

Graphiste multimédia – Niveau 5

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. »*

Candidat en situation de handicap :

Dans le cadre du respect du règlement d'examen, tout candidat peut saisir le référent handicap du certificateur pour aménager les modalités d'évaluation et obtenir l'assistance d'un tiers lors de l'évaluation. Les supports et le matériel nécessaires à la réalisation des évaluations pourront être adaptés.

Sur conseil du référent handicap et dans le respect des spécifications du référentiel, le format de la modalité pourra être adaptée.

Sur avis motivé du référent handicap le jury de certification peut décider d'exempter le candidat de certains critères d'évaluation. :

- dans la mesure où cela ne remet pas en question la capacité professionnelle globale du candidat
 - si le critère au regard de la nature du handicap n'a pas vocation à s'appliquer dans la pratique professionnelle future du candidat
- Ces deux critères étant cumulatifs.

L'ingénieur de certification s'engage dans la mesure du possible à élaborer des modalités d'évaluation inclusives permettant une adaptation du format. Dans le cas d'une modalité spécifique à une situation de travail, il s'engage à préciser le cadre des aménagements possibles.

Graphiste multimédia – Niveau 5

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
<p>A1. Définition du projet graphique multimédia</p> <p>A1.1. Analyse de la demande d'un commanditaire dans le cadre d'un projet de création d'un visuel</p>	<p>C1.1 Étudier la demande d'un commanditaire au regard du contexte et des contraintes, en prenant en compte sa stratégie de communication (ADN de la marque, charte graphique...), en analysant le profil des principaux concurrents et en étudiant les différents types de profils types des utilisateurs afin d'identifier les enjeux et les objectifs du projet.</p>	<p><u>Mise en situation professionnelle :</u></p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif de conceptualisation d'une solution, le candidat étudie la demande du client qu'il synthétise sous forme d'objectifs</p>	<p>L'analyse est justifiée par une étude argumentée, à la fois qualitative et quantitative, pouvant se fonder l'utilisation de données à l'aide de tableurs ou encore d'une IA.</p> <p>L'analyse contient une cartographie permettant de situer l'entreprise dans son environnement ainsi qu'une analyse des utilisateurs types qui inclut la réalisation de persona regroupant les différentes caractéristiques de clients.</p> <p>L'examen de la stratégie de communication du client permet de faire ressortir les éléments indispensables à la définition et/ou la compréhension de l'identité graphique de la marque.</p> <p>Les contraintes liées au projet sont identifiées et catégorisées, qu'elles soient internes ou externes.</p> <p>Les enjeux et les objectifs du projet respectent la demande exprimée par le client ainsi que sa stratégie de</p>

Graphiste multimédia – Niveau 5

			communication. Ils sont réalistes au regard du contexte de la demande
A1.2 Réalisation d'une veille sur les tendances concurrentielles, graphiques, techniques et technologiques	C1.2 Mettre en place des outils de veille concurrentielle, graphique, technique et technologique et de tendances, en s'appuyant sur l'étude de marché ainsi que sur les persona afin de proposer à son client une réponse originale et innovante.	<p>Mise en situation professionnelle :</p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif de conceptualisation d'une solution, le candidat présente ses outils de veille ainsi que ses résultats.</p>	<p>La pertinence des sources est justifiée par leur diversité, leur qualité (notamment la reconnaissance de la source) et leur fiabilité.</p> <p>L'étude des avancées technologiques et techniques permet de mettre en avant des évolutions impactant la solution proposée (logiciel, IA etc).</p> <p>L'étude des persona permet d'identifier des catégories de cibles ainsi que leurs attentes propres et communes.</p> <p>Les éléments identifiés dans la veille sont étudiés et permettent d'anticiper les évolutions du secteur ainsi que la modernisation de la solution. Ils situent la solution par rapport à la concurrence afin de faire émerger une singularité.</p>
A1.3 Gestion d'un projet graphique	C1.3 Planifier les différentes étapes du projet graphique à mener en déterminant les principales étapes clefs et en définissant, avec les différentes parties prenantes internes ou externes, et en s'appropriant les outils collaboratifs à utiliser ainsi que les objectifs à valider afin	<p>Mise en situation professionnelle :</p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif de conceptualisation d'une solution, le candidat propose une planification du projet reprenant les étapes clefs ainsi que les outils nécessaires à l'attente des objectifs fixés</p>	<p>La planification est décomposée en étapes qui sont réalisables au regard des contraintes observées.</p> <p>Des objectifs sont déterminés pour valider la réalisation de chaque étape. Ils sont objectifs, mesurables et observables.</p>

Graphiste multimédia – Niveau 5

	de délimiter temporellement et qualitativement le projet.		Le choix des outils est collégial. Il prend en considération les retours des différents collaborateurs internes ou externes travaillant sur le sujet.
A1.4 Mise en œuvre d'un projet de création graphique	C1.4 Assurer la mise en œuvre du projet en collaborant avec les différentes équipes techniques et graphiques et en utilisant des outils numériques favorisant la co-construction, afin de veiller à la bonne réalisation du projet	<p>Mise en œuvre professionnelle :</p> <p>A partir d'une demande réelle ou fictive de projet graphique, le candidat produit un carnet de suivi incluant ses différents échanges ainsi que la justification de l'utilisation des outils choisis.</p>	<p>L'utilisation de chaque outil est justifiée par ses caractéristiques techniques (tablette graphique, IA intégrée à une application de création graphique ou encore possibilité de visualiser en 3D)</p> <p>Le carnet de suivi permet de relever chaque étape et échange lié au projet. Il apporte des exemples concrets d'interactions avec d'autres membres de l'équipe ainsi que les solutions apportées lors des échanges.</p> <p>La transcription des échanges (ou leur synthèse) permet de se projeter dans l'arborescence et l'organisation visuelle du support digital déterminé afin de mener à bien le projet (cadrage contenant des objectifs, des délais, des taux d'accomplissement, un organigramme ou encore un logigramme).</p>

Graphiste multimédia – Niveau 5

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>	
<p>A2 Prototypage et conception des éléments graphiques d'un projet multimédia</p> <p>A2.1 Conception d'un prototype d'un projet graphique print ou digital.</p>	<p>C.2.1 Concevoir un prototype d'un projet graphique print ou digital en s'appuyant sur le cahier des charges ainsi que sur les retours de la première visualisation et en s'appuyant sur des outils de création graphique adaptés incluant ou non une IA afin de la faire valider en vue de sa réalisation définitive</p>	<p>Mise en situation professionnelle :</p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif de prototypage d'un projet graphique print ou digital , le candidat présente le prototype de son futur design.</p>	<p>Le prototype s'appuie sur les documents fournis (wireframe, cahier des charges etc) et son aboutissement démontre de la maîtrise d'un logiciel de prototypage (Figma ou autre).</p> <p>Le prototype produit respecte les normes et la législation, notamment en termes de droits d'auteur et de règles de communication visuelle.</p> <p>Le projet est livré en respectant les contraintes et délais du client. Il respecte le brief (spécificités du public cible, besoins utilisateurs, budget etc.) ainsi que les orientations artistiques.</p>
<p>A2.2 Définition des principes interactifs d'une solution digitale (parcours utilisateurs, éléments de guidage, de navigation et d'interaction, écrans...)</p>	<p>C.2.2 Concevoir des interfaces et des schémas d'interaction en respectant le cahier des charges et les critères du client, en utilisant des outils de création graphique adaptés, incluant ou non une IA, et en collaboration avec les équipes artistiques et techniques afin de définir les principes de la maquette finale en vue de sa validation définitive.</p>	<p>Mise en situation professionnelle :</p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif de prototypage d'un design d'interface, le candidat présente le schéma d'interaction traduisant graphiquement la demande exprimée.</p>	<p>Le schéma d'interaction est précis et commenté: il permet de comprendre comment les utilisateurs naviguent et interagissent avec l'interface (ex: bouton, menu, lien) les différentes actions et possibles (ex: survol, clics, glissements etc), et les réactions de l'interface à ces actions.</p>

Graphiste multimédia – Niveau 5

			<p>Les contraintes techniques, artistiques et fonctionnelles spécifiques au projet sont prises en compte.</p> <p>Le schéma intègre des scénarios alternatifs pour prévoir les différentes façons dont un utilisateur peut interagir avec l'interface notamment pour rendre l'interface accessible aux personnes en situation de handicap.</p>
	<p>C2.3 Définir graphiquement des principes interactifs au sein des écrans, en appliquant la méthodologie de scénarisation de l'information et les règles du design interactif et en collaborant avec les différentes équipes techniques afin de favoriser l'engagement des utilisateurs.</p>	<p>Mise en situation professionnelle :</p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif de maquettage d'un design d'interface, le candidat présente des écrans et explique les principes interactifs choisis.</p>	<p>Le candidat démontre une compréhension claire de la méthodologie de scénarisation de l'information en structurant les informations de manière logique et cohérente sur les écrans. Les informations sont hiérarchisées de manière à guider efficacement l'utilisateur à travers l'interface.</p> <p>La définition graphique des principes interactifs respecte la demande du client ainsi que son cahier des charges.</p> <p>Les écrans et interactions ne présente pas d'erreur graphique (image figé, partielle, pixelisée, floue etc.)</p> <p>La simulation proposée est claire et permet de se projeter dans le projet final.</p>
<p>A2.3 Constitution de la bible graphique du projet multimédia</p>	<p>C2.4 Constituer la bible graphique du projet en compilant les différents éléments dans un espace partagé et en</p>	<p>Mise en situation professionnelle :</p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif de maquettage d'un design, le</p>	<p>La bible graphique est exhaustive et comprend l'ensemble des fichiers sources utilisés.</p>

Graphiste multimédia – Niveau 5

	<p>rédigeant un document récapitulatif afin d'en faciliter la future exploitation par l'ensemble des parties-prenantes du projet.</p>	<p>candidat présente la bible graphique qu'il a réalisée</p>	<p>La bible graphique est structurée. La classification facilite une exploitation en interne ou en externe</p> <p>La bible graphique respecte la charte graphique</p>
<p>A2.4 Présentation des prototypes et pistes créatives au commanditaire</p>	<p>C2.5 Présenter les résultats des études menées ainsi que les pistes développées au commanditaire en synthétisant les différentes informations et en formulant clairement les principes du projet et les actions à réaliser afin d'obtenir sa validation en vue du lancement du projet.</p>	<p><u>Mise en situation professionnelle :</u></p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif de conceptualisation d'une solution, le candidat présente au client une synthèse des études menées au client ainsi que les premiers jalons du projet</p>	<p>La présentation des résultats est synthétique, seuls les éléments permettant de justifier des choix proposés sont exposés.</p> <p>La présentation synthétique des pistes développées est suffisamment détaillée pour faciliter la validation du projet du client.</p> <p>Les actions à réaliser comprennent une anticipation des futurs besoins et/ou des potentielles contraintes. Des éléments de résolution sont proposés.</p>

Graphiste multimédia – Niveau 5

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>	
<p>A3 Réalisation et intégration des éléments graphiques d'un projet multimédia</p> <p>A3.1 Réalisation graphique des éléments de communication print</p>	<p>C3.1 Créer des supports de communication print (affiches, flyers, catalogues..) en utilisant les logiciels graphiques adaptés, en respectant la charte graphique et le plan de communication, afin de proposer tous les objets nécessaires à la mise en œuvre de la stratégie de communication de l'organisation.</p>	<p><u>Mise en situation professionnelle :</u></p> <p>A partir d'une demande de support de communication issue d'une entreprise réelle ou fictive, le candidat effectue une proposition de visuel</p>	<p>Les propositions graphiques sont adaptées aux spécificités des différents supports de communication.</p> <p>Le design du support de communication prend en compte les besoins et contraintes du client. Il respecte l'identité de marque ainsi que la charte graphique de l'organisation.</p> <p>Les supports de communication proposés sont adaptés à la cible décrite par le client (en termes de CSP, d'âge, genre etc), ce qui est restitué dans le choix des graphismes, couleurs ou encore du type de visuel (réaliste, schéma etc)</p> <p>Les règles fondamentales du graphisme sont acquises et appliquées dans les choix de mise en page, de typographie, de composition du visuel, d'utilisation de la couleur.</p>

Graphiste multimédia – Niveau 5

<p>A3.2 Réalisation d'éléments graphiques digitaux</p>	<p>C3.2 Réaliser la version finale de l'ensemble des éléments de design d'une solution digitale dans le respect de la charte graphique et adaptés aux spécificités de lecture des différents supports (fixes, mobiles, réseaux sociaux) ainsi qu'à la diversité des utilisateurs afin d'assurer une navigation fluide et inclusive.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Mise en situation professionnelle :</u></p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif de conception graphique d'une solution multimédia, le candidat présente l'écran dont il a réalisé le graphisme</p>	<p>Les éléments graphiques digitaux proposés respectent les règles de la charte graphique (typographie, choix des couleurs, hiérarchisation des contenus).</p> <p>Les principes interactifs sont définis, comme les spécificités des périphériques fixes et mobiles, ce qui permet de réaliser des écrans qui prennent en considération les designs d'interaction et de navigation ainsi que la hiérarchisation des informations</p> <p>Les règles fondamentales du graphisme sont acquises et appliquées dans les choix de mise en page, de typographie, de composition du visuel, d'utilisation de la couleur</p> <p>Les visuels réalisés respectent les normes d'accessibilité (Web Accessibility Initiative (WAI) du World Wide Web Consortium (W3C) etc.) afin de réduire ou supprimer les obstacles à l'accès au contenu pour les personnes en situation de handicap et en prenant en compte l'impact environnemental.</p> <p>Les visuels sont adaptés au format choisi et/ou responsive, quel que soit le format (ordinateur, tablette téléphone) ou l'usage (site internet, application, réseaux sociaux...)</p>
---	---	--	--

Graphiste multimédia – Niveau 5

<p>A3.3 Réalisation des éléments graphiques animés</p>	<p>C3.3 Réaliser une animation et/ou une vidéo en s'appuyant sur les éléments graphiques figés déjà réalisés, en veillant à préserver la qualité des visuels malgré les mouvements créés et en respectant les contraintes techniques de la plateforme de diffusion afin de répondre à une demande de graphique animé.</p>	<p><u>Mise en situation professionnelle :</u></p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif de conception graphique d'une solution multimédia, le candidat réalise l'animation d'un visuel</p>	<p>Le timing est approprié : il n'y a pas de décalage durant l'animation</p> <p>Le choix des effets, des éléments graphiques (typographies, couleurs etc) et des écrans clés de l'animation est réalisé dans le respect de la charte graphique</p> <p>La méthodologie de scénarisation de l'information et les règles du design interactif sont respectées, ce qui favorise l'engagement des utilisateurs au travers d'une animation des éléments graphiques dynamique et attrayante</p> <p>Le fichier de l'animation/ ou de la vidéo est optimisé pour la plateforme de diffusion : les contraintes techniques de la plateforme (ex : durée, format) sont respectées.</p>
<p>A3.4 Réalisation graphique d'une datavisualisation</p>	<p>C3.4 Concevoir le design d'une datavisualisation adaptable en fonction des besoins du client et en s'appuyant les données fournies et en utilisant les outils dédiés (logiciels, dispositifs en ligne...) afin de rendre intuitives, interactives et compréhensives des données brutes et complexes</p>	<p><u>Cas pratique :</u></p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif comportant données analysées fournies par une entreprise, le candidat propose un écran de datavisualisation.</p>	<p>Les normes graphiques et représentations visuelles de la datavisualisation (cartes, tableaux, chronologies, graphiques...) sont respectés</p> <p>Les données sont correctement structurées graphiquement et la hiérarchisation des données est optimisée</p>

Graphiste multimédia – Niveau 5

			<p>La datavisualisation permet la compréhension d'un sujet de manière efficace et rapide.</p> <p>Les représentations visuelles conçues rendent la lecture fluide et interactive. Elles permettent de simplifier la visualisation de données brutes et complexes par son application des règles de la datavisualisation (utilisation de cartes, tableaux, graphiques, mobilisation de couleurs adaptés à des handicap visuels etc) et démontrent de la maîtrise des outils dédiés (logiciels, dispositifs en ligne...)</p>
<p>A3.5 Intégration des éléments graphiques au sein d'une solution</p>	<p>C3.5 Intégrer les éléments graphiques conçus en utilisant un système de gestion de contenu (CMS) ainsi qu'un langage de programmation simple afin de répondre à la demande du client dans sa globalité</p>	<p>Mise en situation professionnelle :</p> <p>Dans le cadre d'un projet réel ou fictif de réalisation d'un projet graphique digital, le candidat présente un écran et explique son choix technique</p>	<p>La performance et la qualité des pages intégrées est démontrée au regard des résultats des tests effectués avec les outils d'audits de performance (temps de chargement, qualité de l'image ou de l'animation etc).</p> <p>Les principaux standards d'accessibilité sont mis en place et facilitent l'usage de la solution par un public divers Police adaptée, Norme RGAA ...)</p> <p>L'intégration prend en compte les différents éléments techniques identifiés dans le cahier des charges</p>

Graphiste multimédia – Niveau 5

			<p>L'intégration est réalisée en veillant à une absence de bug et à la fluidité des images</p> <p>Les caractéristiques de l'élément intégré répondent aux objectifs de performances et de limitation de l'impact environnemental.</p>
<p>A3.6 Réalisation de tests qualitatif sous différents environnements</p>	<p>C3.6 Contrôler la qualité des livrables en réalisant des tests sous différents environnements, en vérifiant leur conformité à la charte graphique et à la stratégie marketing afin de garantir la qualité du visuel fourni.</p>	<p><u>Cas pratique :</u></p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif de maquettage d'un design, le candidat présente un journal de tests répertoriant l'ensemble des tests qu'il a mené ainsi que les améliorations apportées</p>	<p>Les livrables sont harmonisés et conformes à la charte graphique et à la stratégie de communication de la marque ou de l'entreprise</p> <p>Les tests sont réalisés sous plusieurs environnements et écrans sans aucun écart qualitatif.</p> <p>Les fichiers produits (images, vidéos etc) sont optimisés en termes de poids et de qualité en utilisant les logiciels d'édition et de retouche appropriés</p> <p>Les redimensionnements de taille d'écran (paysage, portrait, résolutions différentes) effectués sur le site web respectent la maquette graphique</p> <p>Une attention est apportée aux principaux types de bugs afin de faciliter le travail d'intégration. Les actions de debug sont expliquées par le candidat.</p>