

## 5 - REFERENTIELS

Article L6113-1 [En savoir plus sur cet article...](#) Créé par [LOI n°2018-771 du 5 septembre 2018 - art. 31 \(V\)](#)

**« Les certifications professionnelles enregistrées au répertoire national des certifications professionnelles permettent une validation des compétences et des connaissances acquises nécessaires à l'exercice d'activités professionnelles. Elles sont définies notamment par un référentiel d'activités qui décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés, un référentiel de compétences qui identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui en découlent et un référentiel d'évaluation qui définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis. »**

| REFERENTIEL D'ACTIVITES<br><i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i> | REFERENTIEL DE COMPETENCES<br><i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>   | REFERENTIEL D'ÉVALUATION<br><i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>   |  |
|--|--|--|--|
|  |  | MODALITÉS D'ÉVALUATION   | CRITÈRES D'ÉVALUATION  |
| <b>Bloc 1 – Concevoir et organiser un projet 3D</b>  |  |  |  |
| A1.1 - Analyse des besoins et des attentes du commanditaire  | C1.1 - Identifier et analyser les attentes du commanditaire (interne ou externe) à partir du cahier des charges fournis et/ou des échanges organisés, destinés à : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cerner et clarifier les objectifs et les éléments clés du projet (enjeux du projet, public cible, support de diffusion, nature du contenu, scénario...)</li> <li>- Définir les attentes en termes d'univers graphique et d'identité visuelle</li> <li>- Relever les contraintes de production, techniques, budgétaires et les délais</li> </ul> ...afin d'établir une direction claire et commune au projet en conformité avec les intentions du commanditaire | <b>E1 - Mise en situation professionnelle reconstituée : cas pratique</b><br><b>Production écrite et présentation orale individuelle</b><br>A partir d'un cahier des charges et de directives exposant un projet de conception 3D remis en amont de l'épreuve, le candidat doit présenter un document de synthèse constituant sa proposition<br><br><b>Nature de l'épreuve :</b> | <b>1) Réponse aux attentes du commanditaire- C1.1</b><br>- La demande est correctement comprise et synthétisée<br>- La réponse est cohérente par rapport aux objectifs du projet<br>- Les propositions sont justifiées et argumentées<br>- Les contraintes sont correctement relevées et appréciées<br><br><b>2) Choix graphiques en fonction de l'objectif visé – C1.2 – C1.4</b><br>- Les éléments issus de la veille sont présentés et le lien avec le projet est justifié<br>- Les sources de la veille sont citées et récentes<br>- Dans le Moodboard, les choix graphiques sont argumentés et adaptés à l'objectif visé<br>- Les univers graphiques proposés sont diversifiés et offrent plusieurs choix |
| A1.2 - Réalisation d'une veille artistique, technique et technologique   | C1.2 - Explorer différentes directions créatives et solutions techniques ou technologiques en exploitant les résultats de sa veille réalisée à partir de l'étude et l'analyse : <ul style="list-style-type: none"> <li>- des tendances artistique et graphiques synthétisées dans un Moodboard</li> <li>- des évaluations des logiciels et technologies 3D disponibles sur le marché</li> <li>- des pipelines de production (précalculé, 3D temps réel, les techniques de 3D temps réel dans du précalculé cinématographique, gestion de</li> </ul>  | - Remise d'un dossier de réponse au cahier des charges contenant les différents aspects du projet 3D (production écrite)<br>- Présentation à l'oral du concept de projet 3D – Durée de l'oral 60 minutes.  | <b>3) Choix techniques – C1.2- C1.4</b>  |

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
|   | <p>mouvement de personnage et de foule avec de l'IA)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de projets similaires</li> </ul> <p>...de manière à inspirer et nourrir sa créativité, développer ses connaissances et compétences techniques afin d'enrichir les propositions mais également pour structurer un pipeline de production spécifiquement adapté au projet.</p>   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les techniques et technologies proposées sont en adéquation avec le projet et l'objectif visé</li> <li>- Les techniques et technologies proposées s'appuient sur la veille</li> <li>- Le niveau d'innovation des techniques est adapté, réaliste et proportionné</li> <li>- Les fonctionnalités des logiciels retenues sont pertinentes</li> <li>- Le référentiel de logiciels proposé est adapté aux exigences du projet</li> </ul> <p><b>4) Détermination du pipeline de production - C1.3 C1.4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La quantification des contraintes techniques, humaines et budgétaires est complète</li> <li>- L'estimation du délai de production est correct et tient compte des différentes parties prenantes</li> <li>- Le budget et les délais sont réalistes</li> <li>- Les différents éléments respectent la méthode SMART (spécifiques, mesurables, atteignables, réalistes et temporellement définis)</li> <li>- Le pipeline de production présenté est bien structuré en temps et en moyens</li> <li>- Des outils de gestion de projet sont utilisés. Ils offrent une vision claire et structurée</li> <li>- Les situations particulières sont prises en compte et le pipeline de production est adapté en conséquence (PSH, ou autres contraintes socio-professionnelles)</li> <li>- La démarche d'éco-responsabilité est présente : choix des matériels, mutualisation des équipements, économie énergie, de la capacité de stockage des données, déplacements des intervenants...</li> </ul> <p><b>5) Document de synthèse – C1.4</b></p> |
| <p>A1.3 - Évaluation des contraintes (techniques, humaines et budgétaires) liées au projet</p> <p>Détermination des moyens et ressources nécessaires<br/>Appréciation de la faisabilité du projet<br/>Définition du pipeline de production<br/>Planification des étapes du projet</p> | <p>C1.3 - Établir ou participer à l'établissement du pipeline de production après avoir déterminé toutes les phases de la chaîne de production et les impératifs de différentes étapes de production (précalculés et 3D temps réel) tout en respectant une démarche éco-responsable pour évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les ressources humaines, dans une logique d'inclusion et en prenant en compte notamment les personnes en situation de handicap</li> <li>- Les ressources matérielles et logiciels nécessaires</li> <li>- Les délais à respecter pour chacune des phases et en fonction des différents opérateurs intervenant sur le projet</li> <li>- Le budget prévisionnel</li> </ul> <p>... de manière à offrir une vision précise de l'organisation et de la chronologie des différentes étapes nécessaires à la bonne réalisation du projet</p> |  |   |
| <p>A1.4 - Rédaction de la proposition destinée au commanditaire</p>   | <p>C1.4 – Rédiger ou participer à la rédaction du document de synthèse destiné au commanditaire en référence au cahier des charges et offrant une vision claire du projet, notamment à partir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- des premières propositions de pistes graphiques (ébauches, esquisses...) sous la forme d'un Moodboard</li> <li>- du pipeline de production, (précalculé, 3D temps réel.)</li> <li>- du budget et des délais (retroplanning)</li> </ul> <p>...afin de valider la faisabilité du projet, ses conditions de réalisation et d'obtenir l'accord du commanditaire</p>   |  |   |

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
|  |  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les informations sont complètes, structurées et hiérarchisées favorisant une compréhension rapide des conclusions</li> <li>- Le document est clair, structuré et il est conforme aux pratiques de la profession</li> </ul>   |
| A1.5 - Gestion de la charge de travail et du délai d'exécution | <p>C1.5 – Piloter ou participer au pilotage du projet en mettant en œuvre des outils de gestion et/ou de suivi de la production (du type Shotgrid ou Monday) avec l'objectif de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Évaluer et optimiser le temps de production en fonction des paramètres humains et techniques</li> <li>- Suivre en temps réel l'avancée des réalisations par intervenant ou groupes d'intervenants</li> <li>- Adapter l'organisation du pipeline de production en fonction du bilan régulier réalisé sur l'avancement de l'état de production</li> </ul> <p>... afin de garantir que le projet soit terminé dans les délais, le budget et le niveau de qualité prévus au cahier des charges.</p> |  | <p><b>6) Utilisation d'un outil de pilotage de projet – C1-5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'outil de suivi choisi est adapté au type de pipeline de production</li> <li>- Il est correctement mis en œuvre et utilisé avec un bon niveau de maîtrise</li> </ul> <p><b>7) Organisation et suivi du pipeline C1-5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le temps de production est déterminé en fonction des contraintes humaines et techniques</li> <li>- Le suivi en temps réel peut montrer : <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'avancée et la coordination des réalisations des différents intervenants</li> <li>- le différentiel entre l'état de la réalisation actuelle et l'objectif de production</li> </ul> </li> <li>- Le suivi effectué permet : <ul style="list-style-type: none"> <li>- d'adapter l'organisation du pipeline en temps réel</li> <li>- de corriger l'organisation pour respecter les objectifs de production</li> </ul> </li> </ul> <p><b>8) Présentation et argumentation orale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La présentation est aisément compréhensible et fluide</li> <li>- La présentation orale est synthétique et structurée</li> <li>- Le vocabulaire est professionnel et conforme aux usages de la profession</li> </ul> |

| <b>Bloc 2 - Conceptualiser et développer les composantes d'un projet 3D - Préproduction</b>               |  |  |   |
|---|--|--|---|
| <p>A2.1 – Élaboration d'une bible graphique</p> <p>Propositions graphiques (Concept art) –</p>            | <p>C2.1 – Élaborer la bible graphique à partir du Moodboard afin de définir les intentions graphiques, le concept et les orientations créatives permettant de visualiser l'univers du projet dans le respect du cahier des charges validé par le commanditaire.</p>  | <p><b>E2 - Mise en situation professionnelle : « Dossier de préproduction »</b></p> <p><b>Production écrite et présentation orale individuelle</b></p>   | <p><b>1) Constitution de la bible graphique – C2.1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les concepts et éléments visuels proposés sont clairement présentés</li> <li>- Les choix créatifs présentés dans le moodboard sont respectés et correctement retranscrits</li> <li>- La structure respecte les règles d'ordonnement et les pratiques professionnelles</li> </ul>  |
| <p>A2.2 - Conception d'un storyboard –</p> <p>Traduction du concept en représentations visuelles</p>      | <p>C2.2 – Élaborer le storyboard en découpant le projet en image par image (2D) pour aboutir à une succession cohérente des différents plans et éléments graphiques clés (personnages, décors, mouvement de caméra, parties précalculées ou temps réel...) permettant de visualiser les caractéristiques des plans et de guider les phases suivantes de l'élaboration du projet.</p> | <p>Sur la base d'un cas réel ou fictif, le candidat présente ses travaux de préproduction réalisés en amont de l'épreuve.</p> <p><b>Nature de l'épreuve :</b></p>  | <p><b>2) Création du Storyboard – C2.2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le storyboard est clair et structuré</li> <li>- Il permet une lisibilité des caractéristiques (la mise en scène, mouvement des caméras et des personnages...) et des plans du projet.</li> <li>- La structure respecte les règles d'ordonnement et les pratiques professionnelles</li> </ul>  |
| <p>A2.3 - Réalisation d'une animatique 3D –</p> <p>Représentations simples de formes et de mouvements</p> | <p>C2.3 – Élaborer une animatique 3D à partir du storyboard pour mettre en mouvement les plans (séquences) permettant de visualiser et tester la mise en scène, la durée, la narration afin de guider la création des modèles 3D, les animations dans l'espace 3D, les effets spéciaux, et des divers éléments de l'univers du projet.</p>   | <p>présentant le projet 3D dont notamment la bible graphique, le storyboard et l'animatique (production écrite)</p> <p>- Présentation à l'oral du dossier de préproduction – Durée de l'oral 60 minutes.</p> | <p><b>3) Élaboration de l'Animatique 3D – C2.3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'animatique 3D présente précisément les choix des séquences et plans (type de séquence, type de plan, rythme, mise en scène)</li> <li>- L'animatique 3D met en avant les orientations créatives du projet</li> <li>- Elle permet de lister les différents éléments de la production qui devront être mis en œuvre</li> </ul> |
| <p>A2.4 – Élaboration des concepts –</p> <p>Préparation de la réalisation des modèles 3D</p>              | <p>C2.4 – Réaliser des maquettes ou blockouts des futurs modèles 3D en utilisant des outils de pré-modélisation et en s'appuyant sur les visuels de l'animatique afin de concevoir des modèles 3D pertinents et intégrables dans des plans précalculées ou en 3D temps réel.</p>   |  | <p><b>4) Mise en œuvre des maquettes 3D – C2.4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elles permettent de visualiser précisément les formes générales des futurs modèles 3D</li> <li>- L'utilisation des outils de pré-modélisation (du type Maya) correspond à un niveau de maîtrise conforme aux attendus professionnels</li> </ul>   |

| <b>Bloc 3 – Produire des contenus 3D et participer à la gestion de la production</b>                 |  |   |   |
|--|--|---|---|
| <p>A3.1 - Création de modèles 3D –</p> <p>Modélisation,<br/>Texturing</p>                            | <p>C3.1 – Concevoir des modèles 3D organiques et non organiques comme des personnages, des bâtiments, des objets, de la végétation à partir des blockouts et en utilisant des logiciels de conception des modèles 3D pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser les formes principales</li> <li>- Texturer les assets</li> <li>- Les habiller avec des matériaux</li> <li>- Les éclairer avec un jeu de lumières adaptées</li> </ul> <p>...afin de pouvoir les mettre en scène dans l'espace 3D en accord avec la direction artistique donnée au projet.</p> | <p><b>E3 - Mise en situation professionnelle : « Dossier de production »</b></p> <p><b>Dossier numérique et présentation orale individuelle</b></p> <p>Sur la base d'un cas réel ou fictif, le candidat présente ses travaux de production réalisés en amont de l'épreuve.</p>  | <p><b>1) Création des éléments de la production 3D – C3.1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les modèles 3D ont une structure optimisée en fonction de leur finalité statique, animation précalculée, interactivité 3D temps réel.</li> <li>- L'utilisation des différents logiciels de conception 3D (du type Maya, Substance Painter...) correspond à un niveau de maîtrise conforme aux attendus professionnels</li> <li>- Les matériaux et les textures sont précises et vraisemblables par rapport à l'univers du projet</li> <li>- L'éclairage confirme les caractéristiques des matériaux et textures</li> </ul> |
| <p>A3.2 - Animation des modèles 3D pour les séquences précalculées</p>                               | <p>C3.2 – Animer ou participer à l'animation des modèles 3D (personnages, formes...) conformément aux indications données dans l'animatique 3D de manière à :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer un squelette « animable » pour les modèles 3D</li> <li>- Réaliser les différentes pose-to-pose</li> <li>- Élaborer l'animation finale</li> </ul> <p>... afin de garantir la bonne compréhension de la logique des mouvements ou des expressions et ainsi assurer une animation crédible par rapport à l'univers du projet</p>                                 | <p><b>Nature de l'épreuve :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Remise des travaux présentant l'ensemble des productions 3D dont notamment des modèles pour 3D temps réel + dossier de gestion de la production</li> <li>- Présentation à l'oral du dossier de production – Durée de l'oral 60 minutes.</li> </ul> | <p><b>2) Mise en place des animations - C3.2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les squelettes des formes à animer sont conçus en fonction du type d'animation recherchée.</li> <li>- Les animations tiennent compte de l'animatique 3D</li> <li>- Les animations sont lisibles et vraisemblables dans l'univers défini du projet</li> </ul>  |
| <p>A3.3 – Réalisation des fonctions interactives des modèles 3D pour les séquences 3D temps réel</p> | <p>C3.3 – Créer des fonctions, liaisons et interactivités sur les modèles 3D selon les indications du storyboard en élaborant de la 3D temps réel sur les éléments de décors (arrière-plan, structures non animées, lumières) et en posant des mouvements procéduraux avec notamment les techniques de IA.</p>   |   | <p><b>3) Conception des interactions - C3.3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les modèles 3D sont correctement conçus pour recevoir des fonctions d'interactivité</li> <li>- Les fonctions d'interactivités structurent de manière cohérente et fluide les parties 3D temps réel.</li> <li>- Les mouvements procéduraux répondent bien aux interactivités élaborées</li> <li>- Les techniques d'IA sont justifiées par leur apport d'automatisation des mouvements des modèles 3D</li> </ul>   |
| <p>A3.4 - Réalisation d'effets visuels</p>   | <p>C3.4 – Concevoir et réaliser des effets visuels 2D et/ou 3D selon l'animatique 3D et permettant de simuler différents effets (systèmes de particules sur objet physique, collisions, effets météorologiques, environnementaux, transparence, reflets etc.) afin d'intégrer des VFX crédibles, dynamiques, fluides et cohérents par rapport à l'histoire, l'ambiance et l'esthétique du projet.</p>  |   | <p><b>4) Élaboration des effets visuels – C3.4</b></p>  |

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
|   |   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le choix de l'application d'effets 2D ou 3D est justifié par un objectif d'efficacité de production en rapport avec la qualité visuelle recherchée</li> <li>- Les effets 3D construits respectent les contraintes de la production</li> <li>- Les effets 3D sont cohérents visuellement avec les autres parties du projet</li> <li>- La réalisation est conforme aux exigences professionnelles notamment dans l'utilisation des outils de type Houdini</li> </ul> |
| A3.5 – Finalisation des différents plans du projet                                    | <p>C3.5 – Fabriquer les visuels des plans avec les techniques des moteurs de rendu précalculés ou 3D temps réel pour obtenir les plans et séquences du projet de manière à :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mettre en place les éclairages des scènes 3D des plans</li> <li>- Réaliser les visuels des plans avec les moteurs de rendu 3D adéquats</li> <li>- Préparer les visuels des rendus en vue du compositing</li> </ul> <p>...pour obtenir les plans finalisés nécessaires à la phase de post-production</p> |  | <p><b>5) Finalisation des plans – C3.5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les éclairages avec la mise en lumière répondent aux objectifs visuels des scènes</li> <li>- Les rendus 3D sont en adéquation avec le projet et l'objectif visé.</li> <li>- Les visuels sont optimisés pour permettre leur intégration en post production</li> </ul>  |
| 3.6 - Respect et mise en œuvre de la notion en conception d'accessibilité universelle | <p>C3.6 - Mobiliser ses compétences techniques et créatives tout au long du projet pour intégrer les notions de conception et d'accessibilité universelle de manière à élaborer des projets d'environnements 3D inclusifs, conformes aux principes et normes (WCAG, EN301 549) en vigueur afin de s'assurer que le projet final sera accessible et utilisable par un large public, quelles que soient les capacités ou les besoins spécifiques des différents utilisateurs/destinataires.</p>                                     |  | <p><b>6) Définition du cadre de la production – C3.6</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les principes de conception et d'accessibilité universelle sont cités ainsi que les normes</li> <li>- Leurs mises en œuvre concrète dans la réalisation sont citées et présentées</li> <li>- Les étapes et/ou les réalisations concernées sont conformes aux principes</li> <li>- Les choix opérés pour favoriser l'accessibilité sont justifiés et argumentés</li> </ul>                             |

| <b>Bloc 4 - Finaliser le projet 3D en post-production</b>                   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| A4.1 – Assemblage des scènes, compositing des plans et contenus 3D réalisés | C4.1 - Réunir les éléments visuels issus de différentes sources (animations, décors numériques, effets, avant-plans, arrière-plans, parties 3D temps réel, etc.) pour les assembler de manière à les composer sur un même plan tout en optimisant les temps de calcul et ainsi unifier les images pour que chaque élément soit intégré avec cohérence dans les plans.  | <p><b>E4 - Mise en situation professionnelle : « Dossier de postproduction »</b></p> <p><b>Travail de groupe et présentation orale individuelle</b></p> <p>Sur la base d'un cas réel ou fictif, le candidat présente les travaux de postproduction réalisés en groupe, en amont de l'épreuve.</p> <p><b>Nature de l'épreuve :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Remise d'un dossier numérique présentant l'ensemble des travaux de postproduction permettant d'aboutir au projet complet et diffusable</li> <li>- Présentation à l'oral du dossier de postproduction – Durée de l'oral 60 minutes.</li> </ul> | <p><b>1) Production artistique et technique de la post production – C4.1 C4.2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les choix créatifs et techniques d'assemblage sont justifiés et argumentés</li> <li>- Les temps de calcul sont optimisés</li> <li>- Les plans forment une séquence lisible</li> <li>- Les durées prévues sont respectées</li> <li>- La présence des VFX est justifiée et proportionnée à l'objectif visuel recherché</li> <li>- L'utilisation des différents logiciels de montage (du type NUKE, Da Vinci) correspond à un niveau de maîtrise conforme aux attendus professionnels</li> <li>- Le résultat du montage et de l'étalonnage est conforme aux choix créatifs du projet.</li> <li>- Les éventuels écarts de production sont identifiés et corrigés</li> </ul> <p><b>2) Finalisation du projet complet et diffusable – C4.3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les techniques de formatage utilisées sont adaptées aux caractéristiques techniques du livrable.</li> </ul> |
| A4.2 - Réalisation et étalonnage d'un montage final                         | <p>C4.2 – Réaliser le montage final conformément au storyboard en important les plans dans un logiciel de montage pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organiser les différents plans en séquences</li> <li>- Découper les plans pour respecter la durée prévue pour chaque séquence</li> <li>- Introduire les transitions et des VFX finaux</li> <li>- Etalonner les différents plans</li> <li>- Corriger les éventuels écarts de production</li> </ul> <p>...afin de finaliser le visuel global du projet</p> |  |  |
| A4.3 - Adaptation du contenu 3D selon la méthode de diffusion               | C4.3 – Formater le montage final en utilisant des outils de conversion pour ensuite exporter le projet au format approprié pour proposer un livrable prêt à la diffusion sur les supports définis par le cahier des charges.   |  |  |

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>A4.4 - Collaboration avec les autres intervenants sur le projet</p> | <p>C4.4 – Collaborer et interagir tout au long de la réalisation du projet avec les différentes parties prenantes (internes et externes) dans le respect des règles d’inclusion pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Communiquer à chaque étape sur l'état d'avancement des différentes parties techniques</li> <li>- Argumenter les choix esthétiques et techniques des différentes étapes clés du projet</li> <li>- Réaliser une présentation des étapes intermédiaires pour validation</li> <li>- Synthétiser les points de vue des différents intervenants</li> </ul> <p>...afin d’informer régulièrement sur les lignes directives de production et de valider les étapes intermédiaires de réalisation du projet.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le format est conforme au support de diffusion</li> <li>- L'utilisation des outils de conversion correspond à mise en œuvre conforme aux pratiques professionnelles</li> </ul> <p><b>3) Interaction avec les parties prenantes du projet – C4.4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les échanges entre les différents intervenants sur le projet sont présentés (mails, visio...) et analysés (points forts points faibles). La démonstration de ces analyses apporte une vision claire du fonctionnement de la réalisation du projet.</li> <li>- Les choix esthétiques et techniques sont correctement argumentés en perspective du projet finalisé</li> <li>- Les éventuelles différences au sein de l'équipe sont identifiées et prises en compte. Leur impact est objectivement énoncé à la vue du résultat final du projet.</li> <li>- Les différentes étapes du projet sont clairement définies et apportent une vision claire de l'état d'avancement</li> </ul> |
|--|--|--|