

Bloc 1 : Définir la stratégie créative d'un projet en création digitale

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
		<p>Type d'évaluation : Mise en situation professionnelle réelle ou fictive.</p> <p>Attendus du candidat : À partir d'une demande de projet en création digitale réelle ou fictive, le candidat propose une stratégie créative du projet en tenant compte de la veille réalisée, des besoins du client et des objectifs du projet, et de la faisabilité du projet.</p> <p>Livrable attendu : Le candidat remet au jury un dossier écrit comprenant :</p>	
<p>B1. A1. Réalisation d'une veille en lien avec la nature du projet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veille artistique • Veille technologique • Veille en écodesign • Veille sociologique • Veille règlementaire (accessibilité, éthique, inclusion...) 	<p>B1.A1.C1. Mettre en place un système de veille artistique, sociologique, technologique, et règlementaire, en participant à des salons/expositions, en faisant appel à son réseau professionnel, en effectuant des recherches bibliographiques, en s'abonnant sur des sites spécialisés aux newsletters, en s'informant des dernières études sociologiques, démographiques...etc, en utilisant des outils dédiés (ex : google Alerts, google trends, feedly, talkwalker, Mention, linkedIn..) , afin d' identifier les tendances et leurs évolutions</p>	<p>Un rapport de veille comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie utilisée - Les différents domaines étudiés (artistique, sociologique, technologique et écoresponsable règlementaire) - La sélection des sources - Les résultats /éléments recueillis 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La méthodologie de veille (méthodes, fréquence, outils) est expliquée et justifiée ✓ Pour chaque domaine étudié : <ul style="list-style-type: none"> - La sélection des sources d'informations est expliquée et justifiée au regard de la nature du projet. - Les sources de veille sont identifiées et référencées. - Les pratiques, les réglementations, les tendances et évolutions, les nouvelles technologies sont identifiées à l'échelle internationale.

<ul style="list-style-type: none"> • Tri, analyse et intégration des informations 	<p>B1.A1.C2. Analyser les éléments de veille recueillis, en identifiant les éléments applicables au projet, en investiguant sur les pratiques passées et en évaluant les pratiques futures et éventuelles opportunités, afin d'identifier des leviers stratégiques de création et d'innovation.</p>	<p>La présentation d'un levier stratégique de création et d'innovation sélectionné à partir de la veille</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le levier stratégique de création et d'innovation est issu de la veille. ✓ Le candidat justifie son choix de levier au regard du projet à mener
<p>B1.A2. Identification du besoin client et des objectifs du projet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recueil des besoins et attentes du client • Analyse des besoins 	<p>B1.A2.C1. Recueillir les besoins et attentes explicites et implicites du client, en réalisant des entretiens avec le client, en identifiant les cibles/utilisateurs, en analysant des études et/ou sondages réalisés sur les cibles, en collectant les données du client (ex : taux de fréquentation du site, taux de rebonds, nombre d'utilisateurs du jeu, satisfaction des utilisateurs, temps passé ...), afin de formaliser précisément la demande.</p>	<p>Une note d'expression du besoin</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le candidat décrit les moyens qui lui ont permis de recueillir et de préciser la demande du client. ✓ L'expression du besoin est formalisée par la rédaction d'une note contenant les éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"> - Le contexte de la demande est précisé (faits principaux, ADN de l'entreprise cliente, identité de la marque, positionnement actuel de la marque, but du projet, identification des parties prenantes, des cibles, budget alloué). - Les besoins et les attentes du client sont détaillés et font apparaître les résultats attendus, les délais attendus de livraison du projet, l'enveloppe budgétaires alloué pour le projet - Les besoins des cibles/publics visés par le client sont détaillés et font apparaître leurs attentes, leurs préférences, goûts et habitudes - Les besoins en contenus sont listés - Les besoins en fonctionnalités sont listés et hiérarchisés par ordre d'importance pour le client. - La totalité des sources à disposition (média) est listée.

<ul style="list-style-type: none"> Réalisation d'études de marché Identification des opportunités, forces, contraintes et menace du projet Définition des objectifs stratégiques du projet 	<p>B1.A2.C2. Réaliser des études de marché, en étudiant la concurrence, en analysant les données du marché, en effectuant des enquêtes, en identifiant les atouts de marque du client, les éléments clés différenciants, afin de définir le bon positionnement du projet sur le marché.</p> <p>B1.A2.C3. Identifier les opportunités, forces, faiblesses et menaces du projet, à l'aide d'une matrice de type SWOT et à partir des éléments de veille recueillis, des études de marchés réalisés, de l'expression du besoin, en recherchant des financements éventuels par des institutions publiques ou privées, afin de définir des objectifs stratégiques différenciants auxquels le projet devra répondre.</p>	<p>Un bilan de l'étude de marché réalisée</p> <p>Une analyse (type SWOT) des opportunités, forces, faiblesses et menaces du projet,</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le bilan fait un état des lieux du marché, des tendances et de la concurrence. ✓ Les atouts de la marque du client sont identifiés. ✓ Le bilan permet d'identifier les éléments clés différenciants de son projet par rapport à la concurrence. ✓ L'analyse tient compte des éléments de veille recueillis, des études de marché, et de l'expression du besoin. ✓ Les forces, faiblesses, opportunités et les menaces du projet sont identifiées et permettent de définir des objectifs stratégiques SMART. ✓ L'analyse intègre les éventuels financements possibles par des institutions publiques ou privées.
---	--	---	--

<p>B1.A4. Définition de la stratégie créative</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaboration de la stratégie créative 	<p>B1.A4.C1. Elaborer une stratégie créative à partir de l'analyse des opportunités, des forces, des faiblesses et des menaces entourant le projet, des études de faisabilité techniques et financières, en décrivant le public cible du projet, la valeur ajoutée attendue par le projet (ou promesse), les objectifs stratégiques différenciants auxquels le projet doit répondre et les contraintes entourant le projet afin de définir le cadre du projet.</p>	<p>L'énoncé de la stratégie créative élaborée</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'énoncé de la stratégie créative est rédigé sous forme d'une note synthétique comprenant : <ul style="list-style-type: none"> - la problématique initiale - le public cible - la promesse / valeur ajoutée attendue du projet - Les objectifs stratégiques différenciants identifiés par l'analyse SWOT. - Les contraintes à respecter : <ul style="list-style-type: none"> ○ Contraintes techniques ○ Contraintes financières ○ contraintes environnementales et principes d'éco conception et d'écodesign (ex-normes :14006 et 14062, loi REEN, référentiel RGESN... etc) ○ principes d'accessibilité des personnes en situation de handicap (ex : RGAA, WCAG .2.1, EN 301 549) ○ principes d'éthique (protection des données RGPD, éthique des méthodes, de l'usage final, inclusivité) ○ diversité de situations et de cultures.
---	--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Rédaction d'un brief de design • Validation de la stratégie créative avec le client 	<p>B1.A4.C2. Rédiger un brief de design dimensionnant le projet en précisant le contexte de la demande, le public cible en rappelant la stratégie créative définie, en présentant un aperçu du projet, en précisant les buts et objectifs du projet et les indicateurs de performance qui permettront de mesurer sa qualité et sa performance, en rappelant les délais de livraison et en indiquant les livrables attendus afin de valider la poursuite du projet avec le client.</p>	<p>Le brief de design du projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le brief de design du projet contient : <ul style="list-style-type: none"> - le contexte de la demande - le public ciblé par le projet - la stratégie créative définie - Un aperçu du projet et sa portée - Les buts, objectifs du projet et les indicateurs associés qui permettront de mesurer la réussite/performance KPI (en termes de conformité d'accessibilité, d'éthique, de valeur générée et d'impact carbone) - Le délai de livraison du projet et le budget - Les livrables attendus
--	---	-------------------------------------	--

Bloc 2. Spécialisation : Concevoir et développer la direction artistique d'un projet en graphisme digital

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
		Type d'évaluation : Mise en situation professionnelle réelle ou fictive. Attendus du candidat : A partir d'une étude de cas présentant une stratégie créative validée par le client, le candidat présente les éléments de conception et de développement de la direction artistique d'un projet en graphisme digital. et le prototype réalisé. Livrable attendu : À l'aide de supports de présentation de son choix, le candidat présente lors d'une soutenance orale :	
B2.A1. Gestion de la créativité et de l'innovation en graphisme digital <ul style="list-style-type: none"> Développement des connaissances et compétences créatives et techniques Formation sur l'évolution des technologies de son secteur 	B2.A1.C1. Développer ses connaissances et compétences créatives et techniques en graphisme digital, en analysant des créations artistiques et graphiques classiques et contemporaines, en pratiquant la pensée divergente, en faisant des associations d'idées, en identifiant des sources d'inspiration, en cultivant sa curiosité en échangeant sur les expériences de son réseau professionnel, en se formant sur les nouveaux outils d'intelligence artificielle, les logiciels et méthodes identifiés par la veille, afin de favoriser la conception de visuels impactants (« wouah effect » ^{1*}) dans le cadre du projet.	Les connaissances et compétences qu'il a mobilisées et acquises dans le cadre du projet	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les connaissances et compétences créatives et techniques mobilisées et acquises dans le cadre du projet sont exposées et argumentées. ✓ Le candidat porte un jugement critique sur l'utilisation et l'intégration de nouvelles méthodes, techniques et outils dans le cadre de son projet.

¹ Wouah effect : provoquant des émotions sur le public

<ul style="list-style-type: none"> Stimulation de la créativité au sein de son équipe 	<p>B2.A1.C2. Encourager l'innovation et la créativité au sein de son équipe en utilisant des méthodes appropriées (méthodes Concept-Knowledge, design thinking, 6 chapeaux de Bono...etc) en animant des ateliers d'idéation de type brainstorming, en tenant compte de la stratégie créative, du brief de design, des cibles visées par le projet, des leviers innovants et créatifs identifiés dans la stratégie, des rendus artistiques que l'on peut obtenir à l'aide des technologies, afin de générer des propositions d'orientation artistique innovantes pour le projet.</p>	<p>Les orientations artistiques générées lors des ateliers d'idéation</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La méthodologie utilisée lors des ateliers d'idéation est expliquée et justifiée. ✓ Trois propositions différentes d'orientation artistique générées lors des ateliers d'idéation sont présentées. ✓ Les orientations artistiques proposées répondent aux objectifs du projet et sont conformes à la stratégie définie. ✓ Les orientations artistiques proposées font référence aux leviers innovants et créatifs identifiés par la veille. ✓ Les orientations artistiques proposées sont adaptées au projet en termes de temps et de faisabilité. ✓ Les orientations artistiques proposées sont adaptées aux contraintes techniques du projet.
--	--	---	--

<p>B2.A2. Conception de la direction artistique du projet digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Définition des choix artistiques (orientation et identité visuelle) 	<p>B2.A2.C1. Définir l'identité visuelle du projet en sélectionnant l'orientation artistique du projet la plus fidèle à l'identité de la marque/entreprise cliente, en tenant compte des contraintes des supports et des algorithmes des plateformes de diffusion, en sélectionnant les différents éléments graphiques associés (images, textures, polices et couleurs) en utilisant les méthodes et les outils les plus adaptés et en tenant compte de la réglementation et normes en vigueur (ex : Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité RGAA), des principes de conception éthique et d'éco conception (ex : Référentiel général d'écoconception de services numériques (RGESN)) afin de réaliser une planche de tendance (moodboard).</p>	<p>la planche de tendance ou moodboard de l'identité visuelle de du projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La présentation de l'orientation artistique et du moodboard est argumentée, référencée et justifiée. ✓ Le moodboard permet de visualiser l'identité graphique du projet à travers les éléments graphiques sélectionnés (ex : illustrations, photos, production d'image issue d'outils d'IA, textures, polices, couleurs ...). ✓ Les éléments graphiques du moodboard sont harmonieux et sont conformes à l'identité de la marque/entreprise. ✓ L'identité visuelle définie tient compte des contraintes des supports (processeur téléphone, PC, console de jeu..) et des algorithmes des plateformes de diffusion ✓ L'identité visuelle définie respecte les critères de la réglementation et des normes en vigueur et les principes de conception éthique, d'inclusivité et d'écoconception
--	---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> Rédaction des spécifications techniques du projet 	<p>B2.A2.C4. Rédiger les spécifications techniques relatives au projet en détaillant les caractéristiques techniques (choix du logiciel, poids en kilo ou mega octets des assets graphiques, taille, colorimétrie, animation des assets graphiques, effets spéciaux) en tenant compte des normes d'accessibilité et des principes d'écodesign, afin de guider les équipes lors de l'étape de production du projet.</p>	<p>Une spécification technique</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les déclinaisons proposées sont fonctionnelles, cohérentes et fidèles à l'identité visuelle du projet. ✓ La spécification technique décrit : <ul style="list-style-type: none"> - les méthodes et outils sélectionnés pour réaliser le projet. - Les caractéristiques techniques - les normes et principes d'accessibilité et d'écodesign à respecter
<p>B2.A3 Réalisation de Prototypes</p> <ul style="list-style-type: none"> Sélection des techniques de production du prototype Réalisation de prototypes 	<p>B2.A3.C1. Réaliser les éléments constituant du prototype (logo, maquette, esquisse ou rough, illustrations, modèles sheet, dessin ...) en sélectionnant les techniques de production appropriées et en utilisant les outils les plus adaptés afin d'élaborer un prototype fonctionnel et immersif.</p>	<p>le prototype</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tous les éléments graphiques sont intégrés au prototype et sont fonctionnels. ✓ Les éléments graphiques du prototype sont conformes à la bible graphique. ✓ Les outils et techniques de production du prototype (par ex : Adobe pour le graphisme, Z brush ou Blender pour la modélisation de personnages, Maya ou 3DS Max pour l'animation .. etc), sont présentés et maîtrisés, leur choix est justifié. ✓ Le prototype permet de visualiser la qualité du rendu du concept du projet. ✓ Le prototype tient compte des contraintes d'accessibilité des personnes en situation d'handicap

<p>B2.A4. Réalisation de tests sur prototype</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rédaction d'un protocole de test • Supervision de tests sur les prototypes • Correction des anomalies (ou bugs graphiques) 	<p>B2.A4.C1. Superviser des tests sur le prototype permettant d'éprouver la conception visuelle du projet (qualités, valeur, performance) en définissant au préalable un protocole de tests et en s'assurant de son respect afin de corriger les éventuelles anomalies graphiques.</p>	<p>Le rapport de tests contenant le protocole de tests à réaliser sur le prototype, les résultats des tests effectués et les propositions de correction</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le protocole de tests décrit les éléments graphiques à tester sur le prototype. ✓ Les méthodes et moyens sont expliqués. ✓ Les résultats attendus sont décrits : fluidité, cohérence de la colorimétrie, qualité des animations, absence de bug graphiques, l'optimisation des rendus...etc. ✓ Les résultats des tests permettent d'évaluer la conception visuelle du projet. ✓ Les anomalies sont identifiées et les corrections sont proposées.
--	--	---	---

Bloc 3. Spécialisation : Concevoir et développer une expérience utilisateur digitale

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
		Type d'évaluation : Mise en situation professionnelle réelle ou fictive. Attendus du candidat : A partir d'une étude de cas présentant une stratégie créative validée par le client, le candidat présente les éléments de conception et de développement d'une expérience digitale utilisateur et le prototype réalisé. Livrable attendu : À l'aide de supports de présentation de son choix, le candidat présente lors d'une soutenance orale :	
B3.A1 Gestion de la créativité et de l'innovation en design d'expérience <ul style="list-style-type: none"> Développement de ses compétences créatives et techniques Formation sur l'évolution des technologies de son secteur 	B3.A1.C1. Développer ses connaissances et compétences créatives et techniques en tenant compte de l'émergence de nouvelles interfaces (réalité virtuelle, réalité augmentée, assistants vocaux, interfaces gestuelles...etc.), de l'évolution des comportements humains et des contraintes techniques, en se formant sur les nouveaux outils d'intelligence artificielle, les logiciels et méthodes identifiés par la veille, en faisant preuve d'empathie (focus utilisateur), en se tenant informé des UX patterns existants (modèle de conception) afin de concevoir des expériences innovantes, immersives provoquant des émotions sur l'utilisateur dans le cadre du projet.	Les compétences et les connaissances mobilisées et acquises dans le cadre du projet sous la forme d'un retour d'expérience	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les connaissances et compétences créatives et techniques mobilisées et acquises dans le cadre du projet sont exposées et argumentées. ✓ Le candidat porte un jugement critique sur l'utilisation et l'intégration de nouvelles méthodes, techniques et outils dans le cadre de son projet.

<ul style="list-style-type: none"> • Organisation et animation d'ateliers UX • Sélection de la méthodologie de la démarche UX à mener 	<p>B3.A1.C2. Organiser et animer, à différentes étapes du projet, des ateliers UX centrés sur l'utilisateur (atelier d'idéation, de conception, de priorisation ...) en tenant compte de la stratégie créative et du brief de design, en mobilisant les différents acteurs du projet, en sélectionnant la méthodologie à suivre (design thinking, Lean UX, data analyse ..) en rappelant le cadre de la réglementation et des normes applicables et des principes d'éco conception, d'inclusion, de conception universelle et d'accessibilité à respecter, (ex :ISO 9241-210 :2019, RGGA, WCAG .2.1, EN 301 549, RGPD, ISO 14006, Référentiel général d'écoconception de services numériques (RGESN) afin de favoriser la réussite de la démarche UX à mener.</p>	<p>Le Brief UX comprenant tous les principes d'ergonomie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le candidat présente le cadre de la démarche UX à mener sous forme de brief UX : - Les objectifs du projet sont rappelés - Les contraintes et principes d'ergonomie sont respectés - Les différents types d'ateliers UX sont présentés et leurs objectifs expliqués. - La ou les méthodologie(s) suivie(s) est(sont) précisée(s) et justifiée(s) (ex :design thinking, lean UX, data analyse ..) - La réglementation, les normes applicables (ex :ISO 9241-210 :2019, RGGA, WCAG .2.1, EN 301 549, RGESN, RGPD, ISO 14006...etc.) et les principes de conception universelle et d'accessibilité sont indiqués.
<p>B3.A2. Conception d'expérience utilisateur et d'interface</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réalisation de recherches primaires et secondaires • Élaboration de profils type d'utilisateurs (user personae) 	<p>B3.A2.C1. Créer des user personae (archétypes d'utilisateurs de l'interface) et des cartes d'empathie en réalisant au préalable des recherches primaires et secondaires sur l'utilisateur cible (entretiens utilisateur, focus groupe observations...) en s'appuyant sur des données sociologiques et démographiques (âges, sexe, revenus, lieux de résidence...etc) en analysant les données collectées pour comprendre l'utilisateur et définir ses goûts, ses habitudes, ses besoins, en prenant en compte les personnes en situation de Handicap, afin d'illustrer les utilisateurs cibles.</p>	<p>la définition des utilisateurs à travers une carte d'empathie et des user personae</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les sources de données (sondage, enquêtes, études...) pour comprendre les utilisateurs cibles sont présentées ✓ La carte d'empathie est structurée et reprend les résultats des recherches et permet une compréhension approfondie de l'utilisateur cible (indication sur les goûts, habitudes, besoins...etc.) ✓ Les critères de segmentation choisis (âges, sexe, revenus, lieux de résidence...etc.), pour la création des user personae sont expliqués et justifiés. ✓ Les profils types d'utilisateurs cibles sont présentés et correspondent à la cible du client

<ul style="list-style-type: none"> • Choix des méthodes, outils et technologies • Conception des parcours utilisateur 	<p>B3.A2.C2. Concevoir les parcours de l'utilisateur via une cartographie de l'UX en tenant compte des contraintes des supports sélectionnés (processeur téléphone, PC, console de jeu..) et des algorithmes des plateformes de diffusion, en tenant compte des user personae, en utilisant des outils d'analyse (<i>storyboard</i>, « <i>User journey, Experience Map</i> ») et les technologies adaptées (Figjam, Miro, Mural, Custelligence, UXPressia, Unreal, Unity..etc), et le cas échéant les patterns existants (modèle de conception), en tenant compte des contraintes d'accessibilité des personnes en situation de handicap afin de viser une expérience utilisateur optimale.</p>	<p>Les parcours utilisateurs via une cartographie de l'UX</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le choix des outils et des technologies utilisées est expliqué et justifié. ✓ Les parcours utilisateurs tiennent compte des contraintes et des possibilités de chacun des supports sélectionnés (ex : taille de l'écran, interaction tactile, résolution d'écran, contrôleurs externes...etc.) ✓ Les parcours utilisateurs tiennent compte des algorithmes des plateformes sur lesquelles ils seront diffusés. ✓ La sélection de patterns existants est expliquée et tient compte des principes éthiques pour ne pas manipuler ou tromper l'utilisateur cible. ✓ Les Scénarios d'usages sont définis et expliqués au regard des user personae et du ressenti /émotion visé. ✓ La cartographie de l'UX permet des parcours performants. ✓ Les contraintes d'accessibilité des personnes en situation de handicap sont prises en compte.
---	---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Conception de l'ergonomie 	<p>B3.A2.C3. Concevoir l'ergonomie de l'interface en réalisant des esquisses d'interface en élaborant l'architecture de l'information, en utilisant des outils appropriés (ex :Axure, Balsamiq, Figma, suite Adobe), en sélectionnant les éléments graphiques d'une interface (taille, couleur, police, icône, images...), en respectant les règles usuelles de composition entre les éléments graphiques et textuels, en sélectionnant les patterns adéquates, en respectant la conception de l'expérience utilisateur, en respectant des règles de compositions ergonomiques et graphique, en utilisant les patterns pertinents afin de proposer une interface fonctionnelle, conviviale et stimulante visuellement qui répond aux besoins des utilisateurs.</p>	<p>L'esquisse de l'interface présentant l'ergonomie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'esquisse de l'interface est cohérente avec l'identité visuelle définie. ✓ L'architecture de l'information est argumentée. ✓ Les règles usuelles de composition des éléments graphiques/texte sont respectées. ✓ Les règles et lois ergonomiques sont respectées (ex : loi de Fitts, loi de Hick, la loi de Miller, lois de la théorie de la Gestalt, principes et règles de hiérarchie, l'affordance...) ✓ Le choix des outils (ex : suite Adobe, Figma), est justifié, les fonctionnalités complexes des outils sont maîtrisées. ✓ Les contraintes d'accessibilité des personnes en situation de handicap sont prises en compte (contraste des couleurs, taille de police...)
---	--	---	---

<ul style="list-style-type: none"> Elaboration du cahier des charges fonctionnel 	<p>B3.A2.C4. Rédiger le cahier des charges fonctionnel de l'expérience élaborée en listant les fonctionnalités et les exigences techniques spécifiques, en précisant les outils choisis et en décrivant les spécifications liées à la navigation et au comportement de l'utilisateur, afin d'accompagner les équipes de développement et de production.</p>	<p>Le cahier des charges fonctionnel</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le cahier des charges contient : <ul style="list-style-type: none"> - la liste des fonctionnalités et des exigences techniques spécifiques, - les outils et les spécifications liées à la navigation et au comportement de l'utilisateur. ✓ Le choix des outils (moteur de jeu, Content Management System CMS, logiciel) est justifié au regard des exigences techniques spécifiques. ✓ Les spécifications décrivent : <ul style="list-style-type: none"> - les interactions prévues et les flux utilisateur - La hiérarchie visuelle à respecter - Les conventions d'utilisation, d'interaction et de localisation à respecter - Les exigences en matière d'accessibilité pour s'assurer que l'interface est utilisable par tous, y compris les personnes ayant des besoins spécifiques. ✓ Le cahier de charges prend en compte les exigences de simplification et de clarté.
---	---	--	---

<p>B3.A3. Maquettage UX</p> <ul style="list-style-type: none"> • Création de wireframe • Création de Maquette • Création de Prototype interactif <ul style="list-style-type: none"> • Elaboration d'un protocole de tests • Réalisation ou supervision des tests • Mise à jour éventuelle du cahier des charges 	<p>B3.A3. C1. Mettre en place un processus de maquettage UX en partant de Wireframe (représentation basique du concept de l'interface), de maquettes de basse fidélité, jusqu'à la construction de prototypes interactifs de haute- fidélité, en utilisant les méthodes et les outils appropriés (ex : Marvel, Adobe AfterEffect, UX Pin, Figma, Unreal Engine...), afin de tester le projet de manière réaliste, aussi bien graphiquement qu'au niveau ergonomique (interactions entre les pages).</p> <p>B3. A3.C2. Vérifier l'accessibilité, la convivialité et l'ergonomie de la solution/proposition d'interface et les interactions avec les différents éléments de l'interface en définissant un protocole de tests, en recrutant des testeurs cibles conformes aux user personae, en réalisant ou supervisant la réalisation de tests spécifiques (itération), des sondages/enquêtes et des audits ergonomiques afin d'apporter des réponses aux points faibles identifiés avant la mise en production de l'interface.</p>	<p>Le prototype d'interface</p> <p>Le rapport de tests contenant protocole de tests à réaliser sur le prototype, les résultats des tests effectués et les propositions de correction</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le candidat présente le prototype d'interface réalisé en expliquant la méthode utilisée (ex : Arborescence fonctionnelle, Zoning, Wireframe, maquette, prototype) ✓ Les outils utilisés (ex : Marvel , Adobe AfterEffect, UX Pin, Figma, Unreal Engine...) sont présentés. ✓ Le prototype réalisé permet de tester le projet d'un point de vue graphique et ergonomique. ✓ Le prototype est conforme au cahier des charges. ✓ Le protocole de test est défini : il précise les objectifs et le périmètre des tests à réaliser sur le prototype ✓ Les méthodes et moyens sont expliqués ✓ Les résultats attendus sont décrits : fluidité de l'expérience, immersivité, absence de bug, atteinte des objectifs du parcours...etc. ✓ Les anomalies sont prises en compte et corrigées pour proposer une expérience aboutie.
---	---	---	---

			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les résultats des tests permettent d'identifier les points faibles et anomalies de l'interface. ✓ Des corrections sont proposées.
B3.A4. Elaboration du design system	<p>B3.A4. C1. Elaborer le design system en centralisant/regroupant les composants visuels (les principes visuels autour de la typographie, les palettes des couleurs et règles associées, l'iconographie et l'imagerie) et les patterns ou composants UI (boutons, formulaires, menus...), les grilles pour structurer les éléments, espaces (Grid layout), l'image de la marque et les principes de communication de la marque (langage, ton...), afin de fournir, aux équipes UX et de développement, un référentiel garantissant la cohérence du produit.</p>	<p>Le design system</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le design system comprend : <ul style="list-style-type: none"> - L'ensemble des composants visuels : Les principes visuels de la typographie, les palettes de couleurs et règles associées, l'iconographie et l'imagerie - Les patterns ou composants UI (boutons, formulaires, menus...) - Les grilles pour structurer les espaces - l'image de la marque et les principes de communication de la marque (langage, ton...),

Bloc 4 : Piloter la production d'un projet en création digitale

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
		Type d'évaluation : Mise en situation professionnelle réelle ou fictive. Attendus du candidat : le candidat restitue l'expérience de pilotage d'un projet en création digitale qu'il a mené et présente le projet terminé. Livrable attendu : À l'aide de supports de présentation de son choix, le candidat présente lors d'une soutenance orale :	
B4.A1. Planification du projet <ul style="list-style-type: none"> • Choix des méthodologies de pilotage (Méthode Agile, scrum...etc.) • Planification des tâches, échéances, jalons • Allocation des ressources 	B4.A1.C1. Planifier l'exécution du projet en organisant le cadre méthodologique du projet, l'identification et la répartition des jalons du projet, l'ordonnancement des tâches du projet, leur durée et leur échéance, l'attribution des tâches et les ressources nécessaires à son exécution, en s'assurant de la bonne coordination des différents acteurs du projet afin de favoriser l'efficacité de la production du projet.	La roadmap du projet/planning	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le choix des méthodologies de gestion de projet (Agile, Lean, scrum, waterfall...) est justifié ✓ Le planning est construit au moyen d'outils adaptés (ex : diagramme de Gantt, PERT, rétroplanning ...) ✓ La durée du projet est précisée et respecte le délai indiqué par le client. ✓ Le planning du projet est découpé en jalons et tâches. ✓ Les jalons du projet sont établis et précise les objectifs et livrables attendus. ✓ Les tâches sont assignées aux différents membres de l'équipe selon leurs compétences et tiennent compte des personnes en situation d'handicap. ✓ Les ressources (logiciel, moteur de jeu...) sont listées et répondent aux intentions initiales. ✓ Les points de vigilance sont identifiés.

<p>B4.A2. Production et suivi de l'avancement du projet</p> <ul style="list-style-type: none"> Supervision de la production des éléments du projet Suivi de l'avancement du projet 	<p>B4.A2.C1. Superviser la production des différents éléments du projet (éléments graphiques tels que personnage, univers, effets spéciaux, animation...etc ou éléments d'UX design tels que l'intégration de design patterns et des différents éléments d'interface) en s'assurant de la qualité et de la conformité des éléments produits au regard des référentiels établis en phase de conception, en tenant compte des délais de production définis pour chaque jalon, afin de garantir la bonne exécution des éléments produits.</p> <p>B4.A2.C2 Suivre l'avancement de la production du projet en mettant en place un outil de suivi (logiciel de suivi, tableau de bord, cahier de production), en définissant les indicateurs (qualitatifs et/ou quantitatifs) pour chaque jalon défini dans le planning, en réalisant des reportings et des comptes rendus de réunion, afin d'anticiper les aléas éventuels.</p>	<p>Les éléments produits pour le jalon final</p> <p>L'outil de suivi du projet et les indicateurs associés</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les éléments produits répondent aux référentiels établis en phase de conception (chartes graphique, spécifications techniques, cahiers de charges fonctionnels, design système) et aux attentes déterminées du jalon. ✓ Les éléments produits sont réalisés dans les temps impartis. ✓ Le choix de l'outil de suivi utilisé (ex : diagramme de Gantt, logiciel de type github, aquarium, kitsu cahier de production...etc.) est justifié et est en adéquation avec le projet et la méthodologie choisie. ✓ Le choix des indicateurs qualitatifs et/ou quantitatifs est argumenté et adaptés aux jalons définis. ✓ L'outil de suivi permet de contrôler l'avancement du projet (statut des tâches, suivi des délais, suivi des coûts...).
---	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Gestion des aléas • Arbitrage et réajustement 	<p>B4.A2.C3. Gérer les aléas éventuels en identifiant la cause et la nature de la problématique rencontrée, en préconisant des solutions adaptées et en évaluant leurs impacts en termes de qualités, couts et délais afin de procéder aux arbitrages et aux réajustements nécessaires.</p>	<p>Un exemple de cas d'arbitrage rencontré lors du projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La problématique/aléa nécessitant un arbitrage est exposé. ✓ Les options possibles pour y remédier sont détaillées et évaluées au regard de leur impact sur la qualité, couts et délais à respecter. ✓ La décision d'arbitrage est argumentée et permet de résoudre la problématique.
<p>B4.A3 Mise en place de tests d'utilisabilité/contrôle qualité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mise en place de protocole de tests • Réalisation des tests • Evaluation de la qualité et performance des solutions mises en place 	<p>B4.A3.C1. Mettre en place un protocole de tests suivant un cycle itératif en ayant défini au préalable le type de tests à effectuer et leurs scénarios d'exécution, les données à exploiter et résultats attendus afin de vérifier la qualité et performance du projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les tests réalisés sur le projet final et l'analyse faite sur la qualité et la performance du projet et l'identification des anomalies à corriger 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La liste de tests (tests techniques, ergonomiques, graphiques...etc.) réalisés est présentée. ✓ Les tests réalisés permettent d'évaluer la qualité et la performance du projet y compris en terme de conformité à la réglementation ou normes en vigueur (ex : vérification de l'accessibilité de l'intégralité du contenu, du contraste des couleurs, taille de police, .) ✓ Les logiciels de tests sélectionnés sont adaptés aux tests réalisés. ✓ Les tests ont été conformément menés par l'équipe de tests sous la supervision du candidat. ✓ Les anomalies/dysfonctionnements sont identifiées et listées.

<p>B4.A4 Correction des anomalies</p> <ul style="list-style-type: none"> Analyse des dysfonctionnements/anomalies Correction de bugs d'affichage et de performance 	<p>B4.A4.C1. Réaliser les corrections nécessaires en analysant les dysfonctionnements et anomalies identifiés lors de la réalisation de tests, en perfectionnant les finitions des visuels, en retouchant si besoin les couleurs, la typographie ou encore les illustrations, afin de garantir la qualité et performance du projet.</p>	<p>Un exemple de correction apportée</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ L'anomalie/dysfonctionnement est décrite. ✓ La correction apportée est décrite. ✓ La correction apportée permet la résolution de l'anomalie.
<p>B4.A5. Livraison du projet</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaboration d'un argumentaire convaincant Présentation du projet au client 	<p>B4.A5.C1. Présentation du projet final au client en valorisant le projet via un argumentaire convaincant (storytelling) sur la valeur ajoutée de son projet en termes de créativité, d'accessibilité, d'éthique et de commerce et en illustrant ses propos avec les supports réalisés afin de permettre au client de s'approprier le produit.</p>	<p>Le projet final réalisé</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le projet est présenté et mis en valeur grâce au storytelling en français et en anglais. ✓ La valeur ajoutée en termes de créativité d'accessibilité, d'éthique et de commerce est expliquée. ✓ Le projet a été réalisé dans le respect du budget et des délais définis. ✓ Le projet répond aux objectifs définis.

Bloc 5 : Manager une équipe pluridisciplinaire

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
		<p>Type d'évaluation : Mise en situation professionnelle réelle ou fictive.</p> <p>Attendus du candidat : Le candidat restitue son expérience en tant que manager de l'équipe d'un projet réalisé.</p> <p>Livrable attendu : À l'aide de supports de présentation de son choix, le candidat présente lors d'une soutenance orale :</p>	
<p>B5.A1. Constitution d'une équipe pluridisciplinaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identification des besoins en compétences à mobiliser pour le projet • Prise en compte des personnes en situation de handicap 	<p>B5.A1.C1. Constituer une équipe pluridisciplinaire en identifiant les besoins en compétences (internes ou externes) à mobiliser pour le projet, en sélectionnant les profils répondant à ces besoins en compétence et en prenant en compte les spécificités des personnes en situation de handicap, afin d'allouer les ressources humaines adéquates à la réalisation du projet.</p>	<p>la composition de l'équipe projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les compétences à mobiliser dans le cadre du projet sont identifiées. ✓ Les profils choisis tiennent compte des compétences métiers requises pour la réalisation du projet (graphiste, développeur, motion designer, prestataires externes, UX designers ou Game designers ...). ✓ Les situations de handicap sont prises en compte dans l'aménagement du poste de travail (organisation du travail, vérification de l'accessibilité, adaptation du matériel...)

<ul style="list-style-type: none"> Elaboration du plan de communication relatif au projet 	<p>B5.A3.C2. Communiquer auprès de ses équipes en respectant un plan de communication comprenant les objectifs de la communication et les parties prenantes, en adaptant son discours à ses interlocuteurs, en étant en mesure de traduire des notions complexes en termes simples, en retranscrivant les échanges avec le client, en l'informant des choix techniques et artistiques pris, en demandant des feedbacks/retours de l'équipe sur l'état d'avancement du projet, en adaptant le cas échéant les modes de communication aux personnes en situation de handicap afin d'assurer la circulation des informations tout au long du projet.</p>	<p>Le plan de communication relatif au projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Un exemple de conflit rencontré par les équipes lors du projet est présenté en détaillant le contexte. ✓ La manière dont le candidat a résolu le conflit est expliquée et justifiée.
<ul style="list-style-type: none"> Organisation de réunions projet 	<p>B5.A3.C3. Organiser des réunions en respectant le plan de communication défini, en précisant leur fonction, leur fréquence et leur durée en préparant un ordre du jour, en conviant les bons interlocuteurs en fixant des objectifs précis, afin d'optimiser la coordination de l'équipe projet.</p>	<p>Un exemple de compte rendu de réunion</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le plan de communication comprend : <ul style="list-style-type: none"> - les objectifs de la communication dans un temps alloué - l'identification des parties prenantes du plan de communication - les canaux de communication à utiliser en fonction des parties prenantes - l'organisation de réunion de projet (fréquence, but, participants...) ✓ Le compte rendu de réunion précise : <ul style="list-style-type: none"> - La nature de la réunions (stand up meeting, réunion d'avancement réunion de fin de jalon (milestone), réunion individuelle...) - La fréquence et la durée de la réunion - Les participants et leurs fonctions - L'ordre du jour de la réunion et ses objectifs - les décisions prises dans le cadre du projet ✓ Le compte rendu de la réunion permet de vérifier que l'organisation de la réunion respecte le plan de communication défini.

Bloc 6 : Promouvoir le projet et évaluer son impact dans une démarche d'amélioration continue

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
		Type d'évaluation : Mise en situation professionnelle réelle ou fictive. Attendus du candidat : A partir d'un projet qu'il a réalisé, le candidat élabore la promotion du projet et mesure l'impact du projet dans une démarche d'amélioration continue Livrable attendu : À l'aide de supports de présentation de son choix, le candidat présente lors d'une soutenance orale :	
B6.A1. Promotion du projet <ul style="list-style-type: none"> Elaboration de la stratégie de communication promotionnelle 	B6.A1.C1. Elaborer une stratégie de communication promotionnelle du projet efficace en collaborant avec le service commercial et marketing en présentant le public cible, en concevant un message clé convaincant sur la valeur ajoutée du projet, en construisant un plan de communication, afin de maximiser la réussite du projet par sa visibilité et son impact.	La stratégie de communication promotionnelle	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La stratégie de communication promotionnelle définit : <ul style="list-style-type: none"> - Le public ciblé - Les objectifs de communication - Le message clé - Le plan de communication et d'actions promotionnelles prévues - Les éléments de communication

<ul style="list-style-type: none"> Création de contenus et de supports de communication 	<p>B6.A1.C2. Créer des supports en 2D et/ou 3D présentant les points clés du projet en utilisant les outils adéquats et les formats appropriés aux modalités de diffusion, en tenant compte des exigences d'accessibilité des personnes en situation de handicap afin d'engager la promotion et le développement commercial du projet.</p>	<p>Un support de communication du projet en 2D et/ou 3D</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le choix du support est justifié au regard des cibles envisagées ✓ Le support est clair, lisible et fait ressortir les éléments clés de l'argumentation. ✓ Le nombre d'éléments présentés est en adéquation avec la dimension du projet. ✓ Les éléments sont hiérarchisés et ordonnés pour une bonne compréhension du déroulé du projet ✓ Le support respecte la charte graphique du projet et les exigences en termes d'accessibilité. ✓ Les outils sont maîtrisés.
<ul style="list-style-type: none"> Organisation d'évènements promotionnels 	<p>B6.A1.C3. Organiser des événements promotionnels du projet, en utilisant les canaux de communication adaptés à la cible, en utilisant les supports de communication créés, en respectant le plan de communication établi, afin d'assurer la promotion et le développement commercial de ce dernier.</p>	<p>Le plan d'actions promotionnelles du projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le plan d'actions prévoit l'utilisation de plateformes digitales. ✓ Le plan d'actions opérationnel est synthétique et évolutif. ✓ Les actions commerciales déterminées répondent aux cibles destinataires définies et à leurs pratiques. ✓ Des évènements online et offline sont prévus : rencontres, conférences, live, salons. ✓ Le candidat conçoit un plan d'actions adapté à la période définie.

<p>B6.A3. Pilotage de l'amélioration continue du projet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suivi des indicateurs de performance • Identification des améliorations • Mise en œuvre et suivi des améliorations 	<p>B6.A3.C1. Optimiser le projet en apportant des ajustements, en analysant régulièrement les indicateurs de performance du projet, en identifiant des opportunités d'amélioration, en anticipant l'évolution des besoins de utilisateurs, afin de garantir la performance, la durabilité et pérennité du projet.</p>	<p>Une recommandation d'amélioration du projet</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les données sources sur lesquelles s'appuie la recommandation sont expliquées. ✓ La recommandation d'amélioration est argumentée (gain, coût, délai de mise en œuvre, ...). ✓ L'amélioration est intégrée.
---	---	--	--

L'obtention du titre visé nécessite obligatoirement la validation de tous les blocs de compétences.

La décision de délivrance de la certification est prise par le Jury de certification.