

## Graphiste motion designer

### 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 motion designer

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><b>A1. Développement du concept d'un projet de motion design</b></p> <p>A1.1. Analyse des besoins du client ou commanditaire sur son projet d'animation</p>	<p>C1.1 Analyser le contexte de la demande d'un client/commanditaire sur son projet de création de contenu animé, en se référant aux briefs et cahiers des charges, et en étudiant le positionnement de l'entreprise ou de la marque (univers créatif, identité visuelle...) par rapport à son marché, afin de cerner précisément les attentes et les objectifs du client.</p>	<p><b><u>Cas pratique :</u></b></p> <p>Dans le cadre d'un cas réel ou fictif, portant sur un projet de motion design et à partir d'un brief créatif, scénario ou cahier des charges fourni par le commanditaire.</p> <p><b>Partie 1 :</b> Le candidat doit procéder à une analyse des besoins et du contexte du projet de motion design incluant une étude de l'univers créatif, du positionnement, et de l'identité visuelle du commanditaire, ainsi que des propositions créatives...</p>	<p>Les besoins implicites et explicites du client sont correctement interprétés et documentés.</p> <p>Le contexte du projet, les enjeux et les contraintes du client sont clairement définis et bien compris au regard de l'environnement de l'entreprise et de la concurrence.</p> <p>L'analyse de l'univers créatif est approfondie (analyse sous différents angles) et démontre une compréhension claire et précise des éléments visuels et stylistiques tout en tenant compte de l'histoire des arts graphiques.</p> <p>La comparaison avec les concurrents est bien documentée et apporte des insights utiles.</p> <p>Les caractéristiques et les contraintes spécifiques des différents supports et canaux de diffusion (réseaux sociaux, plateformes vidéo, etc.) sont évaluées et intégrées.</p>

## Graphiste motion designer

			Les aspects techniques, financiers, législatifs (type droit d'auteur), et créatifs sont pris en compte de manière équilibrée.
A1.2 Développement de concepts narratifs et visuels du projet d'animation en collaboration avec les équipes créatives	C1.2 Développer le concept narratif du projet animé en élaborant des scénarios et en définissant la structure narrative, afin de guider le développement du projet, et de maximiser l'impact visuel et émotionnel de l'animation pour le public.	<p><b><u>Cas pratique</u></b></p> <p>Dans le cadre d'un cas réel ou fictif, portant sur un projet de motion design et à partir d'un brief créatif, scénario ou cahier des charges fourni par le commanditaire.</p> <p><b>Partie 2 :</b> le candidat doit créer un concept narratif pour le projet d'animation, incluant un scénario détaillé, et une présentation de la structure narrative.</p>	<p>Le scénario est bien structuré et les éléments narratifs (intrigue, personnages, dialogues) sont bien développés.</p> <p>La narration sert efficacement le message ou le propos de l'animation : le récit, l'intrigue et les éléments sont construits de manière à soutenir et renforcer le thème, le message ou l'objectif principal de l'animation.</p> <p>Le concept narratif guide le développement du format du projet et en augmente l'impact visuel et émotionnel tout en s'appuyant sur des références artistiques.</p> <p>Les spécificités des différentes plateformes de diffusion (TikTok, Instagram, YouTube, etc.) sont prises en compte dans le concept narratif.</p>
	C1.3 Définir l'univers visuel et le séquençement du projet animé, en collaboration avec les équipes créatives, en créant des moodboards et des storyboards et en utilisant des outils technologiques (tels que l'IA...) et/ou de	<p><b><u>Cas pratique</u></b></p> <p>Dans le cadre d'un cas réel ou fictif, portant sur un projet de motion design et à partir d'un brief créatif,</p>	L'univers visuel et, le style graphique choisi sont harmonieux et cohérent tout en étant en accord avec le brief du client, les objectifs du projet, les spécificités des plateformes de diffusion ciblées.

## Graphiste motion designer

	<p>logiciels d'animation, afin de rendre le projet d'animation visualisable par le client.</p>	<p>scenario ou cahier des charges fourni par le commanditaire.</p> <p><b>Partie 3 :</b> le candidat devra proposer des concepts créatifs, sous forme de moodboard détaillé puis de story-board pour une animation sur une plateforme de diffusion.</p>	<p>Les outils technologiques (tels que l'IA) et les logiciels d'animation sont utilisés à bon escient (exploitation des fonctionnalités avancées des outils).</p> <p>Les planches de tendances (moodboard) présentées permettent d'appréhender l'ambiance graphique proposée et font preuve d'une bonne culture graphique.</p> <p>Le story-board est détaillé et met en évidence l'enchaînement des éléments qui constitueront l'animation ainsi que les étapes de production. Il permet de quantifier le travail à réaliser.</p> <p>Les transitions sont réalisées de manière logique entre la narration qui soutient le concept et les choix artistiques et techniques.</p>
	<p>C1.4. Réaliser les maquettes et prototypes (style frames et animatique) des projets animés en utilisant des logiciels de création graphique, afin de présenter et faire valider la direction artistique (typo, couleur, texture, style...) et le découpage technique.</p>	<p><u>Cas pratique</u></p> <p>Dans le cadre d'un cas réel ou fictif, portant sur un projet de motion design et à partir d'un brief créatif, scenario ou cahier des charges fourni par le commanditaire.</p> <p><b>Partie 4 :</b> le candidat devra réaliser une maquette ou un prototype animé en utilisant des logiciels de création graphique, incluant une</p>	<p>Le style frame est techniquement bien réalisé, sans erreurs visuelles ou de rendu et les éléments animés sont cohérents avec les planches de tendances.</p> <p>L'animatique respecte les découpages définis dans le storyboard et les choix artistiques et techniques (éléments visuels et animés) sont bien organisés.</p> <p>Les choix techniques et artistiques sont documentés et cohérents au regard de la nature du projet d'animation.</p>

## Graphiste motion designer

		explication détaillée du processus de réalisation et des tests effectués.	Le projet d'animation proposé (graphisme, timing, scénario ...) est compréhensible et répond à la problématique client.
A1.3. Présentation du projet de motion design au commanditaire	C1.5 Présenter le concept animé au commanditaire en expliquant et en justifiant les choix narratifs et graphiques, et en s'appuyant sur les analyses réalisées à l'aide d'un document de présentation et/ou en simulant les procédés immersifs et/ou interactifs, afin d'obtenir l'adhésion du commanditaire.	<p><b>Mise en situation professionnelle :</b></p> <p>Dans le cadre d'un cas réel ou fictif, portant sur un projet de motion design, le candidat doit présenter en anglais ou français le concept animé. La présentation doit inclure une explication des analyses réalisées, la direction artistique, le story-board, les style frames et l'animatique.</p>	<p>La présentation est bien structurée, claire et engageante (les idées et concepts sont expliqués de manière logique et fluide).</p> <p>Les données et résultats des analyses sont utilisés pour justifier les choix créatifs et techniques au regard des plateformes de diffusion et publics ciblés.</p> <p>Les supports de présentation (diaporamas, vidéos, maquettes numériques) sont qualitatifs aussi bien sur la partie visuelle que technique (résolution, images et vidéo sans pixellisation ou distorsion...).</p> <p>Les éléments visuels en termes de style, couleur et de typographie sont cohérents avec le concept animé présenté et intègrent les principes de design inclusif et écoresponsable.</p> <p>Les arguments présentés sont convaincants et démontrent la valeur du concept animé.</p>

## Graphiste motion designer

<p><b>A2. Production des modules d'animation et de motion design</b></p> <p>A2.1 Création d'éléments graphiques 2D et 3D (personnages, objets, décors)</p>	<p>C2.1 Réaliser des modèles 2D/3D en créant des personnages, objets et décors de l'animation à l'aide de logiciels de modélisation (y compris logiciels de génération par l'IA...) et en prenant en compte les contraintes techniques et artistiques du projet, afin de produire les éléments visuels nécessaires au développement du projet d'animation.</p>	<p><u>Cas pratique :</u></p> <p>Dans le cadre d'un projet réel ou fictif, portant sur la mise en production d'un projet d'animation, le candidat réalise les éléments graphiques des modules d'animation.</p>	<p>Les principes de la modélisation (géométrie, sculpting...) pour créer les différents assets 2D/3D, sont maîtrisés.</p> <p>La création des mouvements est fluide et réaliste (anticipation, suivi, cadrages) sur les éléments 3D préalablement modélisés et ne contient pas d'erreurs.</p> <p>Les atmosphères et les ambiances créées sont adaptées au projet. Les techniques d'éclairage et les textures permettent d'améliorer l'expérience immersive et la qualité visuelle de l'animation.</p>
<p>A2.2 Animation des éléments graphiques 2D et 3D</p>	<p>C2.2 Réaliser l'animation des assets 2D/3D dans les logiciels adaptés, en appliquant les principes d'animation qui constituent les fondamentaux du motion design (gestion du rythme, des transitions...), en les adaptant aux spécificités des plateformes de diffusion et publics cibles et en respectant la direction artistique, afin d'assurer une animation fluide et percutante.</p>	<p><u>Cas pratique:</u></p> <p>Dans le cadre d'un projet réel ou fictif, portant sur la mise en production d'un projet d'animation, le candidat réalise l'animation des éléments 2D/ 3D.</p>	<p>L'animation est fluide, synchronisée et sans rupture et démontre les qualités techniques d'animation et l'utilisation efficace des outils adaptés comme Adobe After Effects, Cinéma 4D, Blender, Maya etc...</p> <p>Les éléments narratifs et les effets visuels soutenant l'histoire sont bien intégrés et tiennent compte des codes sociaux et attentes des publics cibles.</p> <p>La proposition de configuration permet l'export le plus qualitatif possible du contenu animé en termes de formats de sortie, dimensions de l'image, des différentes couches de rendus....</p>

## Graphiste motion designer

<p>A2.3 Création des éléments sonores de la vidéo</p>	<p>C2.3 Créer et mixer les éléments sonores d'une animation, en utilisant des sons existants ou capturés avec le matériel et les logiciels adaptés (type Audition, intelligence artificielle...), puis en appliquant des techniques avancées de mixage (gestion des balances et de la spatialisation), afin de soutenir la narration et améliorer l'expérience auditive globale.</p>	<p><b>Cas pratique :</b></p> <p>Dans le cadre d'un cas pratique lié à l'application des techniques d'animations, le candidat reçoit un court métrage ou un extrait vidéo sans bande sonore ni effets sonores et doit sélectionner et/ou créer des éléments sonores appropriés (bande sonore, voix off, effets sonores) .</p>	<p>Les éléments sonores (musique, bruitages, voix off) sont qualitatifs et adaptés à l'animation : les sons capturés sont clairs et exempts de bruits parasites.</p> <p>Les logiciels de traitement sonore (Audition, outils d'intelligence artificielle...) sont maîtrisés et utilisés de manière optimale pour créer et modifier les éléments sonores.</p> <p>Les techniques de mixage avancées (gestion des balances, spatialisation) sont appliquées avec précision pour obtenir un équilibre sonore harmonieux puis permettent d'améliorer la clarté et l'impact des éléments sonores dans l'animation.</p> <p>Les éléments sonores et les mixages permettent un bon équilibrage du son et soutiennent efficacement la narration tout en renforçant l'émotion et l'immersion de l'animation.</p> <p>L'expérience auditive globale est améliorée grâce à une intégration cohérente des éléments sonores.</p> <p>Le contenu visuel est original et intègre de manière efficace la diversité et l'inclusion, avec des fonctionnalités d'accessibilité clairement définies et compréhensibles pour tous les publics.</p>
---	--	--	---

## Graphiste motion designer

<p>A2.4. Finalisation du processus de création de la vidéo (post-production et compositing)</p>	<p>C2.4. Synchroniser les éléments visuels avec des bandes sonores, des voix off et des effets sonores en créant de contenus inclusifs (handicap...) et en utilisant des logiciels de montage et VFX pour assembler les séquences, ajouter des effets et finaliser les vidéos afin de renforcer l'impact émotionnel et narratif des créations.</p>	<p><b><u>Cas pratique :</u></b></p> <p>Dans le cadre d'un cas pratique lié à l'application des techniques d'animations et de synchronisation, le candidat doit, à partir d'éléments visuels et sonores remis, réaliser la post-production et le compositing d'une vidéo.</p> <p>Le projet doit inclure des éléments de contenu inclusifs.</p>	<p>Les éléments visuels sont parfaitement synchronisés avec les bandes sonores, voix off et effets sonores.</p> <p>Les transitions entre les différents éléments sont fluides et naturelles.</p> <p>Les bandes sonores, voix off et effets sonores sont bien intégrés et équilibrés par rapport aux éléments visuels.</p> <p>Les contenus inclusifs (comme les sous-titres, les descriptions audio, les langues des signes, etc.) sont intégrés de manière efficace et améliorent l'accessibilité et l'expérience utilisateur pour un public diversifié incluant les personnes en situation d'handicap.</p>
	<p>C2.5. Optimiser le rendu final des projets d'animation en appliquant des corrections sur les passes de rendu, en proposant un étalonnage et un compositing final adaptés, tout en configurant les paramètres de rendu afin de produire des livrables conformes aux spécifications techniques.</p>	<p><b><u>Cas pratique :</u></b></p> <p>A partir d'un cas de production d'animation présentant des problématiques d'optimisation, le candidat doit appliquer des corrections sur les passes de rendu, proposer un étalonnage et un compositing final, puis configurer et optimiser les paramètres de rendu pour produire les livrables finaux.</p>	<p>Les corrections apportées aux passes de rendu améliorent la qualité visuelle globale. Les erreurs visuelles (artefacts, décalages, etc.) sont corrigées de manière efficace.</p> <p>L'étalonnage proposé est cohérent et renforce l'esthétique visuelle du projet : les couleurs sont équilibrées, et les contrastes et niveaux de luminosité sont correctement ajustés.</p> <p>Le compositing final intègre bien les différentes passes de rendu pour un</p>

## Graphiste motion designer

			<p>résultat homogène et esthétique. Les effets visuels et les ajustements sont appliqués avec précision.</p> <p>Les formats de sortie et dimensions de l'image rendue sont optimisés et sont bien définis pour améliorer l'expérience des publics cibles.</p> <p>Le candidat démontre une compréhension des facteurs influençant le temps de rendu et applique des solutions pour le minimiser.</p>
A2.5 Constitution des dossiers de stockage et de sécurisation des éléments d'animation	C2.6. Organiser l'archivage final d'une animation, en appliquant les bonnes pratiques (création de structures de dossiers claires, nomenclature cohérente, conservation des fichiers non compressés ainsi que des versions intermédiaires, solutions de stockage fiables et sécurisés, prompts IA...), afin de permettre la réutilisation future de tout ou partie du projet.	<p><b><u>Cas pratique :</u></b></p> <p>Dans le cadre de la production d'un projet d'animation portant sur l'organisation des contenus réalisés, le candidat propose un système d'archivage permettant de créer une bibliothèque de référence et doit expliciter son usage des IA génératives.</p>	<p>Les dossiers sont organisés de manière logique et facilement navigables: hiérarchisation des dossiers pour les différentes phases du projet (pré-production, production, post-production).</p> <p>La nomenclature est claire et cohérente puis facilite la recherche et l'identification rapide des fichiers et dossiers.</p> <p>Des mesures de sécurité sont mises en place pour protéger les fichiers (chiffrement, sauvegardes régulières).</p> <p>Le système d'archivage est adaptable puis permet une réutilisation facile et efficace de tout ou partie du projet et peut évoluer en fonction des besoins futurs.</p>

## Graphiste motion designer

			L'usage de l'IA générative fait l'objet d'une explicitation rendant compte du choix de l'outil employé, du prompt puis des révisions éventuelles, et ces éléments sont cohérents avec l'objectif visé.
<p><b>A3. Gestion d'un projet de motion design</b></p> <p>A3.1 Planification et organisation du projet de motion design</p>	<p>C3.1 Organiser la production du projet motion design avec les équipes créatives et techniques, en planifiant les différentes étapes de réalisation et en définissant les ressources à mobiliser, de manière à respecter les échéances et les objectifs du projet.</p>	<p><b><u>Etude de cas :</u></b></p> <p>Dans le cadre d'un cas pratique d'organisation d'un projet de production de contenus animés présentant des problématiques d'organisation et d'optimisation des ressources;</p> <p><b>Partie 1 :</b> le candidat élabore un plan de projet détaillé incluant toutes les étapes de création, avec l'utilisation d'outils de gestion de projet pour définir les tâches, les délais et les ressources nécessaires, et en démontrant la collaboration avec les experts impliqués.</p>	<p>Le plan inclut toutes les étapes nécessaires au projet de motion design : les tâches, délais et ressources sont clairement définis et sont assignés de manière logique.</p> <p>Les compétences de chaque expert sont correctement intégrées dans le plan de projet.</p> <p>La structuration de l'organisation montre une gestion efficace des ressources, et une minimisation des risques de goulots d'étranglement.</p> <p>La planification apporte une visibilité précise et exhaustive des délais de réalisation du projet afin de permettre à chacun de suivre l'avancement et d'anticiper et réajuster les écarts éventuels.</p>
<p>A3.2. Gestion des ressources financières et</p>	<p>C3.2. Estimer les ressources financières, humaines et matérielles d'un projet de motion design en établissant un budget</p>	<p><b><u>Etude de cas :</u></b></p> <p>Dans le cadre d'un cas pratique d'organisation d'un projet de</p>	<p>L'estimation financière de l'ensemble des postes de dépenses et des</p>

## Graphiste motion designer

humaines du projet de motion design	précis afin de veiller au respect des contraintes de délais et budgétaires.	production de contenus animés présentant des problématiques d'organisation et d'optimisation des ressources;  <b>Partie 2:</b> le candidat propose un plan de gestion budgétaire et la méthodologie de suivi des dépenses.	investissements à prévoir est correcte (coûts estimés réalistes et bien justifiés).  Le plan budgétaire est clair et structuré de façon à faciliter la compréhension sur les postes de dépenses qui sont détaillées et bien catégorisés.  La modalité de suivi des dépenses permet de visualiser clairement les postes de dépenses en temps réel et de gérer efficacement l'allocation des ressources dans le temps.
	C3.3. Coordonner les parties-prenantes du projet de motion design en mettant en place un système de suivi et des rituels d'animation, afin de garantir l'avancement du projet de motion de manière optimale.	<b><u>Etude de cas</u></b>  Dans le cadre d'un cas pratique d'organisation d'un projet de production de contenus animés présentant des problématiques d'organisation et d'optimisation des ressources;  <b>Partie 3:</b> le candidat propose un plan de coordination optimal.	Les outils de suivi et de communication sont efficaces et facilitent la coordination et l'avancement du projet.  Les rituels d'animation incluent des techniques de gestion opportunes pour améliorer la participation et l'engagement des parties prenantes.  Le système de suivi proposé permet d'assurer un suivi optimal des opérations de production.
A3.3 Évaluation et amélioration des processus créatifs	C3.4 Evaluer la performance du projet d'animation et des processus de réalisation en mettant en place des procédures de contrôle qualité et des points de révision réguliers pour garantir	<b><u>Etude de cas :</u></b>  Dans le cadre d'un cas pratique d'organisation d'un projet de production de contenus animés ;	Les procédures de contrôle de la qualité couvrent tous les aspects critiques du projet d'animation (graphisme, animation, son, etc...)

## Graphiste motion designer

	<p>que les livrables répondent aux exigences et normes de qualité établies.</p>	<p><b>Partie 4:</b> le candidat met en place une procédure de contrôle qualité pour garantir que les livrables répondent aux exigences et normes de qualité établies tout au long du processus de production.</p>	<p>Les points de révisions sont planifiés à des étapes clés du projet et permettent d'identifier et de corriger les problèmes potentiels de manière proactive, de par leur hiérarchisation.</p> <p>Les techniques de contrôle qualité incluent des revues par les pairs et des tests efficaces pour améliorer la performance en termes de qualité, de délais et budget.</p>
<p><b>A4. Développement d'activités et d'expériences innovantes en motion design</b></p> <p>A4.1 Mise en place d'une veille sur les tendances et innovation en matière de design d'animation, technologies et de pratiques durables</p>	<p>C4.1 Mettre en place un dispositif de veille sur les tendances et innovations en matière de design d'animation, de technologies émergentes et RSE, en utilisant des outils de veille numériques et créatives afin de proposer des projets d'animation modernes et adaptés aux besoins et attentes des utilisateurs.</p>	<p><b>Dossier professionnel:</b> A partir d'un projet de création ou de développement d'activité, le candidat rédige un rapport de veille incluant les dernière tendances et innovation dans le domaine du design et de l'animation et en matière de pratiques numériques écoresponsables.</p> <p><b>Livrable :</b> Résultat de la veille et de son exploitation dans un ou plusieurs projets de motion design (ou propositions d'intégration dans un projet futur)</p>	<p>Les sources utilisées (articles scientifique, rapport de marché, blog, spécialisés, conférences, rapports de marché...) sont diversifiées et reconnues puis permettent de recueillir des informations actualisées et pertinentes sur les tendances et innovations du secteur.</p> <p>Les outils de veille technologique et créative utilisés permettent une surveillance continue des évolutions et tendances en matière de design d'animation, de nouveaux médias et réseaux sociaux, de technologies émergentes et de pratiques durables.</p> <p>La présentation des informations recueillies lors de la veille est concise et structurée.</p> <p>Les propositions d'intégration des tendances et innovations dans les projets</p>

## Graphiste motion designer

			actuels ou futurs sont innovantes, créatives, concrètes et réalistes en termes de bénéfices et de risques.
A4.2 Promotion et développement de son offre en motion design	C4.2. Promouvoir ses activités et compétences en motion design en présentant les animations réalisées et/ou en élaborant un showreel (bande démo) captivant, afin susciter l'attention des publics (clients et/ou employeurs potentiels) et développer la visibilité de son activité.	<p><b><u>Cas pratique</u></b></p> <p>Dans le cadre d'un projet de création ou de développement d'activité réel ou fictif de motion design, le candidat doit promouvoir son offre de service et ses compétences. Il doit déterminer les outils et moyens de communication, et élaborer un support présentant ses réalisations.</p>	<p>Les outils et moyens de communication choisis sont adaptés aux cibles potentielles et aux plateformes de diffusion choisies.</p> <p>Les animations et/ou la bande démo permet de mettre en valeur les réalisations du candidat au regard des cibles visées (clients, recruteurs potentiels...) et de démontrer la diversité de ses compétences et son expertise en motion design.</p> <p>L'approche envisagée pour promouvoir ses compétences et activités est efficace pour susciter des opportunités de collaboration.</p>
	C4.3. Développer son réseau professionnel en participant à des rencontres entre pairs (forums, réseaux sociaux, ...) et en mettant en place des techniques de réseautage, afin d'élargir et pérenniser le rayonnement de son activité.	<p><b>Cas pratique :</b> A partir d'un projet de création ou de développement d'activité réel ou fictif, le candidat propose une stratégie de développement de réseau.</p>	<p>Le sourcing répertorie des partenaires et contacts appropriés au contexte, aux activités et à l'environnement professionnel dans le domaine du design et de l'animation (diversification des réseaux de contacts...).</p> <p>Les choix et actions opérés en termes d'approches et de communication permettent de créer des opportunités de rencontres.</p>

## Graphiste motion designer

			Les techniques et critères de réseautage utilisés sont utiles pour générer de nouvelles relations professionnelles et entretenir un réseau.
A4.3 Développement de projets d'animation innovants (interactifs, immersifs ou en réalité augmentée)	C4.4. Développer des projets d'animation innovants (interactifs, immersifs et/ou en réalité augmentée) en utilisant des technologies émergentes (telles que l'AR, la VR et/ou l'IA...) et en collaborant avec des experts en technologie et design le cas échéant, afin de produire des expériences enrichissantes et innovantes pour divers supports et plateformes à destination des utilisateurs.	<p><b><u>Mise en situation professionnelle :</u></b></p> <p>A partir d'un projet d'innovation réel ou fictif portant sur la création de nouvelles expériences utilisateur, le candidat doit concevoir, développer et présenter une animation innovante.</p>	<p>L'animation proposée est adaptée à la typologie du projet en termes d'environnement, support, diffusion et/ou concepts narratifs...</p> <p>Les animations conçues sont originales et fluides et enrichissent l'expérience utilisateur, tant sur le plan visuel que technique.</p> <p>Les animations montrent une utilisation créative des techniques d'innovation (interactivité, immersion, storytelling visuel...)</p> <p>Les éléments graphiques et les animations sont qualitatifs et bien intégrés.</p>