

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.

Directeur artistique multimédia – niveau 6

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
Activité 1 : Définition de la direction artistique et multimédia d'un projet créatif			
A1.1 Étude de la demande client dans le cadre du développement d'un projet artistique et multimédia	C1.1 Analyser la demande du commanditaire dans le cadre du développement d'un projet artistique et multimédia, en s'appuyant sur la lecture du brief et des documents fournis (charte graphique, charte éditoriale, charte interactive, positionnement de marque...) afin de comprendre la stratégie de communication, les enjeux, les valeurs, les forces et les faiblesses de la marque ou de l'organisation et ainsi formuler des propositions de dispositifs adaptés au regard des informations récoltées.	<p>Mise en situation professionnelle :</p> <p>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle réelle ou fictive portant sur la définition d'une stratégie créative, le candidat présente :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la reformulation du brief, - les méthodes mises en œuvre pour analyser la demande d'un commanditaire, - la restitution d'un entretien client, - les conclusions des analyses réalisées. 	<p>La reformulation du brief est claire, synthétique, et met en évidence la compréhension des enjeux stratégiques, des objectifs de communication, des attentes du client, ainsi que des contraintes identifiées</p> <p>Les différents éléments de communication du client sont recensés de manière exhaustive et structurée, en tenant compte des documents fournis (charte graphique, éditoriale, interactive, etc.).</p> <p>L'étude des documents permet de dégager des conclusions précises sur les forces et faiblesses de la stratégie de communication en vigueur, d'évaluer la qualité des supports existants, et de formuler des opportunités d'amélioration et des axes créatifs adaptés.</p>

Directeur artistique multimédia – niveau 6

<p>A1.2 Etude du positionnement de la marque dans le cadre d'un projet artistique et multimédia</p>	<p>C1.2 Analyser l'environnement global de la marque, au travers d'études de marchés et de la concurrence, pour nourrir une vision claire et enrichir le contexte du projet artistique et multimédia, garantissant ainsi une production alignée sur les objectifs et attentes du commanditaire.</p>	<p>Mise en situation professionnelle :</p> <p>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle réelle ou fictive portant sur une étude de l'environnement d'une organisation. Le candidat présente les méthodes d'analyses mises en œuvre et l'analyse du positionnement d'un commanditaire.</p>	<p>Les outils et techniques d'analyse (benchmark, SWOT, PESTEL, etc.) sont adaptés au secteur d'activité et aux objectifs du commanditaire, les sources sont fiables et actualisées.</p> <p>L'analyse du positionnement du commanditaire est en adéquation avec les données collectées et les enjeux identifiés, les conclusions renforcent la compréhension stratégique du contexte.</p> <p>L'analyse inclut des considérations sur les tendances émergentes et les innovations pertinentes dans le secteur, renforçant la modernité et la compétitivité du projet.</p>
<p>A1.3 Détection des tendances sur le marché pour le projet artistique et multimédia</p>	<p>C1.3 Identifier et s'appropriier les tendances artistiques, multimédia et de design en pratiquant une veille active sur la création graphique, l'écoresponsabilité et le design, l'émergence de nouveaux outils et techniques de communication digitale et l'évolution des technologies associées, afin de comprendre les spécificités de chaque support de communication et en exploiter pleinement les possibilités (limites, évolutions, secteurs, tendances et enjeux).</p>	<p>Rapport professionnel :</p> <p>Le candidat rédige un rapport de veille incluant les dernière tendances et innovations dans le domaine du design et en matière de pratiques numériques écoresponsable.</p>	<p>Le schéma de veille présenté témoigne de la capacité à mettre en place une veille active et pertinente.</p> <p>Les propositions d'intégration des tendances et innovations dans le projet sont innovantes, créatives, concrètes et pertinentes en termes de bénéfiques et de risque.</p> <p>La pertinence et la structuration du rapport de veille permettent de démontrer une compréhension approfondie des tendances et innovations identifiées, en tenant compte</p>

Directeur artistique multimédia – niveau 6

			des enjeux techniques, esthétiques, stratégiques, et des pratiques numériques écoresponsables
A1.4 Étude des caractéristiques et des besoins spécifiques de l'utilisateur final du projet artistique et multimédia	C1.4 Identifier les comportements et les motivations des utilisateurs finaux (end-users), par le biais d'enquêtes utilisateurs (interviews, tests...) et en s'appuyant sur des études de marchés, afin de segmenter les utilisateurs selon des critères sociodémographiques et de répondre au mieux à leurs attentes et à leurs besoins.	<p>Étude de cas :</p> <p>A partir d'une documentation incluant un brief de projet décrivant un produit ou service, une problématique et un objectif de campagne, le candidat analyse les utilisateurs finaux. Pour se faire il réalise :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une fiche persona - Une carte d'expérience utilisateur - Un storyboard interactif. 	<p>Les données sur la cible de la campagne sont collectées de façon sécurisée, tant de façon qualitative que quantitative. La diversité des informations (comportement, âge, CSP, intérêt etc.) permet de catégoriser la cible et de définir des segments.</p> <p>Les informations recueillies sur les profils utilisateurs (personas), sont structurées et synthétisées sous forme de « fiches » visuelles claires et représentatives, et permettent d'identifier les besoins et les freins de la cible.</p> <p>La qualité visuelle de la représentation du parcours utilisateur (expérience map) permet à l'équipe de comprendre le comportement de cible.</p> <p>Le story-board des écrans du projet représente un enchainement simulant les interactions du support ainsi que la hiérarchie d'information.</p> <p>Les considérations relatives à la diversité culturelle, à l'inclusivité et à l'égalité dans la</p>

Directeur artistique multimédia – niveau 6

			création de contenus visuels et artistique sont démontrées.
A1.5 Formulation de propositions créatives pour le projet artistique et multimédia	C1.5 Produire des propositions créatives (maquettes) en détaillant les planches de tendances (moodboards), des scénarii et tout autre objet graphique cohérent au regard du projet permettant aux différents acteurs du projet de s'approprier les principes graphiques et interactifs et de lancer la production.	<p>Mise en situation professionnelle :</p> <p>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle réelle ou fictive portant sur des propositions créatives, le candidat présente un dossier de direction artistique.</p>	<p>Les planches tendances (moodboard) permettent d'appréhender l'ambiance graphique proposée et font preuve d'une culture graphique fondée sur de la veille.</p> <p>Les propositions créatives sont de qualité et pertinentes au regard de : l'analyse de la marque, l'analyse de l'environnement, l'analyse des tendances, l'analyse de la cible.</p> <p>Les moyens et les supports de communication choisis sont cohérents au regard du concept artistique et de leur efficacité opérationnelle, dans le contexte du projet.</p> <p>Les enjeux de durabilité, tant pour les supports print (choix de matériaux recyclés, encres écologiques, etc.) que pour les projets numériques (écoconception, design inclusif) sont pris en compte. (éco conception).</p>

Activité 2 : Conception graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia

<p>A2.1 Conception du design graphique et interactif d'une interface</p>	<p>C2.1 Réaliser des maquettes fonctionnelles et ergonomiques (wireframe, mockup ou zoning) à l'aide d'un outil de prototypage adapté ou d'un outil d'intelligence artificielle, permettant la représentation des interfaces ainsi que la hiérarchie d'information, afin de rendre compréhensible et duplicable un concept graphique et interactif par les équipes de travail et le commanditaire.</p>	<p>Mise en situation professionnelle :</p> <p>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle réelle ou fictive portant sur conception du design graphique et interactif d'une interface, le candidat présente des maquettes fonctionnelles, prototypes et déclinaisons d'un support de communication interactif.</p>	<p>Les maquettes et prototypes traduisent une hiérarchie claire de l'information, permettant une navigation intuitive et une compréhension immédiate des contenus et fonctionnalités, tout en respectant les objectifs du projet et les attentes du commanditaire.</p> <p>L'arborescence proposée reflète une représentation précise, logique et exhaustive de l'organisation du site ou de l'application, en mettant en avant les relations hiérarchiques et fonctionnelles entre les différentes pages ou sections, tout en tenant compte des objectifs du projet, des besoins des utilisateurs et des contraintes techniques identifiées.</p> <p>Les règles d'accessibilité sont appliquées (respect des protocoles et préconisations émises par le W3C) dans le choix des éléments (couleurs, contrastes, typos, maquettes, sous-titre, optimisation pour mobile...), afin de permettre au plus grand nombre d'accéder à tous les contenus, quels que soient leurs capacités</p>
--	--	--	--

Directeur artistique multimédia – niveau 6

			physiques ou mentales, leur matériel, leur infrastructure réseau, etc.
A2.2 Production d'objets visuels (animations, datavisualisations...) dans le cadre d'un projet artistique et multimédia	C2.2 Concevoir des représentations visuelles (animations, cartes, tableaux, chronologies, graphiques...) cohérentes et hiérarchisées, en organisant et synthétisant graphiquement des données brutes et complexes du projet artistique et multimédia, et en s'appuyant sur des outils d'intelligence artificielle de manière à maximiser l'impact du projet artistiques et multimédia.	<p>Mise en situation professionnelle :</p> <p>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle réelle ou fictive portant sur la production d'objets visuels, le candidat élabore une infographie (data visualisation, animation graphique, etc.) afin de présenter les données du projet artistique et multimédia.</p>	<p>L'objet visuel est attractif, créatif et aligné avec l'identité artistique du projet, les choix esthétiques intègrent des principes d'inclusivité pour adapter le contenu à un large public.</p> <p>Les livrables respectent les contraintes du projet (format, taille, interactivité, support de diffusion), ils sont conformes au regard des standards d'accessibilités numériques (WCAG).</p> <p>Les outils d'intelligence artificielle sont utilisés de manière pertinente pour automatiser, enrichir ou améliorer la production graphique et artistique.</p>

Directeur artistique multimédia – niveau 6

<p>A2.3 Conception de contenus adaptés aux stratégies des réseaux sociaux dans le cadre d'un projet artistique et multimédia</p>	<p>C2.3 Développer des concepts et contenus déclinables et adaptés à des formats courts et interactifs (tels que TikTok, Instagram Reels, podcasts visuels, etc..) en tenant compte de l'univers de la marque, de l'environnement concurrentiel et des spécificités des plateformes de diffusion envisagées et en intégrant l'utilisation d'outils d'intelligence artificielle afin de renforcer l'engagement des audiences ciblées, d'accroître la visibilité de la marque.</p>	<p>Cas pratique :</p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif de conception de contenus vidéo adaptés aux stratégies des réseaux sociaux, le candidat présente une note d'intention comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un scénario, - ses déclinaisons, - les éléments graphiques clés. 	<p>Les codes et tendances des plateformes sont analysés et documentés : contraintes techniques, interactions possibles, usages communautaires, contraintes de diffusion (format, durée...).</p> <p>Le scénario est structuré et permet une bonne compréhension du récit et de son évolution.</p> <p>Les déclinaisons scénaristiques respectent le récit d'origine et tiennent compte des contraintes de diffusion, des usages et du public.</p> <p>La réalisation d'éléments graphiques clés de type « pack shot », est adaptée aux spécificités de chaque réseau social.</p> <p>La note d'intention précise les enjeux du scénario, le ton, l'univers visuel et les références d'inspiration.</p> <p>L'utilisation des outils d'intelligence artificielle optimise la création de contenus adaptés aux formats courts et interactifs, en proposant des recommandations ou automatisations pertinentes pour maximiser l'engagement des audiences et la</p>
--	--	--	--

Directeur artistique multimédia – niveau 6

			performance sur les plateformes ciblées.
A2.4 Élaboration de la charte graphique et interactive d'un projet artistique et multimédia	C2.4 Formaliser la charte graphique du projet artistique et multimédia composé d'un concept graphique, d'une identité visuelle et des principes interactifs du projet pour offrir aux différents acteurs (graphistes, motion designers, illustrateurs, photographe, etc.) un document commun garantissant la cohérence artistique et graphique globale du projet.	<p>Cas pratique :</p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif de conception graphique et interactive, le candidat présente une charte graphique décrivant les éléments nécessaires à la réalisation de l'ensemble d'un projet de design graphique et interactif.</p>	<p>La charte graphique décrit de manière complète et précise les éléments constitutifs du projet (concept graphique, palette de couleurs, typographies, règles d'utilisation des logos, principes interactifs, etc.).</p> <p>Les éléments visuels et interactifs présentés dans la charte s'inscrivent dans une logique harmonieuse, alignée sur le concept graphique et les objectifs du projet.</p> <p>Les principes interactifs définis dans la charte respectent les normes d'accessibilité (ex. contrastes, typographies lisibles, interactions intuitives).</p>

Activité 3 : Pilotage de la conception graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia

Directeur artistique multimédia – niveau 6

<p>A3.1 Coordination de l'ensemble des étapes et acteurs du projet artistique et multimédia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organisation des étapes de production pour le projet - Collaboration avec les parties prenantes du projet 	<p>C3.1 Planifier les étapes de production des éléments graphiques nécessaires pour le projet en réalisant un cahier des charges décrivant les méthodologies, le planning et le budget et en utilisant des outils de pilotage de projet ainsi que l'intelligence artificielle de manière à piloter efficacement le projet tout en respectant les contraintes coûts et délais imposés par le commanditaire.</p>	<p>Cas pratique :</p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif d'organisation de la production des éléments de communication, le candidat présente l'outil de gestion de projet choisi, détaillant les étapes de production et les points de validation.</p>	<p>Les outils et méthodes de gestion de projet sont sélectionnés et mis en œuvre de manière adaptée au contexte du projet, en tenant compte des contraintes de temps, de budget, et des attentes du commanditaire, tout en étant justifiés par le candidat.</p> <p>Les étapes de production sont planifiées de façon détaillée, cohérente et logique, en décrivant clairement les livrables intermédiaires, les jalons et les dépendances, afin de garantir une exécution fluide et un suivi efficace du projet.</p> <p>La gestion de la relation client est documentée dans un support structuré, incluant un suivi régulier des échanges, des validations formelles, et des mécanismes de retour (feedback), facilitant la collaboration et la communication entre les parties.</p> <p>L'utilisation de l'intelligence artificielle dans la planification permet d'optimiser le pilotage du projet en proposant des scénarios, des ajustements ou des analyses prédictives adaptés pour garantir le respect des délais, des budgets et des méthodologies définis dans le cahier des charges.</p>
--	--	--	--

Directeur artistique multimédia – niveau 6

	<p>C3.2 Organiser la collaboration entre les différents acteurs du projet, en sélectionnant et en mettant en place des outils et moyens adaptés (réunions de cadrage, plateforme de travail collaborative, etc.) ainsi qu'en s'appuyant les spécificités et problématiques des différents intervenants (graphistes, illustrateurs, motion designers, photographes, réalisateurs vidéo...), afin de permettre le suivi de la production et d'en assurer la qualité pour la bonne livraison du projet artistique et multimédia.</p>	<p>Cas pratique :</p> <p>A partir d'un cas pratique réel ou fictif portant sur la collaboration à l'échelle d'un projet artistique et multimédia, le candidat présente les outils choisis pour assurer une communication efficace.</p>	<p>Les outils de communication choisis sont adaptés au projet et permettent de coordonner le groupe de travail.</p> <p>Les consignes données à l'équipe de production sont claires et les rendus conformes à la demande.</p> <p>Les environnements de travail hybrides et décentralisés des différents acteurs du projet sont pris en compte dans la gestion de la communication.</p> <p>La cohésion d'équipe et la motivation autour du projet sont maintenues grâce à la capacité du candidat à résoudre les conflits et trouver des solutions.</p>
--	---	---	---

Directeur artistique multimédia – niveau 6

<p>A3.2 Validation et contrôle de la qualité des produits finis pour le projet artistique et multimédia</p>	<p>C3.3 Contrôler la conformité des livrables produits en réalisant des itérations successives et des runs de validation basés sur le cahier des charges, la charte graphique et interactive, et les critères de qualité définis, afin d'assurer une cohérence esthétique, fonctionnelle et technique entre les éléments livrés, tout en respectant les normes d'accessibilité et les attentes du commanditaire.</p>	<p>Cas pratique :</p> <p>A partir d'un cas pratique réel ou fictif portant sur une série de livrables intermédiaires (maquettes graphiques, éléments interactifs, animations, etc.) produits par différentes parties prenantes et toute documentation nécessaire, le candidat doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier les non-conformités, - proposer des ajustements - effectuer une synthèse des itérations et runs réalisés pour atteindre un livrable conforme. 	<p>Le candidat identifie avec précision les écarts par rapport aux attentes définies dans le cahier des charges, la charte graphique et les normes d'accessibilité, en tenant compte des aspects esthétiques, fonctionnels et techniques.</p> <p>Les étapes de validation sont clairement définies et organisées de manière méthodique, avec des résultats documentés qui permettent de suivre les progrès vers la conformité.</p> <p>Les solutions proposées pour corriger les non-conformités sont adaptées, réalisables, et contribuent à garantir une cohérence globale du projet.</p> <p>Le candidat consigne de manière claire et concise les étapes d'itération, en expliquant les ajustements effectués et leur impact sur la conformité et la qualité globale des livrables.</p>
---	--	--	---

Directeur artistique multimédia – niveau 6

<p>A3.3 Présentation et transmission des livrables dans le cadre de la livraison finale du projet artistique et multimédia</p>	<p>C3.4 Assurer la présentation et la livraison des réalisations, en transmettant au commanditaire un dossier complet et structuré comprenant la documentation du projet, la charte graphique, et l'ensemble des éléments produits, afin de garantir une référence claire, exploitable et pérenne pour le suivi, la production et l'exploitation du projet artistique et multimédias auprès du commanditaire et des utilisateurs.</p>	<p>Cas pratique :</p> <p>A partir d'un cas réel ou fictif d'organisation de la communication interne et externe, le candidat produit et présente une documentation comprenant l'ensemble des éléments du projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le rappel du brief, - les analyses de la marque et des utilisateurs, - les différentes étapes de création, - les pistes graphiques et la charte graphique - les éléments réalisés. 	<p>Le dossier reflète une démarche cohérente, du concept initial à la réalisation finale.</p> <p>La documentation et les fichiers sont fournis dans des formats exploitables.</p> <p>Les documents remis constituent une référence dans le temps, pour le commanditaire et pour les équipes de travail, notamment dans le cadre d'une revalorisation éventuelle des éléments.</p> <p>Les choix sont exprimés de manière claire et donnent la visibilité nécessaire sur l'arbitrage des décisions.</p> <p>Les réalisations sont conformes à la charte graphique et à la proposition initiale validée par le commanditaire.</p> <p>Les normes de sécurité pour la transmission des éléments sont respectées.</p>
--	---	---	--