

Expert en création numérique interactive (lead créatif / lead technique)			
RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉ <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>	
		MODALITE D'EVALUATION	CRITERES D'EVALUATION
Bloc de compétences n° 1 : Cadrage d'un projet numérique interactif			
<i>A la réception d'une demande (venue d'un commanditaire interne ou externe) ou suite à l'identification d'un besoin, définir, en collaboration avec les autres acteurs du projet, les choix structurants d'un nouveau projet numérique interactif, dans ses aspects stratégique, conceptuel, humain (équipe et compétences), et opérationnel (planning, budget).</i>			
<p>1.1 Elaboration de l'intention initiale pour un projet de création numérique interactive</p> <p>Cette ébauche de stratégie et de conception permettra de convaincre d'éventuels partenaires et contributeurs, et d'obtenir une validation par la hiérarchie et/ou les commanditaires.</p> <p>Les documents réalisés à cette occasion permettront également de conserver un certain alignement (entre équipes, et au sein même de l'équipe) pendant tout le processus de conception et de production.</p>	<p><i>Dans un contexte de réponse à une demande ou un besoin :</i></p> <p>1.1.1 Reformuler la demande ou le besoin concernant un projet de création numérique interactive dans un document d'expression de besoin, en s'appuyant sur l'analyse de son contexte et de ses enjeux et l'identification de ses conditions (de réalisation ?), afin de la rendre exploitable par l'équipe.</p>	<p>Le candidat est évalué en deux temps :</p> <p>1. Evaluation collective</p> <p>A l'occasion du lancement d'un projet de création numérique interactive (que ce soit un projet commandité par une organisation tierce ou à leur initiative), l'équipe de candidats doit élaborer et présenter un dossier d'intentions (stratégiques, fonctionnelles, artistiques, techniques, de contenu) et de cadrage.</p> <p>Le dossier doit comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une synthèse de la recherche faite (documentation technique et artistique, recherche utilisateurs, étude de marché, analyse des impacts et idéation), - une expression de besoin (avec problématisation et formulation d'objectifs), 	<ul style="list-style-type: none"> - Les tenants économiques, sociaux, psychologiques, techniques, et artistiques sont bien analysés et pris en compte, traduits en objectifs et indicateurs qui permettront d'évaluer le projet fini. - Les besoins en accessibilité (utilisation de la création finie par des publics subissant une incapacité permanente ou temporaire) sont évalués, traduits en objectifs et indicateurs qui permettront d'évaluer le projet fini. - Le besoin de chacune des parties prenantes (commanditaires, acteurs du projet, utilisateurs) est compris et restitué. - L'expression de besoin est suffisamment claire et sans lacune pour être exploitable par l'équipe. - La demande ou le besoin est problématisé•e.

	<p>1.1.2 Définir une intention initiale pour une future création numérique interactive, ainsi que ses premiers partis pris fonctionnels, créatifs, techniques et/ou de contenus qui en découlent, en collaborant étroitement avec les acteurs du projet impliqués dans cette phase, par l'exploration et l'évaluation de plusieurs pistes, afin de les communiquer aux potentiels acteurs du projet à travers des communications orales et écrites (documents décrivant l'intention initiale), et d'orienter le travail de conception plus détaillé, de création et de production.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - une description générale (macro) du dispositif numérique recommandé (rôle des services et produits le composant, principes artistiques, techniques, de conception, contenus), - une liste des compétences nécessaires pour mener à bien le projet, comparée avec les compétences déjà disponibles dans l'équipe, et donnant lieu à un plan d'action pour pallier l'absence de certaines compétences nécessaires (acquisition de ces compétences, expérimentation, mentorat, appel à des compétences extérieures...), - les documents de cadrage opérationnel comportant la description du périmètre de l'équipe technique et de l'équipe créative, la justification des méthodes et de l'organisation choisies, l'OTP détaillant les tâches de chacune des deux équipes (avec planning et budget prévisionnels), le registre des risques, la structuration de l'équipe. <p>Cette évaluation comporte un volet oral (évalué par un jury de professionnels en exercice), et un volet écrit (évalué par des formateurs).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le besoin ou la demande, l'intention et les partis pris sont cohérents entre eux. - Plusieurs pistes ont été envisagées et comparées, pour prendre une décision commune sur la piste à suivre. - Les points de différenciation des intentions et partis pris définis, les raisons de sélectionner cette intention, ces partis pris, sont clairement identifiés et formulés.
	<p>1.1.3 Défendre les recommandations initiales de l'équipe (intentions, partis pris, méthodes) devant les commanditaires du projet, ou des partenaires et contributeurs potentiels, en développant un argumentaire sous la forme de supports écrits, de représentations visuelles, de présentations orales, pour obtenir leur validation et se voir accorder les moyens de mener le projet à son terme.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - La communication orale est efficace : respect du temps alloué, diction intelligible, passages de parole à bon escient, réponses aux questions claires et convaincantes. - La communication écrite est efficace : la rédaction est claire (orthographe, syntaxe, mise en page), la construction est claire et efficace. - La communication visuelle est efficace : les cartographies, représentations, diagrammes, illustrations, permettent de mieux comprendre le propos. - L'argumentation est bien étayée (avec des références fiables citées) et articulée.

<p>1.2 Cadrage opérationnel d'un projet de création numérique interactive</p> <p>Dans la plupart des cas, ce cadrage opérationnel ne concerne que l'équipe de l'expert / lead (équipe créative, ou équipe technique), mais doit être élaboré en collaboration avec la ou les personnes en charge de la gestion opérationnelle du projet dans son ensemble (souvent le directeur de projet, qui fait la synthèse des éléments de cadrage fournis par tous les leads d'équipe).</p> <p>Les documents réalisés à cette occasion guideront le suivi opérationnel du projet, après validation par les personnes décisionnaires (attribution de moyens).</p>	<p>1.2.1 Sélectionner et expliquer l'organisation opérationnelle à mettre en place dans l'équipe sur son champ d'activité (pilotage du projet, échanges, acquisition et transfert de connaissances, etc.), en définissant avec le directeur de projet le périmètre auquel son équipe est affectée, et en choisissant l'organisation la plus adaptée aux contraintes (temps, budget, équipe...) et au périmètre, afin de négocier, avec les décideurs du projets les moyens nécessaires à sa mise en œuvre.</p>	<p>2. Evaluation individuelle</p> <p>Rédaction d'une note de cadrage : le candidat doit décrire son rôle et ses apports personnels dans l'exploration collective conduite au préalable sur un sujet donné (projet ou étude de cas en équipe), puis proposer en cohérence avec les conclusions de cette recherche :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un dispositif interactif - les compétences à réunir - une organisation opérationnelle (OTP, planning, budget, risques...) <p>Cette note est évaluée par des formateurs.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le périmètre du projet est précisément circonscrit. - Les différentes contraintes à considérer (temps, budget...) sont identifiées et prises en compte. - L'organisation opérationnelle choisie est réaliste, adaptée aux spécificités, aux contraintes et au périmètre du projet. 	
	<p>1.2.2 Etablir un organigramme des tâches du projet (OTP) de création numérique interactive sur son périmètre, en prenant en compte les besoins générés par les partis pris créatifs et techniques retenus, et en découpant le périmètre de la mission en tâches quantifiées (durée et effort), pour contribuer à la planification et la budgétisation du projet dans son ensemble, et permettre les arbitrages nécessaires (entre équipes, entre projets).</p>			<ul style="list-style-type: none"> - Les tâches sont bien définies, permettent de couvrir le périmètre, et leur enchaînement est logique. - La quantification (durée et effort) est réaliste. - L'OTP est globalement cohérent au regard des méthodes et du périmètre définis. - L'OTP constitue un outil efficace pour contribuer à la budgétisation et la planification globale du projet.
	<p>1.2.3 Etablir un registre des risques pour le projet de création numérique interactive, en identifiant les contraintes et événements menaçant sa mise en œuvre sur son périmètre, et en anticipant des solutions possibles, pour identifier et communiquer des points de vigilance aux parties prenantes concernées.</p>			<ul style="list-style-type: none"> - Les principaux risques sont identifiés, leur impact évalué. - Des solutions potentielles réalistes sont formulées.

<p>1.3 Constitution d'une équipe en vue d'un projet de création numérique interactive</p> <p>Le plus souvent, cette constitution d'équipe(s) ne concerne que l'équipe de l'expert / lead (équipe créative, ou équipe technique), mais doit être cohérente avec l'organisation globale du projet.</p> <p>Les recrutements faits à cette occasion peuvent être soumis à validation par les personnes décisionnaires (dirigeants, commanditaires...).</p> <p>Les membres de la future équipe, une fois sélectionnés et briefés, contribueront à la conception, à la création et/ou la production.</p>	<p>1.3.1 Identifier les compétences nécessaires à la réalisation du projet de création numérique interactive sur son périmètre, en analysant ses besoins et ses contraintes (budgétaires notamment) et en établissant les critères d'aptitude technique et/ou artistique à satisfaire, afin d'identifier les personnes disposant de ces compétences, ou en mesure de les acquérir, pour constituer la future équipe qui travaillera au projet.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les compétences nécessaires au projet sont identifiées et correspondent aux contraintes, aux spécificités, et aux attentes (notamment lorsque le projet appelle à la différenciation par l'utilisation de techniques émergentes). - Des moyens d'identifier et évaluer ces compétences chez un équipier potentiel sont établis.
	<p>1.3.2 Sélectionner des professionnel à intégrer au sein de l'équipe-projet sur son périmètre, en s'assurant de la compatibilité des profils identifiés et de leur expérience avec les spécificités du projet, afin de disposer des ressources humaines suffisantes et correctement dimensionnées.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les missions à confier sont formulées clairement et efficacement. - Les compétences des futurs membres de l'équipe sont identifiées et évaluées, comparées avec les besoins.
	<p>1.3.3 Structurer l'équipe-projet impliquée sur son périmètre, afin d'assurer le bon fonctionnement du collectif et des contributions individuelles qui le composent, pendant la durée du projet.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les choix de structuration de l'équipe sont argumentés, notamment en fonction de leur potentiel à encourager la créativité et l'innovation dans l'équipe. - Les rôles et modalités d'interactions ou d'interrelations entre les membres de l'équipe sont établis.

Bloc n° 2 : Conception d'une expérience numérique interactive

Piloter ou à participer à la conception collaborative des fonctionnalités et contenus d'un projet numérique interactif, sous l'angle de l'expérience fournie à ses utilisateurs.

<p>2.1 Co-conception d'une expérience numérique interactive</p> <p>A l'issue de cette phase, les fonctionnalités et le contenu du projet sont spécifiés, et les documents de conception :</p> <ul style="list-style-type: none"> - guideront le travail de l'équipe lors des phases de création et de production - pourront éventuellement donner lieu à des tests d'utilisabilité auprès d'utilisateurs potentiels <p>Ces documents font parfois l'objet d'une validation par la hiérarchie et/ou les commanditaires.</p>	<p>2.1.1 Organiser des ateliers de co-conception d'expérience numérique interactive, en sélectionnant les participants à impliquer et en définissant les contenus, méthodes et conditions de réalisation de l'atelier, afin de mobiliser la créativité des membres de l'équipe, des parties prenantes du projet et des utilisateurs potentiels.</p>	<p>Le candidat est évalué en deux temps :</p> <p>1. Evaluation collective</p> <p>Suite au lancement d'un projet de création numérique interactive, l'équipe de candidats doit élaborer et présenter un dossier de conception détaillé, réalisé en co-conception.</p> <p>Le dossier doit comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les cartographies, modèles, représentations nécessaires à la description détaillée des fonctionnalités et contenus de la création à produire (par exemple : <i>wireframes, flow charts, parcours utilisateurs et service blueprints, scénarios et storyboards...</i>), - un prototype fonctionnel (c'est-à-dire détaillant les fonctionnalités et contenus de la création à produire, mais sans nécessairement inclure les éléments créatifs et techniques), - un rapport de test (protocole, échantillonnage, résultats, modifications envisagées) effectué sur ce prototype. <p>Cette évaluation comporte un volet oral (évalué par un jury de professionnels en exercice), et un volet écrit (évalué par des formateurs).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le choix des participants est argumenté et en cohérence avec les objectifs visés par l'atelier de co-conception. - Les activités, les contenus et les méthodes mobilisées durant l'atelier favorisent la créativité et l'intelligence collective. - Les conditions de réalisation matérielles de l'atelier sont correctement dimensionnées et contribuent à son bon déroulement.
	<p>2.1.2 Animer des ateliers de co-conception d'expérience numérique interactive, en mettant en œuvre les techniques requises (stimulation, relance, reformulation, écoute active, facilitation visuelle), afin de générer ou étoffer des idées avec l'équipe, avec les parties prenantes, ou avec des utilisateurs potentiels.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les techniques spécifiques de la facilitation (relance, reformulation, écoute, facilitation visuelle, etc.) sont suffisamment maîtrisées et mises en œuvre par les animateurs et facilitateurs, pour que l'atelier remplisse ses objectifs.
	<p><i>En cas d'absence de Lead UX designer dans l'organisation :</i></p> <p>2.1.3 Superviser la réalisation des documents de conception de l'expérience numérique interactive (wireframes, diagrammes de flux, story boards, cartographies d'expérience...), en sélectionnant les idées les plus pertinentes et les formats de documents les plus adaptés au contexte, et en aiguillant et accompagnant les membres de l'équipe chargés de la</p>		<ul style="list-style-type: none"> - La conception est pleinement cohérente avec l'intention initiale. S'il existe des écarts, ces écarts sont argumentés de façon convaincante. - Les modes de représentation les plus adaptés aux spécificités du projet ont été choisis : scénarios, diagrammes de flux, arborescences, <i>wireframes</i>, différents types de prototypes, etc. - Les modes de représentation choisis correspondent aux modes de

	<p>réalisation des documents, pour les tester auprès d'utilisateurs, et/ou pour les communiquer aux autres membres de l'équipe et aux commanditaires.</p>	<p>2. Evaluation individuelle Rédaction d'une note réflexive : le candidat doit décrire le processus de co-conception, ainsi que son rôle et ses apports personnels dans ce processus, relier les choix faits à des points de théoriques. Cette note est évaluée par des formateurs.</p>	<p>représentation conventionnels, ou s'en écartent de façon justifiée.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les modes de représentation permettent d'appréhender la future création selon différents degrés de granularité : de la vision macro à la vision suffisamment détaillée pour lancer la production. - Les différentes représentations sont lisibles et explicites (et comprennent les légendes et annotations nécessaires). - Les besoins en accessibilité (utilisation de la création finie par des publics subissant une incapacité permanente ou temporaire) sont pris en compte, et justifiés, dans les documents de conception.
<p>2.2 Evaluation de l'expérience utilisateurs</p> <p>En fonction des retours de ces tests, la conception fonctionnelle de l'expérience peut s'avérer validée (et les phases ultérieures du processus peuvent commencer), ou nécessiter un retravail (retour à la co-conception ou à la réalisation de documents de conception)</p>	<p><i>Dans le cas où des tests d'évaluation de l'expérience sont organisés :</i></p> <p>2.2.1 Organiser des tests d'utilisabilité relatifs à l'expérience numérique interactive, en élaborant un protocole dédié et en animant et/ou en facilitant la passation et la rédaction d'un rapport de test, afin d'évaluer l'expérience fournie aux utilisateurs de la production en cours, et de modifier, le cas échéant, la conception selon un mode itératif.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Le protocole de test est précis et cohérent avec les objectifs de l'évaluation. - Les techniques spécifiques de l'animation de tests (relance, écoute, observation, prise de notes, etc.) sont suffisamment maîtrisées et mises en œuvre par les animateurs, pour que le test permette de recueillir les informations nécessaires au projet. - Les réactions les plus significatives des utilisateurs testeurs ont été identifiées et analysées. - Un rapport de test complet et structuré a été rédigé. Ce rapport s'appuie sur une connaissance suffisante de l'ergonomie cognitive.

			- Suite au test, des modifications de la conception ont été effectuées. Ces modifications sont cohérentes à la fois avec l'intention initiale et avec les réactions observées lors des tests.
--	--	--	---

Bloc n° 3 : Supervision du processus de création visuelle d'expériences numériques interactives

Après (ou pendant) la phase de conception, **établir la direction artistique du projet, et conduire le processus créatif pour la définition et la réalisation des éléments visuels fixes ou animés.** Ces éléments ("assets") pourront ainsi être utilisés en développement, pour donner son aspect visuel à l'expérience numérique interactive finale.

<p>3.1 Définition du concept créatif</p> <p>Les documents réalisés à cette étape servent de support à de nombreuses discussions entre les parties prenantes du projet.</p> <p>Le processus de production visuelle peut être lancé une fois la direction artistique validée.</p>	<p>3.1.1 Superviser le travail de recherche créative et sémantique concernant un projet numérique interactif, en convoquant ses propres connaissances culturelles et celles de l'équipe, et en sélectionnant les références adaptées au projet par la stimulation, la relance et le questionnement, pour étayer et nourrir la recommandation créative.</p>	<p>Le candidat est évalué en deux temps :</p> <p>1. Evaluation collective</p> <p>Suite à la conception d'un projet de création numérique interactive, l'équipe de candidats doit élaborer et présenter un dossier créatif complet.</p> <p>Le dossier doit comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une synthèse de la recherche faite : documentation artistique détaillée, recherches créatives (idéation) : sémantique, iconographie, typographie, audiovisuel, sonore, etc - une charte graphique pour le projet, avec les maquettes des écrans clé - un prototype "proof of concept" (POC) réalisé en collaboration avec l'équipe technique - des exemples des principaux assets du projet 	<ul style="list-style-type: none"> - Des références surprenantes et pertinentes par rapport à l'intention initiale ont été identifiées. Pour les réunir, les membres de l'équipe créative se sont appuyés sur leur culture et leur veille permanente dans différents domaines (visuel, sonore, audio-visuel, narration, artistique...), ils ont su faire preuve de sérendipité. - Plusieurs pistes de direction artistique sont explorées, et le choix d'une piste définitive est argumenté (notamment concernant la cohérence de la piste choisie avec l'intention initiale).
--	---	--	--

	<p>3.1.2 Etablir des partis pris créatifs précis et actionnables ("direction artistique") du projet numérique interactif, en s'appuyant sur les partis pris créatifs définis lors de la phase de cadrage, et en détaillant dans des documents préparatoires (maquettes des écrans clé, choix de style iconographique, gamme colorée, gamme de typographies utilisées, animatiques...) l'apparence future de la création, pour faire approuver les choix créatifs par les différents acteurs, et aligner tous les intervenants autour d'une vision similaire de ce que sera la création finie.</p>	<p>- une synthèse concernant le déroulement du travail créatif : méthodes employées, organisation, bilan des collaborations éventuelles avec des personnes externes à l'équipe, compétences acquises.</p> <p>Cette évaluation comporte un volet oral (évaluée par un jury de professionnels en exercice), et un volet écrit (évalué par des formateurs).</p> <p>2. Evaluation individuelle Rédaction d'une note de synthèse sur l'acquisition d'une technique, d'une compétence ou d'une méthode, et mise en œuvre dans le cadre de ce projet.</p> <p>Rédaction d'une note réflexive : le candidat doit décrire son rôle et ses apports personnels dans le fonctionnement et la réalisation du projet en équipe.</p> <p>Ces notes sont évaluées par des formateurs</p>	<p>- Les choix de message, de tonalité, de contenus, de formats, de typographie, de colorimétrie, d'iconographie... sont cohérents entre eux et cohérents avec l'intention initiale. Ils sont adaptés au public visé. Cette cohérence est argumentée.</p> <p>- Les modes de représentation les plus adaptés aux spécificités du projet ont été choisis : <i>storyboards</i>, modélisations 3D, animatiques, etc.</p> <p>- Les modes de représentation choisis correspondent aux modes de représentation conventionnels ou s'en écartent de façon justifiée.</p> <p>- Les différentes représentations sont lisibles et explicites.</p> <p>- Les recommandations stylistiques, éditoriales, ergonomiques et techniques sont exhaustives et précises, permettant le lancement d'une production en équipe interne et/ou externe.</p> <p>- Les besoins en accessibilité (utilisation de la création finie par des publics subissant une incapacité permanente ou temporaire) sont pris en compte et justifiés, faisant si nécessaire l'objet de représentations spécifiques permettant de montrer l'expérience vécue par les utilisateurs concernés (lecteurs d'écran, audiodescription, sous-titrage, etc.).</p>
--	--	---	--

	<p>3.1.3 Après avoir identifié les éléments créatifs clé, Réaliser des prototypes "proof of concept" (numériques, physiques, ou les deux), en s'appuyant sur la contribution de son équipe créative et, le cas échéant, en créant les <i>assets</i> sur les parties les plus sensibles, en étroite collaboration avec l'équipe technique, afin de vérifier la bonne articulation entre la direction artistique et sa mise en œuvre technique, et donner à voir l'expérience qui sera vécue par les utilisateurs finaux de la création.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Le prototype permet de montrer une partie de l'expérience fournie aux futurs utilisateurs, démontrant qu'elle correspond à l'intention initiale. La réalisation du prototype a permis d'ajuster la direction artistique à sa mise en œuvre technique en vue de fournir l'expérience la plus proche possible de l'intention initiale. - Le prototype permet de démontrer que l'expérience fournie aux utilisateurs correspondra bien aux attentes établies en phase de cadrage, par exemple : rendu visuel de qualité, réalisation fluide, "sans coutures", impactante... - L'équipe créative s'est concertée avec l'équipe technique pour établir une organisation de travail (workflow), permettant d'identifier les points de friction, expérimenter des solutions et valider les choix.
--	---	--	--

<p>3.2 Formalisation de la documentation créative transversale</p> <p>Ces documents conditionnant le travail de nombreuses équipes, sont réalisés en étroite collaboration, et soumis à la validation, des différentes parties prenantes.</p>	<p><i>Dans un contexte où la direction artistique établie est appliquée à plusieurs créations, plusieurs projets :</i></p> <p>3.2.1 Après consultation des différentes parties prenantes, Superviser la réalisation des documents transversaux (chartes et design systems) du design de l'expérience numérique interactive, en sélectionnant les formats de documents les plus adaptés¹, et en accompagnant les membres de l'équipe chargés de leur réalisations, afin d'assurer la cohérence créative entre plusieurs projets.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les documents ont été réalisés en tenant compte des contraintes des différentes parties prenantes (utilisateurs). - Les modes de représentation les plus adaptés aux spécificités du projet ont été choisis : <i>storyboards</i>, maquettes, modélisations 3D, animatiques, <i>wireframes</i>, <i>wireflows</i>, etc. - Les modes de représentation choisis correspondent aux modes de représentation conventionnels, ou s'en écartent de façon justifiée. - Les différentes représentations sont lisibles et explicites. - Les recommandations stylistiques, éditoriales, ergonomiques et techniques sont exhaustives et précises, permettant le lancement d'une production en équipe interne et/ou externe.
<p>3.3 Supervision du processus de production visuelle</p> <p>Les éléments réalisés à cette étape ("assets") seront intégrés par les développeurs lors de la phase de développement technique.</p>	<p>3.3.1 Coordonner les recours ponctuels en compétences externes (production audio, audio-visuelle, photographique, rédactionnelle, illustration, achat d'art), en sélectionnant les prestataires à mobiliser et en opérant le suivi et l'évaluation de l'avancement et de la qualité de leurs contributions, afin d'alimenter le travail de l'équipe créative et de réaliser les contenus nécessaires à l'expérience.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les processus de production spécifiques (productions audiovisuelles, photographiques, etc.), avec leurs étapes, leurs documents et leurs intervenants propres, sont compris et pris en compte dans l'organisation globale de la création. - La teneur des tâches confiées à des prestataires externes, et les conditions d'exécution, sont communiquées clairement et précisément (dans les documents de

¹ Par exemple : *design principles*, charte graphique, charte éditoriale, charte iconographique, bibliothèque de composants, bibliothèque de patterns...

	<p>3.3.2 Superviser la réalisation des éléments créatifs définitifs (maquettes graphiques et assets (illustrations, motion design, modélisation 3D, animation, design sonore, etc.)), en décidant des affectations, en suivant l'avancement, en résolvant les problèmes qui se présentent aux membres de l'équipe, en évaluant la qualité, en communiquant avec les différents acteurs, afin de donner vie à l'expérience conçue en amont et d'assurer la bonne marche de la production et le respect des objectifs initiaux.</p>		<p>brief ou de contrat).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le droit de la propriété intellectuelle applicable a été pris en compte. - Les <i>assets</i> réalisés sont à la hauteur des attentes exprimées dans l'intention initiale et la direction artistique. - Un suivi de l'avancement de l'équipe a été mis en place, en fonction des méthodes, objectifs et indicateurs définis pendant la phase de cadrage du projet.
<p>3.4 Management de l'équipe créative</p> <p>Sur le long terme, l'expert / lead d'équipe s'assure, de projet en projet, de l'évolution individuelle et collective de l'équipe créative, tant au niveau des compétences que des pratiques.</p>	<p>3.4.1 Faire évoluer les méthodes de travail de l'équipe créative, en identifiant la nécessité d'une évolution, en suggérant les modifications à mettre en place, et en accompagnant l'équipe dans ces changements, afin de résoudre les problèmes techniques et organisationnels qui surgissent au cours des projets et de saisir de nouvelles opportunités d'évolution.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les difficultés rencontrées par l'équipe créative sont connues et prises en compte (notamment : la résistance au changement, les imprévus rencontrés, ou les difficultés résultant des conditions spécifiques d'un projet). - Des nouvelles méthodes de travail et d'échange ont été proposées et mises en place, suite à un besoin exprimé par l'équipe ou les parties prenantes, ou à la volonté d'introduire une méthode émergente. - Des mesures pour faciliter ces transitions et aider l'équipe à s'approprier de nouveaux outils et de nouvelles méthodes sont mises

			<p>en place (accompagnement du changement).</p>
	<p>3.4.2 Animer des réunions et échanges au sein de l'équipe créative, de façon planifiée ou impromptue, en mobilisant des méthodes et techniques de facilitation et de résolution de problèmes, de communication constructive de feedbacks, critiques et retours d'expérience, afin d'améliorer la qualité des productions, et de faire émerger de nouvelles idées.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - La fréquence et la régularité des réunions est adaptée, et les membres de l'équipe y participent avec assiduité - Elles permettent de déboucher sur une prise de décision claire, et leur utilité est perçue par l'équipe - Les retours exprimés et différents points de vue, des membres de l'équipe et des parties prenantes, sont mis à profit pour améliorer la qualité du travail de l'équipe créative, et son organisation.
	<p>3.4.3 Contribuer au développement des compétences individuelles et collectives au sein de l'équipe créative, en identifiant les compétences à cultiver et les moyens de les faire évoluer (expérimentation, mentorat, formation...), afin de favoriser les évolutions professionnelles individuelles et d'améliorer les potentialités du collectif.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les objectifs individuels et collectifs d'acquisition de compétences sont identifiés et formulés. - Parmi les objectifs figurent des compétences émergentes, différenciantes, ainsi que les moyens de les cultiver dans l'équipe. - La communication autour du projet et de l'équipe met en évidence le caractère innovant et différenciant du savoir-faire de l'équipe et de ses membres.

Bloc n° 4 : Supervision du processus de développement technique d'expériences numériques interactives

Après (ou pendant) la phase de conception, **établir l'architecture technique du projet à venir, et conduire le processus de développement technique jusqu'au lancement du projet.** Cette phase clôt la production et le projet, qui peut alors être mis à disposition du public (lancement du produit, mise en ligne, exposition...).

<p>4.1 Identification, sélection, et recommandation de technologies</p> <p>L'argumentaire préparé par l'expert / lead technique permet d'effectuer des choix de technologies pour le projet, que la décision finale appartienne au lead technique lui-même, ou aux dirigeants de l'entreprise.</p>	<p>4.1.1 Evaluer et comparer des technologies émergentes de développement informatique, en analysant leurs contraintes, coûts et avantages respectifs, pour faire des préconisations d'utilisation (par écrit et/ou à l'oral, en fonction des usages de l'organisation), ou pour faire évoluer les compétences techniques de l'organisation, et ainsi nourrir sa force de proposition sur des projets ultérieurs.</p>	<p>Le candidat est évalué en deux temps :</p> <p>1. Evaluation collective</p> <p>Suite à la conception d'un projet de création numérique interactive, l'équipe de candidats doit élaborer et présenter un dossier technique complet.</p> <p>Le dossier doit comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une justification des choix techniques effectués (en comparaison d'autres technologies envisageables), - un prototype "proof of concept" (POC) réalisé en collaboration avec l'équipe créative, - la description de l'architecture technique du projet, illustrée d'extraits du code et de sa documentation, - une synthèse concernant le déroulement du travail technique : méthodes employées, organisation, protocoles et rapports de recettage et tests, compétences acquises. <p>Cette évaluation comporte un volet oral (évaluée par un jury de professionnels)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plusieurs technologies envisageables pour mener à bien le projet ont été identifiées. - La documentation réunie autour des technologies envisagées est fiable, l'argumentaire qui en est tiré est structuré et clair. - Des expérimentations ont été faites, pour vérifier certaines propriétés des technologies évaluées. - Les contraintes, coûts et avantages respectifs des différentes technologies expérimentées sont identifiés et évalués. - Les choix techniques sont cohérents avec les intentions pour le projet, et avec ses conditions (budget, planning, équipe, écosystème existant etc.). - Les choix techniques sont justifiés et argumentés factuellement et leur bien fondé démontré.
	<p>4.1.2 Décider des technologies à mettre en œuvre pour une production numérique interactive à venir ou en cours, en déterminant les plus appropriées au regard des spécificités du projet et des moyens à disposition pour le mener, afin d'optimiser le travail sur la production en question.</p>		

	<p>4.1.3 Après avoir identifié les éléments techniques du projet les moins maîtrisés, Réaliser des prototypes "proof of concept" (numériques et/ou physiques), en s'appuyant sur la contribution de son équipe de développeurs et, le cas échéant, en écrivant le code sur les parties les plus sensibles, en étroite collaboration avec l'équipe créative, pour vérifier et démontrer la faisabilité d'un dispositif.</p>	<p>en exercice), et un volet écrit (évalué par des formateurs).</p> <p>2. Evaluation individuelle Rédaction d'une note de synthèse sur l'acquisition d'une technique, d'une compétence ou d'une méthode, et mise en œuvre dans le cadre de ce projet.</p> <p>Rédaction d'une note réflexive : le candidat doit décrire son rôle et ses apports personnels dans le fonctionnement et la réalisation du projet en équipe.</p> <p>Ces notes sont évaluées par des</p>	<p>- Le prototype permet de démontrer la faisabilité technique du projet. Sa réalisation a permis de résoudre les principaux problèmes techniques.</p> <p>- Le prototype permet de démontrer que l'expérience fournie aux utilisateurs correspondra bien aux attentes établies en phase de cadrage, par exemple : rendu visuel de qualité, réalisation fluide, "sans coutures", impactante...</p> <p>- L'équipe technique s'est concertée avec l'équipe créative pour établir une organisation de travail (<i>workflow</i>), permettant d'identifier les points de friction, expérimenter des solutions et valider les choix.</p>
<p>4.2 Formalisation de la documentation technique</p> <p>Ces documents conditionnant le travail de nombreuses équipes, sont réalisés en étroite collaboration, et soumis à la validation, des différentes parties prenantes.</p>	<p>4.2.1 Spécifier l'architecture technique d'une production numérique interactive à venir, les technologies choisies et les modalités de développement, en utilisant les modes de représentation appropriés (UML par exemple), et les modes de communication conventionnels (documents de spécifications techniques), pour donner la visibilité nécessaire aux différents acteurs, notamment les développeurs de l'équipe amenés à y contribuer.</p>	<p>formateurs.</p>	<p>- Les modes de représentation choisis correspondent aux modes de représentation conventionnels, ou s'en écartent de façon justifiée.</p> <p>- Les documents réalisés, par leur mise en forme (écrite et visuelle), sont lisibles et explicites.</p>

	<p>4.2.2 Organiser la collaboration entre développeurs au sein du projet numérique interactif, en veillant à la documentation du code et des APIs et à la gestion de versions rendant possible les passages de relais entre développeurs, pour permettre une meilleure efficacité du collectif (parallélisation des tâches, maintenance du projet).</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Une discipline de documentation du code est mise en place. - Le style de la documentation est cohérent sur l'ensemble du projet - La documentation réalisée par les membres de l'équipe technique est de nature à faciliter la collaboration technique et les passages de relais.
<p>4.3 Supervision du processus de développement technique</p> <p>Le travail réalisé à cette étape constitue le plus souvent le projet fini, prêt à être testé / recetté (avec les parties prenantes), puis lancé.</p>	<p>4.3.1 Superviser le développement définitif de la création numérique interactive (avec des technologies comme Unity, WebGL, technologies de gestion du son, de l'image, de la 3D...), en décidant des affectations, en suivant l'avancement, en résolvant les problèmes qui se présentent aux membres de l'équipe et en évaluant la qualité des productions, afin de concrétiser l'expérience conçue en amont et d'assurer la bonne marche de la production et le respect des objectifs initiaux.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - La réalisation technique du projet montre une grande maîtrise des technologies utilisées (par exemple, Unity, WebGL, technologies de gestion du son, de l'image, de la 3D, circuits électroniques, capteurs, etc.) et une pleine utilisation de leur potentiel pour le contexte du projet. - Un suivi de l'avancement de l'équipe a été mis en place, en fonction des méthodes, objectifs et indicateurs définis pendant la phase de cadrage du projet.
	<p>4.3.2 Organiser les vérifications régulières de la qualité du développement produit par l'équipe, en définissant les protocoles et la planification de tests fonctionnels et d'intégration, de <i>code reviews</i> et de recettage, en collaboration avec les parties prenantes (notamment chef de projet et commanditaire), pour permettre un suivi réel de l'avancement du projet et l'anticipation d'éventuels retards de production.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Un protocole clair de test a été établi - Des étapes de vérification (test, recette) de la performance et de la fiabilité (dont les exigences définies en phase de cadrage) ont été réalisées. - Les performances pour des utilisateurs subissant une incapacité permanente ou temporaire (lecteurs d'écran, audiodescription, sous-titrage, etc.) sont également testées.

<p>4.4 Management de l'équipe technique</p> <p>Sur le long terme, l'expert / lead technique s'assure, de projet en projet, de l'évolution individuelle et collective de l'équipe technique, tant au niveau des compétences que des pratiques.</p>	<p>4.4.1 Faire évoluer les méthodes de travail de l'équipe technique, en identifiant la nécessité d'une évolution, en suggérant les modifications à mettre en place, et en accompagnant l'équipe dans ces changements, afin de résoudre les problèmes techniques et organisationnels qui surgissent au cours des projets et de saisir de nouvelles opportunités d'évolution.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les difficultés rencontrées par l'équipe technique sont connues et prises en compte (notamment : la résistance au changement, les imprévus rencontrés, ou les difficultés résultant des conditions spécifiques d'un projet). - Des nouvelles méthodes de travail et d'échange ont été proposées et mises en place, suite à un besoin exprimé par l'équipe ou les parties prenantes, ou à la volonté d'introduire une méthode émergente. - Des mesures pour faciliter ces transitions et aider l'équipe à s'approprier de nouveaux outils et de nouvelles méthodes sont mises en place (accompagnement du changement).
	<p>4.4.2 Animer des réunions et échanges au sein de l'équipe technique, de façon planifiée ou impromptue, en mobilisant des méthodes et techniques de facilitation et de résolution de problèmes, de communication constructive de feedbacks, critiques et retours d'expérience, afin d'améliorer la qualité des productions, et de faire émerger de nouvelles idées.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - La fréquence et la régularité des réunions est adaptée, et les membres de l'équipe y participent avec assiduité - Elles permettent de déboucher sur une prise de décision claire, et leur utilité est perçue par l'équipe - Les retours exprimés et différents points de vue, des membres de l'équipe et des parties prenantes, sont mis à profit pour améliorer la qualité du travail de l'équipe technique, et son organisation.

	<p>4.4.3 Contribuer au développement des compétences individuelles et collectives au sein de l'équipe technique, en identifiant les compétences à cultiver et les moyens de les faire évoluer (expérimentation, mentorat, formation...), afin de favoriser les évolutions professionnelles individuelles et d'améliorer les potentialités du collectif.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les objectifs individuels et collectifs d'acquisition de compétences sont identifiés et formulés. - Parmi les objectifs figurent des compétences émergentes, différenciantes, ainsi que les moyens de les cultiver dans l'équipe. - La communication autour du projet et de l'équipe met en évidence le caractère innovant et différenciant du savoir-faire de l'équipe et de ses membres.
--	--	--