

## 5 – REFERENTIELS

### « CHEF DE PROJET INNOVATION PAR LE DESIGN »

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. »

| RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS<br><i>Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>   | RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES<br><i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>   | REFERENTIEL D'ÉVALUATION<br><i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>  |  |
|--|--|---|--|
|  |  | MODALITÉS D'ÉVALUATION  | CRITÈRES D'ÉVALUATION  |
| <p><b>Bloc 1 – Conduire la phase d'inspiration d'un projet de solution innovante</b></p> <p><b>A1. Analyse des besoins des parties prenantes du projet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyse de la demande du commanditaire</li> <li>- Questionnement du problème par différentes méthodologies : QQQOCP, double diamant)</li> <li>- Analyse du positionnement et de l'environnement stratégique par des outils : SWOT, PESTEL, Benchmark...)</li> <li>- Veille technologique, environnement</li> <li>- Identification des parties prenantes dans une cartographie</li> </ul> | <p>C1. Analyser la demande du commanditaire, en s'appuyant sur des méthodologies de questionnement appropriées, en identifiant par des outils le positionnement stratégique et l'environnement, en mobilisant une veille transverse et en réalisant une cartographie des parties prenantes, afin de définir le périmètre du projet et d'en comprendre les enjeux et les acteurs.</p> | <p><b>E1. Mise en situation professionnelle</b><br/><i>(Evaluation des compétences C1 à C4)</i></p> <p>Les candidats répondent à une demande d'un commanditaire en conduisant la phase d'inspiration d'un projet de solution innovante.</p> <p>Cette présentation s'effectue à l'oral en anglais et en français devant le commanditaire réel.</p> <p><b>A l'appui de leur présentation, les candidats écrivent un rapport en anglais dans lequel ils présentent un rapport présentant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'équipe projet, les commanditaires et la démarche du projet par le</li> </ul> | <p>C1.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plusieurs méthodes d'analyse (QQQQOCP, SWOT, PESTEL, Benchmark, veille informationnelle, actualité, travaux de recherche...) sont utilisées et justifiées</li> <li>- Formalisation de la veille outil (Notion, Miro)</li> <li>- La veille est synthétisée, mobilise des sources diverses concernant la problématique initiale</li> <li>- L'ensemble des parties prenantes est identifié et cartographié sur des matrices</li> <li>- Le périmètre du projet et les enjeux sont synthétisés (1 page max) et vulgarisé</li> </ul> |

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réalisation d'enquêtes terrain : entretiens et ethnographies</li> <li>- Identification des profils et besoins utilisateurs en rapport avec le projet ou la situation des utilisateurs (âge, handicap, maladie, etc.)</li> <li>- Collecte de données auprès des utilisateurs</li> <li>- Identification et hiérarchisation des comportements utilisateurs</li> </ul> | <p>C2. Collecter et analyser les besoins utilisateurs repérés lors de l'analyse du projet, en menant une démarche de recherche ethnographique (par observations classique, immersive, participative ; vidéo participative ; entretiens semi-directif, libre ; focus-groupe...) et en s'appuyant sur divers outils de recherche terrain, afin de synthétiser et prioriser les besoins et comportements utilisateurs tout en adaptant les données collectées en fonction des situations (âge, handicap, maladie, etc.).</p> | <p>Design (acculturation) ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La démarche de veille, environnement du marché, benchmark ;</li> <li>- La recherche ethnographique, acteurs rencontrés, citations, verbatims, analyse, apprentissage et outils de recherche terrain ;</li> <li>- Les impératifs de design, traduction des apprentissages terrain pour orienter la conception ;</li> </ul> <p>Et justifie la reformulation de la demande du commanditaire.</p> <p>Enfin, les candidats présentent leur proposition de réponse à la demande au commanditaire, à l'oral en français à l'aide d'un support, type PowerPoint, en anglais. La présentation doit être adaptée au public, par la vulgarisation des termes techniques et être captivante grâce au storytelling.</p> <p><b>Conditions pratiques de réalisation :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les travaux sont réalisés en groupe. La répartition des tâches est annoncée et permet l'évaluation individuelle.</li> </ul> | <p>C2.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'ensemble des utilisateurs rencontrés sont présentés (photos, nom, profil (âge, situation de handicap, maladie, etc.))</li> <li>- L'ensemble des apprentissages sont présentés par des verbatims<sup>1</sup></li> <li>- La méthode est décrite et l'observation participative ou immersive a été utilisée</li> <li>- L'ensemble des entretiens sont synthétisés</li> <li>- Le choix des personnes interviewées est justifié</li> <li>- Les entretiens sont ajustés selon les informations manquantes (profils de personnes interviewées et questions non résolues posées)</li> <li>- Respect de la didactique visuelle</li> <li>- Utilisation de « white horse » sur le terrain (artefact/prototype correspondant aux solutions évidentes qui émergent pour aller plus loin que l'évidence)</li> <li>- Réalisation d'une vidéo participative <ul style="list-style-type: none"> <li>o Accompagnement des communautés sourcées à l'utilisation de la caméra</li> </ul> </li> <li>- Le résultat respecte l'objectif défini</li> </ul> |
| <p><b>A2. Reformulation de la problématique d'un projet de solution innovante</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Synthèse des recherches</li> </ul>   | <p>C3. Formaliser l'essence de la recherche ethnographique, en constituant un storytelling qui confronte la problématique du commanditaire et les</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'étude fait l'objet d'une présentation écrite (format PowerPoint ou équivalent), et les</li> </ul>   | <p>C3.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La synthèse de la recherche ethnographique est visuelle (schéma, image, graphique, utilisation de l'espace et modélisation)</li> </ul>   |

<sup>1</sup> Verbatims : compte rendu écrit fournissant le mot à mot d'une déclaration, d'un débat oral.

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| <p>ethnographique</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboration d'un brief en storytelling</li> <li>- Définition d'un « angle d'attaque »</li> </ul>   | <p>résultats de l'enquête terrain, afin d'être en mesure de redéfinir le défi initial.</p>  | <p>travaux sont présentés oralement au commanditaire.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le storytelling confronte la problématique du commanditaire et les résultats de l'enquête terrain : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Réorganisation de la chronologie de la méthode en phase avec le résultat</li> <li>o Contextualisation, mise en exergue des problèmes par impact croissant</li> <li>o Démonstration du problème central</li> <li>o Conversion du constat en défi</li> </ul> </li> </ul>                                     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation basée sur le storytelling</li> <li>- Restitution de la phase d'idéation au commanditaire</li> <li>- Engagement des commanditaires dans un projet centré utilisateur</li> </ul>              | <p>C4. Transmettre les apprentissages de la phase d'inspiration au commanditaire, en s'appuyant sur une restitution écrite et orale rappelant les éléments de contexte, le travail effectué, les résultats et leur inscription dans la redéfinition de la problématique, afin d'engager les commanditaires dans un projet centré utilisateur.</p> |  | <p>C4.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La transmission des apprentissages se fait par la création d'un récit suivant la démarche du projet</li> <li>- La transmission permet la compréhension et l'acculturation à la méthode</li> <li>- La problématique est redéfinie en défi</li> <li>- Le récit rappelle le contexte, le travail effectué, le résultat en vulgarisant et traduisant les éléments</li> <li>- La présentation respecte les règles de base du graphisme</li> </ul> |
| <p><b>Bloc 2 : Conduire la phase d'itération d'un projet d'innovation</b></p> <p><b>A3. Conception et tests de prototypes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Méthodes de créativité</li> <li>- Sessions de brainstorming</li> </ul> | <p>C5. Générer un grand nombre d'idées en employant diverses méthodes de créativité et de brainstorming afin de répondre aux besoins sourcés des parties prenantes du projet.</p>   | <p><b><u>E2. Mise en situation professionnelle</u></b><br/><i>(Evaluation des compétences C5 à C8)</i></p> <p>Les candidats répondent à une demande d'un commanditaire en conduisant la phase d'itération d'un projet de solution innovante.</p> <p>Cette présentation s'effectue à l'oral en anglais et en français devant le commanditaire réel.</p> | <p>C5.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plusieurs méthodes de créativité sont utilisées : inspiration, contrainte, brainstorming, comparaison...</li> <li>- La création idées tend à être croissante</li> <li>- La censure est évitée, toutes les idées sont évoquées</li> <li>- Le problème est cerné et défini</li> <li>- Par phase de créativité le problème d'origine est formulé sous forme de défi</li> </ul>  |

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
|  |  | <b>A l'appui de leur présentation, les candidats écrivent un rapport en anglais dans lequel ils présentent un rapport. Celui-ci intègre :</b>  |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tangibilisation, formalisation et prototypage des idées</li> <li>- Réalisation d'un prototype fonctionnel en limitant les ressources mobilisées (temps, argent...)</li> </ul>   | C6. Concrétiser les idées en développant divers types de prototypes de basse résolution, (la désirabilité, la fonctionnalité, usage) en s'appropriant les ressources existantes, afin de confronter les idées aux utilisateurs de manière efficiente, en utilisant le minimum de ressources.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- La synthèse de la phase de créativité (source des idées, idées innovantes, méthodes de créativités utilisées)</li> <li>- L'analyse de la concurrence, veille et benchmark sur les solutions existantes</li> <li>- La présentation des prototypes (écrit, dessin, schéma, photos, vidéo,...)</li> <li>- La description des protocoles de tests et des testeurs (terrain choisi et justification)</li> <li>- Le résultat des tests, verbatims des utilisateurs, apprentissages,</li> <li>- La justification des pistes retenues itérées ou abandonnées</li> </ul> | <p>C6.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque prototype construit répond à une question identifiée (destinée aux utilisateurs/testeurs)</li> <li>- Peu de moyens et de matériel sont alloués à la création des prototypes</li> <li>- Les prototypes sont adaptés aux utilisateurs/testeurs cibles (compréhension, manutention)</li> </ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Création d'un protocole de test</li> <li>- Test des prototypes en situation</li> <li>- Entretien à partir d'un prototype</li> <li>- Prise en compte des besoins utilisateurs (comportements, âge, handicaps, maladies, etc.)</li> </ul> | C7. Réaliser des tests des différents prototypes auprès des différentes parties prenantes en élaborant et respectant des protocoles de tests garantissant la qualité et la comparabilité des retours et en tenant compte des besoins utilisateurs (comportements, âge, handicaps, maladies, etc.) afin de pouvoir faire évoluer les prototypes en conséquence. | <p><b>Conditions pratiques de réalisation :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les travaux sont réalisés en groupe. La répartition des tâches est annoncée et permet l'évaluation individuelle.</li> <li>- L'étude fait l'objet d'une présentation écrite (format PowerPoint ou équivalent), et les travaux sont présentés oralement au commanditaire.</li> </ul>  | <p>C7.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plusieurs tests par prototypes sont effectués (environ 25 tests)</li> <li>- Les tests prennent en compte les situations des utilisateurs (exemple : situation de handicap, mobilité réduite, accessibilité numérique, comportements ou maladies)</li> <li>- Les protocoles de tests visent à affirmer ou infirmer une hypothèse</li> <li>- Les protocoles permettent d'obtenir des résultats/données comparables, données</li> <li>- Les tests respectent les protocoles définis</li> <li>- Les apprentissages synthétisés identifient les modifications, voire l'abandon prototypes</li> </ul> |
| <p><b>A4 : Itération des prototypes et convergence sur la phase</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recueil et analyse des</li> </ul>   | C8. Créer des prototypes de haute résolution en itérant des créations de prototypes selon les retours des tests auprès des parties prenantes, afin de  |  | <p>C8.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Des prototypes de haute résolution sont présentés</li> </ul>  |

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>retours de tests</li> <li>- Choix entre les prototypes</li> <li>- Itération des prototypes sélectionnés</li> <li>- Progression dans la définition des options de solutions</li> <li>-</li> </ul>             | <p>pouvoir proposer plusieurs options à soumettre au commanditaire.</p>   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Fonctionnels, mobilisant des ressources (temps, moyens et matériaux)</li> <li>- Le choix du prototype est justifié par les résultats des tests</li> <li>- Environ 10 options sont retenues pour la présentation aux commanditaires (plus de 25 prototypes auront été testés en amont) et sont justifiées</li> </ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>– Prototypage d'expérience</li> <li>– Bilan sur les apprentissages de la phase de test</li> <li>– Ateliers de convergence avec les parties-prenantes</li> <li>– Sélection d'une option pertinente</li> </ul> | <p>C9. Transmettre les apprentissages de la phase d'itération aux parties prenantes, en organisant un atelier de convergence et en présentant les différentes options de prototypes, afin de choisir une proposition de solution innovante à finaliser.</p> | <p><b><u>E3. Mise en situation professionnelle</u></b><br/><i>(Evaluation de la compétence C9)</i></p> <p>Les candidats organisent un événement autour de la présentation d'un projet de solution innovante intégrant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une exposition de prototypes</li> <li>- Un atelier de test et de convergence avec l'équipe projet, le commanditaire et les parties prenantes.</li> </ul> <p><b>Conditions pratiques de réalisation :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les travaux sont réalisés en groupe. La répartition des tâches est annoncée et permet l'évaluation individuelle.</li> <li>- L'étude fait l'objet d'une restitution orale, et de l'évaluation des supports de présentation mobilisés (vidéos, posters...)</li> </ul> | <p>C9.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le vocabulaire professionnel spécifique au design thinking (mock up, dark horse,...) est utilisé</li> <li>- Les propositions d'animation facilitent la transmission des apprentissages et du travail réalisé jusqu'à maintenant aux collaborateurs de l'entreprise sponsor qui n'ont pas tous suivi le projet. Ainsi, les éléments présentés sont : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Problématisés (reprise et mise en perspective de la question initiale)</li> <li>○ Exhaustif (étude, idée, prototypage...)</li> </ul> </li> <li>- Des supports visuels pédagogiques sont proposés (vidéos, posters). Ils intègrent : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La présentation des prototypes</li> <li>○ Une réflexion sur la récolte des retours.</li> </ul> </li> </ul> |

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| <p><b>Bloc 3 : Implémenter une solution innovante dans une organisation</b></p> <p><b>A5. Évaluation de l'implémentabilité du projet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Élaboration d'une preuve de concept (POC), prototype final</li> <li>- Création d'un pilote</li> <li>- Définition des prérequis techniques au lancement et à la diffusion du projet</li> <li>- Prise en compte de la réglementation</li> </ul> | <p>C10. Vérifier la faisabilité technique et technologique d'un projet innovant, en créant le prototype final (POC) grâce à l'adaptation des prototypes de haute résolution, d'après les retours des utilisateurs, et en adaptant la démarche d'évolution du prototype (fusion, synthèse...) au contexte du projet (réglementation en vigueur par exemple), afin de garantir l'implémentation du projet.</p> | <p><b>E4. Mise en situation professionnelle</b><br/>(Evaluations des compétences C10 à C13)</p> <p>Les candidats répondent à une demande d'un commanditaire en conduisant la phase d'implémentation d'une solution innovante.</p> <p>Cette présentation s'effectue devant le commanditaire réel et des parties prenantes (futurs utilisateurs par exemples, collaborateurs dont le métier sera impacté, etc.).</p>   | <p>C10.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Des preuves de faisabilité technique et technologique sont présentés (benchmarks, expériences, développements ou adaptations de l'existant)</li> <li>- La prise en compte des retours des utilisateurs dans les cahiers des charges des différents prototypes servant à l'étude de leurs faisabilités est démontrée</li> <li>- La démonstration de la faisabilité du projet prend en compte le retour et l'activité même du commanditaire.</li> <li>- L'identification des normes et règlements à respecter est exhaustive</li> <li>- Le prototype respecte la réglementation en vigueur</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluation des ressources financières et de création de valeur</li> <li>- Etude d'impacts sur les parties prenantes (utilisateurs, entreprises,...)</li> <li>- Justification de la viabilité économique du projet</li> </ul>   | <p>C11. Élaborer un modèle économique en définissant les leviers financiers et de création de valeur ajoutée, en étudiant les impacts et les externalités sur les parties prenantes afin de démontrer la viabilité économique et l'intérêt de marchandisation de la solution innovante.</p>  | <p><b>A l'appui de leur présentation, les candidats écrivent un mémoire professionnel en anglais.</b></p> <p><b>Conditions pratiques de réalisation :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les travaux sont réalisés en groupe. La répartition des tâches est annoncée et permet l'évaluation individuelle.</li> <li>- L'étude fait l'objet d'une restitution orale, et de l'évaluation des supports de présentation mobilisés (vidéos, posters...)</li> </ul> | <p>C11.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La viabilité économique du projet est justifiée par l'élaboration d'un modèle économique présentant des indicateurs clefs (prix, modèle choisi, distributeur, valeurs créés)</li> <li>- Les externalités de la marchandisation de la solution sur les utilisateurs et le commanditaire sont présentés et prises en compte</li> <li>- L'intérêt de la marchandisation de la solution pour le commanditaire est justifié</li> </ul>   |
| <p><b>A6. Transmission du projet innovant</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Transmission de l'évidence</li> </ul>  | <p>C12. Consolider l'ensemble des données relatives au projet à la démarche (méthode et les parties prenantes impliqués) en développant un récit construit, argumenté, illustré et storyté</p>   |  | <p>C12.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'ensemble des données relatives au projet ont été prises en compte dans l'élaboration du storytelling (fil conducteur),</li> </ul>   |

|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diffusion du projet par le storytelling</li> <li>- Présentation des résultats</li> <li>- Story-board, création d'un film, images de synthèses, dessin</li> </ul>   | <p>sur la désirabilité, la faisabilité, la viabilité et l'impact de la solution proposée afin d'engager les décideurs de l'entreprise commanditaire à poursuivre le projet, les employés à le porter et les clients et utilisateurs à se l'approprier.</p>  |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le storytelling choisi respecte les résultats mis en lumière sur le terrain,</li> <li>- Le storytelling présente les informations nécessaires aux décideurs (désirabilité, faisabilité, viabilité)</li> <li>- Le storytelling présente les informations nécessaires à engager les autres partis-prenantes (histoires, terrains, apprentissages, étapes clefs),</li> <li>- Le récit présenté est illustré,</li> <li>- Le récit est construit logique et amène l'évidence à l'auditoire.</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adaptation face à différents publics (grand public, expert...)</li> <li>- Mise en situation du prototype de la solution innovante</li> <li>- Vidéo « user journey » parcours utilisateur de la solution innovante</li> </ul> | <p>C13. Mettre son public en situation d'usage de la solution innovante, en incarnant le projet sur scène, en organisant les moyens d'immersion (stand, exposition, réalisation de vidéo « user journey »), en s'appuyant sur le prototype de la solution innovante et en s'adaptant aux différents publics afin de transmettre le projet et d'assurer l'adhésion du public visé.</p> |   | <p>C13.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La présentation du projet fait vivre l'expérience d'utilisation de la solution innovante,</li> <li>- L'espace est présenté en haute résolution (professionnel, mettant en situation quasi-réelle),</li> <li>- La présentation de la solution finie et son argumentaire sont complets (problématique, partis pris...)</li> <li>- L'animation du stand contribue à rendre la démarche innovante vivante</li> </ul>  |
| <p><b>Bloc 4. Piloter la collaboration de projets d'innovation par le design</b></p> <p><b>A1. Co-construction avec les parties prenantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organisation de points réguliers</li> <li>- Management d'équipe</li> </ul> | <p>C14. Manager une équipe pluridisciplinaire et multiculturelle, en implémentant les outils et méthodes de l'intelligence collective, en organisant des points réguliers, en répartissant les activités aux différents membres, en s'adaptant à la diversité des profils (handicap, culture,...) en adoptant un lexique commun, afin d'assurer un bon déroulé du projet.</p>         | <p><b><u>E5. Note de synthèse avec soutenance</u></b><br/> <i>(Evaluations des compétences C14 à C15)</i></p> <p>Les candidats ont été amenés à conduire un projet de création de solution innovante afin de répondre au besoin d'un commanditaire.</p> | <p>C14.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le mode de management d'équipe décrit témoigne de la mise en place de bonnes pratiques : <ul style="list-style-type: none"> <li>o De premières réunions de cadrage ont été réalisées avec les différentes partis-prenantes du projet afin de constituer des espaces</li> </ul> </li> </ul>  |

|  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <p>pluridisciplinaire et multiculturel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entretien de l'intelligence collective</li> <li>- Prise de décision</li> <li>- Répartition des tâches sur les différents profils collaborateurs projet</li> <li>- Priorisation des actions des membres de l'équipe en fonction des attendus à différents termes</li> <li>- Adoption d'un lexique commun</li> </ul> |   | <p>S'appuyant sur cette expérience, il est attendu du candidat de présenter une note de synthèse, sous le format d'un journal de bord. Au sein de ce document, le candidat décrit la collaboration avec les parties prenantes du projet. Il lui est également demandé de présenter une difficulté managériale rencontrée, et de proposer un mode de résolution de cette dernière.</p> <p>Cette note de synthèse fera l'objet d'une soutenance orale individuelle afin de s'assurer que les éléments indiqués sont réels et permettre au candidat de développer son retour d'expérience.</p> <p><b>Conditions pratiques de réalisation :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Production individuelle,</li> <li>- Rapport écrit,</li> <li>- Intégration de comptes-rendus de réunion afin de faciliter l'évaluation,</li> <li>- Soutenance orale individuelle sans support.</li> </ul> <p><b><u>E6. Jeu de rôle</u></b><br/>(Evaluations des compétences C14 à C15)</p> | <p>d'échanges et de travail répondants aux besoins de l'équipe et garantissant une bonne communication et une clarté du travail commun,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Des réunions à fréquences régulières au sein de l'équipe ont été organisées,</li> <li>o L'information a été partagée entre l'ensemble des collaborateurs de l'équipe</li> <li>o La bonne compréhension des informations partagées par l'ensemble des acteurs auxquels ces informations sont partagées a été vérifiée</li> <li>o L'ensemble des profils de l'équipe est présenté, ainsi que les réponses de l'équipe pour s'y adapter (en particulier, situation de handicap)</li> <li>o Le candidat a réalisé une quantité de tâches correspondant au temps accordé au projet par son université.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La difficulté managériale est présentée et mise en perspective (causes, impacts pour le projet)</li> <li>- La solution proposée tient compte des situations individuelles et des priorités du projet</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Animation et entretien d'une instance de partage de l'information</li> <li>- Garantie de de la compréhension de tous</li> </ul>   | <p>C15. Organiser la collaboration avec des commanditaires en garantissant des échanges réguliers, en conjuguant les intérêts, en accompagnant les commanditaires dans la conduite du</p> | <p>Une problématique d'innovation par le design (évolution de produit ou de service, difficultés dans le parcours utilisateur...) est présentée au candidat.</p>   | <p>C15.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le mode de gestion de projet décrit témoigne de la mise en place de bonnes pratiques : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Des points réguliers ont été</li> </ul> </li> </ul>   |



|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <p>les acteurs du projet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acculturation du commanditaire à la démarche d'innovation par le design en respectant les étapes projet</li> </ul>   | <p>projet, en vulgarisant le vocabulaire technique afin de maintenir une compréhension partagée et d'assurer les objectifs communs tout au long du projet.</p>  | <p>Individuellement, il joue le rôle de chef de projet en organisant la collaboration des acteurs du projet en réponse à la problématique ainsi qu'en manageant l'équipe autour d'une première séance de travail. D'autres candidats et un évaluateur jouent le rôle des participants à ce temps de travail, l'évaluateur jouera le donneur d'ordre (commanditaire ou donneur de projet) et les autres candidats joueront l'équipe du candidat évalué.</p> <p><b>Conditions pratiques de réalisation :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mise en situation et évaluation individuelle.</li> <li>- Evaluation orale.</li> </ul> | <p>organisés avec le commanditaire</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Le jargon technique et du design a été vulgarisé afin que le commanditaire puisse comprendre l'ensemble de la démarche, la méthode, les actions menées</li> <li>○ Des choix déterminants pour le projet ont été effectués au regard des retours émanant du commanditaire.</li> </ul>  |
| <p><b>A2. Conception de temps de travail collaboratifs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordination de temps de travail collaboratifs avec les partenaires</li> <li>- Identification des parties-prenantes pertinentes</li> <li>- Cadrage (objectif, méthode, livrables) du temps de travail</li> </ul> | <p>C16. Élaborer des temps de travail collaboratifs, en faisant appel aux parties prenantes pertinentes, en s'inspirant des méthodes et outils de conception innovante, en définissant un déroulé, des objectifs, des méthodes (exercice, temps....) et des livrables (contenu : fiche projet, synthèse écrite, réalisation visuelle, présentation orale), afin de répondre à un objectif défini par l'équipe projet ou le commanditaire.</p> | <p><b>E7. Jeu de rôle</b><br/>(Evaluations des compétences C16 à C17)</p> <p>Une problématique d'innovation par le design (évolution de produit ou de service, difficultés dans le parcours utilisateur...) est présentée au candidat.</p> <p>En binôme, il joue le rôle de facilitateur en animant un temps de travail collaboratif autour de cette problématique. D'autres candidats et</p>   | <p>C16.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le candidat définit et invite les parties prenantes pertinentes à l'élaboration du temps de travail collaboratif,</li> <li>- L'objectif est défini entre l'ensemble des participants,</li> <li>- Les méthodes et livrables sont adaptés à l'objectif défini (choix des outils et des supports finaux),</li> <li>- Le temps de travail collaboratif est organisé, les invitations envoyées aux participants et l'information nécessaire est diffusée en amont.</li> </ul> |

|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organisation de session de travail et de réflexion</li> <li>- Animation dynamique de temps de co-conception</li> <li>- Adaptation au temps de travail en hybride et distanciel</li> </ul> | <p>C17. Approfondir la réflexion, en animant une session, en présentant les objectifs, les méthodes et les livrables, en adoptant une posture de facilitateur<sup>2</sup> en stimulant la créativité, en facilitant les échanges, en ajustant le déroulé selon l'avancé et le cadre (hybride, distanciel, ...) de la session, afin d'encourager la collaboration et garantir l'avancée du projet.</p> | <p>un évaluateur jouent le rôle des participants à ce temps de travail, et tirent au sort un rôle particulier (par exemple, participant bavard).</p> <p><b>Conditions pratiques de réalisation :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mise en situation en binôme, évaluation individuelle.</li> <li>- Evaluation orale.</li> </ul> | <p>C17.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le candidat accueille les participants en leur expliquant le cadre du temps de travail collaboratif,</li> <li>- Les méthodes et livrables sont expliqués au début du temps de travail collaboratif,</li> <li>- Le candidat recentre la réflexion sur l'objectif défini</li> <li>- La posture du facilitateur est respectée et professionnelle : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Le facilitateur est attentif à l'intégralité des échanges verbaux et non-verbaux des participants,</li> <li>o Le facilitateur ne prend pas de décision de fond dans l'atelier (neutralité) et son rôle est de faire respecter la forme et le déroulé de l'atelier en facilitant les échanges et l'appropriation de l'atelier par les participants,</li> </ul> </li> <li>- Les règles sont correctement rappelées avant la créativité,</li> <li>- Le candidat facilite les échanges, répartit la parole, rebondit sur les propos tenus,</li> <li>- Le déroulé est correctement adapté en fonction du timing et de l'avancé du temps de travail collaboratif,</li> <li>- Le déroulé correspond au cadre défini (hybride, distanciel),</li> <li>- Une conclusion est apportée aux</li> </ul> |
|--|---|---|---|

<sup>2</sup> En référence à l'activité du facilitateur : personne possédant des compétences en communication, en gestion de groupe, en résolution de problèmes et en leadership. Il travaille avec les membres d'un groupe pour les aider à travailler ensemble de manière productive et à atteindre leurs objectifs communs.

|  |  |  |                                |
|--|--|--|--------------------------------|
|  |  |  | participants en fin d'atelier. |
|--|--|--|--------------------------------|

## Épreuve finale :

Outre les épreuves de blocs, le candidat doit rédiger un rapport final synthétisant l'ensemble d'un projet de solution innovante. Ce rapport est rédigé de façon à synthétiser l'ensemble du travail nécessaire (les dessins techniques des prototypes, la synthèse des grands enseignements de la recherche ethnographique, les principes de design, le volet d'implémentation, etc.) avec comme objectif de communiquer au commanditaire un bilan lui permettant de poursuivre et/ou de mettre en production le produit, service ou bâtiment pilote présenter à la fin du projet.

A l'appui de ce rapport, le candidat réalise également une présentation orale du projet avec :

- La présentation du parcours utilisateur, un pitch en 3 minutes dans l'esprit d'une levée de fond
- La synthèse en 10 minutes du problème rencontré et de la solution innovante proposée
- Un espace de test offrant une expérience (type démo) de la solution innovante présentée