

DESIGN ET MANAGEMENT DE L'INNOVATION INTERACTIVE

Option Lead créatif ou technique (Cycle 2)



DURÉE DU CONTRAT: 2 ans

RYTHME: 1^{re} année : 2 semaines en entreprise/2 semaines à l'école

2^e année : 3 semaines en entreprise/7 jours à l'école

DÉBUT DE LA FORMATION: octobre 2019

CONTRAT D'APPRENTISSAGE

TITRE RNCP NIVEAU I

EXEMPLES D'ACTIVITÉS ET MISSIONS EN ENTREPRISE

POUR LES DESIGNERS

À partir d'une note d'intention, d'un brief créatif ou d'un cahier des charges :

- Formaliser et communiquer une veille graphique et UX
- Scénariser et communiquer une expérience utilisateur au travers de documents de visualisation UX (UserFlow & storyboards, Wireframes, scope fonctionnel UML)
- Définir un axe de recherche stylistique et formaliser un brief créatif
- Concevoir la charte graphique d'une marque pour la création et la production du design interactif associé à ses événements, produits ou services (identité visuelle, composition graphique et typographique, design d'interface et d'interaction)
- Concevoir, scénariser et animer des univers 2D/3D (Cinéma 4D)
- Produire les interfaces graphiques et les contenus de projets digitaux (Web, mobile, dispositifs interactifs, I.O.T)
- Présenter ses recommandations devant un client

POUR LES DÉVELOPPEURS

À partir d'une note d'intention, d'un brief ou d'un cahier des charges :

- Formaliser une veille technique et préconiser de nouvelles technologies en s'appuyant sur des démonstrations techniques (proof of concept)
- Formaliser les spécifications fonctionnelles et techniques et les communiquer aux équipes créatives
- Animer et développer les contenus et fonctionnalités de sites Web, applications mobiles ou dispositifs interactifs via les langages front-office (HTML5/CSS/JavaScript, NodeJs), back-office (Php, Mysql) et natifs aux mobiles (IOS, Android)
- Animer et développer des interfaces 2D/3D avec une gestion dynamique de datas ou de contenus graphiques (WebGL, Three.js, AR)
- Conception et prototypage d'I.O.T (Arduino, raspberry pi...)
- Présenter ses recommandations devant un client



Service relations entreprises: **01 40 31 41 82/01 40 31 41 34**
entreprise@gobelins.fr ou sur notre site **www.gobelins.fr** rubrique > entreprise

ACTIVITÉS/MISSIONS COMMUNES

CRÉATIVITÉ

- Proposer, tester et prototyper des interactions et des expériences utilisateurs originales/innovantes pour identifier de nouvelles opportunités sociales, créatives, techniques et business
- Insuffler de nouveaux processus de réflexion créative (design thinking) et optimiser les méthodes de travail (veille, prototypage, communication, partage, coopération)
- Animer ou participer à des réunions de créativité (brainstormings, design challenges...)

UX

- Identifier et cartographier les utilisateurs-cibles, leurs caractéristiques socio-démographiques et les facteurs clés justifiant leurs réactions et adhésions à un produit et une stratégie de communication (Fiche persona, test utilisateurs)
- Définir des options de déclinaisons possibles pour pérenniser un projet digital en intégrant les différents supports accessibles à une marque (web, mobile, dispositifs connectés)

1^{RE} ANNÉE

- **Tronc commun :**
Initiation aux sciences cognitives - Design Thinking - UX Design - Conception éditorial, branding - Construire un discours pour présenter son projet (story-telling) et convaincre un auditoire dans des délais de plus en plus courts (Elevator pitch) - Droit multimédia
- **Spécialisation Lead Développeur :**
Expérimentation, analyse et conception technique itérative - Création et programmation d'interfaces 2D/3D
- **Spécialisation Lead designer interactif :**
Expérimentation, analyse et conception graphique itérative (UI/UX) - Conception & animation 3D

2^E ANNÉE

- Veille concurrentielle, prospective et stratégique
- Stratégie de produit, de marque et de communication
- Direction design, artistique et technique du projet
- Définition d'un modèle économique.
- Pilotage des ressources et partenaires du projet (Lean, Agile)
- Exercice du leadership
- La dimension juridique du projet
- Vendre un projet à des investisseurs
- R&D technologique & UI/UX appliqués à la création de nouvelles expériences interactives associées à des interfaces immersives et prédictives (Objet Connecté (I.O.T), AR, VR...)

Déposez votre offre sur [notre forum emploi](#) et/ou consultez la [CVthèque](#) : [emploi.gobelins.fr](#)