

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 1 : Identifier et prioriser les problèmes utilisateurs à résoudre dans le cadre de la création ou l'amélioration d'un produit Digital			
A1.1 Cadrer le protocole de recherche utilisateur	<p>C1.1.1 Définir un plan d'action et identifier la finalité du projet Digital en utilisant la méthode du Double Diamant et en formulant des objectifs clairs et précis afin de planifier la feuille de route du projet de recherche</p> <p>C1.1.2 Définir le panel utilisateur en adéquation avec la méthode exploratoire adaptée au projet Digital afin de s'assurer de collecter des données pertinentes en lien avec nos objectifs d'apprentissage</p>	<p>Mode d'évaluation :</p> <p>Étude de cas sur la base d'une situation réelle.</p> <p>L'entreprise présente sa problématique et répond aux questions du candidat.</p> <p>Le candidat doit élaborer et transmettre au jury un dossier écrit regroupant l'ensemble des livrables attendus pour la réalisation du projet. En complément, le candidat réalise une soutenance devant le jury qui consiste à présenter son dossier et répondre aux questions du jury.</p> <p>Dans le cadre du dossier écrit, le candidat devra :</p> <ul style="list-style-type: none"> - démontrer sa réflexion et les contraintes prises en considération pour définir le plan d'action le plus adapté, en se positionnant par rapport au Double Diamant - définir les étapes clés du projet ainsi que les objectifs business prioritaires à impacter - clarifier et définir les objectifs de recherche à atteindre en fonction des enjeux business des entreprises partenaires, de la contrainte de temps et des ressources à disposition 	<p>CE1.1.1.1 Le plan d'action est défini</p> <p>CE1.1.1.2 Le plan d'action tient compte des critères spécifiques du projet Digital (indicateurs de performance à améliorer, niveau de criticité du projet pour l'entreprise, degré d'inconnues)</p> <p>CE1.1.1.3 La feuille de route est planifiée sur la méthode Double Diamant</p> <p>CE1.1.1.4 Les objectifs sont précis</p> <p>CE1.1.1.5 Les objectifs permettent d'assurer le cadrage du projet Digital</p> <p>CE1.1.1.6 La ou les finalités du projet de recherche sont en cohérence avec le plan d'action</p> <p>CE1.1.2.1 Le panel utilisateur recruté permet de récolter des données pertinentes par rapport aux objectifs d'apprentissage</p> <p>CE1.1.2.2 Le panel utilisateur est cohérent avec la ou les méthodes exploratoires retenues</p>

<p>A1.2 Collecte des données utilisateurs qualitatives</p>	<p>C1.2.1 Définir des questions liées aux objectifs de recherche, en structurant une trame d'entretien chronologique et en tenant compte des éventuelles situations de handicap des personnes interviewées, afin de guider les participants</p> <p>C1.2.2 Piloter un entretien utilisateur en adaptant sa communication à son interlocuteur, en tenant compte d'une éventuelle situation de handicap et en présentant le cadre et les objectifs afin de recueillir ses besoins, ressentis et motivations</p> <p>C1.2.3 Retranscrire de manière exhaustive les échanges avec les personnes interviewées, en réalisant une prise de notes fidèle et liée au guide d'entretien, afin d'identifier les besoins réels des utilisateurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> - définir et recruter un panel de participants adapté aux sessions de la recherche et à la cible de la fonctionnalité - partager son guide d'entretien complet comprenant les étapes d'introduction, de questions et de conclusion pour guider les participants - centraliser les notes brutes qualitatives collectées lors des entretiens afin de s'assurer de la bonne modération de ces derniers dans un cadre non-biaisé et inclusif - partager un rapport de recherche exhaustif en démontrant la priorisation des retours qualitatifs et des opportunités décelées - formuler une problématique précise et actionnable en opportunité et en y associant des critères de succès quantitatifs <p>Dans un second temps, une soutenance orale en présentiel, d'une durée calibrée de 25 minutes (10 minutes de présentation, et 15 minutes de questions / réponses) a lieu, au cours de laquelle le candidat devra :</p> <ul style="list-style-type: none"> - présenter de manière succincte son plan d'action afin de justifier les choix qui en découlent - justifier son choix de méthodologie de recherche, en prenant en considération les contraintes de temps, de ressource et de périmètre du projet - synthétiser les principaux enseignements de recherche afin de comprendre le problème utilisateur à résoudre - présenter l'opportunité sous forme de "How might we" ainsi que 	<p>CE1.2.1.1 La trame d'entretien est structurée et chronologique</p> <p>CE1.2.1.2 Les questions sont non-biaisées</p> <p>CE1.2.1.3 Les questions du guide d'entretien permettent de répondre aux objectifs de recherche</p> <p>CE1.2.2.1 Le cadre et les objectifs de l'entretien sont présentés</p> <p>CE1.2.2.2 Une posture neutre est adoptée par le modérateur</p> <p>CE1.2.2.3 La communication est adaptée selon l'interlocuteur, en tenant compte d'une éventuelle situation de handicap et du format requis</p> <p>CE1.2.3.1 Les données collectées sont qualitatives et exploitables</p> <p>CE1.2.3.2 Les données collectées sont en lien avec les objectifs d'apprentissage</p> <p>CE1.2.3.3 La retranscription des échanges est exhaustive</p> <p>CE1.2.3.4 La prise de note est fidèle au guide d'entretien</p> <p>CE1.3.1.1 La matière brute est analysée à travers un rapport de recherche</p> <p>CE1.3.1.2 Le rapport de recherche permet d'identifier la cible utilisateur</p> <p>CE1.3.1.3 Le rapport de recherche permet de</p>
<p>A1.3 Analyse des informations collectées et définition de la problématique utilisateur à résoudre</p>	<p>C1.3.1 Analyser la matière brute collectée au cours des entretiens utilisateurs, en réalisant un rapport de recherche, afin d'identifier la cible utilisateur (personas), de définir les usages et de déceler les points de frictions et opportunités</p>		

<p>A1.4 Restitution, présentation et validation de la problématique à résoudre</p>	<p>C1.3.2 Formuler la problématique précise à résoudre, en rédigeant une synthèse, en utilisant la méthode “How Might We” et en définissant des critères de succès afin de s’assurer de répondre aux besoins utilisateurs et aux objectifs business du projet Digital</p> <p>C1.4 Présenter la problématique choisie et les critères de succès définis aux clients ou parties prenantes, en construisant un support de présentation argumenté et synthétique afin d’aligner l’ensemble des équipes sur la direction à prendre pour le projet Digital</p>	<p>les critères de succès définis afin d’aligner les parties prenantes et d’ouvrir l’espace solution du Double Diamant</p>	<p>définir les usages</p> <p>CE1.3.1.4 Le rapport de recherche permet de déceler les points de frictions et opportunités</p> <p>CE1.3.2.1 Les données qualitatives (opinions, besoins et problématiques des utilisateurs) sont rédigées sous forme de synthèse</p> <p>CE1.3.2.2 La problématique à résoudre est formulée en utilisant la méthode “How Might We”</p> <p>CE1.3.2.3 Les critères de succès sont définis de manière quantitative</p> <p>CE1.3.2.4 Les critères de succès répondent aux objectifs business du projet Digital</p> <p>CE1.4.1 La problématique retenue est présentée sous forme de présentation de restitution</p> <p>CE1.4.2 La présentation est synthétique et argumentée</p>
---	--	--	---

Bloc 2 : Définir le concept Digital qui répond aux besoins utilisateurs et aux objectifs définis

<p>A2.1 Audit complet du parcours utilisateur sur le produit existant</p> <p>A2.2 Agrégation d'informations et d'inspirations design UX et UI</p> <p>A2.3 Mise en place d'ateliers d'idéations</p>	<p>C2.1 Analyser la solution produit existante, en ayant défini un plan d'audit, en se basant sur des critères d'utilisabilité reconnus et en intégrant la notion d'accessibilité (WCAG) aux personnes en situation de handicap, afin de proposer des améliorations sur le parcours utilisateur</p> <p>C2.2 Réaliser un benchmark des solutions existantes, en ayant défini un périmètre d'inspiration et en analysant les applications concurrentes afin de s'imprégner de l'environnement produit et nourrir sa réflexion pour ses recommandations</p> <p>C2.3.1 Préparer des ateliers en identifiant les participants à inclure dans les sessions, la méthode et les outils et la durée pour s'assurer de l'efficacité de l'atelier pour la co-construction</p> <p>C2.3.2 Animer des ateliers d'idéations, en utilisant les méthodologies "Crazy 8s", "Mind Map" et "Storyboards", afin de</p>	<p>Mode d'évaluation :</p> <p>Étude de cas sur la base d'une situation réelle.</p> <p>L'entreprise présente sa problématique et répond aux questions du candidat.</p> <p>Le candidat doit élaborer et transmettre au jury un dossier écrit regroupant l'ensemble des livrables attendus pour la réalisation du projet. En complément, le candidat réalise une soutenance devant le jury qui consiste à présenter son dossier et répondre aux questions du jury.</p> <p>Dans le cadre du dossier écrit, le candidat devra :</p> <ul style="list-style-type: none"> - présenter son plan d'audit et la grille de critères, notamment d'utilisabilité et d'accessibilité (WCAG), sur laquelle le candidat se sera basé - présenter la synthèse d'un audit rigoureux et exhaustif de la solution produit existante et partager ses recommandations d'améliorations du parcours utilisateur - présenter les résultats du benchmark réalisé, que ce soit au niveau des concurrents directs ou indirects, en identifiant les éléments clés qui serviront de matière à réflexion - justifier le choix des ateliers de co-construction menés et présenter un plan de cadrage pour s'assurer du bon déroulé des ateliers - présenter les livrables ainsi que les concepts générés lors des ateliers de co-construction par l'ensemble des participants 	<p>CE2.1.1 Les critères à évaluer permettent d'avoir une vision exhaustive de l'état actuel de la solution produit</p> <p>CE2.1.2 L'analyse de la solution produit existante se base sur des critères d'utilisabilité reconnus</p> <p>CE2.1.3 L'analyse de la solution produit existante intègre la notion d'accessibilité (WCAG) aux personnes en situation de handicap</p> <p>CE2.1.4 L'analyse permet de proposer des améliorations sur le parcours utilisateur</p> <p>CE2.2.1 Le périmètre d'inspiration défini permet de cibler les éléments à étudier</p> <p>CE2.2.2 Un benchmark direct (via des produits concurrents) et indirect (via des mécaniques similaires sur des thématiques précises) des solutions existantes est réalisé</p> <p>CE2.2.3 L'analyse des résultats du benchmark permet de proposer des pistes de réflexion pour ses recommandations</p> <p>CE2.3.1.1 Les participants à l'atelier ont été choisis en tenant compte de la problématique ciblée et de leur investissement sur le sujet (clients, parties prenantes, service technique)</p> <p>CE2.3.1.2 La méthode et les outils retenus pour l'atelier permettent d'assurer son efficacité</p> <p>CE2.3.1.3 La durée de l'atelier est pertinente au vu de la méthode choisie</p>
---	---	---	---

<p>A2.4 Définition des scénarios d'usage et conceptualisation des écrans principaux de la fonctionnalité</p> <p>A2.5 Intégrer la notion d'accessibilité (WCAG) aux personnes en situation de handicap</p>	<p>générer et d'explorer un maximum de concepts potentiels</p> <p>C2.4.1 Réaliser une cartographie des différentes étapes du parcours utilisateur, de façon granulaire, afin d'avoir une vision d'ensemble de la solution d'un point de vue faisabilité et d'identifier les points de blocage éventuels</p> <p>C2.4.2 Évaluer la faisabilité technique de la solution en réalisant une maquette en basse fidélité (autrement appelés "wireframes"), en respectant les codes en terme d'architecture de l'information et les règles d'utilisations des composants des différents OS afin d'estimer le temps nécessaire à la conception en haute fidélité</p> <p>C2.5 Concevoir une expérience utilisateur et l'ergonomie associée pour rendre le produit digital accessibles aux personnes en situation de handicap</p>	<ul style="list-style-type: none"> - partager une arborescence du parcours utilisateur avec l'ensemble des étapes clés de l'expérience, anticiper et lister les points de blocage éventuels pour la suite du projet - présenter l'ensemble des wireframes (maquettes en basse fidélité) réalisés en ayant appliqué les codes de la hiérarchie d'informations et en ayant respectant les règles d'utilisation des composants des différents OS (iOS et Android) - présenter les critères d'ergonomie pris en compte et respectés afin de s'assurer de l'accessibilité (WCAG) aux personnes en situation de handicap de l'expérience utilisateur <p>Dans un second temps, une soutenance orale en présentiel, d'une durée calibrée de 25 minutes (10 minutes de présentation, et 15 minutes de questions / réponses) a lieu, au cours de laquelle le candidat devra :</p> <ul style="list-style-type: none"> - présenter de manière succincte l'audit réalisé et justifier les recommandations priorisées - présenter les résultats du benchmark réalisé, en insistant sur les objectifs d'apprentissage sous-jacents - présenter les différents concepts générés lors des ateliers de co-construction et justifier l'arbitrage et la priorisation grâce à des éléments factuels et objectifs - présenter les wireframes réalisés et démontrer que l'ensemble des codes de hiérarchie d'informations, d'utilisation des composants des différents OS et d'accessibilité (WCAG) aux personnes en situation de handicap ont été respectés 	<p>CE2.3.2.1 La méthode Crazy 8s est appliquée, et permet de générer des concepts potentiels</p> <p>CE2.3.2.2 La méthode Mind Map est appliquée, et permet d'explorer des concepts potentiels</p> <p>CE2.3.2.3 La méthode Storyboards est appliquée, et permet d'explorer des concepts potentiels</p> <p>CE2.4.1.1 L'ensemble des étapes du parcours utilisateur est cartographié de façon granulaire</p> <p>CE2.4.1.2 Le parcours utilisateur permet d'avoir une vision d'ensemble de la solution</p> <p>CE2.4.1.3 Le parcours utilisateur permet d'identifier les points de blocage éventuels</p> <p>CE2.4.2.1 La solution est conceptualisée en basse fidélité ("wireframes") et permet de valider le parcours utilisateur du produit</p> <p>CE2.4.2.2 La maquette réalisée respecte les codes en terme d'architecture de l'information et les règles d'utilisations des composants des différents OS</p> <p>CE2.4.2.3 La faisabilité technique de la solution et le temps nécessaire à la conception en haute fidélité sont validés</p> <p>CE2.5.1 L'ergonomie de l'expérience utilisateur est accessible aux personnes en situation de handicap</p> <p>CE2.5.2 La solution digitale est perceptible, utilisable, compréhensible et robuste</p>
---	---	--	--

<p>A3.3 Préparer et mener des tests utilisateur pour collecter des retours qualitatifs</p> <p>A3.4 Analyser les retours collectés et définir des axes d'amélioration prioritaires</p>	<p>C3.3.1 Rédiger et structurer un guide de test chronologique, en définissant des objectifs d'apprentissage et une méthodologie de test, afin de s'assurer de collecter l'ensemble des données nécessaires, factuelles et objectives à l'amélioration de la solution digitale</p> <p>C3.3.2 Mener une session de test utilisateur, en appliquant les règles de modération et en évitant les différents biais afin de collecter les retours utilisateurs les plus fiables et exploitables possibles, en lien avec les objectifs d'apprentissage définis</p> <p>C3.4.1 Réaliser un rapport de test en analysant les données utilisateurs qualitatives collectées suite aux sessions de test afin de définir les axes d'amélioration du parcours utilisateur</p> <p>C3.4.2 Partager des recommandations précises d'itérations avec les parties prenantes afin d'améliorer la qualité de la solution finale qui sera implémentée par les équipes techniques</p>	<p>questions / réponses) a lieu, au cours de laquelle le candidat devra :</p> <ul style="list-style-type: none"> - présenter de manière détaillée les interfaces réalisées et insistant sur la cohérence globale des éléments graphiques - présenter le pragmatisme de la solution choisie en détaillant les contraintes de faisabilité techniques respectées - présenter le prototype interactif de la solution choisie 	<p>CE3.3.1.1 Les objectifs d'apprentissage du test sont définis</p> <p>CE3.3.1.2 Les méthodes de test sont définies en fonction des objectifs d'apprentissage</p> <p>CE3.3.1.3 Le guide de test est structuré et chronologique</p> <p>CE3.3.1.4 Les tâches du guide de tests permettent de collecter l'ensemble des données nécessaires, factuelles et objectives à l'amélioration de la solution digitale</p> <p>CE3.3.2.1 Les règles de modération (introduction et suivi du protocole) d'une session de test sont respectées</p> <p>CE3.3.2.2 Les questions posées au cours de la conduite du test sont non-biaisées</p> <p>CE3.3.2.3 La collecte des données qualitatives permet d'identifier les frictions rencontrées par les utilisateurs</p> <p>CE3.4.1.1 Les données utilisateurs qualitatives collectées suite aux sessions de test sont analysées à travers un rapport de test</p> <p>CE3.4.1.2 Le degré de criticité des frictions rencontrées par les utilisateurs est priorisé</p> <p>CE3.4.1.3 Le rapport de test permet de définir les axes d'amélioration sur le parcours utilisateur</p> <p>CE3.4.2.1 Les recommandations précises d'itérations sont formulées de manière actionnable</p> <p>CE3.4.2.2 Les recommandations sont</p>
---	--	---	---

<p>A3.5 Identifier les contraintes de faisabilité techniques de la solution pour préparer son implémentation</p>	<p>C3.5 Définir le périmètre fonctionnel de la solution digitale conçue, en identifiant les contraintes de faisabilité techniques en lien avec les Développeurs, pour planifier le calendrier d'implémentation et de mise en production</p>		<p>partagées aux parties prenantes du projet digital</p> <p>CE3.4.2.3 Les recommandations d'itérations permettent d'améliorer la qualité de la solution digitale finale qui sera implémentée par les équipes techniques</p> <p>CE3.5.1 Le périmètre fonctionnel de la solution est défini</p> <p>CE3.5.2 Les contraintes de faisabilité techniques sont identifiées</p> <p>CE3.5.3 Le calendrier d'implémentation est défini avec l'équipe technique</p>
---	--	--	--