.</p> <p>C13. Conduire la réalisation d'un prototype, sur tout ou partie des fonctionnalités attendues, afin de valider le paramétrage de la plateforme.</p>	<p>E3 – E4. (C10 à C13) <u>Evaluation menée en centre de formation sur un projet de jeu vidéo</u></p> <p>L'évaluation porte sur un projet de jeu vidéo réalisé en équipe, donnant lieu à soutenance orale devant le jury.</p> <p>La présentation au jury est individuelle.</p> <p>Chaque membre de l'équipe présente sa contribution :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Au travail de veille technologique sur les plateformes de jeu vidéo • Au choix de la plateforme utilisée • Au paramétrage de celle-ci • A la réalisation du prototype 	<ul style="list-style-type: none"> • (C12) Niveau de maîtrise des logiciels graphiques <ul style="list-style-type: none"> - <i>Le candidat connaît et maîtrise les principaux logiciels graphiques</i> - <i>Il traduit correctement les attentes fonctionnelles et artistiques du projet en principes graphiques</i> - <i>Le paramétrage de la plateforme 3D mise en œuvre est cohérent</i> • (C13) Validité du prototype <ul style="list-style-type: none"> - <i>Le périmètre du prototype est défini et représentatif de la plateforme définitive</i> - <i>La visualisation est efficace et conforme aux attentes</i> - <i>Le processus de validation est logique</i> - <i>La présentation orale est convaincante</i> - <i>Les réponses aux questions du jury sont pertinentes</i>

Expert en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D – Niveau 7

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
BLOC 4 : Conduite de projets de développement 3D	<i>Contexte : La dimension managériale du métier est centrale à trois niveaux : la qualité de la relation-client dans la phase de conception (Blocs 1 & 2), la conduite de projet (Bloc 4) et le management des équipes de développement (Bloc 5).</i>	E1 : Travaux écrits E3 : Mise en situation professionnelle E4 : Présentation orale devant le jury	<i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i>
A1. Mise au point du cahier des charges <ul style="list-style-type: none"> • Choix et mise en œuvre d'une méthodologie de gestion de projet adaptée au développement informatique A2. Séquençage et allocation des ressources nécessaires <ul style="list-style-type: none"> • Etude des besoins techniques, humains et financiers • Planification 	<p>C14. Intégrer l'ensemble des spécifications techniques et fonctionnelles du projet au cahier des charges de la plateforme à programmer, en vue de conduire le projet jusqu'à sa réception en stricte observation des attentes du client.</p> <p>C15. Identifier les sous-projets et planifier leur réalisation, en allouant à chacun les ressources nécessaires, afin d'optimiser les coûts et délais de réalisation.</p>	<p>E1 – E3 – E4. (C14 à C18) <u>Mise en situation professionnelle durant le stage en entreprise</u></p> <p>Le candidat à la certification conduit un projet 3D dans l'entreprise qui l'accueille en stage. Compte-rendu écrit intégré au rapport de stage, comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le cahier des charges du projet de développement • La planification en sous-projets • Les comptes-rendus de réunions de pilotage • Le programme et les résultats des tests <p>Il présente oralement au jury la méthode employée et les résultats de son action.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • (C14) Maîtrise de la gestion de projet <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie de gestion de projet mise en œuvre est justifiée - Le candidat démontre son aptitude à l'organisation - Le cahier des charges présenté est complet et techniquement correct • (C15) Cohérence de la planification <ul style="list-style-type: none"> - Le découpage en sous-projets est justifié - L'ordre des étapes est conforme au cahier des charges - Le calendrier de réalisation tient compte de la disponibilité des ressources humaines - Le candidat démontre sa capacité à prévoir le développement et à l'optimiser (coûts et délais)

Expert en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D – Niveau 7

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p>A3. Pilotage de la réalisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réalisation des états d'avancement • Conduite de réunions • Détection des difficultés et corrections <p>A4. Tests et mise en production</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conception et mise en œuvre de programmes de tests • Analyse et correction des écarts 	<p>C16. Conduire des réunions de développeurs sur la base d'états d'avancement, afin de vérifier l'adéquation au cahier des charges et la cohérence des travaux de programmation de la plateforme.</p> <p>C17. Assurer une remontée régulière et précise des difficultés rencontrées par les développeurs, afin d'en retirer sans délais toutes les solutions d'amélioration compatibles avec le cahier des charges.</p> <p>C18. Concevoir et mettre en œuvre des tests de mise en production, en vue de repérer et analyser les écarts de fonctionnement de la plateforme et d'apporter les correctifs nécessaires.</p>	<p>E1 – E3 – E4. (C14 à C18) <u>Mise en situation professionnelle durant le stage en entreprise</u></p> <p>Le candidat à la certification conduit un projet 3D dans l'entreprise qui l'accueille en stage. Compte-rendu écrit intégré au rapport de stage, comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le cahier des charges du projet de développement • La planification en sous-projets • Les comptes-rendus de réunions de pilotage • Le programme et les résultats des tests <p>Il présente oralement au jury la méthode employée et les résultats de son action.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • (C16, C17) Qualité du pilotage <i>L'encadrement rapproché des développeurs est mis en œuvre avec méthode</i> - <i>Les principes de l'amélioration continue sont appliqués</i> - <i>Les difficultés sont identifiées et traitées</i> - <i>Les solutions apportées sont pertinentes</i> <ul style="list-style-type: none"> • (C18) Savoir-faire en matière de programmes de test - <i>La méthodologie utilisée est explicite et cohérente</i> - <i>Le candidat propose un programme de test adapté aux attentes fonctionnelles</i> - <i>Les anomalies sont identifiées</i> - <i>Les correctifs apportés sont pertinents</i> - <i>La présentation orale est convaincante</i> - <i>Les réponses aux questions du jury sont pertinentes</i>

Expert en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D – Niveau 7

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
BLOC 5 : Management des équipes créatives et techniques 3D	<i>Contexte : L'expert en programmation et mise en œuvre de plateformes logicielles 3D conduit son équipe de développement dans un souci de cohésion entre créatifs et techniciens, et d'adhésion au contexte industriel ou serviciel du projet.</i>	E1 : Travaux écrits E3 : Mise en situation professionnelle E4 : Présentation orale devant le jury	<i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i>
<p>A1. Analyse compétences</p> <ul style="list-style-type: none"> Analyse des besoins en compétences Détection des manques 	C19. Identifier les compétences nécessaires à la réalisation de chacun des sous-projets, en vue de déterminer d'éventuels besoins de formation technique.	<p>E1 – E3 – E4. (C19 à C23) <u>Mise en situation professionnelle durant le stage en entreprise</u></p> <p>Le candidat à la certification anime l'équipe créative et technique dédiée au projet développé. Compte-rendu écrit intégré au rapport de stage, comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le recensement des compétences nécessaires La répartition des tâches au sein de l'équipe Les outils mis en œuvre Les comptes-rendus d'entretiens et de réunions avec les membres de l'équipe <p>Il présente oralement au jury la méthode employée et les résultats de son action.</p>	<ul style="list-style-type: none"> (C19) Précision de l'analyse compétences <ul style="list-style-type: none"> La méthodologie d'analyse est explicite et cohérente Les critères d'appréciation sont adaptés à chacun des sous-projets Les compléments de formation nécessaires sont identifiés
<p>A2. Répartition des tâches</p> <ul style="list-style-type: none"> Cartographie des compétences disponibles Constitution des équipes de développement Etablissement des feuilles de route 	C20. Assurer une répartition des tâches cohérente avec l'analyse des compétences, en vue de constituer les équipes et d'établir le planning de programmation de la plateforme.		<ul style="list-style-type: none"> (C20) Cohérence de la répartition des tâches <ul style="list-style-type: none"> Le candidat démontre sa capacité à organiser une équipe de développement au regard des objectifs de chacun des sous-projets et des compétences disponibles Les feuilles de route sont établies et suffisamment précises Le planning général est conforme et optimisé

Expert en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D – Niveau 7

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p>A3. Choix et mise en œuvre des outils collaboratifs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse des besoins des développeurs • Choix des outils collaboratifs <p>A4. Animation des équipes créatives et techniques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entretiens individuels • Définition des missions • Conduite de réunions d'équipe • Formation <p>A5. Prise en compte des situations de handicap</p>	<p>C21. Identifier et mettre en œuvre les outils numériques adaptés au développement de plateformes 3D, dans le but de fluidifier la réalisation.</p> <p>C22. Assurer la cohésion des équipes créatives et techniques, en menant des entretiens individuels de définition des missions et des réunions d'équipes, en vue d'élever le niveau de compétences de chacun en matière de programmation des plateformes 3D dans les différents contextes de mise en œuvre.</p> <p>C23. Mettre en œuvre les recommandations du référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA), dans le but de faciliter l'intégration des personnes handicapées au sein des équipes de réalisation.</p>	<p>E1 – E3 – E4. (C19 à C23) <u>Mise en situation professionnelle durant le stage en entreprise</u></p> <p>Le candidat à la certification anime l'équipe créative et technique dédiée au projet développé. Compte-rendu écrit intégré au rapport de stage, comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le recensement des compétences nécessaires • La répartition des tâches au sein de l'équipe • Les outils mis en œuvre • Les comptes-rendus d'entretiens et de réunions avec les membres de l'équipe <p>Il présente oralement au jury la méthode employée et les résultats de son action.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • (C21) Maîtrise des outils collaboratifs <ul style="list-style-type: none"> - <i>Le candidat connaît et démontre sa maîtrise des outils numériques collaboratifs</i> - <i>Le choix des outils et la mise en place répondent aux besoins de développeurs</i> • (C22) Qualité du management <ul style="list-style-type: none"> - <i>Le candidat présente ses comptes-rendus de réunions et d'entretiens</i> - <i>Sa vision du contexte d'utilisation est à la hauteur des enjeux</i> - <i>La présentation orale est convaincante</i> - <i>Les réponses aux questions du jury sont pertinentes</i> • (C23) : Qualité de l'inclusion handicap <ul style="list-style-type: none"> - <i>La mise en œuvre du RGAA et des recommandations WCAG est conforme aux situations de travail étudiées</i> - <i>Les situations de travail sont étudiées avec le client et les mesures préconisées sont pertinentes</i> - <i>La notion de conception universelle est connue et judicieusement mise en œuvre</i>

Expert en programmation et mise en œuvre des plateformes logicielles 3D – Niveau 7

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

MODALITES D'EVALUATION

E1 : Travaux écrits

(Notes de synthèse relatives aux études de cas, rapport de stage en entreprise)

E2 : Etude de cas

(Les études de cas supports des évaluations sont proposées par les entreprises partenaires d'ISART Digital)

E3 : Mise en situation professionnelle

(Sur exercices pratiques en centre de formation ou en entreprise, ou sur projet réalisé en centre de formation)

E4 : Présentation orale devant le jury

(Présentation orale individuelle)

Les modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction des situations des personnes handicapées.

BLOCS DE COMPETENCES

Les compétences évaluées sont réparties en cinq blocs :

1. Identifier et analyser le besoin 3D d'un client
2. Scénariser un projet de développement 3D en contexte industriel, serviciel ou ludique
3. Choisir et paramétrer une plateforme logicielle 3D
4. Conduire un projet de développement 3D
5. Manager des équipes créatives et techniques 3D

La validation des cinq blocs de compétences est obligatoire pour l'obtention du titre.

La validation partielle d'un bloc n'est pas possible. La validation partielle de la certification est constituée des blocs dont la totalité des compétences à évaluer est reconnue.