

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
Bloc de compétences 1 (obligatoire) : Analyser et positionner le projet de design numérique			
A1.1. Analyse du brief client et Identification des cibles du dispositif de design numérique envisagé	C1.1.1 Réaliser une veille du secteur du design numérique en analysant les données métiers, artistiques et technologiques, en repérant les innovations, les évolutions, les tendances et la concurrence, afin d'identifier des axes créatifs actuels et anticiper les besoins futurs du marché du design numérique.	<u>E1 - Mise en situation professionnelle</u> <u>REALISATION D'UN CAHIER DES CHARGE DE PROJET DE DESIGN NUMERIQUE</u> Dans le cadre d'un brief client simulé ou réel, le candidat réalise un cahier des charges fonctionnel en réponse au brief. Ce dossier reprend une synthèse des éléments du brief et le cadrage du projet de design numérique en réponse à ce brief. Le candidat rend compte de sa réflexion au cours d'une soutenance orale organisée devant un jury d'experts et lui remet le dossier.	Le dossier de chaque candidat comprend : <ul style="list-style-type: none"> - La liste des sources métier, artistique, technologique, utilisées pour la veille en design numérique. Les sources sont diversifiées, en lien avec le thème donné et permettent de repérer les innovations, évolutions, tendances du secteur du design numérique. - La description de l'environnement et des cibles utilisateurs. - L'analyse du positionnement de la concurrence en lien avec le thème donné, l'environnement cible. - Des propositions d'axes créatifs et produit(s) numérique(s) en lien avec le thème, l'environnement visé et les cibles utilisateurs. - Les caractéristiques techniques, artistiques et fonctionnelles du/des produits numériques. - Des propositions d'expériences utilisateurs schématisées et personnalisées, en lien avec le thème
	C1.2.1 Identifier, dans le brief client, et d'après la veille réalisée, la problématique et le contexte du projet de design numérique , en repérant les contraintes et caractéristiques techniques, fonctionnelles et artistiques du brief, en termes de cibles utilisateurs et de produits numériques visés afin de positionner le projet de design numérique dans son environnement et savoir répondre à la demande du client.		
A1.2. Positionnement du projet de design numérique dans une optique inclusive et durable	C1.2.1 Effectuer des recherches artistiques et techniques en réponse à une problématique identifiée, en privilégiant la diversité des options, l'efficacité, l'ergonomie, l'accessibilité, les impacts et la responsabilité éthique liés aux technologies de rupture (IA, métavers, RA/RV), pour ressortir des pistes de design numérique créatives viables et durable en lien avec le brief client.		

	<p>C1.2.2 Elaborer le cahier des charges du projet de design numérique en définissant ses fonctionnalités opérationnelles et en évaluant les ressources technologiques, humaines, et financières nécessaires, pour répondre au brief client et aux attentes des utilisateurs cibles.</p>		<p>et l'usage du/des produits numériques. L'arbitrage pour sélectionner les pistes les plus pertinentes est démontrée par les arguments validant la sélection de telle ou telle piste. Ces arguments s'appuient notamment sur la description de l'expérience utilisateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une estimation des ressources technologiques, humaines et financières nécessaires au(x) produit(s) numérique(s) proposé(s).
<p>REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i></p>	<p>REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i></p>	<p>REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i></p>	
		<p>MODALITÉS D'ÉVALUATION</p>	<p>CRITÈRES D'ÉVALUATION</p>
<p>Bloc de compétences 2 (obligatoire) : Définir et concevoir le projet de design numérique</p>			
<p>A2.1. Définition d'identité visuelle du projet de design numérique</p>	<p>C2.1.1 Définir une identité de projet de design numérique innovante, en intégrant dans la démarche de création les dernières avancées technique et technologiques comme l'IA générative, afin de présenter un projet de design numérique transformatif.</p>	<p><u>E2 - Mise en situation professionnelle</u></p> <p><u>DOSSIER DE CONCEPTION DE PROJET DE DESIGN NUMERIQUE</u></p> <p>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle simulée ou réelle, et à partir d'un dossier de projet fourni, le candidat réalise un dossier de conception de projet de design numérique, en lien avec le bref client.</p> <p>Il propose des solutions artistiques, créatives et techniques, élabore la</p>	<p>Le dossier de conception comporte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La reformulation de la demande du brief donné, l'identification des attentes techniques, artistiques et fonctionnelles. - Les parcours de l'expérience utilisateur schématisés/modélisés sur le(s) support(s) cible(s) (tablette, téléphone, ordinateur, objet connecté, ...). Ils tiennent compte du RGAA, des règles d'ergonomie et d'accessibilité.
		<p>Il propose des solutions artistiques, créatives et techniques, élabore la</p>	

	<p>C2.1.3 Présenter le projet de design numérique en réalisant des supports de visualisation schématiques et dynamiques à l'aide d'animations, afin de communiquer les idées clés et définir le dossier technique.</p>	<p>maquette du projet et des supports de prévisualisation.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La visualisation du produit numérique au travers de supports (storyboard, esquisses simples, rapides, diversification des techniques, ...).
<p>A2.2. Conception d'une prévisualisation du projet de design numérique</p>	<p>C2.2.1 Elaborer le dossier technique inclusif de conception du projet de design numérique en définissant les caractéristiques du produit, les contraintes techniques, le retroplanning de conception en conséquence, afin de cadrer la production du projet de design numérique, dans un cadre éthique et accessible à tous.</p>	<p>Il compile les maquettes du projet retenu ainsi que les supports en un dossier structuré et rend compte de sa réflexion lors d'une soutenance orale réalisée auprès d'un jury d'intervenants et de professionnels du secteur, afin de valider la proposition finale retenue.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La description des éventuelles contraintes liées au produit numérique et support(s) cible(s).
	<p>C2.2.2 Modéliser le projet design numérique, en réalisant une prévisualisation interactive via des médias adéquats (infographie, animation 2D/3D, etc.) et des technologies classiques et/ou de rupture (IA, RA/RV, ...), sur des supports variés, évolutifs, ergonomiques et accessibles, afin de mettre en scène le produit à designer.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Une justification des partis pris artistiques, choix numériques d'après le brief et son identité artistique. - L'estimation du temps et des ressources (technologiques, humaines et financières) à allouer au projet. - Un retroplanning de conception du produit numérique. - Une prévisualisation numérique rendant compte des fonctionnalités, caractéristiques du produit numérique, de la cible, des expériences utilisateurs retenues en lien avec le brief donné. - Les supports envisagés sont variés, évolutifs et cohérents avec les attentes du brief.

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
Bloc de compétences 3 (obligatoire) : Réaliser le projet de design numérique			
A3.1. Réalisation de prototypes et modélisation du projet de design numérique	C3.1.1 Concevoir les prototypes fonctionnels et accessibles du produit de design numérique en mobilisant les technologies et les logiciels de design numérique, design visuel d'interface, en utilisant les outils de modélisation et de scénarisation d'interfaces, pour satisfaire les attentes du projet de design numérique en réponse au brief client.	E3 - Mise en situation professionnelle DEVELOPEMENT DU PROJET DE DESIGN NUMERIQUE Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle simulée ou réelle, le candidat constitue un dossier de présentation de la solution de design numérique développée. Le dossier comprend : <ul style="list-style-type: none"> - Le dossier technique fourni en amont et transcrit en support de visualisation et maquettes - Les prototypes créés et un dossier détaillé des outils utilisés pour les produire, - L'analyse des tests et les variables d'ajustement intégrés, Le candidat rend compte de sa réflexion au cours d'une soutenance orale organisée devant un jury d'experts et lui remet le dossier.	La stratégie de design donnée est identifiée et formulée. Les logiciels de design numérique, de design visuel d'interface et les technologies classiques et/ou de rupture (IA, métavers, RA/RV, ...) mobilisés sont décrits et cohérents avec le prototype réalisé. Les différents outils (outils de prototypage d'interface et de scénarisation d'interfaces, outils de développement) utilisés sont décrits et justifiés par rapport au prototype réalisé. Des plans et séquences sont produits et modélisés en images interactives numériques. Le prototype rend compte de l'expérience utilisateur en lien avec la stratégie de design. Le prototype réalisé respecte la stratégie de design donnée, tient compte des règles d'éco-conception et des spécificités de l'interface cible. Les paramètres de fonctionnalité et critères d'appréciation qualitatifs et
	C3.1.1. Créer des plans et des séquences de design animé en modélisant des décors, des personnages, des actions, etc. en 2D/3D, afin de produire des images interactives, graphiques, numériques garantissant une expérience utilisateur optimale et accessible.		
A3.2. Production et test du projet de design numérique durable et accessible	C3.2.1. Développer techniquement le projet de design numérique en tenant compte des spécificités des interfaces Web, mobiles et natives, et en adoptant une logique éco-responsable et inclusive dans la production, afin de produire l'objet de design numérique finalisé éthique, durable et accessible.		
	C3.2.2 Contrôler l'ergonomie, la fonctionnalité et l'accessibilité du projet de design numérique en effectuant des tests de montage et des tests utilisateurs, d'après des paramètres de		

	fonctionnalité et critères d'appréciation qualitatifs et quantitatifs, pour garantir son opérationnalité et le cas échéant, réaliser les ajustements adaptés.		quantitatifs utilisés pour la vérification sont décrits. Les tests de montage et utilisateurs valident l'utilisabilité, l'accessibilité et l'ergonomie du produit de design numérique envisagé.
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
Bloc de compétences 4 (obligatoire) : Finaliser et valoriser le projet de design numérique			
A4.1. Finalisation du projet de design numérique	C4.1. Ajuster les derniers paramètres du produit de design numérique en effectuant son rééquilibrage par rapport aux intentions du projet et aux résultats aux tests de montage et utilisateurs, en respectant une cohérence de forme et de composition graphique, pour livrer le produit de designer numérique finalisé dans le respect du brief et en accord avec les règles d'accessibilité numériques.	E4 - Projet professionnel <u>LIVRAISON DU PROJET DE DESIGN NUMERIQUE</u> Dans le cadre d'un projet professionnel réel, le candidat valorise au minimum un projet de design numérique au travers d'un dossier documenté sous forme de portfolio. Dans le dossier de présentation, figurent : <ul style="list-style-type: none"> - Le produit finalisé en démonstration - Le portfolio - La documentation technique à destination du commanditaire - Les retours utilisateurs Le candidat rend compte de sa réflexion au cours d'une soutenance orale	Le projet de design numérique est décrit en adaptant les termes techniques (projection, test, solutions en « back up » en cas de problème technique...) et justifié oralement par rapport au besoin du brief initial, à son positionnement, aux cibles et à la concurrence. Les contraintes rencontrées et les ajustements opérés à la suite des tests de montage et des tests utilisateurs sont expliqués et justifiés par rapport aux attendus du projet. Le projet numérique est illustré au travers des livrables. Les partis pris artistiques, techniques, de fonctionnalité sont justifiés eu égard du brief initial et de l'identité graphique du designer numérique.
A4.2. Présentation et mise en situation du projet de design numérique achevé à l'équipe/directeur artistique/utilisateurs	C4.2.1. Organiser la présentation du projet de design numérique au travers d'un portfolio en s'appuyant sur un argumentaire et des exemples de productions concrètes d'interfaces et d'expériences utilisateurs, en justifiant son approche technique et ses partis pris créatifs de fond, forme, couleurs, thème et l'esprit artistique, pour créer l'adhésion et justifier le respect du brief client.		
	C4.2.2. Recueillir les avis de la cible marché du produit de design numérique finalisé , en analysant les retours suite à la présentation du produit, afin		

	<p>de prévoir et de procéder à l'incrémentation des fonctionnalités et besoins exprimés et ainsi rendre le produit davantage accessible et durable au travers de mises à jour éventuelles.</p>	<p>organisée devant un jury d'experts et lui remet le dossier.</p>	<p>Le délai, les différentes ressources et outils, logiciels alloués au projet sont décrits. Les livrables ont été remis dans le temps et budget impartis.</p>
<p>A4.3. Rendu des livrables du projet de design numérique</p>	<p>C4.3. Rédiger la documentation technique utilisateur du projet de design numérique, en fournissant un dossier complet et le produit finalisé, évolutif et déclinable, afin de rendre la cible/les utilisateurs autonomes dans l'utilisation et la prise en main du produit de design numérique.</p>		<p>Les livrables produits dans le cadre du projet sont présentés et justifiés par rapport aux attentes du projet numérique.</p> <p>Les livrables proposés pour le projet respectent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la cohérence de forme et composition graphique, - le RGAA, les règles d'ergonomie et d'accessibilité pour tous, - les attentes du brief, - les spécificités des supports et parcours utilisateurs/environnement cibles. <p>L'argumentaire énoncé pour chaque projet suscite l'adhésion au projet.</p> <p>Le portfolio rend compte et met en valeur chaque projet. Il comprend des illustrations, des productions variées d'interfaces et expériences utilisateurs créées pour chaque projet.</p> <p>Les livrables proposés sont variés et évolutifs quant aux évolutions des environnements technologiques.</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
Bloc de compétences 5 (optionnel - parcours Game Design) : Produire un design de jeu vidéo			
A5.1. Elaboration d'un jeu vidéo dans ses dimensions systémique et artistique	C5.1.1. Créer un concept de jeu innovant et inclusif en cadrant les objectifs du jeu et sa mécanique globale (<i>Game Design</i>) via un dossier technique, afin d'offrir une expérience vidéoludique attractive, accessible, interactive et dynamique aux joueurs.	E5 - Mise en situation professionnelle CREATION D'UN JEU VIDEO Dans le cadre d'un projet professionnel réel ou simulé développé en entreprise, le candidat devra créer un jeu vidéo et fournir un dossier technique. Le dossier comprend : <ul style="list-style-type: none"> - Le brief initial du client analysé et retranscrit en dossier de spécifications techniques de Game Design - L'ensemble des créations de Game Art designées - La documentation technique de la programmation informatique du jeu vidéo et des phases de debugging - Le jeu vidéo finalisé en démonstration 	Les documents de spécifications techniques et fonctionnelles sont disponibles. Les éléments de Game Design sont détaillés : objectifs, règles et les dynamiques de jeu, éléments interactifs, systèmes de récompenses, expérience utilisateur, accessibilité, thèmes, histoires du jeu, plateformes de distribution, techniques de monétisation éventuelles, etc. Les éléments de Game Art sont disponibles et finalisés : personnages, environnements et décors, interfaces utilisateur (UI), éléments interactifs, effets visuels et spéciaux, objets et accessoires du jeu, illustrations et concepts artistiques, palette de couleurs et style graphique, cinématiques et séquences narratives visuelles, etc. Les règles d'accessibilités sont respectées.
	C5.1.2. Designer un concept de jeu dans une logique artistique et créative (<i>Game Art</i>) en créant, à l'aide d'outils numériques, des assets visuels (personnages – Character Design, environnements – Level Design, textures, etc.), en tenant compte des contraintes techniques, afin de rendre le jeu à la fois esthétique et accessible et pour l'ensemble des joueurs.		
A5.2. Développement technique du jeu vidéo	C5.2.1. Réaliser la programmation technique du jeu vidéo en veillant à ce que le développement tienne compte du cahier des charges, des bonnes pratiques de programmation, et des contraintes spécifiques au projet, afin de garantir une expérience utilisateur optimale et une performance stable sur les différentes plateformes ciblées.	Le candidat rend compte de sa réflexion au cours d'une soutenance orale organisée devant un jury d'experts et lui remet un dossier.	Les développements informatiques et techniques sont réalisés sur la base du cahier des charges. Le code est structuré et documenté.
	C5.2.2. Procéder à la phase de debugging du jeu vidéo , en réalisant des tests, des corrections, une sécurisation, le cas échéant un équilibrage du gameplay, afin de garantir la mise à disposition d'un jeu vidéo fonctionnel et accessible.		

			<p>La comptabilité multiplateforme est assurée.</p> <p>Le jeu est stable et les performances sont optimisées.</p> <p>L'accessibilité est prise en compte dans la programmation du jeu.</p> <p>Les phases de test et de débogage du jeu sont réalisées et documentées.</p> <p>Les procédures de test pour détecter et corriger les bugs avant la sortie du jeu sont respectées.</p> <p>L'optimisation du gameplay est implémentée pour une meilleure accessibilité.</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
Bloc de compétences 6 (optionnel – parcours Animation 2D/3D) : Produire une solution de design animé en 2D/3D			
A6.1. Elaboration d'un projet de design animé storyboardé et illustré	C6.1.1. Conceptualiser le projet de design animé en réalisant un cahier des charges sous forme de storyboard, afin de pouvoir fournir une direction créative, artistique et technique et planifier les phases de création de la solution de design animé.	E6 - Mise en situation professionnelle CREATION DE DESIGN ANIME 2D/3D Dans le cadre d'un projet professionnel réel ou simulé développé en entreprise, le candidat devra créer un design animé en 2D/3D et fournir un dossier technique. Le dossier comprend : <ul style="list-style-type: none"> - Le brief initial du client analysé et retranscrit en cahier des charges techniques sous forme de storyboard - L'ensemble des illustrations/BD numériques créées - La documentation technique du processus d'animation réalisé et des optimisations mises en place 	Les objectifs sont définis : public cible, but, durée d'animation, synopsis, références visuelles, narration, personnages, environnement, chronologie, etc. Le storyboard est fourni avec les étapes de production. Les outils technologiques et les innovations graphiques sont utilisés : tablette numérique, logiciels, etc. Les techniques d'infographie (dessins électronique) sont intégrées. Les illustrations/BD numériques sont fournies en un ensemble cohérent. Les scènes 2D/3D sont créées et animées. Les outils et logiciels adéquats sont utilisés : IA ; Motion Capture, VR, AR, etc.
	C6.1.2. Esquisser un projet d'illustrations 2D/3D au format numérique sur la base du cahier des charges , en utilisant les techniques de dessins infographiques et en intégrant les nouvelles technologies comme l'IA générative, afin de créer l'ensemble des éléments permettant de produire les animations 2D/3D de la solution de design numérique animé.		
A6.2. Réalisation du design animé 2D/3D	C6.2.1. Produire des animations accessibles, originales et innovantes en 2D/3D , en intégrant des techniques créatives et des outils cohérents en phase avec les attendus finaux, afin de garantir la fluidité, le réalisme, la performance et l'inclusivité du design animé.		

	<p>C6.2.2. Optimiser la qualité et l’accessibilité des rendus d’animation 2D/3D, en réalisant une phase de tests et de révision dans le cadre de la production de la solution de design animé, afin de produire un contenu adapté et visuellement impactant.</p>	<p>suite aux remontées des utilisateurs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le design animé 2D/3D finalisé en démonstration <p>Le candidat rend compte de sa réflexion au cours d’une soutenance orale organisée devant un jury d’experts et lui remet un dossier.</p>	<p>La modélisation rend les scènes fluides et réalistes.</p> <p>Les rendus permettent une accessibilité de l’animation.</p> <p>Les retours utilisateurs sont référencés.</p> <p>L’animation 2D/3D est testée et révisée au regard des retours utilisateurs.</p> <p>L’ensemble des optimisations est documenté et visible sur l’animation 2D/3D.</p> <p>Un système de versioning est mis en place.</p>
<p>REFERENTIEL D’ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i></p>	<p>REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d’activités</i></p>	<p>REFERENTIEL D’EVALUATION <i>définit les critères et les modalités d’évaluation des acquis</i></p>	
		<p>MODALITÉS D’ÉVALUATION</p>	<p>CRITÈRES D’ÉVALUATION</p>
<p>Bloc de compétences 7 (optionnel – parcours Webdesign) : Produire une solution de communication visuelle pour le Web</p>			
<p>A7.1. Elaboration d’une communication visuelle en design numérique</p>	<p>C7.1.1. Conceptualiser le projet de communication visuelle pour le Web, en réalisant l’architecture globale de l’espace numérique accueillant la solution de design web, afin d’organiser le contenu de manière logique, accessible et intuitive pour les utilisateurs.</p> <p>C7.1.2. Designer la communication visuelle pour le Web, en respectant les principes de design et l’identité visuelle conceptualisée et les principes d’accessibilité, afin de rassembler tous les éléments nécessaires à la phase d’intégration web et ainsi créer une expérience utilisateur cohérente,</p>	<p><u>E7 - Mise en situation professionnelle</u></p> <p><u>CREATION D’UNE COMMUNICATION VISUELLE WEBDESIGN</u></p> <p>Dans le cadre d’un projet professionnel réel ou simulé développé en entreprise, le candidat devra créer une communication visuelle pour le Web et fournir un dossier technique.</p> <p>Le dossier comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le brief initial du client analysé et retranscrit en architecture 	<p>Une architecture de l’espace numérique est réalisée en cartographie : identité visuelle, sitemap, navigation, flux utilisateur, plateforme, maquette, etc.</p> <p>Les notions d’ergonomie et d’accessibilité sont prises en compte dans la cartographie.</p> <p>La communication visuelle pour le Web est conçue. Elle respecte l’architecture globale initialement déterminée.</p>

	<p>esthétique et inclusive qui engage les utilisateurs et facilite leur utilisation.</p>	<p>globale de l'espace numérique accueillant la solution de design Web</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'ensemble des communications visuelles créées, - La documentation technique du processus d'intégration des éléments de communication sur le Web - La solution de communication visuelle Web finalisée en démonstration 	<p>Elle est intégrable à l'espace numérique cartographiée.</p> <p>Elle respecte les règles d'accessibilité.</p> <p>Elle est cohérente avec l'expérience recherchée par les utilisateurs.</p>
<p>A7.2. Intégration de la communication visuelle dans l'architecture Web.</p>	<p>C7.2.1. Réaliser l'intégration web de la communication visuelle, en utilisant des techniques de développement, les pratiques assurant l'accessibilité, la performance, la créativité et la compatibilité du site, afin de rendre le produit web créatif, esthétique, fonctionnel et inclusif.</p>		<p>L'intégration web de la communication visuelle est réalisée et fonctionnelle.</p> <p>Les techniques d'intégration de Web design sont respectées : front-end et back-end.</p>
	<p>C7.2.2. Garantir la compatibilité, la fonctionnalité et l'accessibilité de la communication visuelle pour le web sur tous les appareils et pour tous les utilisateurs, en utilisant des techniques de responsive design, afin d'élargir l'audience de la communication visuelle web-designée.</p>	<p>Le candidat rend compte de sa réflexion au cours d'une soutenance orale organisée devant un jury d'experts et lui remet un dossier.</p>	<p>Le rendu est esthétique, créatif.</p> <p>Le rendu respecte les règles d'accessibilité.</p> <p>Les tests de compatibilité sur différents navigateurs et appareils sont réalisés : accessibilité, performance, fonctionnalités.</p> <p>Le produit est « responsive design ».</p> <p>Le code et les ressources sont analysés pour garantir l'expérience utilisateur fluide est inclusive.</p>

L'obtention de chaque bloc de compétences fait l'objet de la délivrance d'une attestation de compétences.
 La validation de l'ensemble des blocs de compétences permet la délivrance du parchemin de la certification.