

# MJM

## Certification Professionnelle

### CONCEPTEUR UI ET WEBDESIGN NIVEAU 6

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'EVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<b>Bloc de compétences 1 : Identifier et concevoir un projet de création d'interface digitale</b>			
<p><b>A1.1 Identification de la problématique web d'un client</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Étude de la demande du client</li> <li>- Analyse de l'existant</li> <li>- Réalisation d'un brief</li> </ul>	<p>C1.1.1. Etablir un état des lieux de la situation du client et examiner sa demande dans le contexte (existant) en le recherchant sur les différents supports (internet, brochures papiers, réseaux.....) et en analysant sa stratégie de communication afin de contextualiser sa demande de conception ou d'amélioration de son interface digitale</p> <p>C1.1.2 Réaliser un brief client délimitant les contours du projet, en identifiant les difficultés ou les risques possibles, en listant les contraintes (délais, budget, moyens, technologie) afin de définir les contours du projet de l'interface digitale</p>	<p><b>Mise en situation professionnelle reconstituée présentée devant un jury de professionnels : création d'un dossier de recommandations</b></p> <hr/> <p>À partir d'un sujet libre, le candidat doit constituer un dossier de recommandations d'un projet digital personnel à l'écrit puis le présenter devant le jury. Il simule une intervention devant un client fictif joué par le jury. Il argumente et défend ses choix en s'appuyant sur son support de présentation</p>	<p><b>Le cahier des charges présenté comporte :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une synthèse fidèle de l'histoire du client/du produit</li> <li>- Le descriptif pragmatique du contexte lié à la création de l'interface digitale</li> <li>- La présentation de la problématique à résoudre intégrant l'objectif principal et le périmètre du projet</li> <li>- des spécifications techniques à mettre en œuvre et conformes au projet</li> <li>- Les ressources détaillées nécessaires</li> <li>- Une estimation des délais de mise en œuvre avec un planning prévisionnel réaliste</li> <li>- Un budget prévisionnel en phase avec les contraintes du client</li> </ul>
<p><b>A.1.2 Analyse ou conception du cahier des charges</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- synthèse de la demande client ou rédaction du cahier des charges ou</li> <li>- Elaboration du devis</li> </ul>	<p>C1.2.1 Analyser le cahier des charges existant ou le concevoir en tenant compte de toutes les prérogatives du client (objectifs, périmètre, spécifications techniques, ressources, budget, délais, ...) afin d'établir une synthèse planifiée des tâches à effectuer et de présenter un devis au client.</p>	<p>Le candidat présente :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le contexte (C1.1.1)</li> <li>- Les objectifs de l'interface digitale (C1.1.2)</li> <li>- Une analyse du cahier des charges (C1.2.1)</li> </ul>	

\*

<p><b>A1.3 Réalisation d'une étude de la concurrence (<i>benchmark</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Analyse des lois d'ergonomies</li><li>- Veille réglementaire, graphique et technique</li><li>- Analyse des affordances<sup>1</sup></li></ul>	<p>C1.3.1 Réaliser une étude de l'ergonomie des interfaces proposées par la concurrence (directe ou indirecte) en utilisant les Lois de Gestalt et IFitts, Hicks etc.... pour identifier les points positifs sur lesquels s'appuyer et intégrer le design inclusif dans la conception UI du projet</p> <p>C1.3.2 Réaliser une étude du design des interfaces proposées par la concurrence (directe ou indirecte) en se servant de la veille réglementaire, graphique et technique et de la culture graphique (mouvement de la communication visuelle : codes esthétiques, principe de composition, etc...) pour déterminer un axe de travail du design du projet web</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Un benchmark ergonomique (C1.3.1) et graphique (C1.3.2) en présentant une analyse de 3 sites web, les points positifs et négatifs sur les plans graphique et ergonomique</li></ul>	<p><b>Le benchmark comprend :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Une listes des principaux concurrents directs et indirects sélectionnés par leur positionnement par rapport au projet</li><li>- Une analyse comparant l'ergonomie et le graphisme de 3 sites – Cette analyse comporte également une vérification du respect des principales lois de l'UX et des règles d'affordances – Les techniques utilisées pour réaliser ce benchmark sont présentées</li><li>- Les questionnaires exploratoires sont bien construits , les questions et la diffusion accessible au plus grand nombre permettent <i>in fine</i> de définir les cibles</li><li>- Les retours obtenus sont qualitatifs et quantitatifs : ils touchent les personnes intéressées par le sujet du projet et sont suffisamment nombreux pour en tirer une analyse fiable et synthétique</li><li>- Les cibles (cœur de cible, cible principale, cible secondaire).</li><li>- Les personas créés tiennent compte du cœur de cible et comprennent un storytelling indiquant les informations suivantes :</li></ul>
--	--	--	---

<sup>1</sup> Capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation

<p><b>A1.4 Définition de la cible d'un projet d'interface digitale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyse des objectifs du client</li> <li>- Identification du cœur de cible, des cibles principales et des cibles secondaires</li> <li>- Analyse du cœur de cible défini</li> <li>- Création de personas<sup>2</sup></li> </ul>	<p>C1.4.1 Identifier le cœur de cible, les cibles principales et les cibles secondaires du projet Web, en créant des questionnaires qui en s'appuient sur les objectifs du client, en tenant compte des spécificités liées au personnes en situation de handicap, afin de définir une approche fonctionnelle et graphique adaptée.</p> <p>C1.4.2 Créer des personas liés au projet web en s'appuyant sur le cœur de cible défini, les objectifs du client et les besoins identifiés des utilisateurs afin déterminer un parcours utilisateur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un ou des questionnaires exploratoires relatifs aux attentes des utilisateurs et les différentes cibles : cœur de cible, cible principale et secondaire (C1.4.1)</li> <li>- Les personas (C1.4.2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Age</li> <li>○ Vie</li> <li>○ Niveau d'étude</li> <li>○ Niveau mensuel</li> <li>○ Maitrise technologique</li> </ul> <p>- La problématique principale et les contrariétés sont imaginées et permettent de définir un contexte d'utilisation du site</p> <p><b><u>Critères qualitatifs :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les documents présentés ne comportent pas de faute d'orthographe</li> <li>- Le vocabulaire utilisé est professionnel</li> <li>- La formulation des phrases est claire, précise et succincte</li> <li>- Le temps imparti est respecté</li> <li>- Le support de présentation est esthétique (graphiquement cohérent avec le site créé et le sujet du projet) et contient des informations essentielles,</li> <li>- La présentation est argumentée</li> </ul>
--	---	---	---

<sup>2</sup> Utilisateur fictif représentatif du cœur de cible partageant une problématique auquel le projet va répondre

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
<b>Bloc de compétences 2 : Concevoir l'UX<sup>3</sup> d'une interface digitale (arborescence, zoning<sup>4</sup> et wireframe<sup>5</sup>)</b>			
<p><b>A2.1 Conception de l'arborescence d'un projet digital</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Énumération de contenus à créer</li> <li>- Catégorisation et hiérarchisation des contenus</li> </ul> <p><b>A2.2 Conception visuelle de la future interface</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Définition du zoning</li> <li>- Conception des wireframes d'une interface digitale</li> </ul>	<p>C2.1.1 Inventorier l'ensemble des contenus à créer en s'appuyant sur le brief du client, de ses objectifs et en tenant compte de l'ergonomie afin de créer une bibliothèque de contenu</p> <p>C2.1.2 Catégoriser et hiérarchiser les informations en fonction et de leur thématique, de leur importance afin de construire l'arborescence d'une interface digitale.</p> <p>C2.2.1 Réaliser les zonings, en déterminant la structure des pages, l'emplacement des contenus et en positionnant les zones fonctionnelles, par des blocs les délimitant, et en exploitant les résultats d'une veille graphique et technique, afin de définir l'organisation générale des pages de l'interface</p>	<p><b>Mise en situation professionnelle reconstituée présentée devant un jury de professionnels - Création d'un dossier de recommandations</b></p> <p>A partir d'un sujet libre, le candidat doit constituer un dossier de recommandations d'un projet digital personnel à l'écrit et le présenter devant le jury. Il doit définir les éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Le Concept graphique</b></li> <li>• <b>La Charte éditoriale (C2.1.1 et C2.1.2)</b></li> </ul> <p>Types rédactionnels et tons pour les contenus - Référencement naturel (titre, description...) - Médias utilisés (photos, vidéos, gifs, cinémagraphe) - Localisation (langues prévues).</p>	<p>Les contenus sont inventoriés, uniformisés et conservés dans une bibliothèque – ces contenus sont créés par le candidat et/ou issus d'une veille sectorielle.</p> <p>L'arborescence présentée est organisée par thématique, tous les éléments apparaissant sur le site sont listés dans le respect des règles d'UX</p> <p>Le zoning présenté reprend l'emplacement des textes, des images, le logo, le header, le footer, les menus, un aperçu des différentes fonctionnalités – Il tient compte de l'expérience utilisateur souhaitée (user story)</p>

<sup>3</sup> User expérience (expérience utilisateur)

<sup>4</sup> Maquette du site basse fidélité

<sup>5</sup> Maquette « fil de fer » fonctionnelle

	<p>C2.2.2 Concevoir les wireframes d'une interface digitale en s'appuyant sur les zonings, en définissant l'organisation des éléments et des formes (boutons, textes, image, vidéo,...), en tenant compte des pratiques observées et des souhaits ergonomiques du client pour orienter la réflexion sur l'aspect fonctionnel du projet et calibrer le contenu pour la conception des maquettes.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Les Spécifications fonctionnelles (C2.2.1 et C2.2.2)</b></li></ul> <p>Rubriquage (quelles sont les rubriques de bases) - Arborescence - Zoning des différentes pages de l'interfaces et wireframe du scénario d'usage d'un persona au choix</p>	<p>Les wireframes présentés reprennent l'ensemble des détails graphiques et s'appuie sur le user story Les proportions des différents espaces sont harmonieuses, la taille des boutons est proportionnelle à leur importance dans le parcours utilisateur (facilité d'utilisation de l'interface, fluidité du parcours de conversions, emplacement et l'utilité des fonctionnalités, ...)</p>
--	---	--	---

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
<b>Bloc de compétences 3 : Concevoir l'UI de l'interface digitale (contenu et charte graphique)</b>			
<p><b>A3.1 Structure d'un design system<sup>6</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Définition des composants UI<sup>7</sup>, des motifs<sup>8</sup> et des principes visuels (typographie, palettes des couleurs et règles associées, l'iconographie et imagerie, les grilles pour structurer les éléments, espaces, etc.)</li> <li>- Définition des principes de communication de la marque (langage, ton...)</li> </ul>	<p>C3.1.1 Répertoire l'UX et l'UI d'un projet digital en réunissant et unifiant les composants de l'interface utilisateur, les motifs, les principes visuels et de communication de la marque afin de préparer un design système</p> <p>C3.1.2 Structurer le design system d'un projet digital en y intégrant l'ensemble des composants UI, la typographie, les palettes de couleurs et les règles associées liées à la charte graphique du client, une iconographie/imagerie les principes visuels et de communication de la marque afin de mettre à disposition des équipes techniques des composants prêts à être utilisés et écrits dans un langage commun et d'assurer une cohérence dans la mise en œuvre du projet.</p>	<p><b>Réalisation et présentation d'un dossier design system (C3.1.1 et C3.1.2) devant un jury de professionnels :</b></p> <p>Le dossier comportera :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a- le branding<sup>9</sup></li> <li>b- les logos</li> <li>c- les typographies</li> <li>d- les couleurs</li> <li>e- les motifs</li> <li>f- les visuels</li> <li>g- les composants</li> </ul>	<p>Le design system du projet digital est retranscrit à l'écrit et indique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Les sources d'inspirations (structure, typo, couleurs...)</li> <li>o Le Logo (charte graphique, condition d'utilisation).</li> <li>o Le Favicon<sup>10</sup></li> <li>o La Typographie (pour les titres, sous-titres et textes courant)</li> <li>o La palette de couleurs</li> <li>o Les éléments d'interface graphique (pictos, boutons...)</li> <li>o L'iconographie (univers photographique, cadrage...)</li> <li>o Le design interaction (animation Over, transition d'écrans, loading...)</li> <li>o Les différentes pages de l'interface digitale</li> </ul> <p>Les choix du candidat sont argumentés et tiennent compte du sujet à traiter et des cibles.</p>

<sup>6</sup> charte ergonomique et charte graphique

<sup>7</sup> User interface (interface utilisateur)

<sup>8</sup> Formes utilisées sur l'interface

<sup>9</sup> toutes les actions visant à gérer l'image commerciale d'une marque, d'une entreprise ou d'un produit

<sup>10</sup> petite icône (de 16x16 pixels) utilisée sur les navigateurs web pour représenter un site internet

<p><b>A3.2 Conception de la maquette et du prototype d'une interface digitale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Application du design system sur les wireframes (maquette)</li> <li>- Respect des règles d'ergonomie</li> <li>- Respect de la réglementation d'accessibilité en vigueur (W3C, RGAA...)</li> <li>- Rendu fonctionnel de la maquette (prototype)</li> <li>- Ajout des interactions (animations, transitions, loading...)</li> <li>-</li> </ul>	<p>C3.2.1 Concevoir la maquette d'une interface digitale en utilisant le design system sur les wireframes, et en garantissant son accessibilité aux personnes en situation de handicap, en respectant de la réglementation en vigueur et les règles d'ergonomie afin d'avoir une représentation graphique finale et fidèle à la demande client</p> <p>C3.2.2 Réaliser un prototype de l'interface digitale en rendant sa maquette fonctionnelle grâce à l'utilisation de logiciels dédiés, en y ajoutant les interactions conformes aux scénarios d'usage UX et UI afin de tester le produit et détecter d'éventuels dysfonctionnements</p>	<p><b>Création et présentation au jury</b> de maquettes(C.3.2.1) de 3 pages du projet digital sous forme de prototypes (C.3.2.2)</p>	<p>Les 3 maquette présentées comportent des structures différentes Elles correspondent au zoning et aux wireframe déterminés préalablement et l'aspect graphique est conforme à la cible (typo, couleurs) Le prototype est réalisé à l'aide d'un logiciel dédié, fonctionne et les tests peuvent être réalisés</p>
<p><b>A3.3 Création du contenu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Création d'un storytelling</li> <li>- Rédaction du contenu (titres et textes)</li> </ul>	<p>C3.3.1 Créer un storytelling en tenant compte de la cible définie, des valeurs que le client souhaite transmettre et des informations recueillies sur le sujet à présenter dans l'interface digitale pour préparer le rédaction du contenu.</p> <p>C3.3.2 Créer le contenu en découpant les textes et choisissant les titres, en prêtant attention à leur force et en appliquant les principes du SEO (référencement naturel) afin de créer un contenu impactant et obtenir de la visibilité.</p>	<p><b>Rédaction d'un écrit validé par le jury :</b> Complétion (C.3.3.1 et C.3.3.2) des pages de l'interface (en prenant soins de suivre la charte éditoriale qui détaille les règles de rédaction) avec titre et textes de contenu</p>	<p>Les titres sont courts et les textes de contenu sont clairs, précis (mots clés cohérents par rapport au sujet traité) et reprennent les éléments définis dans le stotyelling</p> <p>La rédaction des contenu du site permet un référencement naturel optimal : les mots utilisés sont choisi, il existe une hiérarchie de lecture Il n'y a pas de fautes d'orthographe</p>

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
<b>Bloc de compétences 4 : Développer une interface digitale</b>			
<p><b>A4.1 Conception d'une interface web responsive</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Création de pages HTML et d'animations CSS<sup>9</sup> et JS ou utilisation d'un CMS<sup>10</sup> (Wordpress)</li> <li>- Insertion des textes et des images et de liens hypertexte avec les balises appropriées et leurs attributs</li> <li>- Respect des normes et réglementations en vigueur ( W3C, RGAA, etc.)</li> <li>- Conception des pages de manière responsive <sup>11</sup>(responsive design)</li> </ul>	<p>C4.1.1 Intégrer les pages HTML d'une interface digitale, en transposant les maquettes graphiques des pages et en les concevant de manière responsives, ou utiliser le CMS<sup>12</sup> (Wordpress ou équivalent) afin de préparer la structure de l'interface accessible sur différents terminaux</p> <p>C4.1.2 Créer des liens hypertexte, insérer des textes et des images avec les balises appropriées et leurs spécificités, modifier les pages HTML et les éléments en CSS et créer des animations CSS et JS afin de rendre l'interface web fonctionnelle (en local) et intuitive pour les utilisateurs</p> <p>C4.1.3 Optimiser les pages de l'interface digitale en respectant les normes techniques (responsive design) et la réglementation en vigueur liée aux standards techniques (W3C) , à l'accessibilité (RGAA) afin de les adapter aux différents formats d'écrans (ordinateur, tablette, mobile)</p>	<p><b>Création d'un projet digital (C4.1.1 à C4.3.2) présenté devant un jury de professionnels</b></p> <p>Le candidat doit créer un projet digital sur sujet libre. Il doit fournir a minima 3 pages fonctionnelles et mettre en ligne l'interface digitale. Il doit démontrer la manière dont il a procédé à la promotion du site sur un site partenaire par une bannière HTML et sur un réseau social sous forme de vidéo.</p>	<p>L'intégration de l'interface est professionnelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les codes HTML et CSS sont rédigés et commentés</li> <li>• les balises sont correctement utilisées, en fonction du contenu qu'elles désignent</li> <li>• Bonne utilisation des CSS : les feuilles de styles sont utilisées pour formater l'aspect visuel du texte et de tous les éléments de l'interface digitale</li> <li>• Les normes et règles d'accessibilité sont prises en compte</li> <li>• Les pages HTML sont codées de manière à rendre le site responsive</li> <li>• Le site est inclusif et s'adapte à tous les écrans</li> </ul>

<sup>9</sup> Mise en forme graphique via le langage CSS

<sup>10</sup> Content management system (système de gestion de contenu)

<sup>11</sup> Conception réactive qui s'adapte en fonction de la taille de l'écran

<sup>12</sup> Content management system (système de gestion de contenu)



<p><b>A4.2 Mise en ligne du site internet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Connexion à un serveur distant (FTP<sup>13</sup>)</li> <li>- Respect de la réglementation, RGPD</li> <li>- Upload<sup>14</sup> des fichiers du site</li> </ul>	<p>C4.2.1 Se connecter à un serveur distant FTP via à un logiciel dédié (Filezilla, Cyberduck ou équivalent) en s'assurant que la réglementation RGPD est bien respectée afin de préparer la mise en ligne</p> <p>C4.2.2 Mettre l'interface en ligne en téléchargeant les fichiers sur un serveur FTP distant (FPT) afin de les tester et de les rendre visible à tous</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'accès au serveur FTP est opérationnel</li> <li>• Le site en ligne est identique au site en local</li> <li>• Tous les éléments constitutifs de l'interface en ligne sont téléchargés et disponibles</li> </ul>
<p><b>A4.3 Réalisation de tests sur l'interface en ligne</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contrôle des pages</li> <li>- Contrôle des fonctionnalités définies</li> </ul>	<p>C4.3.1 Tester l'interface en ligne en contrôlant toutes les pages du site internet, en vérifiant sa conformité au cahier des charges, le respect de la charte graphique afin d'en déceler les problèmes graphiques éventuels et de les corriger.</p> <p>C4.3.2 Contrôler l'interface en ligne en utilisant toutes les fonctionnalités du site internet (UI et UX) ainsi que le respect de la réglementation RGPD afin de déceler des dysfonctionnements éventuels et de les corriger</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'interface est fonctionnelle, tous les liens et modules fonctionnent.</li> <li>• L'interface est responsive (test desktop, tablette et smartphone)</li> <li>• Le chargement de chaque page est optimisé</li> </ul>

<sup>13</sup> File transfert protocol, protocole de transfert des fichiers

<sup>14</sup> Téléchargement en ligne

<b>REFERENTIEL D'ACTIVITES</b> <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<b>REFERENTIEL DE COMPETENCES</b> <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<b>REFERENTIEL D'ÉVALUATION</b> <i>définir les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		<b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>	<b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>
<b>Bloc de compétences 5 : Réaliser la promotion digitale d'un projet d'interface</b>			
<b>A5.1 Création de bannière HTML5 (bannière publicitaire)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation de langage HTML, Javascript et ActionScript3.</li> <li>Veille et respect des règles d'accessibilité</li> </ul>	<p>C5.1.1 Créer des bannières HTML5, en manipulant et agençant des visuels, du texte et de l'audio, en utilisant des langages ActionScript3, Javascript et HTML afin de promouvoir le projet sur des sites internet partenaires</p> <p>C5.1.2 Respecter les règles d'accessibilités dans la création des bannières en réalisant une veille sur les normes en vigueur afin de les rendre visible au plus grand nombre.</p>	<b>Réalisation d'une bannière publicitaire</b> faisant la promotion de l'interface ou du produit/service et mise en situation sur un site partenaire <b>évaluée par un jury de professionnels.</b>	<p>La bannière publicitaire (pop-up ou banner) est mise en situation (intégrée) sur une page du site internet d'un partenaire choisi avec logique</p> <p>Elle met en avant l'interface ou le produit/service</p> <p>Elle est cliquable avec un CTA qui renvoie vers l'interface créé par le candidat</p> <p>Elle fonctionne en boucle et respecte les règles d'accessibilité.</p>
<b>A5.2 Conception de vidéos motion design<sup>15</sup> à destination des réseaux sociaux</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prise en compte des spécificités de chaque réseau social</li> <li>- Utilisation des bases du motion design</li> </ul>	<p>C5.2.1 S'approprier les spécificités des différents réseaux sociaux en effectuant une veille sociologique et technologique afin de toucher le cœur de cible du projet</p> <p>C5.2.2 Promouvoir le concept ou le produit porté par l'interface digitale avec des vidéos motion design à destination des réseaux sociaux en manipulant et agençant des visuels, du texte et de l'audio afin d'optimiser l'impact sur le cœur de cible.</p>	<b>Réalisation d'un trailer ou d'un story,</b> mettant en avant l'interface et ou le produit/service à destination des réseaux sociaux <b>évaluée par un jury de professionnels.</b>	<p>La vidéo créée prend en compte :</p> <p>Les spécificités du réseau social sur lequel elle sera diffusé</p> <p>Le réseau social est choisi en fonction du cœur de cible et adapté à celui-ci</p> <p>Le message transmis est clair et participe à la promotion de l'interface ou du produit/service mis en avant</p> <p>La vidéo est dynamique et rythmée</p> <p>Elle ne contient pas de faute d'orthographe</p>

<sup>15</sup> Animation vidéo de courte durée

**Nota Bene :** L'évaluation du bloc de compétences est réalisée via des modalités spécifiques d'évaluation détaillées dans le référentiel. La réussite de ce bloc de compétences fait l'objet de la remise d'un certificat.

**Le titre de concepteur UI et webdesign est délivré si le candidat valide l'ensemble des blocs de compétences constituant la certification et qu'il satisfait à l'épreuve finale devant le jury de certification.**

Présentation d'un Projet digital sur sujet libre

Le projet comporte les livrables suivants :

- le dossier de recommandation,
- le design system et 3 pages fonctionnelles et en ligne de l'interface digitale
- la promotion du site sur un site partenaire par une bannière HTML et sur un réseau social sous forme de vidéo.

Présentation d'un portfolio en ligne présentant les meilleurs travaux qu'ils soient réalisés à l'école, en entreprise ou bien même des recherches personnelles.

Sont pris en compte dans l'évaluation :

- La pertinence du concept : les objectifs du projet répondent aux besoins identifiés du client
- La cohérence de la direction artistique en fonction des objectifs fixés
- La qualité de la réalisation technique : le rendu répond aux attentes identifiées dans le cahier des charges, les visuels sont artistiques, l'interface est responsive, et code est fonctionnel et optimisé
- La présentation orale : le candidat présente ses projets de manière structurée, il utilise un vocabulaire professionnel et son élocution est dynamique.