

<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>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		<b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>	<b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>
<b>Bloc de compétences 1 (obligatoire) : Elaborer la stratégie du projet de design numérique responsable</b>			
<b>A1.1. Identification des opportunités de développement du projet de Design Numérique innovant, durable et inclusif</b>	<b>C1.1.1. Organiser la veille artistique, créative, technique et réglementaire, dans un cadre éthique, inclusif et durable du secteur du design numérique,</b> en sélectionnant des sources d'informations fiables et en déployant un dispositif structuré autour de la méthode « <i>Recherche en Design, Recherche par le Design</i> », pour anticiper les évolutions du secteur et maîtriser l'environnement applicable au design numérique.	<b>E1 - Mise en situation professionnelle</b>  <b><u>STRATEGIE DE DESIGN NUMERIQUE</u></b>  Le candidat est chargé de formaliser une analyse de la stratégie de design d'un produit de design numérique, réelle ou fictive, à partir d'un dossier mis à sa disposition.  Ce dossier comprend une présentation détaillée de la structure cliente, des études sectorielles, des indicateurs clés, ainsi que des articles de presse ou autres publications destinés à nourrir la réflexion du candidat.  En s'appuyant sur ces informations, le candidat rédige une analyse structurée de la stratégie de design adoptée pour le produit étudié, mettant en lumière ses caractéristiques saillantes, les méthodes de design et savoir-faire mobilisés, la stratégie de	Un dispositif de veille est structuré : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les sources sont diversifiées (sites ministériels, sites spécialisés dans les métiers, les tendances artistiques, créatives et les avancées techniques, LegiFrance, ...) et hiérarchisées.</li> <li>- Le Référentiel général d'écoconception de services numériques (RGESN) est pris en compte dans la veille</li> <li>- La documentation collectée est classée et analysée.</li> <li>- Une synthèse périodique est diffusée.</li> </ul> Les évolutions sectorielles et réglementaires applicables au design numérique sont prises en compte : dernières tendances, meilleures pratiques, outils technologiques de conception émergents, culture juridique du design numérique...

	<p><b>C1.1.2. Positionner la marque du commanditaire dans son univers</b>, en analysant son environnement concurrentiel, afin de pouvoir identifier une opportunité de projet compétitif, innovant dans une vision transformatrice.</p>	<p>ciblage associée et en effectuant un diagnostic risques interne/externe.</p> <p>Le candidat conclut en identifiant et en mettant en avant une stratégie de design numérique artistique, créative et technique, en lien avec les opportunités de développement envisageables.</p> <p>Il rend compte de sa réflexion dans un dossier structuré qu'il présente lors d'une soutenance orale réalisée face à un jury d'intervenants et de professionnels du secteur.</p>	<p>L'analyse de l'univers de marque est réalisée et est fournie avec un SWOT.</p> <p>Un benchmarking est effectué et permet d'établir le positionnement concurrentiel de la structure.</p> <p>Des facteurs clés de succès ou de bonnes pratiques ont été identifiés.</p> <p>Des domaines potentiels d'amélioration, de transformation et de différenciation ont été mis en évidence.</p>
<p><b>A1.2. Positionnement des orientations stratégiques durables et éthiques du projet de design numérique</b></p>	<p><b>C1.2.1. Etudier les besoins et les attentes des utilisateurs finaux de manière inclusive</b> en analysant les comportements et l'expérience numérique des clients, dans une perspective éthique, afin de guider la prise de décisions dans la conception de nouvelles solutions de design numériques créatives, innovantes et accessibles à tous.</p>		<p>Une segmentation comportementale des utilisateurs est réalisée.</p> <p>Un suivi du consommateur est effectué, incluant ses habitudes d'achat, réactions, partage de publications, et centres d'intérêt.</p> <p>Des personas (représentations fictives d'utilisateurs) sont élaborés.</p> <p>Des pistes initiales de développement sont identifiées, telles que l'exploration de nouveaux canaux de design numérique, la révision de la stratégie, et l'amélioration des pratiques existantes.</p>
	<p><b>C1.2.2. Définir les orientations stratégiques, durables et éthiques du projet de design numérique</b>, en tenant compte de l'identification des opportunités sectorielles et du diagnostic du niveau de risque créatif, artistique et technique, pour accompagner la communication marketing et le développement commercial du projet de design numérique.</p>		<p>Les opportunités sectorielles sont intégrées dans les orientations stratégiques créatives.</p> <p>Les innovations techniques et technologiques sont étudiées et viennent renforcer l'offre de design numérique.</p> <p>Le diagnostic des risques est réalisé.</p> <p>Ces orientations sont alignées à la communication marketing et sur les objectifs de développement commercial du projet de design numérique.</p>

Bloc de compétences 2 (obligatoire) : Concevoir le projet de design numérique responsable			
A2.1. Cadrage du projet de design numérique durable	<p><b>C2.1.1. Organiser et séquencer la conception du projet de design numérique</b> en définissant les différentes étapes du projet par la mobilisation de toutes les ressources nécessaires, afin de garantir la qualité, l'accessibilité et la livraison du projet dans les délais impartis.</p>	<p><u>E2 - Mise en situation professionnelle</u></p> <p><b>DOSSIER DE CONCEPTION DE PROJET</b></p> <p>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle relative à une entreprise ou institution fictive ou réelle, et à partir d'une documentation mise à sa disposition, le candidat conçoit un dossier de conception de projet de design numérique, en lien avec les projets de développement du commanditaire et les opportunités sectorielles identifiées.</p> <p>Il structure la gestion de projet, élabore le budget de financement correspondant et détermine les indicateurs à suivre lors du déploiement : planning, qualité, financiers, RH, étapes avec le commanditaire, etc.</p> <p>Il propose des solutions artistiques, créatives et techniques et compile les maquettes du projet retenu.</p> <p>Il rend compte de sa réflexion dans un dossier structuré qu'il présente 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>	<p>Le plan d'actions est existant. Il est détaillé via la méthodologie de conception de design numérique.</p> <p>Tous les moyens nécessaires sont affectés au projet : moyens humains (internes et externes), techniques, matériels et financiers.</p> <p>Les différentes phases du projet délimitées tiennent compte de l'échéance de lancement et de la disponibilité des ressources.</p> <p>Le reporting et le rétroplanning élaborés sont optimisés.</p>
	<p><b>C2.1.2. Déterminer le budget prévisionnel du projet de design numérique</b> en identifiant les sources de financement disponibles, en veillant à la bonne distribution du budget et au respect des équilibres financiers, pour assurer la rentabilité et la durabilité du projet déployé.</p>	<p>Le budget du projet est élaboré : il est conçu selon les règles comptables en vigueur et prend en compte les dépenses et les financements.</p> <p>Toutes les composantes du processus de mise en place du projet sont prises en compte : frais de développement, ressources humaines nécessaires, coûts de matériel et logistique, etc.</p>	
A2.2. Direction artistique, créative et technique du projet de design numérique responsable	<p><b>C2.2.1. Guider la réflexion artistique, créative et technique du projet de design numérique</b>, en intégrant un positionnement différenciant, impactant, inclusif et durable, afin de rendre le projet novateur, responsable et engageant.</p>	<p>La réflexion est formalisée et les propositions ainsi que les approches envisagées correspondent au besoin défini.</p> <p>Les idées artistiques, créatives et techniques sont novatrices et originales et prennent en compte les règles d'accessibilité et d'éco-conception :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les outils sont listés et comprennent des technologies émergentes à utiliser (réalité augmentée, modélisation, conception immersive...) et rendent le produit innovant.</li> <li>- Les techniques avancées en accessibilité web et en conception adaptative (conception UX/UI, traitement d'image, animation</li> </ul>	

			<p>interactive...) sont maîtrisées et rendent la solution inclusive.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) est pris en compte dans le dossier.</li> <li>- Le Référentiel général d'écoconception de services numériques (RGESN) est pris en compte dans la veille.</li> </ul>
	<p><b>C2.2.2. Superviser la production des maquettes de prévisualisation du projet de design numérique</b>, en garantissant la cohérence, l'esthétique, l'accessibilité et l'impact visuel du projet, afin d'aligner les livrables attendus avec les objectifs définis dans le brief du commanditaire.</p>		<p>Les maquettes de prévisualisations du projet sont fournies : wireframes et mise en scène des visuels. Elles sont créatives, inclusives et innovantes. Elles respectent la vision définie dans le brief.</p>
	<p><b>C2.2.3. Défendre une proposition finale de projet de design numérique adapté et accessible pour tous</b>, en présentant au commanditaire un dossier intégrant les maquettes, l'ensemble des contraintes organisationnelles et budgétaires, afin de valider le projet et lancer la production du projet de design numérique.</p>		<p>La sélection du meilleur projet est argumentée.</p> <p>La solution numérique répond aux attentes du brief du commanditaire.</p> <p>La proposition finale est validée par le commanditaire : elle est adaptée et accessible à tous.</p> <p>Le dossier de mise en production relatant toutes les contraintes est fourni.</p>

Bloc de compétences 3 (obligatoire) : Piloter la réalisation et le déploiement du projet de design numérique responsable			
<p><b>A3.1. Conduite de la phase prototypage de la solution de design numérique responsable et inclusive, dans le respect du budget défini</b></p>	<p><b>C3.1.1. Piloter l'activité des équipes internes et des prestataires externes avec un management agile, responsable et inclusif</b>, en veillant au respect du brief du commanditaire, pour assurer la production des prototypes.</p>	<p><u>E3 - Mise en situation professionnelle</u></p> <p style="text-align: center;"><b><u>DEVELOPEMENT ET DEPLOIEMENT DE LA SOLUTION DE DESIGN NUMERIQUE</u></b></p> <p>Dans le cadre d'un projet professionnel réel développé en entreprise, le candidat constitue un dossier de présentation de la solution de design numérique développée.</p> <p>Le dossier comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le brief initial du client analysé et retranscrit en dossier de spécifications artistiques, créatives et techniques</li> <li>- Un document de pilotage de l'activité des équipes</li> <li>- Un budget de projet défini et suivi</li> <li>- Les prototypes créés et un dossier détaillé des outils utilisés pour les produire,</li> <li>- L'analyse des tests et les variables d'ajustement intégrés,</li> <li>- La documentation technique à destination du commanditaire</li> <li>- Le produit finalisé en démonstration</li> <li>- Un bilan de l'opération</li> </ul>	<p>Le management d'équipe est agile, participatif et inclusif.</p> <p>La répartition des tâches tient compte des qualifications, des compétences et de l'expérience des collaborateurs.</p> <p>Les échéances fixées sont respectées dans le respect du brief.</p>
	<p><b>C3.1.2. Déployer une expertise artistique, créative et technique lors de la phase de prototypage</b>, en fournissant un soutien opérationnel régulier aux équipes avec des phases de contrôle dans la réalisation des livrables, pour garantir la qualité des prototypes attendus ainsi qu'une expérience client vécue optimale et accessible.</p>	<p>Le dossier comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le brief initial du client analysé et retranscrit en dossier de spécifications artistiques, créatives et techniques</li> <li>- Un document de pilotage de l'activité des équipes</li> <li>- Un budget de projet défini et suivi</li> <li>- Les prototypes créés et un dossier détaillé des outils utilisés pour les produire,</li> <li>- L'analyse des tests et les variables d'ajustement intégrés,</li> <li>- La documentation technique à destination du commanditaire</li> <li>- Le produit finalisé en démonstration</li> <li>- Un bilan de l'opération</li> </ul>	<p>La phase de prototypage est menée.</p> <p>Des sessions d'accompagnement, de soutien opérationnel sont planifiées et réalisées.</p> <p>Le calendrier de production intègre des périodes dédiées au contrôle des productions tout au long du processus.</p> <p>Les résultats de ces contrôles de conformité et d'accessibilité démontrent fonctionnement de la solution développée.</p> <p>Un compte-rendu des vérifications effectuées est formalisé et partagé avec les équipes.</p> <p>Si nécessaire, des mesures correctives sont appliquées.</p>
	<p><b>C3.1.3. Contrôler le respect du budget défini</b>, en analysant les dépenses et recettes réalisées par le biais des indicateurs de performance, afin d'ajuster l'utilisation des ressources et optimiser si besoin le budget du projet de design numérique.</p>	<p>Le dossier comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le brief initial du client analysé et retranscrit en dossier de spécifications artistiques, créatives et techniques</li> <li>- Un document de pilotage de l'activité des équipes</li> <li>- Un budget de projet défini et suivi</li> <li>- Les prototypes créés et un dossier détaillé des outils utilisés pour les produire,</li> <li>- L'analyse des tests et les variables d'ajustement intégrés,</li> <li>- La documentation technique à destination du commanditaire</li> <li>- Le produit finalisé en démonstration</li> <li>- Un bilan de l'opération</li> </ul>	<p>Le budget du projet est suivi au regard des données de l'organisation.</p> <p>Les dépenses engagées sont suivies : une analyse comparative est réalisée entre les prévisions établies et les dépenses réelles.</p> <p>Le cas échéant, des solutions d'optimisation sont préconisées.</p>

<p><b>A3.2. Finalisation et post-production de la solution de design numérique responsable</b></p>	<p><b>C3.2.1. Organiser la phase de débogage du projet de design numérique, en réalisant une analyse approfondie des résultats des tests de performance et de compatibilité et en intégrant retours les ajustements nécessaires, afin de finaliser la solution et en garantir sa post-production.</b></p>	<p>Le candidat rend compte de sa réflexion au cours d'une soutenance orale organisée devant un jury représentant le comité de direction et lui remet un dossier.</p>	<p>Les phases de débogage sont prévues.</p> <p>La rétroaction des utilisateurs est collectée.</p> <p>Elle est analysée et prise en compte pour la finalisation du projet.</p>
	<p><b>C3.2.2. Superviser la rédaction de la documentation technique, en favorisant la mise en place d'indications permettant au commanditaire et aux utilisateurs finaux d'être autonomes dans l'utilisation du produit de design numérique, afin de déployer le projet de design numérique finalisé et inclusif.</b></p>		<p>Un portfolio et une documentation technique sont fournis. Ils sont réalisés en utilisant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Des outils de présentation multimédia,</li> <li>- Des techniques de communication visuelle percutantes,</li> <li>- Des méthodes adaptées aux besoins et aux attentes du client,</li> <li>- Une conception qui rend autonome le commanditaire et les utilisateurs finaux.</li> </ul>
	<p><b>C3.2.3. Clôturer la phase de développement du projet de design numérique en livrant la solution finalisée et en réalisant un bilan détaillé de l'opération, pour mettre en œuvre le principe d'amélioration continue.</b></p>		<p>Le projet est finalisé et livré avec un bilan détaillé de l'opération qui comprend une :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyse des résultats : performance, impacts, satisfaction des utilisateurs...</li> <li>- Identification des points forts et des points faibles du projet</li> <li>- Formulation de recommandations d'amélioration : outils, méthodes de travail...</li> </ul>

Bloc de compétences 4 (optionnel – parcours Game Design) : Encadrer la production d'un design de jeu vidéo			
A4.1. Coordination de la production du projet de design de Jeu Vidéo	<p><b>C4.1.1. Définir les milestones du projet de jeu vidéo</b>, en déterminant les différentes phases du développement du jeu vidéo via le dossier technique, afin que les équipes de production puisse développer le design jeu vidéo.</p>	<p><u>E4 - Mise en situation professionnelle</u></p> <p><b><u>SUPERVISION DE LA PRODUCTION DU JEU VIDEO</u></b></p> <p>Dans le cadre d'un projet professionnel réel ou simulé développé en entreprise, le candidat supervise la production d'un jeu vidéo et fourni un dossier.</p> <p>Le dossier comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le brief initial du client analysé et retranscrit en dossier de spécifications techniques,</li> <li>- Les milestones du projet définis pour les équipes</li> <li>- La stratégie de coordinations des activités de Game Design, Game Art, Game Programing,</li> <li>- L'analyse des rapports de bug et les phases de corrections réalisées,</li> <li>- Les mises à jour du jeu vidéo prévues et/ou réalisées</li> <li>- Le jeu video en version finale.</li> </ul> <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>Les milestones sont définis.</p> <p>Les phases de travail de chaque équipe (Game Design / Game Art / Game Programming) sont été déterminées : elles prennent en compte le dossier technique.</p>
	<p><b>C4.1.2. Piloter la réalisation et la production</b>, en coordonnant de manière agile et inclusive les activités des différents intervenants des équipes de Game Design, Game Art et Game Programming, afin de répondre à la commande et respecter les échéances des milestones fixés.</p>		<p>Un document de vérification d'avancement existe et il est utilisé.</p> <p>Toutes les activités de création sont coordonnées (Game Design / Game Art / Game Programming).</p> <p>Les échéances sont fixées et respectées.</p>
A4.2. Suivi qualité du projet de Game Design	<p><b>C4.2.1. Garantir la qualité et l'inclusivité des livrables</b>, en analysant les rapports de debugging du jeu vidéo fournies par les équipes, afin de prévoir les phases correctives et la mise à disposition d'un jeu vidéo fonctionnel et accessible.</p>		<p>Le rapport de bug est analysé.</p> <p>Les phases correctives sont déterminées.</p> <p>Les correctifs sont réalisés.</p>
	<p><b>C4.2.2. Optimiser l'expérience des joueurs</b>, en mettant en place et en exploitant un système d'amélioration continue mettant à contribution les utilisateurs (beta test, ticketing, reward etc.), afin de prévoir des mises à jour éventuelles du jeu vidéo et répondre à leurs attentes en termes de jouabilité et d'accessibilité.</p>		<p>Le système d'amélioration continu existe. Il est mis en place.</p> <p>Les utilisateurs sont sollicités dans le cadre de l'amélioration continue.</p> <p>Des mises à jour sont réalisées au regard des retours des joueurs.</p>

**Bloc de compétences 5 (optionnel – parcours Animation 2D/3D) : Superviser la production d’une solution de design animé en 2D/3D**

<b>A5.1. Encadrement du projet d’animation 2D/3D</b>	<b>C5.1.1. Elaborer une roadmap du projet d’animation 2D/3D</b> , en produisant un plan d’action séquentielle et en supervisant la réalisation du cahier des charges storyboardé, afin de pouvoir donner une ligne directive à l’ensemble des équipes artistiques techniques pour la réalisation des animations 2D/3D.	<b>E5 - Mise en situation professionnelle</b>  <b><u>SUPERVISION DE LA PRODUCTION DE L’ANIMATION 2D/3D</u></b>  Dans le cadre d’un projet professionnel réel ou simulé développé en entreprise, le candidat supervise la production d’un projet d’animation 2D/3D.  Le dossier comprend : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le brief initial du client analysé et retranscrit plan d’action séquentielle prévoyant la production du cahier des charges et du storyboard,</li> <li>- Le dossier de spécificités techniques de dessins infographiques,</li> <li>- La stratégie de coordination de production des équipes artistiques et techniques,</li> <li>- La stratégie d’optimisation de l’animation 2D/3D par les phases de test.</li> <li>- L’animation 2D/3D en version finale.</li> </ul> Le candidat rend compte de sa réflexion au cours d’une soutenance orale organisée devant un jury d’experts et lui remet un dossier.	Le plan d’action est existant.  Il permet de définir les éléments de production équipes artistiques et techniques.
	<b>C5.1.2. Sélectionner les techniques de dessins infographiques</b> en intégrant les nouvelles technologies comme l’IA générative, afin de fournir aux équipes artistiques les moyens innovants permettant de produire les animations 2D/3D de la solution de design numérique animé.		Les techniques de dessins infographiques sont définies.  Elles intègrent les dernières innovations.  Elles permettent de produire des animations 2D/3D innovantes.  L’accessibilité est prise en compte.
<b>A5.2. Supervision et évaluation de la production du design animé 2D/3D</b>	<b>C5.2.1. Garantir la fonctionnalité du design animé 2D/3D</b> , en coordonnant les actions de production opérationnelle des équipes artistiques et des équipes techniques, afin de produire des animations accessibles de tous, utilisables et conformes à la demande initiale.		Un document de vérification d’avancement existe et il est utilisé.  Toutes les actions sont coordonnées entre les équipes artistiques et les équipes techniques.  Les actions de productions permettent de répondre à la commande initiale.
	<b>C5.2.2. Piloter l’amélioration de la qualité des livrables</b> , en élaborant la stratégie de test et d’implémentation des révisions éventuelle, pour optimiser la fonctionnalité et l’accessibilité de la solution de design animé en réponse à la demande utilisateurs.		Une stratégie de test existe.  Les équipes techniques sont mobilisées dans la stratégie de test.  Les révisions sont prévues.

Bloc de compétences 6 (optionnel – parcours Web et digital) : Coordonner la production d'une solution de communication web design			
A6.1. Organisation structurelle du projet de Webdesign	<p><b>C6.1.1. Elaborer le cahier des charges de la solution de webdesign</b>, en traduisant la commande de manière fonctionnelle auprès des équipes techniques, afin de lancer la réalisation de l'architecture de l'espace numérique accessible accueillant la solution de design numérique web.</p>	<p><u>E6 - Mise en situation professionnelle</u></p> <p><b><u>SUPERVISION DE LA PRODUCTION DU WEBDESIGN</u></b></p> <p>Dans le cadre d'un projet professionnel réel ou simulé développé en entreprise, le candidat supervise la production d'un projet webdesign.</p> <p>Le dossier comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le brief initial du client analysé et retranscrit en cahier des charges fonctionnel pour les équipes</li> <li>- Le dossier de spécificités techniques du webdesign comprenant l'architecture web et les communications visuelles</li> <li>- La stratégie de diffusion de la solution de webdesign</li> <li>- L'espace numérique webdesigné finalisé.</li> </ul>	<p>Le cahier des charges est produit.</p> <p>Il permet aux équipes techniques de produire l'architecture Web qui accueille la communication visuelle web.</p>
	<p><b>C6.1.2. Superviser la réalisation des productions visuelles par les équipes artistiques</b>, en s'assurant du respect des spécificités techniques par les équipes, afin de pouvoir lancer la phase d'intégration technique des éléments sur l'espace numérique en ligne.</p>		<p>Le cahier des charges est respecté.</p> <p>Les productions sont conformes et exploitables dans le cadre de leur intégration web.</p>
A6.2. Supervision et amélioration continue du projet webdesign	<p><b>C6.2.1. Garantir le respect des échéances de livraison du projet</b> en coordonnant l'avancement des réalisations artistiques (productions visuelles) et techniques (intégration web), afin de livrer un espace numérique finalisé dans les délais impartis.</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>Les équipes artistiques et techniques sont coordonnées. Cela permet d'assurer la compatibilité des communications visuelles (équipe artistique) avec l'architecture web (équipes technique).</p> <p>Les techniques d'intégration de Web design sont respectées : front-end et back-end.</p>
	<p><b>C6.2.2. Optimiser la visibilité et l'accessibilité du projet de webdesign finalisé</b>, en définissant une stratégie inclusive de diffusion et de comptabilité de la solution sur tout type de support, afin de communiquer sur un projet finalisé conçu pour tous.</p>		<p>La stratégie est inclusive et prend en compte les règles d'accessibilité numérique (RGAA).</p> <p>La stratégie de diffusion prend en compte la notion de « responsive design » afin que le produit soit compatible sur tous les supports numériques (pc, mobile, VR, etc.).</p>