

ANNÉE 2022 / 2023

PROJET PROFESSIONNEL DE DESIGN 360°

CAHIER DES CHARGES

BACHELOR OF ARTS DESIGN DIGITAL



Table des matières

1. Introduction	3
2. Objectifs	3
3. Compétences concernant le titre « Designer numérique »	3
4. Consignes de l'exercice :	6
5. Livrables / évaluations	7
6. Le rapport écrit	7
7. Présentation orale et portfolio	10
8. Évaluation / validation de l'exercice	11
9. Contact	13
ANNEXE. Charte anti-plagiat	14

1. Introduction

En ligne avec les connaissances acquises à la fois dans le cadre de son expérience en entreprise et lors des différents enseignements, l'apprenant développera un projet professionnel global (360°) dans le domaine du design.

L'apprenant devra analyser le contexte dans lequel ce projet se situe, ainsi qu'expliquer les différentes étapes de sa mise en place et son budget. Le rendu sera à la fois écrit et oral.

2. Objectifs

Pour l'élaboration de ce travail, l'apprenant tiendra compte des 3 objectifs suivants :

- Utiliser et démontrer les blocs de compétences 3 et 4 correspondants à la certification « Designer numérique » (RNCP 36443), et acquises pendant les 3 années d'études (voir point 3) ;
- Prouver, en autonomie, la capacité de prospection et de compréhension d'une problématique dans un contexte réel ;
- Installer une relation professionnelle avec un client, ainsi qu'un climat de confiance pour convaincre efficacement.

3. Compétences concernant le titre « Designer numérique »

Pour l'élaboration du projet professionnel, l'apprenant devra faire valoir les compétences décrites sur les 4 blocs de compétences suivants, travaillées tout au long de la formation. Il devra notamment démontrer une maîtrise des blocs 3.3 et 3.4, sur lesquels portera l'évaluation.

3.1. Analyse et positionnement d'un projet de design

- ✓ Réaliser un état de l'art, à partir d'une veille et analyse métier, artistique, technologique, d'après sa culture, en repérant les innovations, évolutions et tendances du secteur du design et du numérique, d'après l'analyse de la concurrence, pour identifier des axes créatifs, anticiper les besoins et être force de proposition
- ✓ Identifier la problématique et le contexte du dispositif de design, en termes de cibles utilisateurs, de produits numériques et/ou graphiques visés (site web, jeux vidéo, objet interactif, logiciel, ...), en repérant les contraintes et

caractéristiques techniques, fonctionnelles et artistiques du brief, d'après la veille, l'environnement cible et le brief projet, afin de positionner le projet dans son environnement et en réponse au brief créatif

- ✓ Effectuer des recherches créatives, en privilégiant la diversité des options, l'efficacité, l'ergonomie, l'accessibilité, - en se nourrissant des références diversifiées, en proposant plusieurs parcours/expériences utilisateurs vis-à-vis des supports cibles, pour ressortir des pistes créatives viables en lien avec le brief
- ✓ Cadrer l'usage du produit d'après son positionnement, les profils utilisateurs et supports visés, en délimitant ses fonctionnalités, ses caractéristiques, en estimant les ressources technologiques, humaines, financières, pour répondre au brief/projet.

3.2. Conception d'un projet de design

- ✓ Adapter les pistes créatives pertinentes au projet en intégrant les contraintes (formats, résolutions, usages, mobilité...) des supports envisagés, en modélisant des parcours/expériences utilisateurs pour chaque support cible, d'après le brief créatif, son identité artistique et sa culture métier, afin de répondre au brief et aux attentes de l'utilisateur cible ?
- ✓ Proposer une identité numérique, graphique, artistique à travers la réalisation de supports de visualisation schématiques et dynamiques, à l'aide de mouvements, pour représenter et communiquer les idées clés et obtenir l'aval du client quant à la réalisation d'une prévisualisation et du dossier technique
- ✓ Elaborer le dossier de conception du produit d'après les supports de visualisation et les pistes créatives retenues en lien avec le brief, en définissant les caractéristiques et contraintes techniques éventuelles, en estimant les ressources technologiques, humaines, financières et la durée de conception, en définissant un retroplanning de conception/production, en respectant le RGAA, les règles d'ergonomie et d'accessibilité, pour cadrer le socle technique et fonctionnel du projet
- ✓ Traduire le projet en prévisualisation à partir des scénarios d'usage en lien avec les attentes numériques et/ou graphiques et en tenant compte des cibles, du marché, des objectifs de l'expérience utilisateur pour retenir les choix pertinents
- ✓ Elaborer une prévisualisation au travers des principes d'interaction, en mobilisant les médias (infographie 2D/3D, procédés d'animation/prévis (placement des scènes clés, vérification du rythme, etc.), via des supports variés et évolutifs, afin de modéliser le produit, mettre en scène les images et ajuster les paramètres techniques.

3.3. Réalisation d'un projet de design

- ✓ Concevoir les prototypes fonctionnels en mobilisant les logiciels de design numérique, visuel ou d'interface, en utilisant les outils de prototypage d'interface et de scénarisation d'interfaces, en mobilisant les outils de maquettage et de développement, pour satisfaire les attentes du projet
- ✓ Créer des plans et des séquences en mobilisant les principes d'interaction, en modélisant des décors, des personnages, des actions... 2D/3D, afin de produire des images interactives, graphiques, numériques qui créent l'expérience utilisateur
- ✓ Designer et développer le projet en mobilisant les compétences techniques et artistiques de design interactif, design sonore, design graphique, motion design, en tenant compte des spécificités des interfaces Web, mobiles et natives, pour donner corps au programme, service ou produit sous la forme d'objets finalisés

3.4. Finalisation et valorisation d'un projet de design

- ✓ Ajuster le produit en rééquilibrant par rapport aux intentions du projet et résultats aux tests auprès des utilisateurs, en respectant une cohérence de forme et de composition graphique, d'après les spécificités des supports et parcours utilisateurs cibles, en anticipant les évolutions des environnements technologiques, pour finaliser le produit dans le respect du brief, du temps et du budget alloué
- ✓ Organiser la présentation du projet en faisant le lien avec les attentes du brief du projet, le positionnement, les cibles et la concurrence, en mentionnant les contraintes techniques, fonctionnelles et artistiques inhérentes au produit, en adaptant les termes techniques de la mise en situation, afin de rendre compte du livrable produit au client
- ✓ Présenter le projet à travers un portfolio en s'appuyant sur un argumentaire et des exemples de productions concrètes d'interfaces et d'expériences utilisateurs, en justifiant son approche technique et ses partis pris créatifs de fond, forme, couleurs, thème et l'esprit artistique, pour créer l'adhésion et vendre le produit
- ✓ Recueillir les avis de la cible, du marché, quant aux partis pris graphiques, artistiques et les produits conçus afin de procéder aux ajustements éventuels par rapport à la stratégie graphique, aux besoins exprimés et conclure le projet de création
- ✓ Remettre les livrables associés au projet clés en main, évolutifs et déclinables afin de rendre la cible/les utilisateurs autonomes dans l'utilisation et la prise en main de la conception

4. Consignes de l'exercice :

L'apprenant suivra les étapes suivantes pour l'élaboration du projet professionnel de communication (l'ordre peut varier selon le cas) :

- Rechercher une entreprise ou un porteur de projet réel avec un vrai besoin en termes de communication ;
 - Important : l'apprenant doit être utile pour l'entreprise. Par exemple, l'entreprise identifiée ne doit pas avoir d'agence de communication ou elle doit être ouverte à changer d'agence ;
- Contacter et analyser l'entreprise ou porteur de projet et identifier ses besoins en termes de communication (objectifs de communication, cible, positionnement, moyens, etc.) ;
- Proposer à l'entreprise ou porteur de projet ses services en tant que consultant en communication, dans le cadre du projet pédagogique « projet professionnel de design 360° » de 3^{ème} année de Bachelor of Arts Design Digital.
 - Le client doit être en capacité de pouvoir engager un budget pour la proposition de l'apprenant (minimum 1000 €) en faisant confiance à son acuité stratégique et opérationnelle. Il s'agit d'un montant de référence, qui n'engage pas le client, mais qui doit rester réaliste par rapport à l'envergure du projet. Ce montant négocié et fixé entre l'apprenant et le client sera celui pris en compte pour l'élaboration de la proposition ;
 - L'apprenant devra prendre en charge son projet en défendant ses idées (et ne pas être juste un suiveur/producteur des idées de l'entreprise...) pour élaborer et mettre en œuvre une proposition pertinente et réaliste ;
- Une fois la relation consultant/client établie et un budget fixé, l'apprenant rédigera une proposition (aussi appelé prototype) adaptée aux objectifs définis et à l'environnement du client ;
- L'apprenant pourra fixer des points intermédiaires avec le client pour s'assurer que son travail est adapté à sa demande ;
- L'apprenant exposera au client la ou les propositions élaborées, et essayera de convaincre le client de financer leur mise en œuvre.

Bon à savoir :

- **L'entreprise où l'apprenant réalise son alternance n'est pas éligible.** En dehors de ceci, il n'y a pas de restrictions en termes de secteur, ni type d'entreprise ;

- Deux sessions de suivi optionnelles de 30 minutes avec des professionnels du secteur de la communication seront proposées aux apprenants par le programme entre les mois de janvier et juin 2023. **Un outil type « Doodle » sera envoyé aux apprenants par email dans ce sens ;**
- Quelques idées de clients : un restaurant, un artisan, une association, un commerce de proximité ou encore une start up TPE, un micro-entrepreneur... et toute autre bonne idée ou opportunité !

5. Livrables / évaluations

L'apprenant sera évalué à partir des éléments suivants :

- Un rapport écrit
- Une soutenance orale et un portfolio

6. Le rapport écrit

6.1. Construction du rapport et structure

L'apprenant devra structurer le rapport de manière libre mais cohérente avec la nature de l'exercice et les compétences qui doivent être démontrées face aux correcteurs.

L'évaluation du rapport portera essentiellement sur le bloc 3.3 (réalisation d'un projet de design), mais les autres blocs doivent aussi être représentés pour comprendre la globalité du projet.

Voici une proposition de structure du rapport :

1. Introduction
2. Analyse et positionnement (voir point 3.1)
3. Conception du projet (voir point 3.2)
- 4. Réalisation du projet (prototype) (voir point 3.3)**
5. Synthèse des échanges intermédiaires avec le client et analyse de la présentation de la proposition au client ;
6. Réflexion personnelle : analyse des difficultés rencontrées et propositions d'amélioration ;
7. Conclusion

8. Bibliographie. Pour savoir comment citer les sources :
<https://bib.umontreal.ca/citer/styles-bibliographiques/apa>

Annexe à inclure obligatoirement : Charte anti-plagiat remplie et signée par l'apprenant (annexe de ce cahier des charges).

6.2. Compétences mobilisées

Voici la liste de compétences qui seront évaluées :

- Concevoir les prototypes fonctionnels pour satisfaire les attentes du projet :
 - en mobilisant les logiciels de design numérique, visuel et d'interface ;
 - en utilisant les outils de prototypage et de scénarisation d'interfaces ;
 - en mobilisant les outils de maquettage et de développement.

- Créer des plans et des séquences afin de produire des images interactives, graphiques, numériques en lien avec l'expérience utilisateur :
 - en mobilisant les principes d'interaction,
 - en modélisant des décors, des personnages, des actions...

- Designer et développer le projet pour donner corps au service ou produit sous la forme d'objets finalisés :
 - en mobilisant les compétences techniques et artistiques de design interactif, design sonore, design graphique, motion design,
 - en tenant compte des spécificités des interfaces Web, mobiles et natives,

6.3. Critères d'évaluation

Voici les critères qui seront pris en compte par les correcteurs lors de l'évaluation :

- La stratégie de design donnée est identifiée et formulée ;
- Les logiciels utilisés sont décrits et cohérents avec le prototype réalisé ;
- Les différents outils (outils de prototypage d'interface et de scénarisation d'interfaces, outils de maquettage et de développement) utilisés sont décrits et justifiés par rapport au prototype réalisé ;
- Des plans et séquences sont produits et modélisés en images interactives ;
- Le prototype rend compte de l'expérience utilisateur en lien avec la stratégie de design ;

- Le prototype réalisé respecte la stratégie de design donnée et les spécificités de l'interface cible.

6.4. Forme du rapport

La référence est de 30 pages en Arial 11. Interligne 1,15 (hors annexes et charte graphique).

L'apprenant peut librement faire valoir sa créativité et élaborer une charte graphique de son choix pour la construction du rapport.

6.5. Envoi du rapport

Le rapport écrit du projet personnel de communication 360 sera envoyé **au plus tard le 23 juin 2023 à 14h** sur MyLMS (module « Projet professionnel »).

La Direction des Programmes sera disponible, à la demande de l'apprenant, pour résoudre tout problème technique lors de l'envoi jusqu'au 22 juin à 17 heures. Aucune demande de cette nature ne sera prise en compte après cette date.

Le rapport est considéré « non remis » tant que l'apprenant n'a pas reçu un courrier de confirmation, qui sera envoyé le 23 juin en fin de journée. L'apprenant est responsable de s'assurer de la bonne réception du rapport.

Dans le cas d'un rapport non reçu, et sans nouvelles de l'apprenant avant le 23 juin à 14 heures, la note de 0/20 est attribuée automatiquement, sans possibilité de rattrapage. L'apprenant ne sera pas autorisé à effectuer la présentation orale.

6.6. Suivi et accompagnement

Pour la rédaction du rapport, l'apprenant sera accompagné par le programme lors des rendez-vous qui ont lieu pendant chaque semaine de formation.

Pour les questions spécifiques au domaine de la communication, l'apprenant aura la possibilité d'être accompagné par visioconférence par un professionnel de la communication à deux moments (30 minutes chacun) :

- **Validation du projet et guide de rédaction (janvier/février)** : ce rendez-vous servira à guider l'apprenant sur la définition de son projet et à valider la structure du rapport proposée par l'apprenant. Le projet devra avoir été entamé en amont par écrit ;
- **Dernière ligne droite (avril/mai/juin)** : Il s'agit d'un rendez-vous pour aider l'apprenant à peaufiner son rapport, qui sera presque terminé.

7. Présentation orale et portfolio

L'apprenant exposera et justifiera la proposition réalisée pour son client lors d'une présentation orale devant un jury composé de professionnels du monde de la communication et/ou de personnel d'Excelia et/ou de partenaires. **Cette présentation aura lieu le vendredi 1^{er} septembre 2023.**

7.1. Consignes

- L'apprenant devra convaincre le jury de sa maîtrise du bloc 3.4, grâce à la présentation du travail réalisé ;
- La durée de cette présentation sera de 20 minutes de présentation + 10 minutes (maximum) d'échanges avec le jury ;
- La présentation aura lieu en présentiel ;
- L'utilisation d'un support Powerpoint, PDF et/ou papier est recommandée ;
- L'ordre de passage sera communiqué par mail ;
- Le module « Communication orale », que l'ensemble des apprenants suivra entre le 28 et le 31 août, servira, entre autres, à peaufiner cette présentation ;
- **Le candidat présentera au jury un portfolio de l'ensemble de ses projets en format papier** (il inclura l'ensemble des projets effectués lors de sa carrière).

7.2. Compétences mobilisées

- Ajuster le produit numérique pour sa finalisation dans le respect du brief, du temps et du budget alloué :
 - en rééquilibrant par rapport aux intentions du projet et résultats aux tests auprès des utilisateurs ;
 - en respectant une cohérence de forme et de composition graphique ;
 - d'après les spécificités des supports numériques et parcours utilisateurs cibles ;
 - en anticipant les évolutions des environnements technologiques.
- Organiser la présentation du projet afin de rendre compte du livrable produit au client :
 - en faisant le lien avec les attentes du brief du projet numérique, le positionnement, les cibles et la concurrence ;
 - en mentionnant les contraintes techniques, fonctionnelles et artistiques inhérentes au produit numérique ;
 - en adaptant les termes techniques de la mise en situation.

7.3. Critères d'évaluation

- Chaque projet de design est décrit en adaptant les termes techniques (projection, test, solutions en « back up » en cas de problème technique...) et justifié oralement par rapport au besoin du brief initial, à son positionnement, aux cibles et à la concurrence ;
- L'argumentaire énoncé pour chaque projet suscite l'adhésion au projet ;
- Chaque projet est illustré au travers des livrables ;
- Les partis pris artistiques, techniques, de fonctionnalité sont justifiés au regard du brief initial et de l'identité graphique du designer ;
- Le délai, les différentes ressources et outils, et les logiciels alloués au projet sont décrits. Les livrables ont été remis dans les temps et budget impartis ;
- Les livrables produits dans le cadre du projet sont présentés et justifiés par rapport aux attentes du projet.

8. Évaluation / validation de l'exercice

Les 2 évaluations correspondantes au projet professionnel de design 360° sont des épreuves certifiantes pour obtenir le titre niveau 6 « Designer Numérique ». Une note minimale de 10/20 est indispensable pour chacune des évaluations. Il n'y aura pas de compensation possible.

- 8.1. **Rapport écrit** : évalué sur 20 points. Il correspond au module « Projet professionnel » (2 ECTS). Il tiendra compte des éléments décrits dans le bloc 3.3 (réalisation d'un projet de design).

La forme et contexte :	Qualité rédactionnelle, d'organisation des parties, de respect des normes syntaxiques et d'orthographe (qualité rédactionnelle de l'analyse).	/1
	Qualité de la présentation générale du document (lisibilité, choix de l'organisation des parties).	/0.5
	Compréhension des missions et du périmètre (contexte respecté par rapport à la stratégie de design donnée).	/0.5
Compréhension des Missions et Analyse des compétences :	La stratégie de design donnée est identifiée et formulée.	/3
	Les logiciels de design numérique, de design visuel d'interface mobilisés sont décrits et cohérents avec le prototype réalisé.	/3
	Les différents outils (outils de prototypage d'interface et de scénarisation d'interfaces, outils de maquettage et de	/3

	développement) utilisés sont décrits et justifiés par rapport au prototype réalisé.	
	Des plans et séquences sont produits et modélisés en images interactives numériques.	/3
	Le prototype rend compte de l'expérience utilisateur en lien avec la stratégie de design.	/3
	Le prototype réalisé respecte la stratégie de design donnée et les spécificités de l'interface cible.	/3
	TOTAL	/20

8.2. **Présentation orale + Portfolio** : évalué sur 20 points. Elle correspond au module « Communication orale » (1 ECTS). Elle tiendra compte des éléments décrits dans le bloc 3.4 (finalisation et valorisation d'un projet de design).

Forme et contexte :	Qualité de la présentation générale du/ des projet(s) présenté(s) (lisibilité, choix de l'organisation des parties).	
	Compréhension de ses missions et de son périmètre (contexte respecté : les projets sont présentés à travers un portfolio).	
Compréhension des Missions et Analyse des compétences :	Chaque projet numérique est décrit en adaptant les termes techniques (projection, test, solutions en « back up » en cas de problème technique...) et justifié oralement par rapport au besoin du brief initial, à son positionnement, aux cibles et à la concurrence.	
	L'argumentaire énoncé pour chaque projet suscite l'adhésion au projet.	
	Chaque projet numérique est illustré au travers des livrables.	
	Les partis pris artistiques, techniques, de fonctionnalité sont justifiés eu égard du brief initial et de l'identité graphique du designer numérique.	
	Le délai, les différentes ressources et outils, logiciels alloués au projet sont décrits. Les livrables ont été remis dans le temps et budget impartis.	
	Les livrables produits dans le cadre du projet sont présentés et justifiés par rapport aux attentes du projet numérique.	
	Les contraintes rencontrées et les ajustements opérés à la suite des tests de montage et tests utilisateurs sont expliqués et justifiés par rapport aux attendus du projet.	
	Les livrables proposés pour le projet respectent : - la cohérence de forme et composition graphique, - le RGAA, les règles d'ergonomie et d'accessibilité pour tous, - les	

	attentes du brief, - les spécificités des supports et parcours utilisateurs/environnement cibles.	
	Le portfolio rend compte et met en valeur chaque projet. Il comprend des illustrations, des productions variées d'interfaces et expériences utilisateurs créées pour chaque projet.	
	Les livrables proposés sont variés et évolutifs quant aux évolutions des environnements technologiques.	
	TOTAL	20pts

Après retour des notes des correcteurs et du jury, quatre situations sont possibles :

1. **Validation des modules « Projet professionnel » et « Communication Orale » si la note correspondante à chaque module est supérieure ou égale à 10 ;**
2. **Non validation module « Projet professionnel » en raison d'un plagiat sur le rapport écrit :** l'apprenant sera alors convoqué en conseil de discipline et non autorisé à effectuer la présentation orale ;
3. **Rapport écrit jugé insuffisant à cause de l'orthographe :** au-delà de 10 fautes dans le rapport, le rapport sera renvoyé à l'étudiant pour correction. La note du module « Projet professionnel » ne sera communiquée qu'au retour du rapport dûment corrigé. En absence de rapport corrigé à temps, l'apprenant recevra la note 0/20 et ne sera pas autorisé à effectuer la présentation orale ;
4. **Rapport et/ou présentation orale + portfolio jugés insuffisants et non validation des modules.** Une session de rattrapage pourra être organisée ultérieurement.

9. Contact

Gonzalo GARZO – garzofernandezg@excelia-group.com

Nicolas GIRAUDEAU – giraudeaun@excelia-group.com

Version du 25 novembre 2022

ANNEXE. Charte anti-plagiat

Domaine d'application de la charte

Enseignants

Les enseignants s'engagent à respecter et à appliquer dans sa totalité la présente charte, et à rechercher systématiquement tout plagiat dans tous les travaux demandés. Cette recherche se fera à la fois via des logiciels externes et par une méthode de déduction du plagiat expliquée ci-dessous.

Etudiants

Chaque étudiant s'engage à ne jamais utiliser des travaux qui ne sont pas les siens, sans en citer le ou les auteurs. Chaque source doit être citée. Chaque citation doit faire partie d'une bibliographie complète. Les étudiants s'engagent à respecter cette charte dans son intégralité.

Travaux concernés

- Tous les mémoires, collectifs ou individuels
- Tous les exposés, travaux écrits ou présentations
- Tout document de travail demandé à un étudiant.

Administration du Groupe

- Elle met en place les conseils de discipline.
- Elle s'assure de l'application de la présente charte.

Définition du plagiat

Action volontaire

Le plagiat est avant tout une volonté de prétendre avoir rédigé un document en utilisant, sans les citer, les travaux d'autres auteurs. Il n'y a pas de plagiat par erreur ou par omission. Il n'y a pas non plus de « proportion de plagiat ».

Les étudiants informés doivent prendre conscience que toutes leurs sources doivent être citées, et non pas une « majorité ».

Le plagiat consiste à « copier un auteur en s'attribuant indûment les passages de son œuvre » (Le nouveau Petit Robert de la langue française, 2010).

Le plagiat est considéré comme une grave atteinte au droit d'auteur.

Selon le Code de la Propriété Intellectuelle, « l'auteur a seul droit de divulguer son œuvre et en détermine le procédé de divulgation et fixe les conditions de celles-ci » (article L.121-2 du CPI).

Types de plagiat

Copie partielle

Le plagiat peut être la copie partielle d'une œuvre, qu'elle soit textuelle ou non. Cette copie partielle peut être définie comme un paragraphe, un chapitre, un texte, mais aussi des graphiques, des photographies, des plans.

Copie complète

Le plagiat peut être la copie complète d'une œuvre, sans en mentionner le nom de l'auteur initial, en s'appropriant son travail.

Copie tronquée

Le plagiat peut être la copie transformée du travail d'un auteur, où les mots-clés sont remplacés par d'autres, afin de ne pas être repérables par les automates de recherche anti-plagiat.

Traduction d'un travail

La traduction du travail d'un auteur sans le citer est considérée comme un plagiat, que cette traduction se fasse à partir du français vers une autre langue ou bien d'une autre langue vers le français.

Citation de citation

Il arrive souvent que l'on cite un auteur qui en cite un autre. Dans ce cas, il est nécessaire d'indiquer la chose, en précisant « X cité par Y in... ». Dans le cas contraire, la citation de citation sera considérée comme un plagiat.

Commande externe

Une nouvelle tendance a récemment vu le jour : la commande à un tiers. D'anciens étudiants, des organisations, se sont spécialisés dans la rédaction de mémoires. Il s'agit toujours d'un plagiat, puisque l'auteur ne signe pas son œuvre, et que l'étudiant s'en attribue la paternité.

Engagement personnel

Chaque étudiant s'engage à respecter tous les points de cette charte et à ne jamais, en aucun cas, présenter un travail plagié tel que défini ci-dessus.

Chaque enseignant s'engage à appliquer les éléments de cette charte, et à lutter contre tout plagiat.

Modalités

Chaque programme organise la diffusion de la présente charte à ses étudiants.

La faculté fait parvenir cette charte à chaque enseignant.

Chaque programme met en place la recherche systématique de plagiat pour tous les documents demandés aux étudiants afin de garantir le fait d'être diplômés (mémoires de fin d'études, mémoires professionnels, rapports de stage, rapport Humacité/Climacité, etc.).

Chaque enseignant vérifie le plagiat via la plateforme automatisée dans le cas où le programme concerné ne l'aurait pas déjà fait.

Chaque enseignant vérifie le plagiat en analysant les ruptures de style entre paragraphes et chapitres, ainsi que la corrélation entre les citations et les notes de bas de pages et la bibliographie (voir ci-dessous).

Méthode

Le passage au logiciel anti-plagiat est automatisée. Chaque enseignant recevra donc un mot de passe pour se connecter au prestataire de service en ligne, afin d'y déposer les travaux des étudiants et d'en vérifier la qualité.

Dans le cadre des mémoires, ce processus sera fait par les programmes concernés. Attention toutefois ! La recherche automatisée donne de bons résultats avec les plagiats les plus simples, certainement pas avec les copies tronquées, les traductions, les citations de citations (voir ci-dessus).

Dans la mesure où les plagiats sont de plus en plus de type « tronqué » ou « traduit », il convient de mettre en place une recherche systématique en cas de doute. Pour cela, il faut :

- vérifier que les auteurs cités dans le texte sont bien dans la bibliographie ;
- le cas échéant, demander aux étudiants les articles des auteurs cités afin de s'assurer que les étudiants les ont vraiment lus (sous forme électronique ou non, de préférence pendant une soutenance prévue à cet effet) ;
- vérifier que les auteurs dans la bibliographie sont bien cités dans le travail (une bibliographie peut elle-même être simplement copiée à partir d'un autre travail) ;
- s'attacher à vérifier que le texte est homogène. En cas de rupture de style, de qualité grammaticale ou orthographique, il est nécessaire d'approfondir les recherches, afin de vérifier d'où proviennent les chapitres « qualitatifs » (on suppose ici que ce sont eux qui sont plagiés, d'une manière ou d'une autre) ;
 - dans tous les cas douteux, l'étudiant sera convoqué en soutenance orale, afin de :
 - prouver qu'il maîtrise son sujet ;
 - qu'il en est bien l'auteur ;
 - qu'il en maîtrise les sources ;
 - qu'il possède les articles et les références cités dans son travail.

Conséquences du plagiat pour les étudiants

Tout plagiat avéré par l'une des méthodes citées entraînera la suspension du travail rendu.

Tout étudiant ayant plagié passera en conseil de discipline.

Le plagiat des mémoires de fin d'études ou des rapports de stages entraînera automatiquement le report de diplôme d'un an, sanction a minima. Le jury peut, en cas de récidive par exemple, décider de l'exclusion définitive s'il juge que, de par son attitude, l'étudiant porte préjudice à la réputation du Groupe.