

Tableau croisé référentiel de compétences / contenu de la formation

Manager/ Designer de produits et services numériques

- Tous les blocs de compétences sont validés à l'issue de la formation initiale

- Le bloc 2 "Conception de produits et services numériques" peut être validé en formation continue

Manager/ Designer de produits et services numériques https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/35864/	Fiche RNCP35864	Date : MAJ : 01/02/2022
---	-----------------	-----------------------------------

N° Activ.	Référentiel d'activités visées par la certification	N° comp.	Référentiel de compétences visées par la certification	Référentiel de formation FI (matières) / compétences visées par la formation	Formation FC / compétences visées par la formation	Modalités d'évaluation
Bloc n° 1 : Elaboration de stratégies numériques						
1.1	Analyse de la demande et du contexte pour le futur produit ou service numérique	1.1.1	Analyser la marque et le secteur de l'entreprise ou organisation émettrice d'une demande de création de produit/service numérique, en se documentant et en effectuant une étude de marché et une analyse concurrentielle mobilisant des outils d'analyse de marketing ou de branding (matrice SWOT, canvas de proposition de valeur, plateforme de marque, canvas de modèle économique, etc.), pour mieux cerner son besoin et le marché dans lequel elle s'inscrit, en vue de communiquer aux acteurs du projet les conclusions de cette analyse.	Matières : - mini-projet - projet entrepreneuriat - projet commandité Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours de branding - Cours de marketing stratégique - Cours d'entrepreneuriat - Suivi de projet en équipe		1. Evaluation collective A l'occasion du lancement d'un produit ou service numérique (que ce soit un projet commandité par une organisation tierce ou à leur initiative), l'équipe de candidats doit élaborer et présenter une recommandation stratégique . La recommandation doit comprendre : - une étude de marché (et du contexte) - une expression de besoin - une formulation des objectifs, associés à des indicateurs
		1.1.2	Analyser les usages et enjeux de société liés au produit/service numérique à créer, en se documentant (études quantitatives, recherche en sciences humaines et sociales), et en effectuant une enquête sommaire auprès d'utilisateurs potentiels (questionnaires, focus groups, etc), pour mieux comprendre le contexte dans lequel s'inscrit la demande, ses impacts potentiels, en vue de communiquer aux acteurs du projet les conclusions de cette analyse.	Matières : - mini-projet - projet entrepreneuriat - projet commandité Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours de branding - Cours de marketing stratégique - Cours de recherche utilisateurs - Cours d'entrepreneuriat - Suivi de projet en équipe - Suivi UX en équipe		- la description du dispositif numérique recommandé : rôle des services et produits le composant, mécanique d'évaluation de la performance, principes artistiques, techniques, de conception Cette évaluation comporte un volet oral (évalué par un jury de professionnels en exercice), et un volet écrit (évalué par des formateurs). 2. Evaluation individuelle En lien avec une situation réelle ou reconstituée, rédaction d'une note réflexive : le candidat doit décrire son rôle et ses apports personnels dans la recommandation stratégique, articuler les choix faits à des points théoriques. Cette note est évaluée par des formateurs.
		1.1.3	Rédiger des documents d'expression de besoin, ou des cahiers des charges, en réorganisant les informations réunies, et en enquêtant pour trouver les informations manquantes, pour reformuler la demande émise par un commanditaire, ou formuler une demande à destination d'un prestataire ou d'une équipe.	Matières : - projet entrepreneuriat - projet commandité Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Introduction à la gestion de projet - Suivi de projet en équipe		La validation du bloc se matérialise par

1.2	Positionnement stratégique du produit ou service numérique	1.2.1	<p>Détecter des opportunités pour développer de nouveaux services, produits ou opérations numériques, en utilisant l'analyse précédemment faite pour problématiser la demande ou le besoin, et ainsi discerner l'adéquation entre des caractéristiques du marché (besoins non adressés, innovations technique ou d'usage, possibilités d'optimisation...) et les objectifs initiaux, pour apporter des solutions à la demande ou au besoin formulés.</p>	<p>Matières :</p> <ul style="list-style-type: none"> - projet entrepreneurial - projet commandité <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction à la gestion de projet - Cours de marketing stratégique - Cours sur l'usage de la Data - Suivi de projet en équipe 	la délivrance d'un certificat.
		1.2.2	<p>Définir les objectifs visés par la création du produit/service numérique, en sélectionnant les plus appropriés au contexte (fidélisation, lancement, notoriété, etc.) et en les traduisant dans des indicateurs permettant leur mesure, pour aligner les différents acteurs du projet, de la mission.</p>	<p>Matières :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mini-projet - projet entrepreneurial - projet commandité <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cours de branding - Cours de marketing stratégique - Cours de recherche utilisateurs - Cours de proposition de valeur - Cours d'entrepreneuriat - Suivi de projet en équipe - Suivi UX en équipe 	
1.3	Conception d'un écosystème de produits et services numériques permettant l'atteinte des objectifs fixés	1.3.1	<p>Concevoir un dispositif composé de services, produits, opérations, articulés en un ensemble cohérent, en s'appuyant sur la contribution d'experts techniques et créatifs, pour définir les points de contact constitutifs du dispositif et leurs rôles respectifs, afin de concrétiser l'opportunité stratégique cernée.</p>	<p>Matières :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mini-projet - projet entrepreneurial - projet commandité <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cours de branding - Cours de marketing stratégique - Cours de proposition de valeur - Cours d'entrepreneuriat - Cours de co-conception - Suivi de projet en équipe - Suivi UX en équipe 	
		1.3.2	<p>Formuler les partis pris artistiques, techniques et de conception, en mettant à contribution les compétences techniques, artistiques, de conception, des experts mobilisés, par l'exploration et l'évaluation de plusieurs pistes, afin de les communiquer aux potentiels acteurs du projet à travers des communications orales et écrites (documents décrivant l'intention initiale), et d'orienter le travail de conception détaillé, de création et de production.</p>	<p>Matières :</p> <ul style="list-style-type: none"> - projet entrepreneurial - projet commandité <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cours de co-conception - Cours de direction technique - Cours de direction artistique - Suivi de projet en équipe - Suivi UX en équipe 	

		<p>1.3.3 Définir les moyens d'évaluation de la performance d'un dispositif (analytics, tracking...), en se basant sur les indicateurs choisis en amont pour cibler les éléments du dispositif à mesurer, afin de permettre l'évaluation ultérieure de l'atteinte des objectifs.</p>	<p>Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité</p> <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours de marketing stratégique - Cours sur l'usage de la Data - Suivi de projet en équipe</p>		
Bloc n° 2 : Conception de produits et services numériques					
2.1	Détection des besoins, comportements et usages des utilisateurs	<p>2.1.1 Elaborer un plan de recherche utilisateur, en identifiant les informations nécessaires, en formulant un questionnaire initial, et en sélectionnant et planifiant les méthodes de recherche adaptées au questionnaire et au contexte, afin de guider le travail d'enquête auprès des utilisateurs.</p>	<p>Matières : - mini-projet - projet entrepreneurial - projet commandité</p> <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Introduction à l'UX - Cours de recherche utilisateurs - Suivi UX en équipe</p>	<p>MC11 / Certification UX (147h)</p> <p>Matières : - projet commandité</p> <p>Cours correspondant : - Les fondamentaux de l'UX - Les phases de la méthode UX - Techniques et méthodes de recherches utilisateurs - Concevoir avec les émotions humaines</p>	<p>1. Evaluation collective A l'occasion de la conception d'un produit ou service numérique (que ce soit un projet commandité par une organisation tierce ou à leur initiative), l'équipe de candidats doit élaborer et présenter un dossier de conception d'un produit numérique interactif (ou d'un service contenant au moins un produit).</p> <p>Le dossier doit comprendre : - une synthèse des enseignements issus de la recherche auprès des utilisateurs - un prototype du produit (avec justification de l'articulation entre les choix faits dans la conception et les enseignements de la recherche utilisateurs) - un rapport de test (avec protocole, description du panel et retour sur la passation)</p> <p>Cette évaluation comporte un volet oral (évaluée par un jury de professionnels en exercice), et un volet écrit (évalué par des formateurs)</p> <p>2. Evaluation individuelle En lien avec une situation professionnelle réelle ou reconstituée, rédaction d'une note ou d'un mémoire réflexif : le candidat doit décrire son rôle et ses apports personnels dans la recommandation de conception, articuler les choix faits à des points théoriques. Cette note est évaluée par des formateurs.</p> <p>La validation du bloc se matérialise par</p>
	<p>2.1.2 Constituer une base de connaissances réunies par des tiers ("recherche secondaire"), en identifiant des sources fiables et pertinentes, et en les analysant, pour étayer et guider le processus de conception.</p>	<p>Matières : - mini-projet - projet entrepreneurial - projet commandité</p> <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours de recherche utilisateurs - Suivi UX en équipe</p>			
	<p>2.1.3 Réunir des informations pertinentes sur les besoins, comportements et usages d'une catégorie d'utilisateurs ("recherche primaire"), par l'usage de méthodes de recherche qualitatives (entretien, observation, sondes culturelles...), pour étayer et guider le processus de conception.</p>	<p>Matières : - mini-projet - projet entrepreneurial - projet commandité</p> <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Introduction à l'UX - Cours de recherche utilisateurs - Suivi UX en équipe</p>			
	<p>2.1.4 Réunir des informations pertinentes sur les besoins, comportements et usages d'une catégorie d'utilisateurs ("recherche primaire"), par l'usage de méthodes de recherche quantitatives (questionnaires), pour étayer et guider le processus de conception.</p>	<p>Matières : - mini-projet - projet entrepreneurial - projet commandité</p> <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours de recherche utilisateurs - Cours de recherche quantitative + Exercice pratique - Suivi UX en équipe</p>			

		<p>2.1.5 Synthétiser les informations réunies pendant la recherche, en utilisant les modes de représentation courants en recherche utilisateurs (diagrammes d'affinité, personas, parcours utilisateurs, insights...) pour catégoriser, hiérarchiser, prioriser, et communiquer les informations réunies, en vue de les rendre compréhensibles et actionnables par toute l'équipe lors de la phase de conception.</p>	<p>Matières :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mini-projet - projet entrepreneurial - projet commandité <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction à l'UX - Cours de proposition de valeur - Cours de recherche utilisateurs - Suivi UX en équipe 		la délivrance d'un certificat.
2.2	Conception détaillée d'un produit ou d'un service numériques	<p>2.2.1 Organiser des ateliers de co-conception d'expérience numérique interactive, en sélectionnant les participants à impliquer et en définissant les contenus, méthodes et conditions de réalisation de l'atelier, afin de mobiliser la créativité des membres de l'équipe, des parties prenantes du projet et des utilisateurs potentiels.</p>	<p>Matières :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mini-projet - projet entrepreneurial - projet commandité <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cours de co-conception - Suivi UX en équipe 	<p>Matières :</p> <ul style="list-style-type: none"> - projet commandité <p>Cours correspondant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Animation d'un workshop collaboratif/idéation - Prototypage de produits et services - Les parcours utilisateurs - L'arborescence des contenus 	
		<p>2.2.2 Animer des ateliers de co-conception d'expérience numérique interactive, en mettant en œuvre les techniques requises (stimulation, relance, reformulation, écoute active, facilitation visuelle), afin de générer ou étoffer des idées avec l'équipe, avec les parties prenantes, ou avec des utilisateurs potentiels.</p>	<p>Matières :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mini-projet - projet entrepreneurial - projet commandité <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction à l'UX - Cours de co-conception - Suivi UX en équipe 		
		<p>2.2.3 Sélectionner parmi les idées générées lors d'un atelier : les fonctionnalités, contenus, modalités d'un service ou d'un produit numérique, par l'usage de méthodes de priorisation et la négociation avec les parties prenantes du projet, en veillant à la satisfaction des objectifs du projet et des besoins de tous les utilisateurs (dans une logique de conception universelle), pour répondre le plus justement possible aux besoins des utilisateurs, et aux objectifs du commanditaire.</p>	<p>Matières :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mini-projet - projet entrepreneurial - projet commandité <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction à l'UX - Cours de co-conception - Cours de prototypage - Suivi UX en équipe 		
		<p>2.2.4 Superviser la réalisation des documents de conception de l'expérience numérique interactive (wireframes, diagrammes de flux, story boards, cartographies d'expérience...), en sélectionnant 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, pour tester la conception auprès d'utilisateurs, et/ou pour les communiquer aux autres membres de l'équipe et aux commanditaires.</p>	<p>Matières :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mini-projet - projet entrepreneurial - projet commandité <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduction à l'UX - Cours de prototypage - Cours d'UI - Cours d'ergonomie cognitive - Cours d'Architecture de l'information - Suivi UX en équipe 		

2.3	Evaluation de l'expérience des utilisateurs	2.3.1	Elaborer un protocole d'évaluation de l'expérience utilisateur, en identifiant les aspects de l'expérience utilisateur à évaluer (notamment l'accessibilité ou l'inclusivité), en imaginant un scénario et/ou un questionnaire permettant d'évaluer le plus précisément possible ces aspects, en réalisant si nécessaire un prototype (ou en adaptant le prototype existant) pour pouvoir dérouler ce scénario (avec ses cas d'erreur), pour guider le processus d'évaluation. .	Matières : - projet commandité Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours d'évaluation de l'expérience utilisateurs + suivi	Matières : - projet commandité Cours correspondant : - Tests utilisateurs (protocole, passation, analyse) - Ergonomie cognitive
		2.3.2	Recruter un échantillon d'utilisateurs, en définissant des critères de sélection cohérents avec le protocole défini, et en identifiant et mobilisant les individus correspondant à ces critères, afin d'évaluer l'expérience des utilisateurs potentiels du produit ou service. .	Matières : - projet commandité Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours d'évaluation de l'expérience utilisateurs + suivi	
		2.3.3	Animer la passation des tests, en suivant le protocole défini, avec les utilisateurs recrutés, pour observer l'expérience vécue d'utilisateurs réels lors de l'utilisation du produit ou service. .	Matières : - projet commandité Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours d'évaluation de l'expérience utilisateurs + suivi	
		2.3.4	Rédiger des rapports de tests, en analysant les données qualitatives et quantitatives réunies lors des tests, et en présentant cette analyse dans un document structuré et étayé, pour nourrir le processus de conception. .	Matières : - projet commandité Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours d'évaluation de l'expérience utilisateurs + suivi	
		2.3.5	Rédiger des rapports d'audit de produits et services numériques existants, en analysant les interfaces, contenus et interactions du produit ou service existant, à la lumière de sa connaissance de l'ergonomie cognitive (critères heuristiques notamment), et en présentant cette analyse dans un document structuré et étayé, pour nourrir le processus de conception. .	Matières : - projet commandité Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours d'ergonomie cognitive	
Bloc n° 3 : Pilotage de l'entreprise créative numérique					
3.1	Pilotage tactique de l'entreprise créative numérique <i>Arbitrage, au niveau de l'entreprise entre plusieurs projets ou produits, et choix des méthodes et processus permettant de les réaliser.</i>	3.1.1	Définir la roadmap des projets et/ou lancements de produits numériques, en concertation avec les décideurs, et après avoir réuni les informations nécessaires concernant les capacités et les objectifs de l'entreprise (commanditaire ou prestataire), les tendances et évolutions du marché ou des techniques, pour prioriser et organiser la production dans le temps. .	Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Introduction à la gestion de projet - Cours d'entrepreneuriat - Suivi de projet en équipe	1. Evaluation collective A l'occasion de la conception d'un produit ou service numérique (que ce soit un projet commandité par une organisation tierce ou à leur initiative), l'équipe de candidats doit élaborer et présenter un dossier de cadrage de production.

		<p>3.1.2 Choisir le mode de pilotage opérationnel adapté (lean, agile, cascade, en V, etc.), après analyse des spécificités du projet / du produit, pour tirer le meilleur parti des ressources disponibles et se rapprocher des objectifs.</p>	<p>Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité</p> <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Introduction à la gestion de projet - Suivi de projet en équipe</p>		<p>Le dossier doit comprendre : - une justification du choix du mode pilotage - un organigramme des parties prenantes - des workflows pour les principaux processus - un planning (contenant d'éventuelles dépendances avec d'autres projets de la roadmap)</p>
		<p>3.1.3 Piloter l'amélioration continue des processus, des méthodes et de la qualité, par des évolutions au niveau du pilotage opérationnel, des méthodes de conception et d'évaluation, des méthodes techniques, des méthodes artistiques, afin de résoudre les problèmes pratiques et organisationnels qui surgissent au cours des projets et de saisir de nouvelles opportunités d'évolution.</p>	<p>Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité</p> <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Introduction à la gestion de projet - Cours de direction technique - Cours de direction artistique - Suivi de projet en équipe</p>		<p>- une évaluation budgétaire - au moins un exemple de brief (à destination d'un collaborateur, ou d'un prestataire) - un cahier de recette - un document présentant les outils de monitoring de production mis en place</p>
		<p>3.1.4 Accompagner l'entreprise et le commanditaire dans l'évolution des méthodes de design, en intégrant aux méthodes de pilotage tactique et opérationnel les spécificités d'une activité de conception centrée utilisateur (designs system, méthodes itératives, recherche utilisateurs, évaluation de l'expérience...), et en les expliquant, afin de faire évoluer l'organisation et les produits vers une meilleure prise en compte des besoins de l'utilisateur.</p>			<p>Cette évaluation comporte un volet oral (évalué par un jury de professionnels en exercice), et un volet écrit (évalué par des formateurs)</p> <p>2. Evaluation individuelle En lien avec une situation réelle ou reconstituée, rédaction d'une note réflexive : le candidat doit décrire son rôle et ses apports personnels dans le cadrage de production, articuler les choix faits à des points théoriques. Cette note est évaluée par des formateurs.</p>
<p>3.2</p>	<p>Pilotage opérationnel des productions numériques <i>Au niveau d'un seul service ou produit, en mode projet ou produit.</i></p>	<p>3.2.1 Planifier les différentes étapes de réalisation d'une production (organigramme des tâches du projet ou OTP, effort/durée, backlog, etc.), par l'identification des tâches qui vont permettre à l'équipe de mener à bien le projet, en répartissant ces tâches dans le temps, en attribuant ces tâches à certains profils de collaborateurs, en quantifiant (durée, effort) chacune des tâches, pour être à même d'évaluer les besoins budgétaires, les délais de production, et d'affecter les tâches aux intervenants.</p>	<p>Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité</p> <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Introduction à la gestion de projet - Suivi de projet en équipe</p>		<p>La validation du bloc se matérialise par la délivrance d'un certificat.</p>
		<p>3.2.2 Elaborer des évaluations budgétaires, en évaluant les coûts de production (OTP, effort nécessaire, grille de tarifs, devis de prestataires, etc), et en prenant en compte les contraintes financière de l'entreprise, pour garantir à l'entreprise les moyens de mener à bien la production et assurer la rentabilité.</p>	<p>Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité</p> <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Introduction à la gestion de projet - Cours OTP / budget / planning - Cours de financement entrepreneurial - Cours de direction de clientèle - Suivi de projet en équipe</p>		

		<p>3.2.3 Affecter les tâches aux différents intervenants du projet, après vérification des disponibilités de chacun (et éventuellement négociation de contrat), en informant chacun des contributeurs des tâches qui leur ont été attribuées ("brief") et du contexte du projet, pour mener à bien le projet dans les délais et selon la qualité prévus.</p>	<p>Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité</p> <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Introduction à la gestion de projet - Suivi de projet en équipe</p>	
		<p>3.2.4 Suivre le travail des différents intervenants du projet, en évaluant régulièrement l'avancement de la tâche au regard de la planification prévue, en évaluant la qualité des réalisations au regard de la qualité attendue, et en levant des alertes si nécessaire auprès des leads d'équipe concernés, pour prévenir d'éventuels retards ou anticiper des besoins de renforts.</p>	<p>Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité</p> <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Introduction à la gestion de projet - Suivi de projet en équipe</p>	
		<p>3.2.5 S'assurer de la visibilité, de la lisibilité et de la disponibilité des informations nécessaires à chaque acteur du projet (intervenants, commanditaires, hiérarchie), par l'organisation de points réguliers ou exceptionnels, et la communication de documents de suivi, pour donner la visibilité nécessaire et s'assurer que chacun soit à même d'y tenir son rôle.</p>	<p>Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité</p> <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Introduction à la gestion de projet - Cours de direction de clientèle - Suivi de projet en équipe</p>	
Bloc n° 4 : Management des équipes créatives et innovantes				
4.1	Constitution d'équipes créatives et innovantes dans le cadre d'un projet	<p>4.1.1 Identifier les compétences nécessaires pour mener à bien un projet numérique, en réunissant les informations pertinentes auprès des experts métier, pour constituer la future équipe qui travaillera au projet.</p>	<p>Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité</p> <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours de Management - Cours de Management de l'innovation - Cours de Design Management</p>	<p>Evaluation individuelle En lien avec une situation réelle ou reconstituée, le candidat doit rédiger une étude de cas réflexive.</p> <p>L'étude de cas doit aborder : - la composition de l'équipe (collaborateurs, parties prenantes, prestataires...) et sa structure (rôles et responsabilités), - les fiches de poste ou fiches de missions établies, - les modes de communication, de prise de décision et de résolution de problème mis en place, - les compétences nécessaires au projet, compétences présentes dans l'équipe et delta, description de l'évolution des compétences au cours du projet et des moyens mis en œuvre pour cette évolution, - les incidents survenus pendant le projet, et leur résolution, - le rôle du candidat et ses apports personnels dans l'équipe et son management.</p>
		<p>4.1.2 Sélectionner des professionnels amenés à rejoindre l'équipe, par l'identification et la sélection de profils en fonction, entre autres, des compétences identifiées, pour constituer ou compléter la future équipe avec toutes les compétences requises.</p>	<p>Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité</p> <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours de Management - Cours de Management de l'innovation - Cours de Design Management</p>	
		<p>4.1.3 Structurer une équipe et/ou une organisation créative et innovante, en définissant les rôles et responsabilités de chacun, et en établissant (si cela s'avère pertinent) un organigramme et des processus (représentés dans des workflows), afin d'assurer le bon fonctionnement du collectif et des contributions individuelles qui le composent, pendant la durée du projet.</p>	<p>Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité</p> <p>Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours de Management - Cours de Management de l'innovation - Cours de Design Management</p>	

4.2	Management d'équipes dans une logique de facilitation et de résolution de problèmes	4.2.1	Superviser des réunions et échanges inclusifs au sein d'une équipe ou d'une organisation, en identifiant les besoins de prise de décision et de communication, en organisant si besoin les échanges (sélection des participants et prise en compte de leurs spécificités, constitution de l'ordre du jour, animation et facilitation, définition des modes de prise de décision) afin d'assurer la bonne coordination entre membres de l'équipe ou de l'organisation.	Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours de Management - Cours de Management de l'innovation - Cours de Design Management - Cours de direction de clientèle - Cours de co-conception	Ces éléments ne doivent pas seulement être décrits, mais également analysés (en articulant les choix faits à des points théoriques, en les comparant à des choix alternatifs...) Cette étude de cas est évaluée par des formateurs. La validation du bloc se matérialise par la délivrance d'un certificat.
		4.2.2	S'assurer de la communication constructive et inclusive, au sein de l'équipe, de feedbacks et critique, de façon planifiée ou impromptue, en mobilisant des méthodes et techniques de facilitation et de résolution de problèmes, de communication constructive de feedbacks, critiques et retours d'expérience, de communication inclusive, afin d'améliorer la qualité des productions, et de faire émerger de nouvelles idées.	Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours de Management	
		4.2.3	Accompagner le changement au sein d'une organisation, en sélectionnant et/ou en mettant en œuvre les actions nécessaires (par exemples : communication, formation, coaching, gamification...) pour aider les équipes à s'approprier de nouveaux outils, de nouvelles méthodes, de nouvelles organisations d'équipes.		
4.3	Développement et valorisation des compétences individuelles et collectives <i>au delà du cadre d'un projet, sur le long terme</i>	4.3.1	Identifier, avec les membres de l'équipe, des compétences à cultiver, en formulant les objectifs individuels et collectifs, en identifiant les compétences actuelles, et en mettant à profit sa veille sur les compétences émergentes, dans une logique de développement des capacités de l'équipe, et de poursuite du projet professionnel individuel.	Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours de Management - Cours de Management de l'innovation - Cours de Design Management	
		4.3.2	Planifier l'évolution de ces compétences, en identifiant des moyens d'évolution (expérimentation, mentorat, formation...), étayés grâce à des enquêtes auprès de professionnels et d'organismes, en négociant les moyens nécessaires auprès des décideurs (budget et disponibilité), pour mettre en œuvre cette évolution.	Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours de Management	
		4.3.3	Communiquer les compétences acquises, en choisissant les canaux et formats (conférences, études de cas, showreel, etc) les plus appropriés, et en mettant en œuvre la communication de ces compétences (le cas échéant, par l'initialisation d'un projet de communication à part entière), pour susciter la demande pour ces capacités.	Matières : - projet entrepreneurial - projet commandité Cours dans lesquels cette compétence est travaillée : - Cours de Management - Cours de Présentation (storytelling, slidologie)	

En plus de l'obtention des blocs, la validation totale de la certification est conditionnée par :

- la validation d'une période de pratique professionnelle de 5 mois minimum pour les candidats en temps plein (stage) et de 1407 heures pour les candidats en alternance
- la rédaction et la soutenance d'un mémoire professionnel individuel