

**EXPERT DU DESIGN NUMERIQUE – RNCP34403
REFERENTIELS D'ACTIVITES, DE COMPETENCES ET D'EVALUATION**

VIDENUM - ICAN (INSTITUT DE CREATION ET ANIMATION NUMERIQUES)

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. »

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 n°1 : Elaboration d'une stratégie de communication numérique			
A1.1. Analyse de l'univers de marque du commanditaire : <ul style="list-style-type: none"> - Logotype - Offre produits/service - Outils de communication - Promesse/Bénéfice utilisateur - Valeurs, - ... - 	C1.1. Analyser l'univers de marque du commanditaire en étudiant sa charte graphique et éditoriale pour approfondir sa connaissance de la marque et s'approprier ses codes visuels.	ETUDE DE CAS A partir d'un dossier mis à sa disposition, le candidat formalise l'analyse de la stratégie de communication numérique d'une entreprise cliente (réelle ou fictive). Le dossier remis au candidat comprend une présentation de l'entreprise cliente, des études sectorielles, des chiffres clés, des articles de presses ou	L'univers de marque du commanditaire est caractérisé dans toutes ses dimensions : <ul style="list-style-type: none"> - créative, - intelligible - et sensible.
A1.2. Caractérisation des comportements de la cible utilisatrice	C1.2. Etudier le comportement des utilisateurs ciblés par les actions de communication numérique en exploitant les outils de web		Un ciblage comportemental existe. Un tracking du consommateur

EXPERT DU DESIGN NUMERIQUE – RNCP
VIDENUM – ICAN (INSTITUT DE CREATION ET ANIMATION NUMERIQUES)
Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 27/01//2020

<ul style="list-style-type: none"> - Profil, - Habitudes de consommation, - Fréquence d'achat/de connexion, - ... 	<p>analytics pour évaluer l'impact de la stratégie déployée et guider la prise de décisions dans la conception de nouvelles solutions numériques.</p>	<p>autre publication destinés à alimenter la réflexion du candidat.</p> <p>Ce dernier rédige une analyse structurée de la stratégie numérique déployée par l'entreprise cliente mettant en exergue son ciblage, son positionnement concurrentiel et un diagnostic interne/externe.</p> <p>Il conclut sa réflexion par la mise en exergue des opportunités de développement identifiées.</p>	<p>(habitudes d'achat, réactions, partage de publications, centres d'intérêt...) est réalisé.</p> <p>Les données de navigation (canal d'acquisition, sites visités...) sont analysées.</p> <p>Des persona (utilisateurs fictifs) sont créés.</p> <p>Des premiers axes de développement sont identifiés : exploitation de nouveaux canaux de communication, refonte de la stratégie, révision des pratiques...</p>
<p>A1.3. Analyse du positionnement concurrentiel du commanditaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diagnostic interne/externe - Identification des forces/faiblesses et des opportunités/menaces 	<p>C1.3. Etudier l'environnement concurrentiel de l'entreprise commanditaire en identifiant les acteurs clés du secteur et en analysant leurs pratiques en matière de campagnes de communication numérique pour déterminer le positionnement de l'entreprise cliente, identifier les opportunités de développement et sécuriser la prise de décisions.</p>		<p>Le benchmark réalisé a permis de définir le positionnement concurrentiel de l'entreprise.</p> <p>Des facteurs clés de succès ou best practices sont identifiés.</p> <p>Des axes d'amélioration et de différenciation sont mis en exergue.</p>
<p>A1.4. Veille documentaire : recueil et analyse d'informations</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lecture de la presse spécialisée - Participation aux événements 	<p>C1.4. Mettre en œuvre une stratégie de veille documentaire (créative et réglementaire) en sélectionnant des canaux d'information et en déployant des outils de recherche pour analyser les nouveaux usages et détecter les tendances en matière de design numérique.</p>	<p><u>Rédaction d'un mémoire / Soutenance :</u></p> <p><u>MEMOIRE PROFESSIONNEL DE RECHERCHE APPLIQUEE</u></p>	<p>Les sources d'information sélectionnées sont multiples et hiérarchisées (cotées en fonction de leur légitimité et de la criticité de leur contenu).</p> <p>Les données collectées sont</p>

EXPERT DU DESIGN NUMERIQUE – RNCP
VIDENUM – ICAN (INSTITUT DE CREATION ET ANIMATION NUMERIQUES)
Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

<p>organisés dans l'écosystème professionnel national et international</p>		<p>Le candidat conduit une réflexion structurée et d'envergure sur une thématique de son choix en lien avec l'innovation numérique. Il remet un mémoire de recherche appliquée accompagné d'une note de synthèse sous la forme d'un article destiné à la presse spécialisée. À l'issue de ce travail, le candidat soutient son mémoire lors d'une présentation de 30 minutes, devant un jury composé de formateurs et de professionnels.</p>	<p>réinvesties dans le développement de projet à plus ou moins long terme.</p> <p>La consultation de professionnels du secteur (entretiens, questionnaires...) permet de faire émerger des solutions innovantes.</p>
<p>A1.5. Elaboration de recommandations stratégiques</p>	<p>C1.5. Elaborer des recommandations stratégiques en collaborant avec les directions opérationnelles de l'entreprise (commerciale, marketing, communication) pour optimiser l'impact des actions de communication numérique déployées et mettre en œuvre une stratégie de communication interactive impactante.</p>	<p><u>Soutenance orale :</u> <u>PRESENTATION</u></p> <p>A partir de l'analyse de la stratégie de communication numérique réalisée précédemment pour le compte d'un client fictif ou réel, le candidat formule une série de recommandations. Cet exercice prend la forme d'une présentation orale d'une durée de 20 minutes, réalisée devant un jury composé de professionnels et d'intervenants.</p>	<p>Les recommandations formulées sont s'appuient sur un diagnostic documenté et sur des opportunités de développement clairement identifiées.</p> <p>Leur mise en œuvre a permis :</p> <ul style="list-style-type: none"> - D'optimiser le parcours utilisateur (user flow) ; - D'améliorer l'expérience utilisateur ; - De minimiser le taux de rebond.

EXPERT DU DESIGN NUMERIQUE – RNCP
VIDENUM – ICAN (INSTITUT DE CREATION ET ANIMATION NUMERIQUES)
Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 27/01//2020

Bloc n°2 : Conception d'un projet de design numérique

<p>A2.1. Cadrage du projet : Échanges avec le client pour comprendre la demande</p>	<p>C2.1. Analyser un besoin en matière de communication interactive exprimé par un commanditaire en échangeant avec lui à partir du brief créatif pour clarifier ses attentes et identifier les contraintes (temporelles, budgétaires et organisationnelles) inhérentes au projet.</p>	<p><u>Mise en situation professionnelle :</u></p> <p><u>CONSTITUTION ET PRESENTATION D'UN DOSSIER DE CONCEPTION</u></p> <p>Dans le cadre d'un projet professionnel, le candidat rédige un dossier de conception (type « game design document ») intégrant notamment :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une étude d'opportunité, - Une analyse de réalisations design analogues ou concurrentes, - Une présentation de l'intégralité des livrables, dûment commentés, - Une exposition de l'expérience utilisateur, - Les prototypes (maquettes, esquisses...). <p>Après remise du dossier, le candidat soutient le travail réalisé lors d'une présentation orale de 20</p>	<p>La retranscription du besoin exprimé est claire : l'expérience utilisateur recherchée est explicitée.</p> <p>Les contraintes inhérentes au projet sont identifiées : budget, délai, environnement.</p>
<p>A2.2. Elaboration d'un concept créatif et numérique répondant aux enjeux du brief créatif</p>	<p>C2.2. Proposer une orientation artistique au projet en organisant la réflexion technique et créative des équipes artistiques pour apporter une réponse complète et innovante à la problématique soulevée dans le brief créatif.</p>		<p>Les hypothèses et les pistes de travail envisagées répondent au besoin identifié.</p> <p>Les intentions créatives sont originales et innovantes.</p>
<p>A2.3. Formalisation du concept : élaboration de maquettes et/ou de prototypes</p>	<p>C2.3. Maquetter le projet de design numérique en mettant en œuvre les techniques de programmation (UI/UX/motion design) pour formaliser le concept créatif et s'assurer de la faisabilité technique de la solution à déployer.</p>		<p>L'intention créative est lisible et conforme au concept créatif visé.</p> <p>Les techniques de design numérique (UI/UX/motion) sont maîtrisées.</p> <p>La faisabilité technique du projet est avérée.</p>
<p>A2.4. Finalisation de la proposition de projet numérique</p>	<p>C2.4. Sélectionner le meilleur projet parmi les solutions développées par les équipes créatives en analysant la pertinence des pistes de travail envisagées et la qualité des maquettes produites pour conceptualiser une</p>		<p>La solution sélectionnée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - est conforme au brief créatif et contribue à améliorer l'expérience utilisateur ;

	solution numérique adaptée.	minutes devant un jury composé de professionnels et/ou du commanditaire du projet.	<ul style="list-style-type: none"> - offre une stratégie d'exposition optimisée ; - présente un bon rapport coût/avantage.
A2.5. Chiffrage du projet numérique et budgétisation prévisionnelle	C2.5. Rédiger une proposition commerciale en collaborant avec des parties prenantes de haut niveau (directions générale, commerciale, marketing) et en intégrant l'ensemble des contraintes organisationnelles et budgétaires pour satisfaire aux conditions fixées par le commanditaire.	À l'issue du travail, le candidat soutiendra son analyse, les pistes envisagées en argumentant et défendant la proposition retenue devant un jury composé de formateurs et de professionnels.	<p>Une proposition commerciale existe. Elle comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une note de synthèse, - un devis estimatif, - les conditions de vente, - l'étude de faisabilité du projet.
A2.6. Présentation et valorisation du projet numérique développé face au commanditaire	C2.6. Présenter et défendre le projet numérique devant le commanditaire en expliquant sa stratégie, et en motivant ses choix pour renforcer l'impact de son argumentation et obtenir la validation du client.	Le cas est mené sur une période de 6 mois.	La solution numérique envisagée répond aux attentes du brief créatif : elle a été validée par le client.
Bloc n°3 : Management d'une projet de design numérique			
A3.1. Scénarisation du projet numérique A3.1.1. Rédactions des spécifications fonctionnelles et techniques A3.1.2. Planification des étapes de réalisation du projet numérique	C3.1. Rédiger le cahier des spécifications fonctionnelles et techniques du projet à partir du cahier des charges délivré par le commanditaire en collaborant avec la maîtrise d'ouvrage, les graphistes et les chefs de projet web pour scénariser le développement la solution numérique envisagée.	<u>Travail d'analyse et de réflexion :</u> <u>RAPPORT D'ACTIVITES</u> A partir de son expérience professionnelle (stage, projet associatif, alternance, emploi), le candidat dresse un bilan de l'expérience acquise dans la conduite d'un	Les cahiers des spécifications techniques et fonctionnelles existe : périmètre fonctionnel, arborescence, zoning, choix technologiques... Un planning des étapes de conception et de réalisation est défini : roadmap.

<p>A3.2. Identification des expertises à mobiliser pour mener à bien le projet</p>	<p>C3.2. Constituer les équipes projet en définissant et en hiérarchisant les compétences requises à chaque étape de réalisation du projet numérique pour garantir une livraison conforme au cahier des charges.</p>	<p>ou plusieurs projets de design numérique.</p> <p>Il rédige un rapport d'activités présentant les différentes missions qu'il aura eu à gérer, de la prise de connaissance du brief à la livraison finale de la solution développée.</p> <p>Il explicite notamment son rôle de chef de projet dans le pilotage de la réalisation du projet de design :</p>	<p>Les équipes projet sont constituées : le cas échéant, des recrutements sont envisagés.</p> <p>Les tâches assignées à chaque collaborateur correspondent à ses qualifications, à ses compétences et à son expérience.</p>
<p>A3.3. Recrutement de prestataires spécialistes (tournage vidéo, prise de vue photo)</p>	<p>C3.3. Solliciter le concours de spécialistes (prestataires) en lançant des appels d'offres auprès de sous-traitants afin d'externaliser la création d'une partie des éléments visuels pour venir en soutien aux équipes projet dans le respect des contraintes budgétaires et de délais.</p>	<p>- Méthodologie d'intervention, - Constitution des équipes projet, - Critères de suivi et de contrôle mis en œuvre - Difficultés rencontrées, - Moyens déployés pour surmonter les problèmes rencontrés ; - Résultats obtenus.</p>	<p>Les tâches à externaliser sont identifiées.</p> <p>Le recours à des prestataires extérieurs est justifié (absence de compétences en interne, raisons économiques, chevauchements de missions).</p> <p>Des appels d'offre sont émis : les réponses reçues sont analysées.</p> <p>Des contrats de sous-traitance sont signés.</p>
<p>A.3.4. Transmission des consignes et enjeux techniques aux équipes</p>	<p>C3.4. Mobiliser et fédérer les équipes autour du projet numérique en pratiquant un management agile pour développer la créativité des équipes, faire émerger des solutions originales et innovantes et prévenir la survenance de difficultés organisationnelles.</p>	<p>Il conclut sa réflexion sur une analyse critique a posteriori de sa conduite du projet.</p> <p style="text-align: center;"><u>SOUTENANCE ORALE FINALE / GRAND ORAL</u></p>	<p>Le cahier des spécifications est communiqué et expliqué aux équipes mobilisées.</p> <p>Les collaborateurs sont autonomes et impliqués.</p> <p>Les initiatives individuelles et</p>

EXPERT DU DESIGN NUMERIQUE – RNCP
VIDENUM – ICAN (INSTITUT DE CREATION ET ANIMATION NUMERIQUES)
Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

		<u>PROFESSIONNEL</u>	collectives sont valorisées. Les éventuels conflits internes sont prévenus et/ou surmontés.
A3.5. Formation des ressources (employés, apprentis, stagiaires...) et partage des connaissances avec les acteurs du projet (Knowledge management)	C3.5. Contribuer au développement des connaissances et des compétences des équipes en organisant des actions de formation et en favorisant les partages d'expérience pour accompagner la montée en compétences et maintenir la motivation.	Le rapport d'activités est soutenu lors d'une présentation orale de 30 minutes devant un jury constitué de professeurs et d'intervenants professionnels. L'oral se poursuit ensuite à travers un échange avec le jury sous forme de grand oral professionnel. Le candidat explicite son parcours et justifie de ses choix d'orientations futures.	Une cartographie des connaissances et des compétences existe. Des entretiens d'évaluation sont organisés. Le transfert de compétences est organisé : constitution d'équipes pluridisciplinaires et intergénérationnelles, mise en place de tutorats/mentoring, actions de formation.
A3.6. Coordination du travail des équipes de réalisation	C3.6. Piloter l'avancement du projet numérique en supervisant le travail d'équipes pluridisciplinaires, en assurant un soutien technique le cas échéant, et en vérifiant la faisabilité technique du projet à chaque étape intermédiaire pour garantir une livraison du projet dans les délais impartis.		Des plateformes collaboratives sont utilisées. Des indicateurs de suivi sont mis en place : les échéances sont respectées. Les différents aléas (contretemps techniques, retards de production) sont gérés et surmontés.
A3.7. Validation des étapes intermédiaires du projet numérique et contrôle de la réalisation finale	C3.7. Expertiser les réalisations intermédiaires et finale en organisant des phases de tests et d'expérimentation à partir de plusieurs scénarii à chaque étape intermédiaire du projet		Le planning de production prévoit des phases de testing. Les résultats des tests de conformité (recettes technique

EXPERT DU DESIGN NUMERIQUE – RNCP
VIDENUM – ICAN (INSTITUT DE CREATION ET ANIMATION NUMERIQUES)
Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 27/01//2020

	numérique pour s'assurer de la qualité et de de fonctionnalité des outils développés.		et fonctionnelle) sont satisfaisants. Un reporting des contrôles réalisés est formalisé sous forme d'expérience map et est communiqué aux équipes. Le cas échéant, des actions correctives sont mises en œuvre.
A3.8. Livraison de la solution interactive au commanditaire A3.8.1. Déploiement de la solution numérique développée, A3.8.2. Formation des utilisateurs à l'usage de la solution numérique et interactive	C3.8. Suivre le déploiement du projet numérique et accompagner les utilisateurs dans la prise en main de la création interactive en expliquant l'innovation avec clarté et pédagogie pour faciliter l'adhésion au changement et permettre l'usage autonome et optimisé des outils développés.		Une documentation claire et concise existe : infographie, leaflet, diaporama, ... Des collaborateurs référents sont nommés parmi les utilisateurs. Le changement est accepté. Un suivi d'exploitation du projet est mis en œuvre.