

RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Activité 1 : Analyse de la demande du client porteur d'un projet webdesign <ul style="list-style-type: none"> - Analyse du marché - Benchmark marketing et benchmark graphique) - Positionnement client - Identification des Personae - Définition des objectifs éditoriaux et fonctionnels du projet numérique - Définition des objectifs de la campagne marketing - Organisation de la campagne marketing - Rédaction d'un cahier 	A1C1. Analyser les attentes et besoins du projet en s'appuyant sur un brief réalisé à la suite d'entretiens avec le client (technique et créatif...) afin de définir une problématique et un concept général pour le projet.	Épreuve 1 : Rédaction d'un contenu numérique présentant l'analyse, les besoins à engager et la planification du projet Contenu : Le candidat doit créer un projet numérique à destination d'un client réel ou fictif <ul style="list-style-type: none"> - Le projet numérique doit porter sur une typologie définie : culturel, événementiel ou vitrine - L'objectif du projet doit être définie en accord avec le client - Les fonctionnalités présentes dans le projet doivent être listées - Le projet doit répondre à une problématique identifiée - Le candidat doit présenter les solutions pour répondre à la problématique 	<ul style="list-style-type: none"> - A partir du brief client, le candidat présente projet l'ensemble des aspects du projet - Les objectifs du projet sont définis - Le concept général attendu par le client est identifié
	A1C2. Rédiger le cahier des charges du projet numérique s'appuyant sur les objectifs éditoriaux définis en lien avec le besoin du client, les attendus fonctionnels spécifiques au projet, ses contraintes notamment budgétaires, et également sur les tendances du marché afin de formaliser une proposition de projet au client répondant à ses attentes.		<ul style="list-style-type: none"> - l'inventaire des besoins du client est complet et organisé - les objectifs à atteindre et les options techniques (supports, outils...) sont présentés de manière rigoureuse - les coûts induits sont établis - le cahier des charges est complet Il présente à minima le montant du devis, la durée de réalisation, les objectifs marketing. Il présente également les éléments de détail concernant la conception graphique et fonctionnelle du projet numérique <ul style="list-style-type: none"> - L'étude de la concurrence proposée valide les fonctionnalités du projet par

<p>des charges techniques et fonctionnels</p> <p>- Planification de la production du projet numérique</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Un devis du coût du projet est présenté - Un planning de réalisation du projet est défini 	<p>rapport aux offres concurrentes, et permet de positionner le projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'étude de la concurrence est réalisée dans un document synthèse organisé par séquence
	<p>A1C3. Présenter le projet numérique en s'appuyant sur le contenu du cahier des charges et en valorisant les choix proposés dans l'objectif de faire valider la proposition au client et d'obtenir la signature du contrat de prestation.</p>	<p>Évaluation : Évaluation du document numérique par les membres du jury</p>	<ul style="list-style-type: none"> - la présentation et l'argumentation est complète et présente des éléments de preuve - les supports de présentation sont de qualité : les schémas sont explicites, la sélection des couleurs est adaptée, l'outil mobilisé est adapté aux besoins de la présentation, le résultat final est professionnel, structuré, adapté au projet du client - le planning est cohérent avec les objectifs et les besoins du projet - le devis est conforme et répond aux cahiers des charges du client

<p>A1C4. Planifier la production du projet numérique en s'appuyant sur le cahier des charges et en définissant les phases de conception, réalisation et moyens à engager (techniques, acquisition de ressources, hébergement) afin d'organiser le projet et lui assurer le respect des couts et délais.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - la planification est respectée de façon rigoureuse et réaliste par rapport au projet du client - un document numérique présente la production du projet divisée en tâches, ainsi que les membres de l'équipe projet chargés de la réalisation de chaque tâche - un diagramme de suivi des tâches est réalisé afin de superviser le suivi du projet - le suivi et la maintenance sont clairement anticipés
<p>A1C5. Définir des utilisateurs cibles au projet numérique grâce à la création des personas (segment-cible) et cartes d'empathie afin d'adapter voire personnaliser les préférences d'usages ou les préférences visuelles et ainsi s'assurer de répondre aux attentes des utilisateurs futurs.</p>	<p>Épreuve 2 : Rédaction d'un contenu numérique présentant la stratégie marketing du projet</p> <p>Contenu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les cibles du projet sont définies afin que le projet réponde à leurs besoins - Une étude de la concurrence est réalisée afin de référencer les fonctionnalités importantes 	<ul style="list-style-type: none"> - Les cibles du projet sont conformes aux objectifs et attentes du projet - Le projet répond aux attentes de chaque cible-utilisateur, au niveau ergonomique, graphique, ainsi que des fonctionnalités attendues
<p>A1C6. Définir une stratégie marketing en s'appuyant sur l'étude de la concurrence (comparaison des fonctionnalités, du design, de l'ergonomie et des tendances des offres) et du marché du client afin de proposer une stratégie de</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Des personas sont définis afin d'identifier les besoins précis d'une catégorie d'utilisateurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Le marché et ses principaux acteurs sont identifiés - Les mots clés sélectionnés correspondent au marché ciblé - le dossier de conception intègre tous les éléments collectés - le dossier de conception comprend

<p>développement cohérente et créer une identité visuelle propre au client.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Des mots clés pertinents sont choisis afin d'être utilisés dans les campagnes marketing numériques, et d'améliorer les référencement - Une analyse marketing approfondie est effectuée afin de déterminer les forces et les faiblesses du projet numérique 	<p>un planning mettant en évidence l'intervention des différents prestataires</p> <ul style="list-style-type: none"> - les choix techniques sont pertinents - les ressources humaines à mobiliser sont identifiées (développeurs, Intégrateurs, vidéastes, rédacteurs, UX-UI...) - les devis sont formalisés
<p>A1C7. Créer des campagnes marketing basées sur l'achat de mots clés choisis en analysant en amont le positionnement numérique du client afin d'améliorer le référencement et la visibilité du projet et de faire connaître le projet au public cible</p>	<p>Évaluation : Évaluation du document numérique réalisé par les membres du jury</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les résultats d'une recherche font apparaître le site web du client dans une position optimale - Le candidat a installé un système fonctionnel de mesure d'audience (comptage du nombre de visites, parcours utilisateurs, canaux extérieurs de flux des visiteurs) - Le candidat a paramétré un tableau de bord numérique permettant d'évaluer la pertinence des campagnes marketing, et présentant un ensemble d'indicateurs (nombre de visites, temps passé...)

<p>Activité 2 : Conception d'une architecture visuelle et ergonomique d'un projet numérique (web/application mobile)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation de l'architecture interactionnelle et de l'arborescence d'un projet numérique - Création du zoning des pages - Création du wireframe ergonomique et fonctionnel des pages - Réalisation du prototype ergonomique fonctionnel interactif - Création du design graphique des pages 	<p>A2C1. Déterminer l'architecture interactionnelle, l'arborescence et l'organisation structurelle, fonctionnelle et éditoriale des pages du site ou de l'application web en tenant compte de l'ergonomie, l'utilisabilité et l'accessibilité afin de rendre l'expérience utilisateur fluide</p>	<p>Épreuve 3 : Création d'un prototype interactif du projet numérique</p> <p>Contenu : Le candidat sera chargé de proposer un prototype qui présente les éléments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une arborescence du projet est présenté afin de catégoriser et hiérarchiser les contenus - le projet présente une ergonomie afin de permettre une utilisation centrée sur les besoins des utilisateurs, et un accès simplifié aux contenus - Des planches tendances sont présentées afin d'enrichir l'aspect visuel et graphique du projet - Les zonings de la page d'accueil et des pages principales sont conçus, afin de permettre de thématiser les différentes zones présentes dans la maquette du projet - Les wireframes sont réalisés afin de détailler le zoning et de déterminer l'emplacement et la dimension des éléments d'interaction - Un prototype interactif est créé afin de présenter le fonctionnement final du projet 	<ul style="list-style-type: none"> - Les contenus proposés sont catégorisés et logiquement ordonnés - Les contenus sont identifiables pour les utilisateurs - L'arborescence expose les fonctionnalités et les contenus proposés par le projet
	<p>A2C2. Définir une direction artistique pour le projet à partir d'une analyse graphique en vue de suivre une ligne directrice dans l'exécution du projet</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les recherches graphiques sont pertinentes et diversifiées - La direction artistique choisie est justifiée
	<p>A2C3. Modéliser l'architecture des pages principales sur tous types de terminaux (bureau, tablette et mobile) à partir d'une maquette fonctionnelle afin de présenter une vue générale de l'interface du projet.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les maquettes sont présentées à destination de différents types de terminaux - Les contraintes liées au média sont prises en compte

	Évaluation : Évaluation du prototype par le jury	
A2C4. Concevoir un prototype interactif à l'aide d'un logiciel adapté afin de visualiser le parcours d'un utilisateur au sein du projet, ainsi que les interactions existantes.	Épreuve 4 : Création d'une maquette graphique du projet numérique Contenu : Le candidat sera chargé de proposer un prototype qui présente les éléments suivants :	Le parcours utilisateur proposé est pertinent par rapport à la cible et les objectifs présentés lors de la phase UX - Le prototype identifie et explicite les interactions possibles avec l'utilisateur
A2C5. Créer les maquettes graphiques du projet regroupant les couleurs, la typographie et l'ensemble des éléments d'interface et respectant les règles graphiques et ergonomiques définies afin de réaliser des démonstrations et ajuster le projet avec le client	- Une charte graphique présentant les couleurs, les polices et les icônes du projet - Les maquettes graphiques de la page d'accueil et des pages principales afin de finaliser l'aspect visuel du projet - Le logo du projet est proposé et permet d'identifier spécifiquement le client	- Les mises en page sont adaptées au numérique - Les mises en page sont lisibles pour l'utilisateur sur toutes les tailles d'écran - La typographie est lisible sur un écran - La navigation entre les différentes pages du projet est facilitée - Les éléments d'interface sont choisis pour faciliter l'utilisation des fonctionnalités du projet
A2C6. Créer un guide de styles et un système de design complet afin d'élaborer une utilisation concertée des différentes composantes graphiques du projet	- Un guide styles est réalisé afin d'automatiser les mises à jour - Un système de design est réalisé afin de présenter de manière synthétique les éléments structurels et interactifs d'interface et d'automatiser les mises à jour Évaluation : Évaluation de la maquette graphique par le jury	- Une proposition graphique est présentée en cohérence avec les objectifs et les cibles du projet - Le logotype est lisible et identifiable - Les couleurs choisies correspondent à l'univers graphique défini lors de la phase de recherche

Activité 3 : Réalisation et suivi d'un projet numérique

- Création des ressources graphiques (charte graphique, iconographie, guide de styles et design system)
- Réalisation d'une phase test du produit web/digital
- Optimisation la vitesse de chargement des pages web
- Optimisation de la sécurité du domaine
- Vérification de la conformité au cahier des charges client et au dossier de conception

A3C1. Isoler les ressources graphiques (images, vidéos, animations) en respectant le droit d'auteur en vue de leur intégration dans le projet final.

A3C2. Retranscrire les maquettes graphiques à l'aide des langages d'intégration HTML et CSS, en respectant les normes d'accessibilité pour les personnes en situation de handicap et de référencement pour obtenir un produit utilisable sur différents supports.

Épreuve : Présentation d'un projet numérique à l'aide d'un langage de programmation

Contenu :

Le candidat sera chargé de proposer un projet numérique à l'aide d'outil de langages type HTML et CSS qui présente les éléments suivants :

- Des ressources graphiques externalisées
- Des maquettes graphiques et un prototype interactif en pages Web
- l'ajout de fonctionnalités avancées à l'aide du langage JavaScript pour dynamiser les pages Web
- Des pages Web consultables sur tout type d'écran
- Des éléments du projet transférable sur un serveur Web à l'aide d'un logiciel FTP
- Un nom de domaine spécifique afin de consulter le projet en ligne
- Le projet est accessible à tout type de profil y compris les personnes en situation de Handicap

Évaluation : démonstration et soutenance devant un jury

- Le format des ressources externes est adapté au média ciblé
- Le poids des ressources externes a été optimisé en vue d'un chargement fluide sur tout type de support (tablette, mobile, ordinateur), en un maximum de 10 secondes
- Les droits d'auteur ont été respectés avec l'utilisation de ressources libres de droits, ou en ayant acheté une Licence d'utilisation

- Le temps de chargement des pages est observé à l'aide des outils de développement présents dans les navigateurs Web
- Le code produit est lisible, optimisé et documenté
- Le code produit respecte les normes du langage d'intégration choisi (notamment en terme syntaxe et sémantique)
- Le code produit contribue à l'accessibilité et au référencement en se conformant au niveau AA (niveau moyen) du référentiel WCAG (<https://www.w3.org/Translations/WCAG20-fr/>) défini par le W3C
- Le niveau de référencement WCAG est vérifié à l'aide d'un service en ligne
- Les pages sont consultables de

	professionnel	manière optimisée sur tout type de support (tablette, mobile, ordinateur)
A3C3.Créer des fonctionnalités avancées (carrousel, menu à onglets, accordéon...) avec le langage de développement JavaScript, afin de rendre le projet plus interactif pour l'utilisateur.		<ul style="list-style-type: none"> - Le langage de script choisi est adapté au média ciblé - L'ajout de fonctionnalités contribue à l'ergonomie et à l'utilisabilité des pages
A3C4.Présenter le projet de produit numérique en pré-production au client pour vérifier la conformité et la qualité du produit web/digital au cahier des charges et au dossier de conception : architecture de l'information et ergonomie (UX), design d'interface (UI), fonctionnalités et charte graphique.		<ul style="list-style-type: none"> - la conformité du produit numérique au cahier des charges client et au dossier de conception est établie et argumentée - l'argumentaire est convaincant et professionnel - la mise en ligne du site web et la déclinaison adaptative (Responsive Web Design) sont opérationnelles - le référencement du produit est maîtrisé et les améliorations nécessaires ont été effectuées - le produit numérique est conforme au cahier des charges et dossier de conception du client
A3C5. Permettre le téléchargement ou la consultation du projet en s'assurant d'une configuration technique adaptée afin de rendre cette consultation accessible à l'utilisateur final		<ul style="list-style-type: none"> - le choix de l'hébergeur est pertinent par rapport à l'utilisation finale attendue - le nom de domaine est en adéquation avec le projet - la mise en ligne est effective

<p>A3C6. Installer le système de suivi et de maintenance du produit web-digital en mobilisant les outils techniques adéquats afin d'en garantir la fiabilité, la pérennité et l'évolution.</p>	<p>Épreuve : Pérenniser le projet numérique</p> <p>Contenu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rédiger une notice d'utilisation du projet à destination du client - Mettre en place un suivi du positionnement du projet dans les moteurs de recherche 	<ul style="list-style-type: none"> - le système de suivi et de maintenance est de qualité et garantit les performances et la pérennité du produit numérique - les compétences pour la prise en main du produit numérique sont transférées et permettent la prise en main par le client
<p>A3C7. Assurer le transfert au client des compétences nécessaires à la prise en main du produit web/digital afin de lui garantir l'autonomie dans le suivi de son projet webdesign</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Proposer des actions marketing afin d'augmenter la notoriété et la visibilité du projet <p>Évaluation : Oral et soutenance devant un jury professionnel</p>	<ul style="list-style-type: none"> - une notice d'utilisation au format numérique est fournie au client, présentant de manière didactique l'utilisation des fonctionnalités du projet, ainsi que les informations nécessaires pour se connecter au serveur hébergeant le projet