

2.3 Animateur 2D-3D

2.3.1 Description du métier

Un animateur 2D-3D est un spécialiste créant des images animées dans un environnement digital, en utilisant des techniques 2 et 3 dimensions. Ceci se réfère souvent au métier d'animation informatique ou d'images générées par ordinateur (CGI), animation virtuelle etc. Il a été convenu d'appeler cette fonction « animateur digital » pour souligner une approche neutre du média utilisé.

2.3.2 Profil

<i>Dimension 1: aire d'e-Compétence</i>	A. PLANIFICATION				
<i>Dimension 2: e-Compétences: Titre + description générique</i>	A.4. Création des spécifications En analysant et en définissant l'état actuel et l'objectif d'un module de contenu l'animateur 2D-3D évalue systématiquement les coûts et modélise des modèles de décision. Il gère le projet au jour le jour et met en œuvre un savoir spécialisé pour le développement des spécifications pour créer et mettre à jour des documents complexes ou standards, pour le projet ou des modules de contenu (comme le plan de la structure, gestion des délais, étapes du projet)				
<i>Dimension 3: e-Compétences: niveaux de compétence</i>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
			Utilise un savoir spécialisé dans le développement des spécifications pour créer et mettre à jour les documents complexes du projet ou du produit.		
<i>Dimension 4: Savoirs et Savoir-faire suivant le cadre CompTrain</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ CC 11: Applique des standards de contenu ✓ MC 1: Conduite d'études de faisabilité (techniques...) ✓ MC 4: Définir et écrire les spécifications techniques, ainsi que les rapports (clarté, précision, détails) ✓ BC 4: Orientation utilisateur (ou client) : Etre capable d'imaginer la perspective de l'utilisateur, et d'adapter ses décisions en conséquence. 				
<i>Dimension 2: e-Compétences: Titre + description générique</i>	A.5. Architecture Système L'animateur digital/spécialiste 2D-3D contribue à une approche formelle de la mise en place des technologies TIC en accord avec les besoins. Il identifie donc les composants requis, matériels et logiciels, ainsi que les plate-formes technologiques à intégrer pour satisfaire les besoins actuels et futurs du produit ou du projet. Il a une connaissance large des technologies TIC à mettre en œuvre dans les projets TIC et s'assure que tous les aspects techniques tiennent compte de l'interopérabilité, de l'évolutivité, et de la facilité d'utilisation.				
<i>Dimension 3: e-</i>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5

Compétences: niveaux de compétence			Contribue aux spécifications TIC, sur la base d'une grande compréhension des technologies TIC à mettre en œuvre dans de multiples projets, applications, ou améliorations de l'infrastructure.		
Dimension 4: Savoirs et Savoir-faire suivant le cadre CompTrain	✓ TC 11: Savoir faire pour la maintenance de logiciels, applications, hardware, etc....				
Dimension 2: e-Compétences: Titre + description générique	A.6. Conception d'applications Durant la phase de planification et de définition des spécifications des modules de contenu, l'animateur digital/spécialiste 2D-3D organise le planning de la conception des modules ou des applications en accord avec la politique TIC et les besoins des utilisateurs/clients. Il estime les coûts de développement, d'installation et de maintenance et choisit les options techniques les plus adaptées pour le développement de l'application. Il s'assure que l'application est correctement intégrée dans un environnement complexe.				
Dimension 3: e-Compétences: niveaux de compétence	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Dimension 4: Savoirs et Savoir-faire suivant le cadre CompTrain	✓ TC 11: Savoir faire pour la maintenance de logiciels, applications, hardware, etc.... ✓ MC 5: Trouver, développer des solutions, et valider la pertinence des solutions trouvées, ainsi que leurs conséquences. ✓ MC 6: Analyser la pertinence des choix (auto-réflexion critique) ✓ MC 14: Est attentif à l'ergonomie ✓ BC 1: Est créatif et imaginatif				
Dimension 2: e-Compétences: Titre + description générique	A.7. Veille technologique L'animateur digital/spécialiste 2D-3D est informé des développements technologiques dans son domaine de compétence et est capable de les intégrer dans les spécifications des applications ou des modules de contenu. Il contribue en outre à apporter de la valeur ajoutée, en définissant les étapes vers l'amélioration de l'efficacité, de la productivité, de la qualité, de la compétitivité pour les applications et les modules développés.				
Dimension 3: e-	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5

Compétences: niveaux de compétence		Est informé des développements technologiques dans son domaine de compétence et est capable de les intégrer, si nécessaire dans sa production en accord avec les spécifications.			
Dimension 4: Savoirs et Savoir-faire suivant le cadre CompTrain	✓	CC 5: Connaissances juridiques de base (dans le champ d'activité, droits d'auteur, droit de la propriété intellectuelle....)	✓	BC 8: Est familier des habitudes techniques/culture de la branche/de l'industrie	

Dimension 1: aire d'e-Compétence	B. CONSTRUCTION				
Dimension 2: e-Compétences: Titre + description générique	B.1. Conception et développement L'animateur digital/spécialiste 2D-3D agit méthodiquement avec créativité pour développer, concevoir, intégrer, des modules logiciels et divers composants dans un système plus vaste. Il prend systématiquement en considération les spécifications requises. Il teste les systèmes un par un ainsi que le système dans son intégralité et s'assure que tous les critères de fonctionnalité et de performance sont atteints.				
Dimension 3: e-Compétences: niveaux de compétence	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
		Développe méthodiquement des petits composants ou modules.	Agit avec créativité pour développer et intégrer des composants dans un produit plus important.		
Dimension 4: Savoirs et Savoir-faire suivant le cadre CompTrain	<ul style="list-style-type: none"> ✓ TC 1: Création de documents graphiques, conception et design internet. ✓ TC 2: Compétences de programmation pour le développement (futur) d'applications multimédia, logiciels, sites internet, etc..... ✓ TC 3: Gestion, mises à jour d'une application, d'un site, d'un logiciel, d'une station de travail, d'un réseau ✓ TC 5: Documenter un texte, une application, les fonctions d'un logiciel. ✓ TC 11: Savoir faire pour la maintenance de logiciels, applications, hardware, etc..... ✓ CC 1: Rédaction des textes, clarté, concision, orthographe, grammaire dans la langue maternelle ✓ CC 2: Rédaction des textes, clarté, concision, orthographe, grammaire dans une autre langue que maternelle ✓ CC 8: Utilise des méthodes de conception dans le développement de contenu ✓ CC 9: Crée des animations 2D/3D ✓ CC 11: Applique des standards de contenu ✓ CC 13: Utilise des logiciels de gestion graphique ✓ CC 14: Utilise et emploie des compétences visuelles, de dessin et de modelage ✓ CC 18: Comprend les bases théoriques et le développement des médias ✓ BC 1: Est créatif et imaginatif ✓ BC 4: Orientation utilisateur (ou client) : Etre capable d'imaginer la perspective de l'utilisateur, et d'adapter ses décisions en conséquence. ✓ BC 11: Sensibilité, et tact dans les relations interpersonnelles, sensibilité interculturelle ✓ BC 12: Capacité à travailler en équipe 				

	✓ BC 15: Attention forte aux détails et à la précision				
<i>Dimension 2: e-Compétences: Titre + description générique</i>	B.2. Intégration Système L'animateur digital/spécialiste 2D-3D installe les matériels et logiciels dans un système existant ou proposé. Pour assurer l'interopérabilité et l'intégrité du système, ainsi que la fiabilité, il respecte les procédures ou processus établis. Il prend en compte les spécifications et la compatibilité des modules existants ou nouveaux.				
<i>Dimension 3: e-Compétences: niveaux de compétence</i>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
			Est responsable de ses actions et de celles des autres dans le processus d'intégration. Applique des procédures et des standards pour assurer l'intégrité du système, son efficacité, et sa fiabilité.		
<i>Dimension 4: Savoirs et Savoir-faire suivant le cadre CompTrain</i>	✓ CC 21: Comprendre et maîtriser les environnements interactifs virtuels ✓ BC 15: Attention forte aux détails et à la précision				
<i>Dimension 2: e-Compétences: Titre + description générique</i>	B.3. Tests Il possède un savoir spécialisé pour organiser des programmes de tests complexes pour le système TIC ou pour vérifier les spécifications utilisateur. Ces tests s'assurent qu'aussi bien les standards internes ou externes sont appliqués, de même que les standards nationaux et internationaux sont atteints et que la performance des nouveaux composants, ou de ceux mis à jour, sont conformes aux attentes. En documentant et en effectuant des rapports de tests ainsi que les résultats, il fournit des informations importantes à toutes les personnes impliquées, comme les concepteurs, utilisateurs ou superviseurs et prouve les niveaux de certification.				
<i>Dimension 3: e-</i>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5

<p><i>Compétences: niveaux de compétence</i></p>		<p>Organise des programmes de test et construit des procédures pour éprouver la résistance et identifier les vulnérabilités. Enregistre et rapporte les résultats en produisant des analyses.</p>	<p>Utilise un savoir spécialisé pour organiser des programmes de tests complexes pour le système S'assure que les tests et les résultats sont enregistrés pour informer les responsables successifs comme les concepteurs, les utilisateurs, les superviseurs. Est responsable de la conformité avec les procédures de test, incluant un rapport de test.</p>		
<p><i>Dimension 4: Savoirs et Savoir-faire suivant le cadre CompTrain</i></p>	<p>✓ TC 4: Tester / Valider une application, un logiciel et soumettre un rapport.</p>				
<p><i>Dimension 2: e-Compétences: Titre + description générique</i></p>	<p>B.4 Mise en place</p> <p>Il est impliqué dans la construction de la solution et la communication avec le client. Son champ d'activité inclut la configuration (ex: installation, mise à jour, désactivation) du matériel, des logiciels ou du réseau pour assurer l'interopérabilité des composants du système. Il applique des procédures standard. Il construit ou déconstruit des éléments système dans un environnement complexe. Il identifie les composants non performants et identifie la cause du dysfonctionnement à l'intérieur de la solution générale. L'utilisateur reçoit une solution totalement opérationnelle pour lui. Il complète la documentation en enregistrant toute information utile, comprenant les adresses des équipements, la configuration, et les données de performance. Il soutient ses collègues moins expérimentés et donne des conseils pour adapter les processus de travail avec les mises à jour logicielles. Si nécessaire, il engage des spécialistes extérieurs.</p>				
<p><i>Dimension 3: e-</i></p>	<p>Niveau 1</p>	<p>Niveau 2</p>	<p>Niveau 3</p>	<p>Niveau 4</p>	<p>Niveau 5</p>

<i>Compétences: niveaux de compétence</i>		Agit méthodiquement pour construire ou déconstruire des éléments système dans un environnement complexe. Il identifie les composants non performants et identifie la cause du dysfonctionnement à l'intérieur de la solution générale. Il soutient ses collègues	Responsable pour ses actions et celles des autres comprenant une communication efficace avec le client. Utilise un savoir spécialisé pour agir sur la construction de la solution. Conseille sur l'adaptation des procédures avec les évolutions logicielles.		
<i>Dimension 4: Savoirs et Savoir-faire suivant le cadre CompTrain</i>	✓ TC 2: Compétences de programmation pour le développement (futur) d'applications multimédia, logiciels, sites internet, etc.....				
<i>Dimension 2: e-Compétences: Titre + description générique</i>	B.5. Edition de documents techniques Il collecte des informations de techniciens pour organiser la production de différents documents en accord avec les besoins du projet ou de l'application. Il prépare la présentation en sélectionnant les médias et styles et décrit les différentes fonctions et dispositifs. L'animateur digital/spécialiste 2D-3D est également responsable pour le « mode d'emploi » du système, la mise à jour et la validation de la documentation existante.				
<i>Dimension 3: e-Compétences: niveaux de compétence</i>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
		Organise la production des documents en reprenant des informations d'auteurs techniques.			
<i>Dimension 4: Savoirs et Savoir-faire suivant le cadre CompTrain</i>	✓ TC 5: Documenter un texte, une application, les fonctions d'un logiciel.				

<i>Dimension 1: aire d'e-Compétence</i>	C. EXPLOITATION
<i>Dimension 2: e-Compétences: Titre + description générique</i>	C.2. Accompagnement du changement Accompagne et anticipe l'évolution de la solution IT. Planifie et contrôle les modifications et implémentations matérielles et logicielles pour éviter des multiples modifications pouvant générer des résultats imprévisibles. Minimise les interruptions de service ainsi que les implications des changements et respecte le niveau de service défini

<i>Dimension 3: e-Compétences: niveaux de compétence</i>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
		Agit méthodiquement pour répondre au jour le jour aux besoins opérationnels et réagit aux évènements pour minimiser les interruptions de service et maintenir le niveau de service agreement.			
<i>Dimension 4: Savoirs et Savoir-faire suivant le cadre CompTrain</i>	✓ TC 3: Gestion, mises à jour d'une application, d'un site, d'un logiciel, d'une station de travail, d'un réseau				
<i>Dimension 2: e-Compétences: Titre + description générique</i>	C.3. Réception du service. L'animateur digital/spécialiste 2D-3D analyse méthodiquement les données de performance et communique ces résultats à ses collègues. Il utilise des outils de gestion et de suivi comme des scripts et procédures. Met à jour les documents opérationnels et tient le carnet de bord pour tous les évènements. Il assure une infrastructure TIC stable et sûre, ainsi que les applications en escaladant les défauts potentiels et en proposant des solutions pour une amélioration du service.				
<i>Dimension 3: e-Compétences: niveaux de compétence</i>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
		Analyse méthodiquement les données de performance et communique ces résultats à ses collègues. Escalade les défauts potentiels et propose des solutions pour une amélioration du service.			
<i>Dimension 4: Savoirs et Savoir-faire suivant le cadre CompTrain</i>	✓ MC 3: Planifier le processus de travail, et établir des priorités (gestion du temps)				
<i>Dimension 2: e-Compétences: Titre + description générique</i>	C.4. Solution des problèmes. Il a des connaissances spécialisées et comprend l'infrastructure TIC et le processus de gestion des problèmes. Il est capable d'identifier rapidement les défauts, et la cause des incidents dans le système d'information, de résoudre (ex : réparer, remplacer ou reconfigurer) le système avec une rupture de service minimum et d'éviter une récurrence du problème, en le documentant				

	pour une analyse future.				
<i>Dimension 3: e-Compétences: niveaux de compétence</i>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
			Utilise des savoirs spécialisés, et une compréhension profonde de l'infrastructure TIC, ainsi que de la gestion des problèmes pour identifier les défauts et les résoudre avec une interruption de service minimale. Est capable de prendre des décisions saines dans un environnement émotionnel chargé, est capable de prendre les décisions appropriées pour réduire au minimum l'impact sur le service. Identifie rapidement les composants défectueux, choisit les solutions appropriées comme p.ex. réparer, remplacer, ou reconfigurer.		
<i>Dimension 4: Savoirs et Savoir-faire suivant le cadre CompTrain</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ MC 5: Trouver, développer des solutions, et valider la pertinence des solutions trouvées, ainsi que leurs conséquences. ✓ BC 2: Analyse et résoud les problèmes 				

<i>Dimension 1: aire d'e-Compétence</i>	E. GESTION
<i>Dimension 2: e-Compétences: Titre + description générique</i>	E.2. Gestion de projet et du portefeuille de projets Il comprend et applique le principe de la gestion de projet. Cela signifie qu'il définit les activités, responsabilités, étapes critiques, ressources, besoins de compétences, interfaces et budgets. Il est capable d'appliquer des méthodes, outils, et procédures. Il est capable de satisfaire les besoins des clients, en mettant en place, de nouveaux processus, internes ou externes. Il fait des choix, donne des instructions et en supporte les responsabilités pour une équipe (ex: relations dans l'équipe, objectifs d'équipe). Parfois, il prend la responsabilité entière pour un projet TIC (résultats, budgets, management des ressources, management du

	temps). Il crée aussi et met à jour des documents pour faciliter la supervision de la progression du projet.				
<i>Dimension 3: e-Compétences: niveaux de compétence</i>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
		Comprend et applique les principes de la gestion de projets et applique des méthodologies, des outils et des processus pour gérer des projets simples.	Est responsable de ses activités ainsi que de celles de son entourage, il fait des choix, donne des instructions; il manage et supervise les relations dans l'équipe; il planifie et supervise les résultats et les documents les rapportant	Utilise un large éventail de savoir faire pour gérer un projet avec une vision plus large; il gère des projets ou des programmes complexes, gérant les relations avec les autres, il influence la stratégie du projet en proposant de nouvelles solutions, ou des solutions alternatives; assume la responsabilité totale des résultats du projet, et gère en même temps les aspects budgétaires, ainsi que le management des ressources; Il est autorisé à modifier les règles et procédures.	
<i>Dimension 4: Savoirs et Savoir-faire suivant le cadre CompTrain</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ MC 1: Analyse et résoud les problèmes ✓ MC 3: Planifier le processus de travail, et établir des priorités (gestion du temps) ✓ MC 5: Trouver, développer des solutions, et valider la pertinence des solutions trouvées, ainsi que leurs conséquences. 				
<i>Dimension 2: e-Compétences: Titre + description générique</i>	E.3. Gestion des risques Implémente la gestion des risques au travers de la procédure et de la stratégie de management des risques de l'organisation. Il comprend et applique les principes de la gestion des risques (évaluation, mesure les risques potentiels et la stratégie pour circonscrire les risques) et est capable d'étudier les solutions TIC pour confiner les risques identifiés.				
<i>Dimension 3: e-Compétences: niveaux de compétence</i>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
		Comprend et applique les principes de la gestion des risques et recherche les solutions TIC pour confiner les risques identifiés.			-
<i>Dimension 4: Savoirs</i>	✓ MC 6: Analyser la pertinence des choix (auto-réflexion critique)				

<i>et Savoir-faire suivant le cadre CompTrain</i>					
<i>Dimension 2: e-Compétences: Titre + description générique</i>	E.4. Gestion des relations Il est responsable de l'établissement d'une relation d'affaires positive avec les clients ainsi que les fournisseurs internes ou externes, en accord avec les processus de l'organisation Il maintient une communication régulière avec eux et est familier de leur environnement. Il s'assure que tous les besoins, demandes et plaintes des clients, partenaires et fournisseurs sont compris et traités en accord avec la politique de l'organisation. Il est responsable de ses actions, ainsi que de celles des autres en gérant une base de client limitée.				
<i>Dimension 3: e-Compétences: niveaux de compétence</i>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
			Il est responsable de ses actions, ainsi que de celles des autres en gérant une base de client limitée.		
<i>Dimension 4: Savoirs et Savoir-faire suivant le cadre CompTrain</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ BC 10: Adaptation à la stratégie, à la culture et aux objectifs de l'entreprise ✓ BC 11: Sensibilité, et tact dans les relations interpersonnelles, sensibilité interculturelle ✓ BC 12: Capacité à travailler en équipe ✓ BC 14: Sens de la présentation et de la modération 				

Le tableau suivant fournit des explications pour les abréviations et les autres conventions utilisées dans les profils

LEGENDE	<p>Les nouveaux descripteurs pour la dimension 3 apparaissent en rouge</p> <p>Les cellules en vert = les niveaux attribués par la plupart des pays</p> <p>Les cellules en gris = niveaux attribués par quelques pays</p> <p>Les cellules en blanc = niveaux attribués par aucun pays</p> <p>Les codes CC, TC, BC, MC réfèrent à la liste des compétences de l'EQF Code sont inclus dans l'annexe</p> <p>CC: signifie une compétence relative au contenu</p> <p>TC: signifie une compétence technique</p> <p>BC: signifie une compétence comportementale</p> <p>MC: signifie une compétence de management</p>
----------------	--

ANNEXE

EQF-CODE MASTER LIST OF COMPETENCES

Compétences Techniques	
TC1	Création graphique de documents, mise en page et design web
TC2	Compétences en programmation pour le développement d'applications multimédia, logicielle, de sites

	web...
TC3	Gestion, mises à jour d'une application, d'un site, d'un logiciel, d'une station de travail, d'un réseau
TC4	Tester / Valider une application, un logiciel et soumettre un rapport.
TC5	Documenter un texte, une application, les fonctions d'un logiciel.
TC6	Développement et management de Bases de Données
TC7	Entretien d'une station de travail
TC8	Entretien d'un réseau informatique, (sécurité, droits d'accès, maintenance journalière)
TC9	Savoir utiliser les moteurs de recherche internet
TC10	Savoir optimiser un site internet pour un meilleur référencement en moteurs de recherche
TC11	Savoir faire pour la maintenance de logiciels, applications, hardware, etc....
TC12	Sait comment traiter les aspects de sécurité d'un site web / base de données / réseau
TC13	Sait intégrer les diverses composantes d'une application / site web
Compétences se rapportant au contenu	
CC1	Préparer les textes, clairement et avec concision, en tenant compte de l'orthographe et de la grammaire dans la langue maternelle
CC2	Préparer les textes, clairement et avec concision, en tenant compte de l'orthographe et de la grammaire dans une langue étrangère
CC3	Connaît les règles de communication sur Internet dans la langue maternelle
CC4	Connaît les règles de communication sur Internet dans une langue étrangère
CC5	Connaît les bases du droit dans le domaine d'activité (droit des contrats, droits de propriété intellectuelle...)
CC8	Maîtrise des méthodes de graphisme pour la création de contenu
CC9	Créer des animations 2D ou 3D
CC10	Prépare contenu module
CC11	Appliquer les normes de création
CC12	Élabore et applique un système d'évaluation comportement des utilisateurs
CC13	Maîtrise des logiciels de photos et de gestion graphique
CC14	Utilise et applique visuels, dessins et aptitude à la modélisation
CC15	Processus et compréhension des environnements virtuels interactifs
CC16	Analyses des différentes sources d'information (Statistiques, sondages, ...)
CC17	Dessin d'applications complexe pour un environnement spécifique
CC18	Comprend des connaissances théoriques et le développement des médias

Compétences Managériales	
MC1	Effectue des études de faisabilité (technique, financier)
MC2	Planification de budget
MC3	Planifier le processus de travail, et établir des priorités (gestion du temps)
MC4	Définir et écrire les spécifications techniques, ainsi que les rapports (clarté, précision, détails)
MC5	Trouver, développer des solutions, et valider la pertinence des solutions trouvées, ainsi que leurs conséquences.
MC6	Analyser la pertinence des choix (auto-réflexion critique)
MC7	Contrôler, négocier, diriger, manager les sous-traitants
MC8	Gérer, négocier, diriger une équipe
MC9	Mesurer et caractériser une audience internet, et en tirer les conclusions appropriées.
MC10	Est familier avec l'environnement et du travail des questions de protection
MC11	Développe et applique la stratégie, les règles et les méthodes qualité
MC12	Gère et évalue le projet
MC13	Gère les standards et usages internationaux
MC14	Est attentif à l'ergonomie
MC15	A un bon savoir des règles de marketing/ marketing en ligne
MC16	Anticipe le développement futur des applications multimédia, des logiciels, des sites Web etc.
MC17	Développe et applique la stratégie de sécurité de l'information, les règles et les méthodes
Compétences comportementales	
BC1	Est créatif et imaginatif
BC2	Analyse et résous les problèmes
BC3	Savoir rechercher, et classifier l'information sur Internet (ou ailleurs)
BC4	Orientation utilisateur (ou client) : Etre capable d'imaginer la perspective de l'utilisateur, et d'adapter ses décisions en conséquence.
BC5	Gagne de nouveaux clients et conserve les anciens
BC6	Communication avec les clients ou à l'intérieur de l'entreprise
BC7	Communication en anglais ou autre langue
BC8	Est familier des habitudes techniques/culture de la branche/de l'industrie
BC9	Comprend la culture d'entreprise et les contraintes des autres départements
BC10	S'adapte à la stratégie, à la culture et aux objectifs de l'entreprise

BC11	Sensibilité, et tact dans les relations interpersonnelles, sensibilité interculturelle
BC12	Capacité à travailler en équipe
BC13	Expliquer et partager des connaissances, sens de la formation.
BC14	Sens de la présentation et de la modération
BC15	Attention forte aux détails et à la précision
BC16	Obéit à des principes d'éthique
BC17	Ecrit des études et des publications scientifiques
BC18	Analyse les interaction homme - machine
BC19	A connaissance des méthodes de conception adaptées aux publics particuliers (3° age, handicapés, etc...)