

Développeur Interactif <a href="#">Développeur Interactif</a>	RNCP31182	Date : confère cellule ci-contre -> MAJ : 15/03/2021
--	-----------	---

Arrêté du 30 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 07 août 2018 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles.  
Enregistrement pour quatre ans, au niveau II, sous l'intitulé "Développeur interactif" avec effet du 29 novembre 2017, jusqu'au 07 août 2022.

N° Activ	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Formation initiale / compétences visées par la formation	Modalités d'évaluation
<b>Bloc n° 1 : Analyse de besoin et préconisation de solutions digitales interactives</b>					
1	Le(la) Développeur(euse) créatif(ve) est capable de travailler, de s'associer et de produire des idées avec une équipe de créatifs. Il(elle) travaille et collabore à la conception du produit, en se basant sur sa connaissances des technologies pour proposer de nouveaux usages et une expérience digitale en phase avec les produits et les services de l'entreprise. - Veille - Recherche créative - 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"...).	- Projet #1 (Jury présentation 1) - Brainstorming - Etude cahier des charges projet (Projet Demarrage)	<b>Évaluation des dossiers de conceptions des projets réalisés durant l'année de formation.</b>  Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée en centre de formation (projet commandité ou projet exploratoire d'école à notation collective), apporter une réponse justifiée et créative à la demande d'un commanditaire/thématique de recherche, et présenter à l'oral avec un support visuel sa démarche d'analyse et d'exploration du sujet  : - situation problème identifiée - cartographie des idées issues du brainstorming - synthèse de la veille technique et de la recherche créative sur le sujet  - justification des orientations techniques et essais de concordance entre les possibilités techniques et le résultat souhaité - concept créatif préconisé
		1,2	Effectuer et partager une veille technique, fonctionnelle et sectorielle continue dans le domaine du design interactif (en général ou ciblé sur une commande) en vue de prendre en compte les technologies actuelles ou prospectives et/ou d'identifier les usages et les opportunités de produits ou services.	- 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...).	- Brainstorming	
		1,4	Réaliser une étude comparative (benchmark) des techniques informatiques utilisées sur des projets ou produits concurrents en vue de choisir l'approche technique la plus adaptée au projet.	- Projet suivi	



**GOBELINS, l'école de l'image**  
**Référentiel de compétences RNCP / contenu de la formation Développeur interactif**  
**- Tous les blocs de compétences sont validés en formation initiale**

Développeur Interactif <a href="#">Développeur Interactif</a>	RNCP31182	Date : confère cellule ci-contre -> MAJ : 15/03/2021
--	-----------	---

Arrêté du 30 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 07 août 2018 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles.  
 Enregistrement pour quatre ans, au niveau II, sous l'intitulé "Développeur interactif" avec effet du 29 novembre 2017, jusqu'au 07 août 2022.

N° Activ	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Formation initiale / compétences visées par la formation	Modalités d'évaluation
		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.	- Projet #1 (Jury présentation 1)	Le travail s'effectuera en équipe et sera réalisé sur une période de 1 à 3 semaines à partir d'un cahier des charges décrivant la commande.  Pour la veille sectorielle, une évaluation individuelle est articulée autour de la présentation en anglais d'une veille sur chacun des thèmes suivants : <ul style="list-style-type: none"> <li>- note de lecture d'un ouvrage dans le domaine du design interactif</li> <li>- rencontre avec un expert</li> <li>- les grands acteurs de l'Internet</li> <li>- actualité des applications et des stores</li> <li>- e-marketing/analytics</li> <li>- actualité du jeu vidéo</li> <li>- dataviz de la semaine</li> <li>- profil d'entreprise</li> <li>- controverse numérique</li> </ul>
<b>Bloc n° 2 : Conception de l'expérience utilisateur</b>					
2	Le(la) Développeur(euse) créatif (ve) a des connaissances de bases en Design centré utilisateur. "Les travaux d'UX sont souvent un préalable aux étapes de développement, alors que l'agilité préconise de démarrer au plus tôt les développements à la recherche du MVP (Produit Minimum Viable)." - Personaes - Scénario utilisateur - Arborescence - Animation des écrans	2,1	Établir une cartographie succincte des comportements et usages de la cible d'un projet interactif en vue de guider la conception détaillée du projet (fiche persona).	- Cours UX - Cours Design écran	<b>Évaluation des livrables UX dans les dossiers de conception des projets réalisés durant l'année de formation.</b>  Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée (projet commandité ou projet exploratoire d'école à notation collective), définir et formaliser dans un document écrit et présenter à l'oral (avec support visuel) en équipe : <ul style="list-style-type: none"> <li>- les caractéristiques et attentes du ou des personnages cibles (persona)</li> </ul>



**GOBELINS, l'école de l'image**  
**Référentiel de compétences RNCP / contenu de la formation Développeur interactif**

**- Tous les blocs de compétences sont validés en formation initiale**

Développeur Interactif <a href="#">Développeur Interactif</a>	RNCP31182	Date : confère cellule ci-contre -> MAJ : 15/03/2021
--	-----------	---

Arrêté du 30 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 07 août 2018 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles.  
 Enregistrement pour quatre ans, au niveau II, sous l'intitulé "Développeur interactif" avec effet du 29 novembre 2017, jusqu'au 07 août 2022.

N° Activ	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Formation initiale / compétences visées par la formation	Modalités d'évaluation
		2,2	Élaborer le scénario utilisateur décrivant les usages généraux du produit interactif et ses interactions avec l'utilisateur.	- Cours UX - Suivi de projet	- le scénario utilisateur (parcours interactif(s)) décrivant les usages et les interactions permises par le projet - l'arborescence générale des contenus - les interfaces fonctionnelles (zoning, wireframe) des principaux écrans - les principaux éléments nécessaires aux interactions et à la navigation D'autre part, il sera demandé de réaliser un prototype fonctionnel simple (produit minimum viable) permettant de comprendre les interactions et le scénario proposé. Ce prototype sera présenté à l'oral et évalué collectivement.
		2,3	Elaborer l'arborescence générale des contenus du projet (organisation et hiérarchisation des contenus et des écrans).	- Suivi de projet	
		2,4	Programmer les interactions des principaux écrans, à partir d'un prototype filaire réalisé par le designer interactif, pour permettre aux interlocuteurs du projet de visualiser le parcours et l'expérience utilisateur et valider un "produit minimum viable".	- Cours javascript - Suivi projet	

Développeur Interactif <a href="#">Développeur Interactif</a>	RNCP31182	Date : confère cellule ci-contre -> MAJ : 15/03/2021
--	-----------	---

Arrêté du 30 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 07 août 2018 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles.  
Enregistrement pour quatre ans, au niveau II, sous l'intitulé "Développeur interactif" avec effet du 29 novembre 2017, jusqu'au 07 août 2022.

N° Activ	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Formation initiale / compétences visées par la formation	Modalités d'évaluation
<b>Bloc n° 3 : Gestion de la production technique de projets digitaux</b>					
3	Le(la) Développeur (euse) analyse les contraintes techniques du cahier des charges et des propositions créatives. Il(elle) organise la production technique, estime le planning et les coûts. - Choix et architecture technique - Spécifications techniques - Planification agile - Dimensionnement projet	3,1	Choisir et justifier un environnement de programmation pertinent au regard du cahier des charges et du concept créatif en s'appuyant sur la recherche technique (benchmark).	- Suivi de projet	<p><b>Évaluation des livrables relatifs à la gestion de production dans les dossiers de conception des projets réalisés durant l'année de formation.</b></p> <p>Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée (projet commandité ou projet d'école évalué en binôme), formalisation et présentation à l'oral des éléments d'analyse des contraintes techniques du cahier des charges et des propositions créatives .</p> <p>Rédaction d'un dossier technique et support visuel(oral) décrivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la justification du langage informatique choisi et son cadre applicatif</li> <li>- le schéma de conception du programme informatique</li> <li>- les spécifications générales du projet</li> <li>- les procédures des interactions listées et schématisées</li> <li>- le planning de fabrication du développement du projet en méthode Agile</li> <li>- les moyens humains et financiers pour le projet</li> <li>- une note d'analyse du déroulement du projet en post-mortem</li> </ul>
		3,2	Concevoir la structure du programme informatique en vue de préparer le développement du projet : organiser les fichiers de programmation, les différents éléments du programme et leurs caractéristiques (paniers, formulaire, élément interactif ...).	- Suivi de projet	
		3,3	Définir les spécifications techniques générales permettant de cadrer le travail de développement (définition des relations entre le scénario utilisateur, éléments graphiques et programme informatique, identification des procédures du scénario utilisateur et de celles nécessaires à la mise en oeuvre graphique du produit interactif, par exemple tunnel d'achat, connection à l'application, gestion des droits des utilisateurs, procédures particulières du produit).	- Technologies Web front - JS avancé - VUE JS - React Native - Davtaviz - Suivi de projet	
		3,4	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).	- Suivi de projet	
		3,5	Identifier les moyens humains, techniques (serveurs, dispositifs matériel ...) et financiers nécessaires à la réalisation du projet digital interactif.	- Suivi de projet - Ecosystème projet interactif	

Développeur Interactif <a href="#">Développeur Interactif</a>	RNCP31182	Date : confère cellule ci-contre -> MAJ : 15/03/2021
--	-----------	---

Arrêté du 30 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 07 août 2018 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles.  
Enregistrement pour quatre ans, au niveau II, sous l'intitulé "Développeur interactif" avec effet du 29 novembre 2017, jusqu'au 07 août 2022.

N° Activ	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Formation initiale / compétences visées par la formation	Modalités d'évaluation
		3,6	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...)	- Cours réflexivité - Rédaction d'un écrit réflexivité - Jury écrit réflexif	
<b>Bloc n° 4 : Programmation des interfaces et des interactions</b>					
4	Le(la) Développeur (euse) programme les	4,1	Programmer les interfaces, animations et interactions d'un	- Technologies Web front	<b>Évaluation des réalisations techniques et soutenance de projets appliqués aux cours de développement Front End et Back End.</b>  Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée (projet commandité ou projet d'école évalué en binôme), réalisation d'un prototype interactif au moyen des langages en vigueur sur le marché ( par exemple javascript, swift, java android ou tout autre langage permettant de développer le produit envisagé) : - démo finale d'un prototype interactif ayant valeur de démonstrateur technique - présentation des procédures de test mises en place Le projet ne mobilisant pas nécessairement l'ensemble des technologies disponibles, la maîtrise des langages de programmation fait par ailleurs l'objet d'une évaluation individuelle en cours d'année : - langage javascript pour le développement d'un site web - langage javascript avancé (webGL, WebGL avec ThreeJS ou techniques avancées du langage) - langage pour le développement d'application mobile
		4,2	Travailler en mode itératif, incrémental et adaptatif (méthode agile).	- Technologies Web front - JS avancé - VUE JS - React Native - Davtaviz - Projet de fin d'année	
		4,3	Tester et corriger le code informatique d'un projet interactif en lien avec le directeur technique, le client et le directeur artistique, dans le but de réduire l'écart entre le design voulu et la réalisation finale.	- Projet #1 - Projet #2 - Projet #3	
		4,4	Archiver les éléments techniques (code informatique, base de données ...) du projet interactif selon le protocole d'archivage prédéfini dans le but de permettre la réutilisation ultérieure du code réalisé.	- étude cahier des charges projet (Projet Demarrage) - Suivi Projet	



**GOBELINS, l'école de l'image**  
**Référentiel de compétences RNCP / contenu de la formation Développeur interactif**

**- Tous les blocs de compétences sont validés en formation initiale**

Développeur Interactif <a href="#">Développeur Interactif</a>	RNCP31182	Date : confère cellule ci-contre -> MAJ : 15/03/2021
--	-----------	---

Arrêté du 30 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 07 août 2018 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles.  
 Enregistrement pour quatre ans, au niveau II, sous l'intitulé "Développeur interactif" avec effet du 29 novembre 2017, jusqu'au 07 août 2022.

N° Activ	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Formation initiale / compétences visées par la formation	Modalités d'évaluation
<b>Bloc n° 5 : Design d'interface et de contenus interactifs multisupports</b>					
5	Le(la) Développeur (euse) présente le produit ou les étapes du produit minimum viable. Il(elle) s'assure des moyens techniques informatiques de la présentation.	5,1	Argumenter à l'oral ses propositions à toutes les phases du projet, seul ou en équipe, devant un commanditaire interne ou externe, en vue de les faire adhérer aux concept retenu.	Jury de fin d'année : soutenance du projet de fin d'année.	<b>Évaluation des soutenances des projets réalisés en binome et en équipe durant l'année de formation.</b>  Dans le cadre d'une situation professionnelle reconstituée en centre de formation (projet commandité ou projet exploratoire d'école), effectuer l'installation technique puis présenter et défendre à l'oral l'ensemble des choix pour le projet en s'appuyant sur : - un support de présentation - une soutenance orale - la démo du prototype interactif fonctionnel
		5,2	Préparer et organiser techniquement la présentation d'un projet numérique interactif, en vue de garantir le bon déroulement de la démo (par exemple synchronisation des terminaux, connexion à Internet, câblage et réglages des dispositifs nécessaires à la présentation).	Séances de préparation du jury de fin d'année et répétition des soutenances.	