

**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. »

<b>REFERENTIEL D'ACTIVITES</b> <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<b>REFERENTIEL DE COMPETENCES</b> <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<b>REFERENTIEL D'ÉVALUATION</b> <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		<b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>	<b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>
<b>Analyse de la demande client et proposition de solutions graphiques</b>			
<p><b>A.1 Réalisation d'une veille métier :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- réalisation d'une veille culturelle</li> <li>- réalisation d'une veille technique (participation à des salons, suivi des évolutions image et média ...)</li> <li>- réalisation d'une veille concurrentielle</li> <li>- réalisation d'une veille réglementaire</li> <li>- analyse de la stratégie de communication de l'entreprise client</li> </ul>	<p><b>C.1.1 Réaliser une veille métier</b> que ce soit culturelle, technique, concurrentielle, réglementaire et sur l'entreprise client afin de diversifier ses références et son réseau professionnel.</p>	<p><b>Réalisation d'un Dossier de recherche et/ou MoodBoard (cahier de tendances) lors de la réalisation des projet professionnels :</b> pour chaque projet, fictif ou réel, l'étudiant doit réaliser un dossier de recherches contenant une recherche d'antériorité de la marque et une planche d'inspiration/références (moodboard). Ce travail individuel est évalué via un rapport écrit.</p>	<p>Le candidat est évalué sur sa création d'un MoodBoard (physique ou digital) qui doit être un résumé précis, détaillé, en images et en couleurs de ses inspirations pour son projet/sa marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— les éléments le composant sont des éléments inspirants, cohérents et harmonieux autour d'un univers, d'un concept ou d'une identité visuelle</li> <li>— les visuels et éléments au sein du MoodBoard sont en cohérence avec le briefing donné et la stratégie de l'entreprise</li> <li>— les éléments issus d'une veille artistique au sein du MoodBoard sont éclectiques (photos, illustrations, typographies, couleurs, textures, motifs,</li> </ul>

			<p>publicités, vêtements, paysages, plantes, œuvres d'art, citations)</p> <p>—le format du MoodBoard est adapté au projet (ex : format A3 ...)</p> <p>— une veille concurrentielle a été réalisée et le candidat s'est assurée auprès de l'INPI (Institut National de la Propriété Intellectuelle) que les pistes graphiques retenues n'ont pas déjà été déposées.</p>
<p><b>A.2 Identification et analyse de la demande du commanditaire</b></p> <p>- réception d'un briefing client, d'un cahier des charges ou d'un appel d'offre</p> <p>- écoute des besoins de son client ou de son responsable (commercial, directeur de création, directeur artistique ...)</p> <p>- reformulation des attentes du commanditaire</p> <p>- compréhension de la cible visée, du message et des contraintes de la demande reformulée</p>	<p><b>C.1.2 Identifier la demande d'un commanditaire</b> en analysant un briefing, un cahier des charges, un appel d'offre et en écoutant les besoins de celui-ci en reformulant ses attentes afin d'avoir une compréhension de la cible visée, du message et des contraintes de la demande reformulée.</p>	<p><b>Mise en situation professionnelle</b> : réalisation d'un projet en groupe composé d'un étudiant Directeur artistique et de deux Graphistes MultiMedia</p> <p><b>Réalisation d'un projet réel avec des clients</b> : un client réel exposé un briefing aux étudiants qui doivent lui proposer des propositions artistiques. L'étudiant doit avoir compris la cible, le sujet, les problématiques éventuelles qu'on lui a exposés.</p>	<p>Le candidat est évalué sur lors de la mise en situation professionnelle et du projet réel sur :</p> <p>— son écoute est de qualité</p> <p>— les priorités, les non-dits et les incohérences sont identifiées</p> <p>— les questions posées sont pertinentes</p> <p>— les caractéristiques culturelles, artistiques et sociales du commanditaire réel ou fictif sont prises en considération</p>
<p><b>A.3 Proposition d'axes de communication :</b></p> <p>- participation à une réunion pluridisciplinaire (graphiste, directeur artistique, directeur client, designer, webdesigner, motion designer, illustrateur 3D, infographiste, intégrateur web ...)</p>	<p><b>C.1.3 Proposer des concepts ou des idées créatives</b> lors de sa participation à des réunions au sein d'une équipe pluridisciplinaire et/ou du commanditaire en présentant des propositions créatives sous la forme de</p>	<p><b>Réalisation d'un projet réel avec des clients</b> : un client réel exposé un briefing aux étudiants qui doivent lui proposer des propositions artistiques. L'étudiant doit avoir compris la cible, le sujet, les</p>	<p>Le candidat est évalué lors des projets en mise en situation réelle sur :</p> <p>— Les contraintes présentées dans le briefing sont identifiées (ex : création d'une couverture magazine A4 avec une double page, photo du réalisateur sur la</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- proposition de concepts ou d'idées au commanditaire (client, directeur artistique, directeur de création)</li> <li>- réalisation d'esquisses et de prototypes</li> <li>- proposition créatives sous forme de maquette graphique et de prototypes</li> </ul>	<p>maquette graphique et de prototypes dans l'objectif de les faire valider.</p>	<p>problématiques éventuelles qu'on lui a exposé.</p>	<p>couverture, 3 photos minimum sur la double page ...) — des propositions de solutions réalistes sont apportées en fonction des contraintes précitées</p>
<p><b>A.4 Présentation et validation du projet de création</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- proposition du ou des supports adaptés (Print, 3D, digital)</li> <li>- participation ou réalisation d'un devis (calcul du temps imparti, coût du matériel ...)</li> <li>- formulation auprès de ses collaborateurs ou de son commanditaire de ses pistes créatives inhérentes au projet</li> <li>- réalisation des correctifs demandés</li> </ul>	<p><b>C.1.4 Présenter son projet de création</b> en proposant un ou des supports adaptés, en participant ou en réalisant un devis, en formulant des pistes créatives à ses collaborateurs ou au commanditaire, en réalisant d'éventuels correctifs demandés afin de le faire valider auprès du client.</p>	<p><b>Réalisation d'un projet réel avec des clients</b> : un client réel exposé un briefing aux étudiants qui doivent lui proposer des propositions artistiques. L'étudiant doit avoir compris la cible, le sujet, les problématiques éventuelles qu'on lui a exposé.</p> <p><b>Réalisation d'un Devis</b> : Le candidat lors de nombreux cas pratiques est amené à réaliser des devis sur diverses prestations qu'il aura à réaliser. <u>Exemple de devis donné</u> : faire un devis estimatif du coût de 4 photos (couleur ou n&amp;b) - format 4x3 ou abri bus 120x176 - JPEG de taille (3000 pixels, 300dpi) - tag: affiche, nom famille, agr, gm2,... - Nom du fichier (exemple) : GM3_affiche_nom de famille</p>	<p>Le candidat réalise un projet réel avec des clients et est évalué :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— les propositions du candidat sont pertinentes et en adéquation avec le briefing</li> <li>— les explications de ses choix et pistes créatives ont claires et synthétiques</li> <li>— les éventuelles corrections demandées lors de sa présentation sont prise en compte</li> </ul> <p>Le candidat a réalisé un devis sans omettre d'éléments obligatoires et en cohérence avec la mission :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— les informations obligatoires sont toutes mentionnées : La mention « Devis », le nom du graphiste et l'adresse de sa société, le numéro de Siret, les coordonnées du client (nom, prénom, adresse), la date de validité du devis, le taux de TVA et les montants HT et TTC (si vous êtes auto-entrepreneur, vous devrez faire figurer la mention « Non Assujetti à la TVA »)</li> </ul>

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<b>Conception et déclinaison de supports de communication visuelle - Print</b>			
<b>A.1 Réalisation d'une charte graphique</b>  - choix de la typographie adaptée en fonction du projet  - choix des couleurs en fonction de l'identité et de l'univers du client  - création du logo  - déclinaison du logo sur les supports de communication de l'entreprise (papeterie, goodies, covering véhicules ...)  	<b>C.2.1 Réaliser une charte graphique</b> en choisissant la typographie adaptée au projet, les couleurs selon l'identité et l'univers du client, en créant un logo afin de décliner ce dernier sur tous les types de supports de communication de l'entreprise.	<b>Cas pratique portant sur la réalisation de l'ensemble de l'univers graphique de la marque</b> : réalisation d'un logo et d'une charte graphique <b>Exemple</b> : Dans le cadre d'une stratégie commerciale, une marque fictive X souhaite pénétrer tel marché Y. Ce marché est concurrentiel et très spécialisé sont attendus : <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 dossier avec vos recherches de noms</li> <li>• Identité visuelle (Logo)</li> <li>• Charte graphique (Codes couleurs, typo, iconographie...)</li> </ul>	Le candidat est évalué sur : <ul style="list-style-type: none"> <li>— la typographie est en adéquation avec le consommateur visé (sociologie), l'identité de la marque ou du produit</li> <li>— une identité complète du client est créée dans le respect des étapes (concept, création du module de la structure, déclinaison, finalisation lettres, finalisation du logo)</li> <li>— les rendus sur l'ensemble de l'univers graphique (nom, identité visuelle, étiquettes produits) sont de qualité</li> <li>— les logos et les supports choisis sont adaptés à l'univers de l'entreprise</li> </ul>
<b>A.2 Création iconographique / illustration pictogrammes</b>  - réalisation de la prise de vue (extérieur, studio, packshot)		<b>Réalisation de shooting packshot</b> : sur un sujet donné (ex : sujet verre : valoriser dans un catalogue un produit vendu dans une bouteille ou autre) le	Le candidat est évalué sur une prise de vue qui respecte le placement du produit : <ul style="list-style-type: none"> <li>— la prise de vue est réalisée avec les logiciels demandés</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- utilisation des logiciels de post-production photo (photoshop, lightroom ..)</li> <li>- utilisation de logiciels d'illustration adaptés (illustrator ...)</li> <li>- création de visuels, de pictogrammes</li> </ul>	<p><b>C.2.2 Réaliser une création iconographique / illustration de pictogrammes</b> via des prises de vue, en utilisant des logiciels de post-production photo ou d'illustrations adaptés afin de créer des visuels et pictogrammes.</p>	<p>candidat doit réaliser des photos pour le packaging d'un produit.  <u>Exemple</u> : réaliser au choix une photo pour un packaging de yahourt ou pour un packaging de céréales.</p> <p><b>Réalisation de pictogrammes pour la signalétique d'une entreprise ou pour une édition</b> (ex : réalisation de 100 pictogramme pour illustrer un livre sur le survivalisme)</p>	<p>(Lightroom, Eos utility 3, Camera control pro ...)  — l'angle de prise de vue a bien été respecté  — la photo a bien été montée dans la maquette du packaging  — le format du packaging est respecté</p>
<p><b>A.3 Réalisation des produits imprimés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gestion de l'édition et de la mise en page (ex : logiciel InDesign)</li> <li>- choix typographique</li> <li>- hiérarchisation des contenus</li> <li>- Création d'affiches, de brochures, de flyers etc....</li> </ul>	<p><b>C.2.3 Réaliser des produits imprimés</b> en assurant la gestion de l'édition et de la mise en page, en choisissant une typographie et en hiérarchisant des contenus afin de créer des affiches, des brochures ou des flyers, tout en veillant à l'accessibilité pour les personnes en situation de handicap.</p>	<p><b>Réalisation d'un projet réel avec des clients</b> : dans le cadre de la réalisation d'un projet au sein de l'Ecole pour un client réel, le candidat est amené avec son équipe à réaliser les produits imprimés.</p>	<p>Le candidat est évalué lors de la réalisation des produits imprimés sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— les éléments nécessaires à la production sont vérifiées</li> <li>— les données, les produits, matières et ressources sont préparées</li> <li>— la gestion de l'édition et de la mise en page sont réussies</li> <li>- L'accessibilité du projet aux personnes en situation de handicap est recherchée (exemple selon les cas : sous-titre, audiodescription, choix des polices...)</li> <li>— les consignes ont bien été suivies</li> </ul>
<p><b>A.4 Réalisation des produits Packaging, PLV (Publicité sur le lieu de vente) et signalétiques</b></p>		<p><b>Cas pratiques sur la réalisation de produits de packaging, de PLV ou de signalétiques</b> : le candidat est amené à réaliser ces produits</p>	<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— l'utilisation des logiciels dédiés au packaging est maîtrisée</li> <li>— le budget allouée pour l'exercice a été pris en compte</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- proposition de solutions innovantes d'emballages ou de présentoir</li> <li>- création de maquettes avec des logiciels adaptés pour le PLV ou le Packaging</li> <li>- prise en compte du budget, des méthodes de production (ex : impression en latex du PLV issue de l'hévéa et non en UV / packaging : éviter les encres UV et privilégier les encres végétales ), du transport et du recyclage du Packing et du PLV</li> <li>- respect du cahier des charges détaillant l'ensemble des contraintes appliquées au Packaging / PLV</li> </ul>	<p><b>C.2.4 Réaliser des produits de Packaging, de publicité sur le lieu de vente (PLV) et signalétiques</b> en proposant des solutions innovantes d'emballages ou de présentoir, en créant des maquettes via des logiciels adaptés afin d'être en phase avec le respect du cahier des charges de son client et du respect des normes environnementales</p>	<p>en suivant une demande fictive ou réelle, comprenant les enjeux du client, les contraintes imposées, les éléments devant figurer et les attendus selon un planning imposé.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— les propositions ont été réalistes</li> <li>— les contraintes fixées ont été prises en compte</li> <li>— les infos à faire figurer ont été prises en compte dans le respect du cahier des charges (caractéristiques des logos et pictos à créer, visuels ....)</li> <li>- des préconisations sur un packaging respectant les contraintes environnementales ont été formulées (choix des couleurs, matériaux...)</li> </ul>
<p><b>A.5 Création et livraison des fichiers adaptés aux impératifs d'impression</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- choix du support (type de papier, grammage) avec ses collaborateurs et l'imprimeur</li> <li>- choix des finitions (mat, vernis sélectif) et du façonnage (dos carré collé, agrafe ...)</li> <li>- validation de la production auprès de l'imprimeur : BAT (Bon à Tirer)</li> <li>- prise en compte des normes environnementales (gestion du papier par des forestiers labélisés : FFC ou PEFC, papier recyclé, encre végétale issue de tournesols ou autre, imprimeurs labélisés imprim vert renouvelé tous les ans, attention à l'empreinte carbone en</li> </ul>	<p><b>C.2.5 Créer des fichiers pour impression</b> en choisissant le support avec ses collaborateurs et l'imprimeur, les finitions et le façonnage, en prenant en compte les normes environnementales et en validant le Bon à tirer auprès de son imprimeur afin de répondre aux impératifs d'impression.</p>	<p><b>Réalisation d'un projet réel avec des clients</b> : dans le cadre de la réalisation d'un projet au sein de l'Ecole pour un client réel, le candidat est amené avec son équipe à avoir la responsabilité de la finalisation du fichier pour impression et de soumettre un BAT à l'imprimeur.</p> <p><b>Cas pratiques sur la réalisation d'un Bon A Tirer (BAT)</b> : lors de la formation le candidat doit réaliser un Bon A Tirer (BAT) fictif auprès d'un Imprimeur. Celui-ci pourra être</p>	<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— la pertinence du support et des finitions en fonction du projet</li> <li>— la production est réalisée en quantité et qualité</li> <li>— la production attendue est réalisée (quantité, qualité)</li> <li>— les réglages sont ajustés en cours de production</li> <li>— les consignes ont été appliquées</li> <li>— les normes environnementales sont prises en compte dans son choix du prestataire et tout au long du travail d'impression</li> <li>— la retranscription des labels est réalisée</li> <li>— les mentions légales ont été vérifiées (ex : flyers doivent contenir la dénomination sociale de la société, la forme juridique,</li> </ul>

<p>privilégiant des circuits courts avec les sous-traitants ...)</p>		<p>sous une forme papier et/ou numérique.</p>	<p>le montant du capital de sociétés commerciales une mention légale relative à la collecte ou la valorisation des déchets : <i>article L.541-10-1</i> du code de l'environnement) Lors de la <b>réalisation de l'accord du BAT</b> (Bon A Tirer) le candidat est évalué sur sa prise en compte en amont de tous les éléments excluant la responsabilité de l'imprimeur : vérification des fautes d'orthographe, de syntaxe, de la colorimétrie, des défauts de mise en page ...</p>
--	--	---	--

<b>REFERENTIEL D'ACTIVITES</b> <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<b>REFERENTIEL DE COMPETENCES</b> <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<b>REFERENTIEL D'ÉVALUATION</b> <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		<b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>	<b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>
<b>Réalisation de supports digitaux</b>			
<p><b>A.1 Création de site internet et ou de sa déclinaison mobile / et ou de l'application mobile</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilisation d'éditeurs de codes et de logiciels graphiques</li> <li>- préparation du zoning et du wireframe</li> <li>- réalisation de 3 maquettes graphiques (ordi, tablette et smartphone)</li> <li>- mise en place du parcours utilisateur, prise en compte de l'ergonomie UX – UI</li> <li>- retouche et adaptation des médias en fonction des différents supports et terminaux</li> </ul>	<p><b>C.3.1 Créer un site internet et/ou sa déclinaison mobile</b> en utilisant des éditeurs de codes, des logiciels graphiques, en préparant du zoning et du wireframe, en réalisant des maquettes graphiques, en mettant en place le parcours utilisateur, l'ergonomie UX-UI, en adaptant les médias en fonction des différents supports et terminaux afin de lui donner la meilleure visibilité possible.</p>	<p><b>Cas pratique :</b> À l'aide d'un brief, le candidat doit être capable de répondre à une demande visant à refondre ou concevoir le design d'un site internet responsive ou d'une application mobile, en respectant la charte du client si celle-ci est fournie ainsi que la cible souhaitée. Pour ce faire le candidat doit dans un premier temps analyser la communication de son actuel client ainsi que celle de ses confrères concurrents, réaliser des croquis de mise en page web et concevoir sur l'outil informatique (Illustrator, Photoshop, Figma ou Sketch) le design apportant selon lui le plus de sens vis-à-vis de la demande</p>	<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Analyse de la communication du client et de ses confrères et concurrents</li> <li>— Recherches de diverses structures de site pour les versions ordinateur, tablette et smartphone</li> <li>— Pertinence de la proposition choisie et professionnalisme de la réalisation sur l'outil informatique</li> <li>— Argumentaire lié au projet dans le but d'appuyer les choix graphiques et de montrer les éléments faisant sens</li> <li>— Recherches de plugins concernant les animations souhaitées sur le site.</li> </ul>
<p><b>A.2 Intégration :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- intégration html – CSS - CCHTML (frontend)</li> </ul>		<p><b>Cas pratique :</b> Suite à la transmission d'une maquette graphique, les candidats doivent intégrer au pixel prêt le visuel en</p>	<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Structure HTML de la page</li> <li>— Respect de la sémantique des balises mise en place</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>- respect de la traduction du visuel en code</li> <li>- intégration en JAVA Script/ jQuery pour des animations web</li> <li>- respect des normes et contraintes d'accessibilité par la mise en œuvre des techniques établies par le W3C (dont le WAI)</li> </ul>	<p>C.3.2 <b>Intégrer le code</b> en respectant sa traduction visuelle, en intégrant des langages adaptés pour des animations web tout en respectant les normes et contraintes d'accessibilité des contenus aux personnes en situation de handicap, afin de construire le code à l'instar des grands standards mondiaux.</p>	<p>organisant le code de façon à bien structurer la page web tout en respectant l'accessibilité et la sémantique des balises à utiliser.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Bonne hiérarchisation de l'information à l'aide des balises</li> <li>— Structure CSS de la feuille de style</li> <li>— Vérification d'éventuelles erreurs au niveau du code</li> <li>— Charte de nommage des fichiers</li> <li>- L'accessibilité du projet aux personnes en situation de handicap</li> <li>— Conformité de la maquette graphique du visuel intégré</li> </ul>
<p><b>A.3 Opération de Recettage du site /application mobile :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- recettes techniques</li> <li>- vérification du code et débogage le cas échéant</li> <li>- optimisation du code</li> <li>- vérification de la compatibilité des navigateurs et terminaux</li> <li>- réalisation de tests utilisateurs</li> </ul>	<p>C.3.3 <b>Assurer l'opération de recettage du site/de l'application mobile</b> en utilisant des recettes techniques, en vérifiant le code et le débogage, en optimisant le code, en vérifiant la compatibilité des navigateurs et terminaux, en réalisant des tests utilisateurs afin de vérifier que le produit est conforme aux spécifications.</p>	<p><b>Cas pratique :</b> Une fois la maquette graphique intégrée, le candidat doit pouvoir optimiser ses fichiers et vérifier que son site fonctionne correctement, de sorte que tous les utilisateurs puissent le consulter de façon optimale, et cela même si le site utilise des propriétés et valeurs ou des effets non supportés par tous les navigateurs (navigateur ancien).</p>	<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Débuggage du site sur les principaux navigateurs afin de s'assurer que celui-ci puisse être utilisé par tous.</li> <li>— Vérification de l'utilisabilité du site en cas de propriété et valeurs non supportées par tous les navigateurs</li> <li>— Optimisation du code avec l'ajout dans certaines balises permettant un accès aux personnes ayant une déficience visuelle</li> <li>— Compression des fichiers dans le but de réduire le temps d'affichage</li> </ul>

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<b>Conception et réalisation de projet de modélisation 3D</b>			
<p><b>A.1 Création et modélisation des objets (réalistes ou non) : création de la géométrie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- choix de la modélisation en fonction du style et de la demande : paramétrique, polygonale, volumétrique, sculpture</li> <li>- création des éléments avec le logiciel</li> <li>- Utilisation d'un logiciel 3D ou Cinéma 4D</li> </ul>	<p>C.4.1 <b>Créer et modéliser des objets</b> en choisissant la modélisation en fonction du style et de la demande, en créant des éléments avec le logiciel, en assurant la réalisation de l'animation 3D et en utilisant un logiciel adapté afin de concevoir un objet imprimé en 3D.</p>	<p><b>Cas pratiques sur de la modélisation</b> : le candidat réalise tout au long de sa formation de nombreux exercices notés avec un briefing lui rappelant le contexte du client puis des éléments de modélisation.</p> <p><u>Exemple</u> : Demande :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser un visuel dans l'univers Retail de votre choix</li> <li>- Modélisation des différents éléments constituant votre visuel</li> <li>- Eclairage de la scène aboutie et ébauche de texturage</li> </ul>	<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— son choix de modélisation en fonction du sujet donné est pertinent</li> <li>— les logiciels de modélisation utilisés sont maîtrisés</li> <li>— La qualité graphique de son visuel</li> <li>— La qualité de conception des éléments le composant</li> <li>— Le fichier 3D ou C4D (fichier d'assemblage cinéma 4D), ou blender est correctement assemblé</li> </ul>
<p><b>A.2 - Travail de textures</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- création de matériaux</li> <li>- Intégration des matériaux à la modélisation</li> <li>- application des matériaux sur les objets en fonction de la complexité de l'objet</li> </ul>	<p>C.4.2 <b>Travailler les textures dans la création de l'image 3D</b> en créant des matériaux, en intégrant ceux-ci à la modélisation, en appliquant les matériaux sur les objets en fonction de leur complexité afin de les intégrer parfaitement dans l'ambiance 3D.</p>	<p><b>Cas pratiques sur de la modélisation</b> : le candidat réalise tout au long de sa formation de nombreux exercices notés avec un briefing lui rappelant le contexte du client puis des éléments de modélisation.</p> <p><u>Exemple</u> : Demande :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser un visuel dans l'univers Retail de votre choix</li> </ul>	<p>Le candidat est évalué lors de la modélisation sur un travail des textures réaliste :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— la qualité des matériaux créés</li> <li>— Une réalisation ou une modification réaliste de textures</li> <li>— le reparamétrage de la texture si nécessaire</li> <li>— les matériaux ont été intégrés à la modélisation et à l'ambiance souhaitée</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modélisation des différents éléments constituant votre visuel</li> <li>- Eclairage de la scène aboutie et ébauche de texturage</li> </ul>	
<p><b>A.3 Mise en scène de la modélisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mise en lumière (moteur de rendu : logiciel ou plugings : arnold : octane) : point de vue, caméra, gestion des lumières</li> <li>- Animation 3D, travail des caméras</li> </ul>	<p><b>C.4.3 Assurer la mise scène de la modélisation</b> en mettant en lumière celle-ci avec les outils dédiés grâce à l'utilisation des caméras et des points de vu afin de rendre le visuel 3D le plus réaliste possible.</p>	<p><b>Cas pratiques sur de la modélisation</b> : le candidat réalise tout au long de sa formation de nombreux exercices notés avec un briefing lui rappelant le contexte du client puis des éléments de modélisation.</p> <p><u>Exemple</u> : Demande :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser un visuel dans l'univers Retail de votre choix</li> <li>- Modélisation des différents éléments constituant votre visuel</li> <li>- Eclairage de la scène aboutie et ébauche de texturage</li> </ul>	<p>Le candidat est évalué sur son utilisation des outils pour la mise en lumière :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— les lumières directes et indirectes / les phénomènes lumineux ont été calculés par le logiciel</li> <li>— la mise en lumière réalisée est fidèle aux intentions premières (le piège de l' « image trop parfaite » est évité)</li> <li>— La fluidité</li> <li>— La pertinence</li> </ul>
<p><b>A.4 Gestion des paramètres de rendus (gestion des rayons)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- préparation des rendus</li> <li>- optimisation du temps et de la qualité en utilisant le logiciel adapté (Arnold ou Octane)</li> </ul>	<p><b>C.4.4 Gérer les paramètres de rendus</b> en les préparant et en optimisant le temps et la qualité du logiciel adapté afin de trouver les réglages optimaux qui permettent d'obtenir la qualité désirée, en veillant à l'accessibilité des personnes en situation de handicap et sans étirer trop le temps de calcul.</p>	<p><b>Cas pratiques sur de la modélisation</b> : le candidat réalise tout au long de sa formation de nombreux exercices notés avec un briefing lui rappelant le contexte du client puis des éléments de modélisation.</p> <p><u>Exemple</u> : Demande :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser un visuel dans l'univers Retail de votre choix</li> <li>- Modélisation des différents éléments constituant votre visuel</li> </ul>	<p>Le candidat est évalué sur les caractéristiques de son rendu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— le format du fichier demandé est correct et respecte la nomenclature demandée</li> <li>- L'accessibilité du projet aux personnes en situation de handicap est recherchée</li> <li>— les qualité graphiques du visuel final</li> </ul>

		- Eclairage de la scène aboutie et ébauche de texturage	
--	--	---	--

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'EVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<b>Conception et réalisation de projet en motion design</b>			
<p><b>A.1 Pré-production :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ecriture narrative : élaboration d'un concept vidéo, écriture d'un principe narratif, création d'un storyboard, création d'un style frame</li> <li>- Préparation à la production vidéo. Création des assets : Déploiement du style frame à l'ensemble des éléments graphiques nécessaires à la création de la vidéo</li> </ul>	<p><b>C5.1- Assurer la pré-production;</b></p> <p>Traduire le concept créatif et dessiner le storyboard selon les contraintes réglementaires du format. Proposer une approche créative en image fixe et préparer les fichiers de création en vue de l'animation</p>	<p><b>Cas pratique :</b></p> <p>Le candidat réalise tout au long de sa formation plusieurs exercices notés. À l'aide d'un brief et d'un script, le candidat doit être capable de produire les différents livrables associés à la préparation d'un projet vidéo. Celui-ci doit pouvoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Synthétiser son concept et le transformer en une narration claire</li> <li>- Organiser ses recherches graphiques autour d'une idée de narration vidéo</li> <li>- Dessiner des vignettes claires et compréhensibles</li> <li>- Organiser ses visuels dans une composition graphique hiérarchisée pour la meilleure lisibilité possible</li> <li>- Réaliser des visuels fixes synthétisant un ensemble d'informations donné par le brief</li> </ul>	<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le concept narratif est clair et en accord avec le script.</li> <li>- Les recherches graphiques sont pertinentes</li> <li>- Les moodboards réalisés définissent correctement l'ambiance de la vidéo</li> <li>- Le storyboard réalisé est lisible et respecte les codes d'écriture du format</li> <li>- Les style frames sont en accord avec le moodboard et sont préparés pour l'animation</li> <li>- L'organisation et la qualité du dossier de préproduction est correcte</li> </ul>

		- Produire les visuels dans les logiciels adaptés en vue du travail d'animation.	
<p><b>A.2 Production - Animation des assets :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Implémentation des visuels dans les logiciels de montage et/ou d'animation (AE/Première)</li> <li>- Mise en place simultanée des différents morceaux du projet (2D, 3D, sound design)</li> <li>- Animation des éléments graphiques (images, assets vidéo, textes, etc)</li> </ul>	<p><b>C5.2. Gérer la production.</b> Produire l'ensemble des assets du projet et les animer dans les logiciels adaptés. Produire un sound design cohérent et qualitatif. Assurer un processus de travail organisé et cohérent à un système de remise des fichiers en clientèle</p>	<p><b>Cas pratique :</b></p> <p>Le candidat réalise tout au long de sa formation plusieurs exercices notés. Le candidat doit être capable de produire les différents livrables associés à la réalisation d'un projet vidéo. Celui-ci doit pouvoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Définir la meilleure manière de produire une animation en fonction du temps/budget donné et des contraintes de création des assets</li> <li>- Produire et modifier les assets graphiques au besoin dans un projet vidéo</li> <li>- Utiliser le logiciel d'animation After Effects</li> <li>- Produire un sound design adapté grâce au logiciel Audition.</li> <li>- Organiser son travail et assurer le bon déroulement d'un projet au sein d'une équipe</li> </ul>	<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La bonne application des 12 principes d'animation</li> <li>- Sa maîtrise du logiciel After Effects</li> <li>- La maîtrise des différents types d'animation : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vectorielle</li> <li>- Propriétés</li> <li>- Procédurale</li> </ul> </li> <li>- L'animation de texte</li> <li>- La bonne utilisation des différents éléments créatifs réalisés en préproduction</li> <li>- La maîtrise du sound design : <ul style="list-style-type: none"> <li>- La voix off</li> <li>- La musique</li> <li>- Le bruitage</li> </ul> </li> <li>- La bonne organisation de son travail (arborescence, nomenclature et communication dans le projet)</li> <li>-</li> </ul>
<p><b>A.3 Post Production:</b></p>	<p><b>C5.3. Assurer la post production</b></p>	<p><b>Cas pratique :</b> Le candidat réalise tout au long de sa formation plusieurs</p>	<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La qualité de l'intégration 2D/3D</li> </ul>

<p>Assemblage des différents modules d'animation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Import du sound design,</li> <li>- Import/Export de la 3D,</li> <li>- Import des habillages,</li> <li>- Compositing de toutes les sources</li> <li>- Travail du rendu final</li> </ul> <p>Export des livrables</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rendu de la vidéo dans les logiciels adaptés (Media Encoder)</li> <li>- Respect des contraintes techniques associées (formats, encodage, débits, etc)</li> </ul>	<p>Importer les réalisations sonores et une scène 3D exportée au sein de after effect en proposant une solution efficace pour le compositing et la post production. Proposer un assemblage pertinent et qualitatif des différents blocs de contenu numérique en un seul produit vidéo.</p> <p>Produire une vidéo en tenant compte des paramètres de rendus des différents logiciels, de l'accessibilité aux personnes en situation de handicap et des paramètres de rendu de Media Encoder.</p>	<p>exercices notés. Le candidat doit être capable d'assembler les différentes sources associées à la réalisation d'un projet vidéo. Celui-ci doit pouvoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Importer une scène réalisée en 3D et l'intégrer à processus de travail 2D correctement.</li> <li>- réaliser de l'habillage graphique et l'intégrer à un flux vidéo existant</li> <li>- réaliser un traitement graphique final cohérent et pertinent : couleurs et effets graphiques.</li> <li>- Exporter la vidéo dans les paramètres de rendus adaptés au besoin du client via Media Encoder.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La bonne réalisation des habillage vidéos</li> <li>- La qualité globale de la vidéo : <ul style="list-style-type: none"> <li>- choix de composition</li> <li>- traitement couleur</li> <li>- Pertinence des effets</li> </ul> </li> <li>- L'accessibilité du projet aux personnes en situation de handicap est recherchée (vitesse des animations...)</li> <li>- Le respect des consignes et du format d'export des différents supports donnés.</li> </ul>
--	---	--	---

La certification de Graphiste Multimédia est obtenue si **le candidat valide l'ensemble des blocs de compétences composant la certification et l'évaluation finale.**

**Evaluation finale** : Le candidat présente lors d'une soutenance orale devant un jury de professionnels son portfolio projeté (contenant une sélection des travaux validés lors de sa formation, et a minima l'un de ses travaux réalisé lors de son stage) ainsi qu'un projet de communication globale Print et Digital.