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.* »

Etudier en situation de handicap

Au sein de l'Ecole, des efforts sont fournis en permanence pour améliorer la qualité de l'accueil des apprenants en situation de handicap.
En effet, dans le cadre de la démarche sociale et environnementale, l'égalité des chances et l'éducation pour tous sont des droits essentiels que l'Ecole souhaite défendre pour tous ses apprenant(e)s.
La volonté de l'Ecole (et du groupe OMNES Education dont dépend l'Ecole) est non seulement de faciliter l'accès des apprenant(e)s en situation de handicap aux études supérieures, mais également de leur offrir un confort de travail au quotidien leur permettant de se consacrer en toute quiétudes à leurs études et à l'obtention de la certification.
Les apprenants en situation de handicap doivent entrer en contact avec le référent handicap de l'Ecole.
Le référent handicap de l'Ecole est l'interlocuteur privilégié qui permettra la mise en place d'un dispositif d'accompagnement personnalisé pour l'apprenant(e) et obtenir ainsi, la certification visée.
Le programme d'accompagnement développé et mis en place par le référent handicap de l'Ecole repose sur une volonté permanente d'adapter le cadre des études, compte tenu de la typologie du handicap et de ses contraintes tant matérielles qu'humaines.

Dans le cadre de l'obtention de la certification, le référent handicap en accord avec la direction des programmes et de l'Ecole, peut être amené à :

- Aménager le parcours d'admission et d'intégration
- Aménager les modalités de suivi des enseignements (pratiques et théoriques en centre de formation ou en entreprise) en lien avec les intervenants et les tuteurs entreprises
- Aménager les modalités d'évaluation ;
- Obtenir une assistance d'une tierce personne lors de l'évaluation ;
- Adapter les supports et le matériel nécessaires à la réalisation des évaluations.

****

TITRE RNCP

CONCEPTEUR EN CRÉATION VISUELLE

SUP DE PUB

GROUPE OMNES EDUCATION

BLOC 1 – ORGANISER UNE VEILLE ET UNE ANALYSE DE LA DEMANDE DE PROJET DE CREATION VISUELLE

REFERENTIEL D'ACTIVITES *décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés*	**REFERENTIEL DE COMPETENCES** *identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités*	**REFERENTIEL D'EVALUATION** *définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis*	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	**CRITÈRES D'ÉVALUATION**
Activité 1. Veille et identification des évolutions du secteur -Le concepteur en création visuelle est un acteur proactif qui maintient une veille permanente lui permettant d'analyser les tendances, les courants artistiques, les évolutions de l'industrie créative et culturelle, la concurrence, pour nourrir son propre style artistique, développer une expertise solide et concevoir des concepts et des projets uniques et ancrés dans son époque. -De plus, le concepteur maintient une veille active sur les technologies émergentes, en particulier sur l'Intelligence Artificielle et l'évolution des logiciels professionnels. Cette démarche lui permet de se former en continu et d'anticiper les évolutions rapides du secteur. En restant à la pointe des avancées technologiques, il garantit la pertinence et l'innovation de ses créations. -Enfin, il/elle réalise une veille sur l'évolution des normes de la propriété intellectuelle, de la RGPD et en particulier de l'Intelligence Artificielle pour adapter ses	C1 : Mettre en place un dispositif de veille créative, culturelle, concurrentielle, en analysant le marché, les tendances visuelles, les opportunités de formation, afin de nourrir son propre style artistique et développer une expertise lui permettant de concevoir des concepts uniques et ancrés dans son époque. C2 : Effectuer une veille des technologies émergentes, en particulier en Intelligence Artificielle ainsi que sur l'évolution des logiciels métier afin de se former continuellement et anticiper les évolutions rapides du secteur. C3 : Réaliser une veille sur l'évolution des normes de la propriété intellectuelle et de la RGPD, en restant informé des dernières mises à jour, notamment en matière d'Intelligence Artificielle, afin de protéger son activité et éviter tout litige, en s'appuyant si besoin sur une expertise externe.	E1 : Etude de cas en individuel basée sur un brief client réel ou fictif avec remise d'un livrable écrit. Le/la candidat(e) devra : -Synthétiser les résultats de la veille portant sur les tendances artistiques, culturelles, concurrentielles, les avancées technologiques, les pratiques de la marque, ainsi que le comportement des utilisateurs afin d'affiner le brief. (C1-C2) -Identifier les normes et les contraintes en vigueur en termes de droits d'auteur, d'utilisation des données, en tenant compte de la RGPD et des avancées en Intelligence Artificielle. (C3) -Identifier et synthétiser les attentes et les besoins du	CR1-CR2 : Le dispositif de veille décrit logiquement les outils de veille sélectionnés. Explication claire et justification de la méthodologie de collecte de données, incluant la provenance et la qualité des ressources. Présentation des tendances clés identifiées avec une analyse de leur pertinence pour le projet. CR3 : Les questions liées à la propriété intellectuelle et de droits d'auteur sont identifiées, décrites et les solutions proposées sont pertinentes et adaptées au contexte du projet. CR4 : Les attentes et les besoins du commanditaire sont

pratiques, rester conforme aux exigences légales et éviter tout litige. **Activité 2 – Recueil et analyse du besoin du commanditaire issu du brief créatif** -Le concepteur en création a pour mission de comprendre les attentes et les besoins de ses clients. -Il/elle est responsable de la collecte et de l'analyse des informations auprès du commanditaire lui permettant d'évaluer la faisabilité du projet et de formuler des recommandations adaptées au besoin. -Il évalue également les contraintes, capacités techniques et financières, ainsi que les pratiques éco-responsables du commanditaire et analyse les pratiques de la marque, son public cible et son environnement pour apporter une réponse adaptée à la demande du client. -En lien avec les parties prenantes internes ou externes, il rédige la note de cadrage du projet, intégrant de manière collaborative et synthétique, les informations recueillies pour structurer les étapes du projet et s'assurer que toutes les parties prenantes ont une compréhension commune de celui-ci.	C4 : Interroger le commanditaire, en pratiquant l'écoute active, afin d'identifier précisément ses besoins en termes de projet, format, cible, message à transmettre, tout en adaptant sa posture, ses questions au profil du commanditaire et en favorisant une ambiance de confiance et de collaboration. C5 : Evaluer les contraintes, les capacités techniques, financières et les pratiques éco-responsables du commanditaire, en recueillant les informations détaillées sur son budget, ses délais et sa faisabilité afin de formuler des recommandations adaptées. C6 : Analyser le positionnement de la marque, en s'appuyant sur l'étude de marché, l'historique et les pratiques de la marque, l'environnement concurrentiel, l'image perçue et souhaitée, l'évolution de sa communication, ainsi que sur sa cible, afin d'apporter une réponse pertinente et adaptée à la demande. C7 : Rédiger la note de cadrage du projet issu du brief client, en intégrant de manière collaborative et synthétique les informations recueillies afin de structurer les étapes du projet, identifier les ressources et les risques tout en garantissant une compréhension partagée entre les parties impliquées.	commanditaire, puis reformuler la demande pour garantir un alignement avec le donneur d'ordre. (C4) -Identifier les contraintes budgétaires, techniques, humaines, les pratiques éco-responsables de l'entreprise du commanditaire. (C5) -Réaliser un état des lieux de la marque en analysant son univers, sa mission, son positionnement et identifier les tendances du secteur. (C6) -Construire la note de cadrage du projet selon les retours clients et proposer un brief créatif. (C7)	clairement identifiés et formalisés dans un document synthétique démontrant l'écoute active et la capacité à challenger le commanditaire. CR5 : Les informations sur le budget, les délais, les pratiques éco-responsables du commanditaire et les typologies d'outils à utiliser sont rigoureusement recueillies et analysées pour proposer des solutions adaptées aux contraintes du commanditaire. CR6 : Le diagnostic du positionnement de la marque (type porter, swot...) et de son environnement identifie les éléments clés de la construction de l'identité d'une marque (ADN, signature, logo, base line, ligne éditoriale, charte graphique...) à l'aide des éléments fournis par le commanditaire et en croisant avec l'image perçue de la marque. CR7 : Intégration de toutes les informations clés recueillies dans une note de cadrage structurée à l'aide d'un outil collaboratif de suivi de projet.

BLOC 2 - CONCEVOIR LE PROJET DE CRÉATION VISUELLE

REFERENTIEL D'ACTIVITES *décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés*	**REFERENTIEL DE COMPETENCES** *identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités*	**REFERENTIEL D'EVALUATION** *définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis*	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	**CRITÈRES D'ÉVALUATION**
Activité 3 – Elaboration d'un concept créatif adaptée au besoin du commanditaire -Le concepteur en création visuelle collabore étroitement avec les équipes créatives, souvent sous la responsabilité du directeur artistique, pour développer des concepts nouveaux et établir la ligne artistique du projet de création visuelle. Pour cela, il utilise diverses méthodes de recherche d'idées lui permettant de stimuler la créativité collective et de définir la ligne artistique du projet visuel. -Il/elle traduit les idées en concepts concrets. Son objectif est de créer une proposition unique qui résonne avec le public cible tout en respectant les objectifs du projet. -Il/elle applique la méthodologie des prompts avec l'Intelligence Artificielle pour tester et affiner ses idées créatives et optimiser la pertinence de leur formulation tout en maintenant une approche réfléchie et critique.	C8 : Collaborer avec les équipes créatives, le directeur artistique pour développer des concepts originaux et innovants en utilisant des méthodes de recherche d'idées (brainstorming, mind-mapping, design thinking, atelier d'idéation), afin de définir la ligne artistique du projet visuel. C9 : Traduire les idées en concept en s'appuyant sur des insights/angles d'attaques fournis, la cible définie, le format du projet, afin de créer une proposition visuelle qui résonne avec le public cible, tout en respectant les objectifs du projet. C10 : Appliquer la méthodologie des prompts avec l'Intelligence Artificielle pour explorer et affiner ses propres idées créatives et artistiques tout en gardant un esprit critique et orienter le processus de création.	E2 : Mise en situation professionnelle d'élaboration d'un concept du projet de création visuelle, avec remise d'un dossier de groupe présenté devant un jury professionnel lors d'une soutenance orale et remise d'un dossier de synthèse individuel. Notation collective partie 1 Notation individuelle partie 2 Partie 1 <u>A partir d'un brief créatif :</u> -Synthétiser les méthodes de recherche d'idées utilisées et les résultats obtenus. (C8) -Proposer un concept visuel pertinent, justifié par rapport au cadrage du projet (cible, objectifs…). (C9) -Expliquer clairement la démarche créative et les itérations réalisées avec l'IA. (C10)	<u>Partie 1</u> CR8 : La collaboration avec les équipes créatives est structurée et documentée, avec des concepts originaux et innovants qui définissent clairement la ligne artistique du projet visuel. CR9 : Le concept proposé est cohérent avec les insights identifiés, en lien avec la cible et les objectifs assignés. Les références culturelles et visuelles mobilisées sont pertinentes pour apporter une réponse créative. CR10 : Les idées créatives sont enrichies par les résultats des prompts, ces derniers doivent être challengés pour apporter de la valeur ajoutée au processus de création. Le processus de création doit être justifié, hiérarchisé et documenté.

Activité 4 - Présentation et validation du concept du projet de création visuelle au commanditaire -Pour présenter le concept et défendre son projet, auprès du commanditaire, il prépare les premières ébauches visuelles, les grandes lignes du projet et un discours convaincant pour mettre en avant la valeur ajoutée de sa proposition et justifier ses choix artistiques. -Dans sa proposition, il s'assure d'intégrer les enjeux de Responsabilité Sociétale des Entreprises (RSE), en considérant l'impact environnemental des contenus en conformité avec le Référentiel général d'éco-conception de service numérique (RGESN). -Il intègre également dans sa proposition des solutions d'accessibilité conformes au Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) lui permettant d'enrichir l'expérience utilisateur tout en valorisant la diversité. -Il/elle adapte et modifie le projet en fonction des retours du client, prenant en compte leurs feedbacks, afin de répondre au mieux à leurs attentes en faisant preuve de réactivité et d'adaptabilité. -Lorsqu'il évolue au sein d'une entreprise, le concepteur est souvent supervisé par un Directeur artistique, qui oriente et encadre l'ensemble du processus créatif.	C11 : Présenter le concept du projet au client à l'aide d'ébauches visuelles dans un pitch convaincant, en mettant en avant la valeur ajoutée de sa proposition et en expliquant les choix artistiques pour l'aider à se projeter dans le résultat final. C12 : Recommander des solutions durables tels que le choix des matériaux écologiques, de fournisseurs responsables, d'optimisation numérique…, en identifiant les avantages et les inconvénients de chacune, afin de garantir une approche responsable du projet, tout en répondant aux attentes du commanditaire. C13 : Proposer des solutions d'inclusivité et d'intégration des personnes en situation de handicap en veillant à respecter les critères d'accessibilité afin de garantir l'équité et la représentation pour tous les publics, tout en améliorant l'expérience utilisateur et en valorisant la diversité. C14 : Prendre en compte les demandes modificatives du client en faisant preuve de professionnalisme et d'adaptabilité et en redimensionnant les éléments du projet concernés pour finaliser le cadrage de la proposition créative.	-Créer des ébauches visuelles et les présenter dans un pitch. (C11) -Argumenter et défendre ses choix en s'appuyant sur son support de présentation. -Présenter les éléments de contexte, les objectifs et les cibles du projet, une analyse de l'environnement, un benchmark graphique ainsi que les insights identifiés, présentant le concept qui prendra en compte des solutions durables et inclusives obligatoires et demandées par le client (C12-C13) <u>Soutenance orale de groupe :</u> -Prendre en compte les demandes de modifications ou les ajustements souhaités par le jury. (C14) Partie 2 <u>Une synthèse individuelle</u> : -Résumer les aspects clés du projet. -Argumenter ses choix créatifs personnels. -Faire preuve de recul et d'esprit critique sur sa propre contribution et sur le projet global.	CR11 : Le projet est présenté clairement en mettant en avant des idées pertinentes et convaincantes et les partis pris conceptuels et artistiques. CR12-CR13 : Les propositions intègrent de manière concrète et précise les solutions durables, éthiques, d'accessibilité sur l'ensemble du projet. <u>Soutenance orale de groupe :</u> CR14 : Les idées et les concepts développés sont argumentés clairement et sont défendues de manière efficace. Les modifications demandées par le client sont discutées en équipe projet puis des solutions adaptées sont intégrées dans le projet dans une nouvelle version. Chaque membre du groupe contribue à la présentation. <u>Partie 2</u> La synthèse reflète la contribution personnelle du candidat au projet de groupe, démontrant à la fois sa capacité à collaborer efficacement en équipe et à apporter une contribution individuelle substantielle.

BLOC 3 – PARTICIPER A LA GESTION ET LA COORDINATION DU PROJET DE CRÉATION VISUELLE

REFERENTIEL D'ACTIVITES *décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés*	REFERENTIEL DE COMPETENCES *identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités*	**REFERENTIEL D'EVALUATION** *définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis*	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	**CRITÈRES D'ÉVALUATION**
Activité 5 – Participation à la gestion et planification de la mise en place du projet de création visuelle -Une fois le concept validé par le commanditaire, le concepteur participe activement à l'élaboration du cahier des charges. Cela inclut la définition des livrables, la planification de toutes les étapes du projet, ainsi que l'identification des ressources nécessaires à son déploiement. - Il/elle établit un devis en intégrant les contraintes budgétaires et spécifications du projet, afin de contractualiser et encadrer la mission de manière transparente et professionnelle. -Une fois le devis validé, le concepteur procède à sa planification et identifie en amont les fournisseurs et prestataires qui pourront contribuer à la réalisation du projet. Cela inclut la sélection d'imprimeurs, de studios de photographie, de développeurs web, ou tout autre partenaire spécialisé, en fonction des besoins spécifiques du projet et des critères éco-responsables.	C15 : Co-construire le cahier des charges en détaillant les résultats attendus, les spécifications techniques et fonctionnelles du projet, les délais, les livrables, les critères d'évaluation et de validation, le périmètre d'actions afin de formaliser la collaboration entre le concepteur et le client. C16 : Etablir un devis, en intégrant les contraintes budgétaires, temporelles et les spécifications du projet, afin de contractualiser et encadrer la mission de manière transparente et professionnelle. C17 : Décliner le projet de création visuelle en actions précises et planifiées dans le temps afin de maîtriser les étapes de production et anticiper les éventuels obstacles, allouer efficacement les ressources et garantir le respect des délais et du budget. C18 : Identifier les fournisseurs et les prestataires avec le donneur d'ordre en vue de trouver le meilleur rapport qualité-prix, en tenant compte des contraintes budgétaires, des exigences spécifiques du projet et des critères environnementaux.	E3 : Mise en situation professionnelle basée sur un cas fictif ou réel de gestion et planification de projet créatif, avec remise de dossier de groupe et d'un dossier de synthèse individuel : <u>Dossier écrit de groupe :</u> -Formaliser les aspects opérationnels et de cadrage dans un cahier des charges précis et fonctionnel (C15) ; - Elaborer le budget détaillé poste par poste pour proposer un budget global (devis) (C16) ; -Réaliser le découpage du projet en phases/lots (rétroplanning) selon les étapes de production -Décrire les rôles, les missions et les responsabilités des ressources humaines impliquées dans le projet (C17) ;	CR15 : Le projet est décrit de manière détaillée sous la forme d'un cahier des charges présentant et cadrant le périmètre de la mission ainsi que les critères de validation et d'évaluation. CR16 : Le devis détaille chaque prestation et les coûts sont alignés avec chaque étape du projet et donne le coût de la mission. CR17 : Le planning ou rétroplanning est réalisé avec un outil de planification ou sur Excel et reprend les étapes du projet en incluant les différentes parties prenantes ainsi que leurs contraintes. CR18 : Le choix des prestataires externes est justifié et répond

Activité 6 - Participation à la coordination des parties prenantes internes et externes collaborant au projet de création visuelle -Afin d'assurer le bon déroulement du projet, le concepteur maintient une communication continue avec toutes les équipes impliquées, qu'elles soient internes ou externes. -Il/elle diffuse des consignes claires et précises de la direction artistique à tous les acteurs collaborant au projet, en veillant à leur bonne application. -Il/elle adopte une approche proactive avec le commanditaire, qu'il s'agisse du client, du directeur artistique, en l'informant rapidement de tout retard potentiel et proposant des solutions appropriées pour en atténuer l'impact. -Il/elle s'assure que les livrables respectent les exigences du cahier des charges, garantissant ainsi la qualité du projet final et contribuant à la satisfaction du commanditaire.	C19 : Participer à la coordination des équipes internes et externes impliquées dans le projet, en relayant des directives claires et précises, en mettant en place des outils collaboratifs, en vérifiant le respect des consignes, afin de garantir une exécution fluide et efficace, minimiser les risques de retard, et garantir la qualité et la cohérence des livrables. C20 : Suivre les délais et le respect du budget, en apportant des ajustements en cas de difficulté technique afin d'assurer une utilisation cohérente des ressources et garantir la satisfaction du client. C21 : Rendre compte de l'avancée du projet en fournissant les livrables au commanditaire pour valider l'adéquation des éléments fournis au fur-et-à-mesure et alerter de tout retard ou aléas.	-Proposer une liste des prestataires externes éventuels avec justification du choix de ces prestataires (C18) ; -Proposer un process de fonctionnement et de pilotage entre le commanditaire, les différents prestataires afin de garantir le planning proposé et s'appuyer sur les outils nécessaires à la bonne réalisation du projet. (C19-C20) ; -Élaborer des solutions adaptées face aux changements d'avis du client, aux réductions budgétaires, des retours négatifs ou insatisfaction des utilisateurs finaux, etc. (C21) ; <u>Dossier écrit individuel :</u> -Rédiger individuellement un dossier sous forme de retour d'expérience, en se concentrant sur les difficultés rencontrées dans les interactions en équipe et en analysant comment ces défis ont été résolus ou sont restés sans solution.	aux critères définis : coûts, expériences, exigences sociales, environnementales. C19-C20 : L'outil de gestion de projet utilisé est pertinent pour suivre l'organisation et le déploiement du projet. CR21 : Les solutions sont élaborées rapidement, avec créativité et pertinence. Les membres de l'équipe font preuve de flexibilité, communiquent efficacement avec les parties prenantes, et assurent un suivi rigoureux pour évaluer l'impact et l'efficacité des solutions mises en place. La synthèse démontre clairement la profondeur de l'analyse des difficultés rencontrées dans les interactions en équipe, ainsi que de l'efficacité des solutions proposées ou de la compréhension des obstacles demeurés sans solution.

BLOC 4 OPTION 1 : REALISER LE PROJET FINAL DE DESIGN GRAPHIQUE

REFERENTIEL D'ACTIVITES *décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés*	**REFERENTIEL DE COMPETENCES** *identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités*	**REFERENTIEL D'EVALUATION** *définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis*	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	**CRITÈRES D'ÉVALUATION**
AP1.1 – **Réalisation du projet de design graphique conformément au cahier des charges établi** (CP1.1-CP1.4) -Le rôle du concepteur consiste à transformer les idées ou les concepts initiaux en visuels concrets et fonctionnels. Pour réussir cette mission, il/elle maitrise parfaitement des logiciels tels que Photoshop, Indesign, Illustrator, Adobe Premiere et autres outils de d'Intelligence Artificielle. -Il/elle crée des supports alignés à la charte graphique de la marque, tout en tenant compte les contraintes techniques de chaque support, qu'il s'agisse de formats imprimés, numériques ou interactifs et applique le Référentiel général d'éco-conception de services numériques (RGESN). -De plus, il/elle s'assure d'intégrer dans la réalisation du projet les solutions identifiées en termes d'accessibilité conformes au référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) ou Web Content Accessibility Guidelines	CP1.1 : Aligner et ajuster, le cas échéant, le projet à l'image de la marque, en veillant à ce que chaque élément visuel soit cohérent avec la charte graphique (logo, typographie, les couleurs, les iconographies...) de la marque afin de garantir une communication visuelle harmonieuse. CP1.2 : Réaliser des ébauches, croquis, maquettes et gabarits qui mettent en scène le concept, permettant au donneur d'ordre une visualisation claire du projet afin de faciliter sa validation avant le déploiement. CP1.3 : Réaliser le projet de design graphique, à l'aide des logiciels tels que Photoshop, InDesign, et Illustrator, ainsi que des outils d'Intelligence Artificielle, tout en intégrant les normes environnementales et de propriété intellectuelle, afin de livrer une production conforme aux exigences du cahier des charges. CP1.4 : Intégrer dans la réalisation du projet des critères d'accessibilité, en appliquant les normes du RGAA ou des WCAG, afin d'assurer une expérience visuelle inclusive et qui valorise la diversité.	E4 : Mise en situation professionnelle de réalisation d'un projet de design graphique complet pour une marque donnée, avec remise d'un dossier de groupe, suivie d'une soutenance orale individuelle du portfolio de fin d'études. Notation collective partie 1 Notation individuelle partie 2 Partie 1 <u>Production graphique en groupe :</u> -Aligner chaque élément visuel du projet (logo, typographie, couleurs, iconographies) avec la charte graphique de la marque et expliquer ses choix de conception pour renforcer l'image de la marque (CP1.1) -Réaliser des maquettes du projet traduisant le concept et décrire chaque étape de création (CP1.2) -Réaliser le projet final de design graphique avec les outils	CRP1.1 - CRP1.2 : Les éléments visuels proposés respectent la charte graphique de la marque. Les choix de conception sont justifiés et répondent aux objectifs spécifiques du projet. CRP1.3-CRP1.4 : Les outils créatifs sont bien utilisés et le projet fait apparaître des propositions concrètes d'éco-conception et d'accessibilité (choix et qualité images, nombre couleurs, qualité fournitures...) CRP1.5 : Les éléments du projet sont déclinés de façon pertinente sur chaque support de diffusion et respectent les spécificités techniques de chaque support (taille, poids, colorimétrie) en restant cohérent avec l'image de marque définie dans le cahier des charges.

WCAG pour assurer expérience visuelle inclusive et qui valorise la diversité. **AP1.2 Fabrication et production des livrables** (CP1.5-CP1.8) **-**Une fois le projet créé, le concepteur prépare les fichiers finaux en s'assurant qu'ils respectent l'ensemble des spécificités techniques requises pour l'impression ou la diffusion numérique. -Il/elle valide le Bon à Tirer (BAT), qui représente la version finale approuvée par le client avant de lancer la production en série, qui est la dernière étape avant que le projet soit diffusé. -Pour s'assurer de la bonne mise en place et de l'utilisation cohérente des visuels de design graphique, le concepteur prépare un guide d'utilisation détaillé pour son client, incluant des instructions claires et les bonnes pratiques pour l'application et la maintenance des éléments visuels du projet.	CP1.5 : Décliner les éléments du projet graphique à l'ensemble des canaux de diffusion prédéfinis dans le cahier des charges selon les spécificités de chaque support (techniques, ergonomique, ...) et format (taille, poids, colorimétrie ...) afin d'optimiser l'expérience utilisateur et garantir la cohérence de l'identité visuelle de la marque. CP1.6 : Préparer les fichiers en les ajustant aux normes requises pour l'imprimeur, l'hébergeur ou le diffuseur, en s'assurant que tous les éléments visuels respectent les spécifications techniques, afin de garantir une qualité optimale et éviter tout problème lors de la production. CP1.7 : Valider la conformité des livrables, en vérifiant le BAT (colorimétrie, les marges, la mise en page, l'imposition des pages...) ou le prototype de test, pour s'assurer du respect de la demande initiale du donneur d'ordre. CP1.8 : Lors de la remise des livrables, élaborer un guide d'utilisation détaillant les instructions et les bonnes pratiques pour l'application et la mise à jour des éléments visuels (design system), afin d'assurer une cohérence et une qualité continue dans toutes les futures mises en œuvre.	appropriés en respectant les normes d'éco-conception et d'accessibilité (CP1.3-CP1.4) -Décliner les éléments visuels avec les outils de PAO en fichier de préproduction ou prototype animé en testant la compréhension et la mise en place des critères d'accessibilité. (CP1.5) -Préparer l'ensemble des assets visuels conformes aux exigences de production, hiérarchisés dans un dossier à destination du prestataire chargé de la mise en production ; (CP1.6-CP1.7) -Réaliser un guide d'utilisation des éléments visuels à destination du commanditaire. (CP1.8) <u>Partie 2 Soutenance orale individuelle :</u> Le candidat présente au jury professionnel son portfolio de fin d'études intégrant le projet de design graphique ainsi que l'ensemble des projets visuels réalisés en formation et/ou en entreprise en argumentant ses choix créatifs en fonction du contexte et des objectifs de la marque.	CRP1.6 : Les fichiers sont conformes aux normes exigées de l'imprimeur, l'hébergeur ou le diffuseur. CRP1.7 : Les livrables sont non seulement esthétiquement et techniquement conformes, mais ils répondent également aux attentes et exigences du donneur d'ordre, assurant ainsi la satisfaction et la validation du projet. CRP1.8 : Le guide d'utilisation est rédigé de manière détaillée et comporte l'ensemble des instructions nécessaires pour l'utilisation des éléments visuels et leurs éventuelles mises à jour. La soutenance orale montre les talents de synthèse, de pédagogie et de communication du/de la candidat(e) en situation de présentation devant un jury professionnel. Les réponses au jury sont claires, synthétiques, argumentées et illustrées. Le candidat fait preuve d'une prise de recul et d'un esprit critique sur ses choix créatifs.

BLOC 5 OPTION 2 : REALISER LE PROJET FINAL DE CRÉATION AUDIOVISUELLE

REFERENTIEL D'ACTIVITES *décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés*	**REFERENTIEL DE COMPETENCES** *identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités*	**REFERENTIEL D'EVALUATION** *définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis*	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	**CRITÈRES D'ÉVALUATION**
AP2-1. **Organisation du travail de préproduction du projet audiovisuel** (CP2.1-CP2.3) -Pour établir une base solide avant le tournage, le concepteur veille à ce que tous les éléments de la préproduction soient soigneusement préparés. Cela commence par la rédaction d'un script détaillé, qui sert de guide technique essentiel pour toutes les équipes participant au projet. -Fort de ses compétences narratives, le concepteur élabore un storyboard précis en utilisant des outils tels qu'Adobe Creative, Storyboard Pro et Procreate lui permettant de traduire le script en une série d'images visuelles, facilitant ainsi la compréhension et la planification du tournage pour l'ensemble de l'équipe. -Il/elle contribue à la préparation de toutes les étapes du tournage, tout en intégrant la dimension éco-responsable du projet audiovisuel.	CP2.1 : Rédiger le script du projet de création audiovisuelle en définissant les personnages, les dialogues, les actions, les instructions techniques, en structurant la progression narrative, afin de fournir une base pour l'histoire et les descriptions des scènes du projet. CP2.2 : Produire un storyboard détaillé basé sur le scénario, en illustrant la chronologie des événements à l'aide des dessins, en identifiant les plans-séquence, en synthétisant les principales images-clés qui la composent, afin d'assurer une visualisation cohérente et complète du déroulement visuel et de guider l'équipe de production. CP2.3 : Participer à la préparation du tournage, en identifiant les lieux, les décors, le matériel technique..., en prenant en compte la dimension éco-responsable du projet afin d'assurer le tournage dans des conditions optimales et l'adéquation au storyboard défini.	E5 : Mise en situation professionnelle de réalisation d'un projet de création audiovisuelle complet pour une marque donnée, avec remise d'un dossier de groupe, suivie d'une soutenance orale individuelle du portfolio de fin d'études. Notation collective partie 1 Notation individuelle partie 2 <u>Partie 1 Production créative audiovisuelle en groupe :</u> -Proposer un script cohérent répondant à la demande du commanditaire (CP2.1) -Réaliser le storyboard du scénario proposé (CP2.2) -Rédiger le cahier de préproduction du tournage en décrivant les éléments nécessaires (organisation lieux, installation décors...) (CP2.3) ;	CRP2.1 : Le script du projet définit clairement la narration et ses éléments principaux (personnages, actions, dialogues). CRP2.2 : Le storyboard est fidèle au scénario et permet sa bonne compréhension grâce à des visuels explicites (alignement avec le scénario, clarté des visuels, descriptions des éléments clés). CRP2.3 : Le cahier de préproduction du tournage identifie précisément les lieux, les décors, le matériel requis, l'organisation générale du tournage. CRP2.4 : Les images captées sont cohérentes et reprennent l'univers visuel et artistique de la marque.

AP2-2. **Prises de vue, montage et finalisation du projet audiovisuel** (CP2.4-CP2.7) -Une fois les prises de vues réalisées, le concepteur procède au montage pour assembler les séquences vidéo en organisant les images pour créer une narration visuelle cohérente et engageante tout en respectant le rythme et le style narratif du projet. -Pour enrichir l'expérience immersive du projet, le concepteur ajoute et synchronise les effets sonores avec les images en intégrant des bandes sonores, un fond sonore ou encore des effets spéciaux et en respectant les critères d'accessibilité. -Pour garantir une uniformité visuelle entre les différents plans, le concepteur applique des corrections et des ajustements de couleurs. -Enfin, le concepteur paramètre les fichiers aux formats appropriés pour la diffusion sans perte de qualité.	CP2.4 Participer aux prises de vues basées sur le dossier établi lors de la pré-production, en collaborant avec les équipes techniques tels que le chef opérateur, les cadreurs, l'ingénieur du son, les comédiens..., et retranscrire les consignes de la direction artistique afin de s'assurer que la mise en scène corresponde à la ligne artistique du projet. CP2.5 : Réaliser le montage, à l'aide de logiciels tels que Premiere Pro, After Effects, Final Cut, ou de nouvelles technologies telles que l'IA, en sélectionnant les images retenues lors du derushage, afin de respecter la narration visuelle du projet. CP2.6 : Intégrer des effets sonores, en synchronisant le son et l'image, en ajustant les niveaux sonores, en appliquant des effets spéciaux et un fond sonore..., afin de créer une bande sonore immersive du projet, tout en respectant les critères d'accessibilité pour enrichir l'expérience visuelle. CP2.7 : Réaliser l'étalonnage, en retouchant le contraste, la luminosité, les couleurs, la saturation afin d'uniformiser les plans et d'obtenir une atmosphère reflétant l'ambiance globale du projet audiovisuel. CP2.8 : Encoder les fichiers, en optimisant les paramètres de compression, en adaptant au format et au canal de diffusion définis, afin de les exporter efficacement tout en préservant la qualité du projet audiovisuel.	-Réaliser la captation du projet audiovisuel (CP2.4) ; -Réaliser le montage de la vidéo en intégrant les effets sonores selon la narration déterminée avec l'aide d'un logiciel spécifique (CP2.5) - Définir une proposition d'étalonnage et le déployer au sein de la production audiovisuelle (CP2.6) -Livrer des fichiers encodés selon la demande (CP2.7) <u>Partie 2 Soutenance orale individuelle :</u> Le candidat présente au jury professionnel son portfolio de fin d'études intégrant le projet de création audiovisuelle ainsi que l'ensemble des projets visuels réalisés en formation et/ou en entreprise en argumentant ses choix créatifs en fonction du contexte et des objectifs de la marque.	CRP2.5 : Le montage vidéo montre la maitrise technique des principaux logiciels professionnels. CRP2.6 : Les effets sonores créent une immersion réussie et respectent les critères d'accessibilité. CRP2.7 : L'étalonnage uniformise les plans de façon optimale en créant une ambiance homogène. CRP2.8 : L'encodage des fichiers est optimisé en fonction de chaque canal de diffusion. La soutenance orale montre les talents de synthèse, de pédagogie et de communication du/de la candidat(e) en situation de présentation devant un jury professionnel. Les réponses au jury sont claires, synthétiques, argumentées et illustrées. Le candidat fait preuve d'une prise de recul et d'un esprit critique sur ses choix créatifs.