

Designer Interactif <u>Designer Interactif</u>	RNCP31182	Date : confère cellule ci-contre -> MAJ : 15/03/2021
--	------------------	---

N° Activ	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Référentiel de formation FI (matières) / compétences visées par la formation	Modalités d'évaluation
Bloc n° 1 : Analyse de besoin et préconisation de solutions digitales interactives					
1	Veille Brainstorming (recherche collective d'idées) Benchmark Note d'intention Périmètre d'un projet	1,1	Identifier les contraintes et attentes d'un commanditaire à partir d'un cahier des charges ou d'une thématique de recherche donnés (par exemple, "le numérique au service de la nature, ou de l'éducation", "inventer le livre du futur"...).	Année 3 : - Projet #1 (Jury présentation 1) - Brainstorming - étude cahier des charges projet (Projet Demarrage)	Évaluation des dossiers de conceptions des projets réalisés durant l'année de formation.
		1,2	Effectuer et partager une veille graphique, fonctionnelle et sectorielle continue dans le domaine du design interactif (en général ou ciblée sur une commande) en vue de prendre en compte l'actualité du design graphique et d'interaction ou d'identifier des opportunités de produits ou services.	Année 1 : Travail de Recherche Collaboratif : La veille professionnelle Année 3 : - WWW Veille - Conférence IHM - Conférence éco-responsable	
		1,3	Chercher, produire et formaliser des idées (seul et à plusieurs) au moyen des outils d'aide à la créativité en vue de dégager une solution créative à un problème donné (concept de produit interactif tel que : site web, application mobile, service, jeu...).	Année 1 : Atelier 7 : Réalisation d'un mini-site sur une thématique éditoriale, Année 3 : Brainstorming	
		1,4	Réaliser une étude comparative (benchmark) de produits ou de services entrant dans le même périmètre que son projet ou son concept interactif en vue de déceler des points de comparaison ou de distinction.	Année 1 : Atelier 7 : Réalisation d'un mini-site sur une thématique éditoriale Année 3 : Projet suivi	
		1,5	En effectuant la synthèse de la veille, de la recherche créative et de l'étude comparative, définir et justifier les axes créatifs, fonctionnels et interactifs en réponse au problème identifié (modèle conceptuel), en tenant compte des besoins, attentes et comportements du cœur de cible visé et des facteurs compétitifs liés aux produits ou services concurrents entrant dans le même périmètre que le projet.	Année 3 : - Projet #1 (Jury présentation 1)	
Bloc n° 2 : Conception de l'expérience utilisateur					
2	Personae Scénario utilisateur Zonings et wireframes Arborescence	2,1	Établir une cartographie des comportements et usages des utilisateurs cibles d'un projet interactif en vue de guider la conception détaillée du projet (fiche persona).	Année 3 : - Cours UX - Cours Design écran	Évaluation des livrables UX dans les dossiers de conception des projets réalisés durant l'année de formation.
		2,2	Élaborer le(s) scénario(s) utilisateur décrivant les usages généraux du produit interactif et ses interactions avec l'utilisateur.	Année 3 : - Cours UX - Suivi de projet "	
		2,3	Élaborer l'arborescence générale des contenus du projet (organisation, hiérarchisation et interdépendance des contenus et des écrans) en vue de servir au mieux le message et les objectifs.	Année 1 : Atelier 7 : Réalisation d'un mini-site sur une thématique éditoriale Année 3 : Suivi de projet	
		2,4	Élaborer le zoning général des écrans interactifs puis modéliser les interfaces fonctionnelles détaillées (wireframes) en vue de procurer une base de travail aux équipes de production créatives et techniques.	Année 1 : Atelier 3 : Espaces d'information Atelier 4 : Design d'interface Année 3 : Suivi de projet, Cours UX	

		2,5	Elaborer les principes et éléments de navigation du projet en cohérence avec le type d'interactivité proposée et la cible visée.	Année 1 : Atelier 6 : Écriture, rédaction et narration, histoire interactive Atelier 7 : Réalisation d'un mini-site sur une thématique éditoriale Année 3 : Suivi de projet	
Bloc n° 3 : Gestion de la production graphique					
3	Planification Méthodologie et process de production	3,1	Déterminer les modalités de production des éléments graphiques (expertise, technique et outils mobilisés) en équipe pluridisciplinaire.	Année 3 : Suivi de projet	Évaluation des livrables relatifs à la gestion de production dans les dossiers de conception des projets réalisés durant l'année de formation.
		3,2	Elaborer une proposition de méthodologie de travail en équipe pluridisciplinaire (nomenclature, organisation des fichiers, chaîne de production, répartition des tâches...).	Année 1 : Organisation d'une production numérique Atelier 7 : Réalisation d'un mini-site sur une thématique éditoriale Année 3 : Suivi de projet	
		3,3	A partir du cahier des charges et en tenant compte du cadre applicatif et du scénario utilisateur, élaborer le planning de fabrication pour une équipe pluridisciplinaire selon les principes de la méthode Agile en vue d'organiser le travail par objectifs fonctionnels et opérationnels (et non par tâches interdépendantes).	Année 3 : Suivi de projet	
		3,4	Identifier les moyens humains, techniques et financiers nécessaires à la réalisation graphique en vue de faciliter la prise de décision et le suivi en interne.	Année 3 : - Suivi de projet - Ecosystème projet interactif	
		3,5	Contribuer à l'amélioration de l'organisation en se basant sur une analyse réflexive du déroulé d'un projet (facteurs de réussite, freins, pistes d'optimisation...).	Année 3 : - Cours réflexivité - Rédaction d'un écrit réflexif - Jury écrit réflexif	
Bloc n° 4 : Design d'interface et de contenus interactifs multisupports					
4	Benchmark graphique Direction artistique Chartes Réalisation graphique	4,1	Elaborer et justifier une orientation artistique originale et cohérente avec les attentes du commanditaire et/ou de la cible (planches tendances), en s'appuyant sur une recherche créative et une veille graphique formalisée (benchmark).	Année 1 : Atelier 4 : Design d'interface	Évaluation des réalisations graphiques et soutenance de projets appliquées aux cours de 3D.
		4,2	Concevoir et formaliser les maquettes de référence et l'ensemble des chartes (graphique, typographique...) permettant de partager avec l'équipe de production et le commanditaire les axes détaillés de la direction artistique retenue, en vue de cadrer la réalisation.	Année 1 : Atelier 3 : Espaces d'information Atelier 4 : Design d'interface Atelier 5 : Composition typographique et web Année 2 : Projet 1 - Design de dispositif/installation numérique, objet connecté Projet 2 - Design de dispositif/installation numérique pour piloter un contenu informationnel	
		4,3	Au moyen des outils ou logiciels en vigueur sur le marché et dans l'entreprise, réaliser - le design graphique des interfaces, de la navigation, des interactions et des contenus 2D/3D fixes ou animés d'un prototype interactif - l'habillage graphique, le montage le compositing et l'encodage de films - dans certains cas, le design sonore du projet (éléments d'interface, ambiance...), en s'assurant de la conformité des productions avec le cahier des charges du commanditaire, les règles de production prédéfinies, et en veillant à réduire l'écart entre le concept et la réalisation finale.	Année 1 : Atelier 1 : Le signe, orienté langage - Atelier 2 : Le signe, orienté système et langage Atelier 3 : Espaces d'information Atelier 4 : Design d'interface Atelier 5 : Composition typographique et web - Atelier 6 : Écriture, rédaction et narration, histoire interactive - Atelier 7 : Réalisation d'un mini-site sur une thématique éditoriale - Année 2 : Projet 1 - Design de dispositif/installation numérique, objet connecté -	

		4,4 Réaliser l'intégration html des maquettes au moyen des outils en vigueur afin de les rendre lisibles par les principaux navigateurs.	Année 1 : Atelier 7 : Réalisation d'un mini-site sur une thématique éditoriale Année 3 : Cours HTML/CSS	
		4,5 Archiver les éléments produits dans le respect du protocole d'archivage du projet.	Année 1 : Atelier 7 : Réalisation d'un mini-site sur une thématique éditoriale Année 3 : Bilan	
Bloc n° 5 : Promotion d'un projet digital interactif				
5	Présentation et promotion d'un projet	5,1 Argumenter à l'oral ses propositions à toutes les phases du projet, seul ou en équipe, en interne ou devant un client, en vue de faire adhérer au concept retenu.	Année 1 : Atelier 7 : Réalisation d'un mini-site sur une thématique éditoriale Année 3 : Soutenance du projet de fin d'année.	Évaluation des soutenances des projets réalisés en binome et en équipe durant l'année de formation.
		5,2 Définir l'identité et le positionnement du projet interactif en vue d'assurer une identification et/ou une distinction efficace auprès de ses utilisateurs cibles.	Année 1 : Atelier 3 : Espaces d'information Atelier 4 : Design d'interface Année 3 : Suivi de projet	
		5,3 Concevoir, réaliser et diffuser des supports de communication d'un projet interactif ou de son activité (sites internet, vidéos...) en vue de promouvoir un nouveau produit auprès de promoteurs, partenaires, investisseurs ou d'institutions d'aide et de soutien à l'innovation.	Année 1 : Réalisation d'un mini-site sur une thématique éditoriale Année 2 : Projet 1 - Design de dispositif/installation numérique, objet connecté , Projet 2 - Design de dispositif/installation numérique pour piloter un contenu informationnel projeté dans l'espace Projet 3 - Design d'un webdoc/longform à fort contenu éditorial et utilisant la vidéo interactive ou comme média central au sein d'une interface spécifique Année 3 : Séances de préparation du jury de fin d'année et répétition des soutenances.	