

Expert en création numérique interactive (titre provisoire, création en cours) Référentiel RNCP : en cours de dépôt	En cours de dépôt	Date : En cours de dépôt MAJ : 15/01/2021
---	-------------------	--

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 : Cadrage d'un projet numérique interactif (Année 1 - Année 2)					
1.1	Elaboration de l'intention initiale Cette ébauche de stratégie et de conception permettra de convaincre d'éventuels partenaires et contributeurs, et d'obtenir une validation par la hiérarchie et/ou les commanditaires. Les documents réalisés à cette occasion permettront également de conserver un certain alignement (entre équipes, et au sein même de l'équipe) pendant tout le processus de conception et de production.	1.1.1	<i>Dans un contexte de réponse à une demande ou un besoin : Suite à son enquête auprès des parties-prenantes, et l'analyse du contexte et des enjeux, reformuler la demande ou le besoin dans un document d'expression de besoin, qui rendra cette demande ou besoin actionnable par l'équipe.</i>	Année 1 7h: Lecture & Analyse du brief d'un projet numérique, puis reformulation individuelle d'abord sous la forme de mots clés, puis sous la forme d'une note d'expression des besoins en équipe projet. Année 2 28h : mini projet de design de service	- mini-projet de design de service (évaluation collective) : problématisation d'une demande à travers du prototypage et de la recherche utilisateur
		1.1.2	Dans l'alignement d'une éventuelle stratégie de réponse (s'il s'agit d'une réponse à une demande ou un besoin), en collaborant étroitement avec les acteurs du projet impliqués dans cette phase, définir une intention initiale pour une future création numérique interactive, et les premiers partis pris fonctionnels, créatifs, techniques, et/ou de contenus qui en découlent , pour les communiquer aux potentiels acteurs du projet à travers des communications orales et écrites (documents décrivant l'intention initiale), et orienter le travail de conception plus détaillé, de création et de production.	Année 1 28h : Cours de Design suivi d'un atelier de sprint design avec coach en équipe projet (1 cycle d'activités créatives, réflexives et critiques). Livrable : 1 note d'intention Année 2 35h : ateliers d'élaboration de l'intention du projet de fin d'année, et suivi par équipe.	- projet de fin d'année (évaluation collective) : idéation, recherche et itérations autour d'une intention. Rédaction d'un dossier d'intention à destination de partenaires éventuels.
		1.1.3	En développant un argumentaire sous la forme de supports écrits, de représentations visuelles, de présentations orales, défendre les recommandations initiales de l'équipe (intentions, partis pris, méthodes) devant les commanditaires du projet, ou des partenaires et contributeurs potentiels , pour obtenir leur validation et se voir accorder les moyens de mener le projet à son terme.	Année 1 7h: Formalisation, présentation et soutenance des intentions créatives et stratégique d'un projet en équipe projet, suivi d'une séance de design critique en classe entière. Année 2 Divers oraux (pour mini-projets et projet de fin d'année). 21h : cours et suivi sur la rédaction du dossier d'intention et la stratégie. [quand je mets des heures comme ça qui incluent le suivi = les heures des intervenants, pas celles des étudiants]	- projet de fin d'année (évaluation collective) : idéation, recherche et itérations autour d'une intention. Rédaction d'un dossier d'intention à destination de partenaires éventuels. Communication écrite et orale pour défendre et discuter les intentions créatives pour les mini-projets et le projet de fin d'année.
1.2	Cadrage opérationnel Dans la plupart des cas, ce cadrage opérationnel ne concerne que l'équipe de l'expert / lead (équipe créative, ou équipe technique), mais doit être élaboré en collaboration avec la ou les personnes en charge de la gestion opérationnelle du projet dans son ensemble (souvent le directeur de	1.2.1	Après avoir défini le périmètre auquel son équipe est affectée, et pris connaissance des contraintes (temps, budget, équipe...), sélectionner et expliquer les méthodes qui seront mises en place dans l'équipe pour mettre en oeuvre ce périmètre : pilotage du projet, échanges, acquisition et transfert de connaissances, etc , afin de négocier, avec le chef de projet et les décisionnaires, les moyens nécessaires à la mise en oeuvre.	Année 1 21h: Cours Scope fonctionnel et méthodologie de production en équipe, suivi d'un atelier de mise en application en équipe projet. Livrable : 1 scope fonctionnel et 1 document de cadrage Année 2 70h : différentes méthodologies de design (design fiction / design spéculatif, design de service, méthodologies lean).	- ces qualités sont constatées dans le cadre du projet de fin d'année, en particulier lors d'interventions de coaching (non notées) et du jury de mi-parcours (dont la note ne compte pas pour l'obtention du diplôme).

<p>projet, qui fait la synthèse des éléments de cadrage fournis par tous les leads d'équipe).</p> <p>Les documents réalisés à cette occasion guideront le suivi opérationnel du projet, après validation par les personnes décisionnaires (attribution de moyens).</p>	<p>1.2.2</p>	<p>En cohérence avec les méthodes et le périmètre définis, découper le périmètre de la mission en tâches quantifiées (durée et effort), pour contribuer à la planification et la budgétisation du projet dans son ensemble, et permettre les arbitrages nécessaires (entre équipes, entre projets).</p>	<p>Année 1 3,5h : Cours planning. A partir du scope fonctionnel les équipes projet déterminent leur stratégie de développement (priorisation et ordonnancement du développement des composants graphiques et techniques constitutifs d'un prototype)</p> <p>Année 2 14h : cours et suivi sur la conduite de projets</p>	
<p>1.3 Constitution d'une équipe</p> <p>Le plus souvent, cette constitution d'équipe(s) ne concerne que l'équipe de l'expert / lead (équipe créative, équipe technique), mais doit être cohérente avec l'organisation globale du projet.</p> <p>Les recrutements faits à cette occasion peuvent être soumis à validation par les personnes décisionnaires (dirigeants, commanditaires...).</p> <p>Les membres de la future équipe, une fois sélectionnés et briefés, contribueront à la conception, à la création et/ou la production.</p>	<p>1.2.3</p>	<p>En cohérence avec les méthodes et le périmètre définis, lister les contraintes et risques qui pourraient impacter la mise en oeuvre de ce périmètre, pour identifier et communiquer des points de vigilance aux parties prenantes concernées.</p>	<p>Année 1 7h: Formalisation d'un document de cadrage en équipe projet en précisant les conditions de faisabilité et les contraintes pour la production (identification et résolution des points de frictions entre la production graphique et technique, et la définition d'un workflow (protocole) de travail au sein de l'équipe projet.</p> <p>Année 2 Cours et suivi sur la conduite de projet. Tout au long de projets de l'année, mise en place de rituels de gestion et de bonne communication dans l'équipe.</p>	<p>- ces aspects sont observés (notées collectivement) lors du travail par projet tout au long de l'année. - à différents moments de la formation, des éléments sont donnés sur la structuration d'équipe les rituels de lancement de projets.</p>
<p>Bloc n° 2 : Conception d'une expérience numérique interactive (Année 1 - Année 2)</p>				
<p>2.1 Co-conception d'une expérience numérique interactive</p> <p>A l'issue de cette phase, les fonctionnalités et le contenu du projet sont spécifiés, et les documents de conception :</p> <ul style="list-style-type: none"> - guideront le travail de l'équipe lors des phases de création et de production - pourront éventuellement donner lieu à des tests d'utilisabilité auprès d'utilisateurs 	<p>2.1.1</p>	<p>En sélectionnant et coordonnant les participants, en définissant la durée de l'atelier et des activités qui le composent, en sélectionnant, adaptant, et/ ou créant les activités, organiser des ateliers de co-conception permettant de générer ou étoffer des idées avec l'équipe, avec les parties prenantes, ou avec des utilisateurs potentiels.</p>	<p>Année 1 35h: Atelier de Sprint idéation en équipe projet, 1 cycle d'activités créatives, réflexives et critiques dans le but de proposer des idées et d'évaluer leur pertinence créative et technique avant leur éventuelle mise en oeuvre technique.</p> <p>Année 2 Ateliers internes aux équipes ; lors du mini-projet de design de service, ou lors du projet de fin d'année.</p>	<p>- ces compétences sont enseignées et évaluées lors des projets en cours d'année, et notamment le projet assimilé au design de service.</p>

	<p>potentels</p> <p>Ces document font parfois l'objet d'une validation par la hiérarchie et/ou les commanditaires.</p>	2.1.2	<p>Au moment de l'atelier, par la stimulation, la relance, la reformulation, l'écoute active, la facilitation visuelle, animer et/ou faciliter des ateliers de co-conception permettant de générer ou étoffer des idées avec l'équipe, avec les parties prenantes, ou avec des utilisateurs potentiels.</p>	<p>Année 1 35h: Cours de narration suivi d'un atelier d'écriture de scénario interactif en équipe projet. Livrables : Esquisses, cartographies, 1 Storyboard animé.</p> <p>Année 2 Ateliers internes aux équipes ; lors du mini-projet de design de service, ou lors du projet de fin d'année.</p>	
		2.1.3	<p>En sélectionnant les idées les plus pertinentes et les formats de documents les plus adaptés au contexte, et en aiguillant et accompagnant les membres de l'équipe chargés de la réalisation des documents, en leur montrant l'exemple si besoin, superviser la réalisation des documents de conception (wireframes, diagrammes de flux, story boards, cartographies d'expérience...), pour les tester auprès d'utilisateurs, et/ou pour les communiquer aux autres membres de l'équipe, et aux commanditaires.</p>	<p>Année 1 35h: Cours de cartographie UX Design (UserFlow, Wireframes) suivi d'un atelier de mise en pratique en équipe projet. Livrables : Userflow, Wireframes et 1 prototype low tech interactif pour démontrer la faisabilité de la mécanique fonctionnelle d'un scénario interactif</p> <p>Année 2 7-14h Suivi équipe par équipe selon les besoins. Compétence contrôlée via la dossier technique du projet de fin d'année.</p>	<p>- ces compétences sont évaluées dans le cadre du projet de fin d'année, notamment par le biais du dossier technique.</p>
2.2	<p>Evaluation de l'expérience utilisateurs</p> <p>En fonction des retours de ces tests, la conception fonctionnelle de l'expérience peut s'avérer validée (et les phases ultérieures du processus peuvent commencer), ou nécessiter un retravail (retour à la co-conception)</p>	2.2.1	<p><i>Dans le cas où des tests d'évaluation de l'expérience sont organisés :</i></p> <p><i>Par l'élaboration d'un protocole, l'animation et/ou la facilitation de la passation, la rédaction d'un rapport de test, organiser des tests d'utilisabilité, pour évaluer l'expérience fournie aux utilisateurs de la production en cours, et modifier la conception le cas échéant.</i></p>	<p>Année 1 63h : Cours Tests Utilisateurs suivi d'un atelier de mise en pratique en équipe projet. Livrables : Protocole, calendrier et modalités d'évaluations pour les tests. Restitution des données (recueil, analyse, interprétation et présentation).</p> <p>Année 2 Cours Tests utilisateurs, écriture protocole, conduite des tests et formulation des apprentissages avec le labo de l'école.</p>	
<p>Bloc n° 3 (optionnel) : Supervision du processus de création visuelle d'expériences numériques interactives (Année 1 - Année 2)</p>					
3.1	<p>Définition du concept créatif</p> <p>Les documents réalisés à cette étape servent de support à de nombreuses discussions entre les parties prenantes du projet. Le processus de production visuelle peut être lancé une fois la direction artistique validée.</p>	3.1.1	<p>En faisant appel à ses propres connaissances culturelles, et celles de l'équipe, en sélectionnant les références adaptées au projet, par la stimulation, la relance, le questionnement, superviser le travail de recherche créative et sémantique, pour étayer et nourrir la recommandation créative.</p>	<p>Année 1 35h: Cours Sémantique suivi d'un atelier de mise en application avec l'équipe graphique. Livrable : Cartographie croisée des enjeux d'un projet, des postulats de valeurs et symboles affiliés au sujet du projet et des références formelles, visuelles, graphiques, plastiques, typographiques et audiovisuelles pour illustrer les axes fondateurs de la stratégie de communication et des orientations stylistiques.</p>	<p>- évalué par le dossier technique dans le cadre du projet de fin d'année. - présentations en classe de leur veille individuelle (non notée)</p>
		3.1.2	<p>En s'appuyant sur les partis pris créatifs définis lors de la phase de cadrage, et en détaillant dans des documents préparatoires (maquettes des écrans clé, choix de style iconographique, gamme colorée, gamme de typographies utilisées, animatiques...) l'apparence que revêtra la création, établir des partis pris créatifs précis, actionnables ("direction artistique"), pour faire approuver les choix créatifs par les différents acteurs, et aligner tous les intervenants autour d'une vision similaire de ce que sera la création finie.</p>	<p>Année 1 3h: Reformulation des modèles professionnels puis en 32h l'équipe graphique formalise tous les documents de pré-production nécessaire à la réalisation d'un prototype graphique. Livrables : 1 brief créatif, des benchmarks visuels ou moodboards, bible de communication visuelle et graphique pour le projet (identité visuelle, logo, typographies, couleurs, iconographie, format des écrans et des fichiers, nomenclature pour les média).</p> <p>Année 2 7-14h Suivi équipe par équipe selon les besoins.</p>	

		3.1.3	En étroite collaboration avec l'équipe technique, réaliser des prototypes "proof of concept" (numériques, physiques, ou les deux) , pour vérifier la bonne articulation entre la direction artistique et sa mise en oeuvre technique, et donner à voir l'expérience qui sera vécue par les utilisateurs finaux de la création.	<p>Année 1 A toutes les étapes clés, l'équipe projet au complet (graphique et technique) se mobilise pour réaliser des prototypes qui, selon le moment où l'équipe se situe dans la progression de son travail, servent à démontrer différents aspects de la mise en oeuvre d'un projet numérique: la valeur créative d'un concept, la pertinence d'un scénario interactif, la faisabilité des choix techniques ou la capacité à intégrer de manière fluide et efficace les composants techniques et graphiques pour restituer une expérience interactive.</p> <p>Année 2 14h : cours de prototypage 28h : mini-projets validés par la réalisation d'un prototype Techniques de prototypage mobilisées par les étudiants lors du projet de fin d'année</p>	- le fonctionnement par projet est toujours validé via un prototype fonctionnel (sans distinction entre protos DA et protos technique)
3.2	Formalisation de la documentation créative transversale Ces documents conditionnant le travail de nombreuses équipes, sont réalisés en étroite collaboration, et soumis à la validation, des	3.2.1	<i>Dans un contexte où la direction artistique établie est appliquée à plusieurs créations, plusieurs projets :</i> <i>Après consultation des différentes parties prenantes, par la sélection des formats de documents les plus adaptés (design principes, charte graphique, charte éditoriale, charte</i>	Année 2 7-14h Suivi équipe par équipe selon les besoins. Validé dans le dossier technique.	- évalué par le dossier technique dans le cadre du projet de fin d'année.
3.3	Supervision du processus de production visuelle Les éléments réalisés à cette étape ("assets") seront intégrés par les développeurs lors de la phase de développement technique.	3.3.1	En sélectionnant les prestataires, en suivant l'avancement, en évaluant la qualité, en communiquant avec les différents acteurs, coordonner les recours ponctuels en compétences externes : production audio, audio-visuelle, photographique, rédactionnelle, illustration, achat d'art , pour alimenter le travail de l'équipe créative, et réaliser les contenus nécessaires à l'expérience	<p>Année 1 De mi avril à mi juin : Coach des équipes projets par des professionnels et mise en autonomie progressive sur les activités citées.</p> <p>Année 2 De janvier à juin : Coach des équipes projets par des professionnels et mise en autonomie progressive sur les activités citées.</p>	- évalué par le dossier technique dans le cadre du projet de fin d'année.
		3.3.2	En décidant des affectations, en suivant l'avancement, en résolvant les problèmes qui se présentent aux membres de l'équipe, en évaluant la qualité, en communiquant avec les différents acteurs, superviser la réalisation des éléments créatifs définitifs : maquettes graphiques et assets (illustrations, motion design, modélisation 3D, animation, design sonore, etc) , pour donner vie à l'expérience conçue en amont, assurer la bonne marche de la production et le respect des objectifs	<p>Année 1 De mi avril à mi juin : Coach des équipes projets par des professionnels et mise en autonomie progressive sur les activités citées.</p> <p>Année 2 Lors du mémoire professionnel. De janvier à juin : Coach des équipes projets par des professionnels et mise en autonomie progressive sur les activités citées.</p>	- évalué par le dossier technique dans le cadre du projet de fin d'année. - un aspect du mémoire professionnel.
3.4	Management de l'équipe créative Sur le long terme, l'expert / lead d'équipe s'assure, de projet en projet, de l'évolution individuelle et collective de l'équipe créative, tant au niveau des compétences que des pratiques.	3.4.1	Lorsque la nécessité ou l'opportunité se présente, faire évoluer les méthodes de travail de l'équipe créative , pour résoudre les problèmes techniques et organisationnels qui surgissent au cours des projets, et saisir de nouvelles opportunités d'évolution.	<p>Année 1 De mi avril à mi juin : Coach des équipes projets par des professionnels et mise en autonomie progressive sur les activités citées.</p> <p>Année 2 De janvier à juin : Coach des équipes projets par des professionnels et mise en autonomie progressive sur les activités citées.</p>	- aspect du travail sur le projet de fin d'année, documenté et évalué via le dossier technique.
		3.4.2	De façon planifiée ou impromptue, dans une logique de facilitation et de résolution de problèmes, de communication constructive de feedbacks, critiques et retours d'expérience, animer des réunions et échanges au sein de l'équipe créative , à même d'améliorer la qualité des productions, et de faire émerger de nouvelles idées.	Année 1 3,5h: Cours agile et mise en application toutes les 2 semaines sur les projets en coaching de mi-avril à mi-juin	- aspect du travail sur le projet de fin d'année.

		3.4.3	Par l'identification de compétences à cultiver, et de moyens de les faire évoluer (expérimentation, mentorat, formation...), développer les compétences individuelles et collectives au sein de l'équipe créative , pour communiquer sur ces compétences (conférences, études de cas, showreel, etc) et susciter la demande pour ces nouvelles capacités.	<p>Année 1 juin: Analyse individuelle réflexive et critique en fin de projet avec 1 restitution à l'écrit sous la forme d'une note de synthèse (auto-évaluation/appréciation des compétences mises en jeu dans l'aboutissement du projet, prise de recul sur les pratiques professionnelles et moyens engager pour les faire évoluer quand cela était nécessaire)</p> <p>Année 2 Au-début de l'année : auto-évaluation de ses compétences et élaboration d'un plan d'acquisition de connaissances. Ce plan sert de base à la constitution des groupes. Composante majeure du mémoire professionnel.</p>	- aspect du mémoire professionnel - aspect du travail en équipe sur le projet de fin d'année
Bloc n° 4 (optionnel) : Supervision du processus de développement technique d'expériences numériques interactives (Année 1 - Année 2)					
4.1	Identification, sélection, et recommandation de technologies L'argumentaire préparé par l'expert / lead technique permet d'effectuer des choix de technologies pour le projet, que la décision finale appartienne au lead technique lui-même, ou aux dirigeants de l'entreprise.	4.1.1	En fonction de l'actualité technique, en analysant les contraintes, coûts et avantages, évaluer des technologies émergentes , pour faire des préconisations d'utilisation (par écrit et/ou à l'oral, en fonction des usages de l'organisation), ou pour faire évoluer les compétences techniques de l'organisation, et ainsi nourrir sa force de proposition sur des projets ultérieurs.	<p>Année 1 7h: Reformulation des indicateurs objectifs pour mener une activité de veille et de comparaison des technologies émergentes et mise en application par l'équipe technique pour identifier les technologies et environnements potentiellement adaptés à un projet numérique. Livrable : benchmarks technique</p> <p>Année 2 Tout au long de l'année : séances de partage de la veille individuelle des étudiants Aspect (possible) du mémoire professionnel.</p>	- évaluer et comparer - notes de veille - présentation en classe de leur veille individuelle
		4.1.2	En fonction des contraintes et objectifs de la production (dont notamment l'analyse de l'écosystème technique de l'éventuel commanditaire), décider des technologies à mettre en oeuvre pour une production à venir ou en cours , qui guideront le travail sur la production en question.	<p>Année 1 7h: Après l'analyse des résultats, l'équipe technique sélectionne, en les arguant, les environnements, supports et technologies à mettre en oeuvre pour la réalisation d'un prototype</p> <p>Année 2 Effectué pour chaque projet. Pour le projet de fin d'année, évalué via le dossier technique.</p>	- ces compétences sont évaluées dans le cadre du projet de fin d'année, notamment par le biais du dossier technique.
		4.1.3	Après avoir identifié les éléments techniques du projet les moins maîtrisés, en s'appuyant sur la contribution de son équipe de développeurs et le cas échéant en écrivant le code sur les parties les plus sensibles, en étroite collaboration avec l'équipe créative, réaliser des prototypes "proof of concept" (numériques, physiques, ou les deux) , pour vérifier et démontrer la faisabilité d'un dispositif.	<p>Année 1 35h: L'équipe technique réalise autant de prototypes que nécessaire pour tester ses prévisions et disposer de démonstrateurs techniques pour valider la faisabilité de ses choix. Livrable: 1 ou plusieurs prototypes selon les cas d'usage.</p> <p>Année 2 28h : mini-projets validés par la réalisation d'un prototype Techniques de prototypage mobilisées par les étudiants lors du projet de fin d'année</p>	- le fonctionnement par projet est toujours validé via un prototype fonctionnel (sans distinction entre protos DA et protos technique) - réalisation de démonstrateurs techniques pour valider ou invalider un choix d'outil (dans le cadre du projet de fin d'année), sans évaluation formelle.
4.2	Formalisation de la documentation technique	4.2.1	En utilisant les modes de représentation appropriés (UML par exemple), et les modes de communication conventionnels (documents de spécifications techniques) spécifier l'architecture technique d'une production à venir, les technologies choisies et les modalités de développement , pour donner la visibilité nécessaire aux différents acteurs, notamment les développeurs de l'équipe amenés à y contribuer.	<p>Année 1 3h: Reformulation des modèles professionnels puis en 18h, l'équipe technique réalise les documents techniques destinés à être compilés dans un document de cadrage technique (schémas, cartographies, diagrammes UML)</p> <p>Année 2 Pour le projet de fin d'année, évalué via le dossier technique.</p>	- ces compétences sont évaluées dans le cadre du projet de fin d'année, notamment par le biais du dossier technique.

		4.2.2	En veillant à la documentation du code et des APIs et à la gestion de versions, rendant possible les passages de relais entre développeurs, organiser la collaboration entre développeurs au sein du projet, pour permettre une meilleure efficacité du collectif (parallélisation des tâches, maintenance du projet).	Année 1 De mi avril à mi juin : Coach des équipes projets par des professionnels et mise en autonomie progressive sur les activités citées. Année 2 De janvier à juin : Coaching des équipes projets par des professionnels et mise en autonomie progressive sur les activités citées.	ces compétences sont évaluées dans le cadre du projet de fin d'année, notamment par le biais du dossier technique
4.3	Supervision du processus de développement technique Le travail réalisé à cette étape constitue le plus souvent le projet fini, prêt à être testé / recetté (avec les parties prenantes), puis lancé.	4.3.1	En décidant des affectations, en suivant l'avancement, en résolvant les problèmes qui se présentent aux membres de l'équipe, en évaluant la qualité, en communiquant avec les différents acteurs, superviser le développement définitif (avec des technologies comme Unity, WebGL, technologies de gestion du son, de l'image, de la 3D...), pour donner vie à l'expérience conçue en amont, assurer la	Année 1 De mi avril à mi juin : Coach des équipes projets par des professionnels et mise en autonomie progressive sur les activités citées. Année 2 De janvier à juin : Coaching des équipes projets par des professionnels et mise en autonomie progressive sur les activités citées.	- ces compétences sont évaluées dans le cadre du projet de fin d'année, notamment par le biais du dossier technique. - ces compétences sont évaluées tout au long de l'année via les prototypes à rendre lors des mini-projets
		4.3.2	Par la mise en place (rédaction de protocoles, planification) de tests fonctionnels et tests d'intégration, code reviews et recettage, en collaboration avec les parties prenantes (notamment chef de projet et commanditaire), organiser les vérifications régulières de la qualité du développement produit par l'équipe, pour permettre un suivi réel de l'avancement, et l'anticipation	Année 1 De mi avril à mi juin : Coach des équipes projets par des professionnels et mise en autonomie progressive sur les activités citées. Année 2 De janvier à juin : Coaching des équipes projets par des professionnels et mise en autonomie progressive sur les activités citées.	ces compétences sont évaluées dans le cadre du projet de fin d'année, notamment par le biais du dossier technique
4.4	Management de l'équipe technique Sur le long terme, l'expert / lead technique s'assure, de projet en projet, de l'évolution individuelle et collective de l'équipe technique, tant au niveau des compétences que des pratiques.	4.4.1	Lorsque la nécessité ou l'opportunité se présente, faire évoluer les méthodes de travail de l'équipe technique, pour résoudre les problèmes techniques et organisationnels qui surgissent au cours des projets, et saisir de nouvelles opportunités d'évolution.	Année 1 De mi avril à mi juin : Coach des équipes projets par des professionnels et mise en autonomie progressive sur les activités citées. Année 2 De janvier à juin : Coaching des équipes projets par des professionnels et mise en autonomie progressive sur les activités citées.	Suivi des équipes tout au long du projet
		4.4.2	De façon planifiée ou impromptue, dans une logique de facilitation et de résolution de problèmes, de communication constructive de feedbacks, critiques et retours d'expérience, animer des réunions et échanges au sein de l'équipe technique, à même d'améliorer la qualité des productions, et de faire émerger de nouvelles idées.	Année 1 3,5h: Cours agile et mise en application toutes les 2 semaines sur les projets en coaching de mi-avril à mi-juin	
		4.4.3	Par l'identification de compétences à cultiver, et de moyens de les faire évoluer (expérimentation, mentorat, formation...), développer les compétences individuelles et collectives au sein de l'équipe technique, pour communiquer sur ces compétences (conférences, études de cas, showreel, etc) et susciter la demande pour ces nouvelles capacités.	Année 1 Juin: Analyse individuelle réflexive et critique en fin de projet avec 1 restitution à l'écrit sous la forme d'une note de synthèse (auto-évaluation/appréciation des compétences mises en jeu dans l'aboutissement du projet, prise de recul sur les pratiques professionnelles et moyens engager pour les faire évoluer quand cela était nécessaire) Année 2 Au-début de l'année : auto-évaluation de ses compétences et élaboration d'un plan d'acquisition de connaissances. Ce plan sert lors de la conduite des projets de fin d'année.	