

## DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – RNCP34247 REFERENTIELS D'ACTIVITES, DE COMPETENCES ET D'ÉVALUATION CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE

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. »

**Éco-responsable** : Qui cherche à intégrer des mesures de protections de l'environnement dans ses activités, ses principes. (Larousse – 2015)

### **BLOCS DE COMPÉTENCES :**

**Bloc de compétences 1 : ANALYSE DU PROJET DE COMMUNICATION DU CLIENT ET DE SES PRATIQUES ÉCO-RESPONSABLES**

**Bloc de compétences 2 : CONCEPTION D'UN PROJET DE DESIGN GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE**

**Bloc de compétences 3 : RÉALISATION D'UN PROJET DE DESIGN GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE**

**Bloc de compétences 4 : OPTION MOTION DESIGN ET GAME DESIGN**

**Bloc de compétences 5 : OPTION UX DESIGN**

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

| <b>RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITES</b><br><i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>   | <b>RÉFÉRENTIEL DE COMPETENCES</b><br><i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>   | <b>RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION</b><br><i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>  |  |
|---|---|--|--|
|   |   | <b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>  | <b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>   |
| <b>BLOC 1 : ANALYSE DU PROJET DE COMMUNICATION DU CLIENT ET DE SES PRATIQUES ÉCO-RESPONSABLES</b>   |   |  |  |
| <b>A1.1 Analyse de la demande du client</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identification des parties prenantes et de leurs liens.</li> <li>- Lecture du brief.</li> <li>- Interview du client /commanditaire.</li> <li>- Etat des lieux et diagnostic de la stratégie de communication du client.</li> </ul> | <b>Analyser la demande du client en identifiant sa stratégie de communication afin de comprendre la problématique de la commande.</b> <p>C1.1. Analyser la demande du client en s'appuyant sur la lecture du brief créatif et sur les interviews afin de comprendre sa stratégie de communication et ses spécificités (forces et faiblesses, valeurs en présence) et de formuler des propositions de dispositifs visuels adaptés.</p> <p>C1.2. Recueillir l'historique de l'ensemble de la situation, par le biais des interviews, telle que formulée par le client et les protagonistes afin de rédiger un dossier faisant état de situation de départ, avant toute élaboration de projet.</p> | <b>Mise en situation professionnelle simulée :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rédaction d'un dossier de « recueil d'analyse de la commande d'un projet de communication éco-responsable. »</li> </ul> <p><i>Le dossier sera évalué et soutenu oralement.</i></p> | <b>Qualité de l'analyse de la demande</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les parties prenantes et leurs liens structurels, commerciaux sont bien identifiés.</li> <li>- Les pratiques et usages déjà instaurés sont retranscrits.</li> <li>- La stratégie de communication du client est décrite.</li> <li>- L'historique de la situation, liée à l'évolution de la marque, est retracée dans le rapport à présenter.</li> </ul> |
| <b>A1.2 Analyse du contexte de la commande</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Audit de l'identité graphique faisant l'objet de la commande de communication.</li> <li>- Etude de la stratégie de communication de la concurrence.</li> <li>- Etude comparative au niveau national</li> </ul>                  | <b>Analyser le contexte multifactoriel dans lequel s'inscrit la commande</b> <p>C1.3. Analyser l'identité graphique faisant l'objet de la commande client afin de comprendre le dispositif de communication utilisé.</p> <p>C1.4. Réaliser une étude comparative de la</p>  |  | <b>Qualité de l'analyse du contexte de la commande</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le dispositif graphique existant est décrit avec précision, dans sa dimension technique.</li> <li>- L'étude comparative de la communication de la concurrence est analysée et</li> </ul>   |

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <p>et ou international.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Etude du positionnement de la commande.</li> </ul> <p><b>A1.3 Recensement des pratiques éco-</b></p> | <p>communication (benchmarking au niveau national et ou international), en utilisant les schémas de positionnement de l'offre concurrentielle, dans le but de présenter au client une cartographie de son dispositif de communication.</p> <p>C1.5. Etudier le contexte médiatique lié au sujet (existence d'un terrain favorable pour les réseaux sociaux, pour une communication digitale) afin d'évaluer les actions complémentaires à proposer au client.</p> <p>C1.6. Recueillir et identifier les points de difficulté en y associant les références indispensables selon le type de client (contexte culturel, socioprofessionnel, politique, patrimonial, historique, juridique, économique, social, culturel, géographique) afin de prendre en compte des éléments déterminants pour la future proposition de communication.</p> <p>C1.7. Recueillir un champ lexical de la marque, et les codes sémantiques afin de respecter les valeurs, le cadre et usages entrant dans les contraintes, et la culture du client.</p> <p>C1.8. Inventorier les éléments connexes à la proposition et pouvant interagir : les représentations, les codes liés à l'entreprise, la culture spécifique à la marque, les enjeux dans l'entreprise, afin de découvrir des leviers précieux à réutiliser pour perpétuer faire évoluer l'identité graphique de la marque.</p> <p><b>Recenser les pratiques éco-responsables existantes</b></p> |  | <p>présentée sous forme de cartographie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le modèle de communication digitale existante est décrit en détail (réseaux sociaux).</li> <li>- Les points de difficulté et les contraintes du projet sont identifiés : contexte économique et juridique, politique, social, culturel, géographique, ressources humaines internes et externes, moyens techniques.</li> <li>- Les représentations, les codes, la culture et sémantique spécifique du projet, les enjeux pour le client, sont inventoriées et explicités dans le cadre du ciblage du produit (cible de communication, segments de marché, positionnement concurrentiel).</li> </ul> <p><b>Qualité de l'analyse du contexte des pratiques éco-responsables</b></p> <p>Pertinence de l'analyse des pratiques éco-responsables :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les pratiques, les valeurs éco-responsables du client et</li> </ul> |
|---|---|--|---|

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| <p><b>responsables existantes</b></p> <p>-Analyse pratiques d'achat et de fabrication éco-responsable.</p> <p>-Etude des pratiques de la concurrence au niveau des actions de communication éco-responsable.</p>  | <p>C1.9. Analyser les pratiques d'achat du client, la fabrication des produits imprimés ou numériques afin d'en référencer des usages en matière de développement durable et d'écoresponsabilité, en s'appuyant sur les procédures mises en place, sur les éléments techniques.</p> <p>C1.10. Analyser des pratiques de la concurrence dans le domaine de l'écoresponsabilité en s'appuyant sur les informations sur la sous-traitance et les lieux de fabrications (départements, pays de l'UE ou hors UE), dans le but de proposer au client des solutions compétitives.</p>  |  | <p>la mise en œuvre concrètes de son engagement dans une démarche de développement durable (DD) (déclaration RSE) sont prises en compte et retranscrite dans le rapport.</p> <p>- les pratiques éco-responsables des concurrents sont décrites.</p>  |
| <p><b>A1.4 Synthèse de la demande et validation par le client</b></p> <p>-Identification des points de difficultés et de complexité du projet.</p> <p>-Valorisation de l'image de la marque et de son projet.</p> <p>-Identification des partenariats et médiateurs, influenceurs possibles.</p> <p>-Contractualisation de la commande.</p> | <p><b>Rédiger une synthèse de la demande afin de contractualiser la commande.</b></p> <p>C1.11. Rédiger une synthèse de la problématique de communication sous la forme d'un rapport, en s'appuyant sur les éléments de contexte recueillis précédemment, afin de contractualiser la commande et permette ainsi le démarrage de l'étape de conception du projet de communication.</p> <p>C1.12. Présenter le contexte graphique en l'analysant collectivement par le biais de dispositifs visuels adaptés (infographies, graphiques, motion design, vidéo, etc.).</p> <p>C1.13. Traduire les objectifs du client (étendue des produits de communication demandés, niveau de complexité des productions) en prenant en compte les pratiques éco-responsables afin de dimensionner le</p> |  | <p><b>Qualité et précision de la synthèse</b></p> <p>- La problématique présentée est cohérente avec les objectifs de la commande.</p> <p>- L'analyse des contraintes techniques et contextuelles comprend l'identification des difficultés et de la complexité de la commande.</p> <p>- La synthèse décrit le contexte graphique, les dispositifs visuels (infographies, graphiques, motion design, vidéo), et la nature du projet de communication défini par le</p> |

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | <p>projet.</p> <p>C1.14. Présenter les forces et faiblesses et argumenter sur la nécessité d'orienter le projet vers une communication responsable en vue de renforcer les valeurs de l'entreprise au travers d'actions très concrètes et capitalisables.</p> <p>C1.15. Rédiger le contenu de la commande, reformuler l'orientation souhaitée pour le projet de communication graphique et décrire des attendus.</p> | <p>client.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La synthèse comporte des éléments visuels pouvant être présentés collectivement.</li> <li>- La synthèse précise les objectifs éco-responsables et les orientations attendues par le client.</li> <li>- Le rapport doit contenir le contrat de commande (description de la réalisation attendue, planning et délais de réalisation, phasage, coût et devis.)</li> </ul> <p><b>Qualité du rapport</b><br/>Le rapport d'analyse doit comporter 4 parties :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) L'analyse de la demande du client.</li> <li>2) L'analyse du contexte de la commande.</li> <li>3) Le recensement des pratiques éco-responsables existantes.</li> <li>4) Une synthèse des objectifs attendus par le client, comprenant un document de contractualisation de la commande.</li> </ol> <p><u>Forme à respecter :</u><br/>-Respect des normes</p> |
|--|--|---|

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

|   |  |   |   |
|---|--|---|---|
|   |  |   | typographiques.<br>-Mise en page cohérente.<br>-Visuels projetés adaptés et lisibles.   |
| <p><b>A1.5 Communication sur son activité professionnelle de designer graphiste éco-responsable sur les médias et réseaux sociaux.</b><br/>–Mise en valeur sa production : mise en ligne, réalisation d'un book, supports de présentation, ...<br/>–Référencement de ses projets (annuaires de directeurs artistiques, réseaux sociaux professionnels.</p> <p><b>A1.6 Valorisation de ses engagements et démarches en design graphiste éco-responsable</b><br/><br/>-Information sur l'engagement du designer graphique en termes d'éco-responsabilité.<br/><br/>-Présentation de la méthodologie d'évaluation de l'impact environnemental dans les productions liées à la communication.</p> | <p><b>Communiquer sur son activité éco-responsable en design graphique</b><br/><br/>C1.16 Élaborer une communication spécifique en ligne sur son travail de designer graphique ayant une spécialité en écoresponsabilité (book en ligne, réseau sociaux éthiques) afin de développer les réseaux professionnels dans le domaine (ressources, fournisseurs, annuaire de professionnels spécialisés) et décrire sa production en ligne de façon méthodique afin de favoriser un référencement optimal.</p> <p><b>Valoriser ses engagements et démarches éco-responsables en faisant référence à des actions concrètes et visibles.</b><br/><br/>C1.17. Informer sur la nécessité d'opérer la transition éco-responsable dans son activité de design graphique (entreprises, annonceurs, institutions, etc.) afin de développer les bonnes pratiques.<br/>C1.18. Communiquer sur l'impact environnemental dans des métiers de la communication.</p> | <p><b>Présentation de son site de promotion de ses activités professionnelles :</b><br/><br/>- Présenter son site en ligne : le site professionnel doit mettre en avant la spécialité éco-responsable.<br/>- Préparation un dossier imprimé et numériques présentant la diffusion de l'activité du candidat (réseaux sociaux, presse, autres médias et supports).</p> | <p><b>Qualité et précision de la communication sur son activité de designer graphique éco-responsable</b><br/><br/>- Le contenu de la présentation spécifique à l'éco-responsabilité est maîtrisé et développé de façon cohérente et fluide.<br/>- Le valorisation de son travail est construite et organisée selon les actions précises : conférence, articles sur les réseaux sociaux, participation à des collectifs thématiques, etc.<br/>- L'engagement éco-responsable fait référence essentiellement à l'activité professionnelle dans sa production listée ci-dessous :</p> <p>✓ la quantité de matière utilisée est optimisée.</p> |

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
|   |   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ les éléments recyclés ou recyclables sont privilégiés.</li> <li>✓ les cahiers des charges sont respectés.</li> <li>✓ respect de la charte RSE mise en place dans l'entreprise.</li> <li>✓ les liens avec les réunions, forums, rencontres à ce sujet sont mis en évidence.</li> </ul> |
| <b>RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITES</b><br><i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>   | <b>RÉFÉRENTIEL DE COMPETENCES</b><br><i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>   | <b>RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION</b><br><i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>  |  |
|   |   | <b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>  | <b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>   |
| <b>BLOC 2 : CONCEPTION D'UN PROJET DE DESIGN GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE</b>  |   |  |  |
| <b>A2.1 Conception d'un projet graphique éco-responsable</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>- Participation dans l'élaboration de la stratégie de communication.</li> <li>- Elaboration de recommandations environnementales du projet.</li> <li>- Conception d'axes créatifs permettant de nourrir les premières réflexions d'équipe, conception et recherche de solutions graphiques au travers de diverses</li> </ul> | <b>Concevoir un projet de communication graphique prenant en compte les normes environnementales</b><br><p>C2.1. Rédiger des recommandations stratégiques pour un projet de communication graphique en décrivant les choix éco-responsables conçus pour le projet, les objectifs et les références comparables le cas échéant.</p> <p>C2.2. Concevoir des axes graphiques créatifs, proposer des solutions graphiques adaptées au dimensionnement du projet, aux moyens et à la demande afin de fournir</p> | <b>- Mise en situation professionnelle simulée :</b><br><p>Conception de propositions de projet graphique.</p> <p>La proposition de projet graphique est accompagnée d'un « cahier de recommandations » sur les choix de et solutions graphiques</p> | <b>Qualité et précision du projet de communication graphique éco-responsable.</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>- Propositions et plusieurs axes créatifs conformes au recueil d'analyse de la commande.</li> <li>- Les préconisations sont cohérentes avec l'analyse initiale.</li> </ul>                         |

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
| <p>propositions.<br/>– Dimensionnement du projet selon les différents scénarios de communication proposés (ampleur du projet selon le budget alloué).</p> <p>- Prise en compte dans la conception, des démarches UI (designer d'interface utilisateur) et UX (analyse de l'expérience utilisateur).</p> <p>- Identification d'options pour un projet éco-responsable.</p> | <p>des documents nécessaires aux réunions stratégiques avec le client.</p> <p>C2.3. Communiquer en équipe, et avec le client et ses équipes, en adaptant ses capacités de communication interpersonnelle aux différents clients et équipes internes et prestataires, afin d'adapter sans délai les modifications permettant la bonne évolution du projet.</p> <p>C2.4. Prise en compte dans la conception, des démarches UI (designer d'interface utilisateur) et UX (analyse de l'expérience utilisateur).</p> <p>C2.5. Rédiger un cahier de recommandations et relevé de décisions, du projet de communication graphique éco-responsable dans le but de structurer les propositions faites et de capitaliser les ressources produites.</p> | <p>éco-responsables.</p> <p><i>La proposition de projet graphique et le cahier de recommandation seront évalués et soutenus oralement.</i></p> | <p>- Les axes proposés sont diversifiés et utilisent les méthodes de créativité attendues : brainstorming, planches de démarches créatives, carnet de croquis, cartes heuristiques.</p> <p>– Les pistes sont déclinées sur différents supports et axes de communication (animation graphique, production typographique, projets numériques, etc.).</p> <p>- Le candidat apporte une attention particulière à la qualité graphique et aux recherches documentaires.</p> <p>- Les médias proposés sont appropriés (site web, ouvrage papier, affiches, animation numérique, jeux vidéo, etc.).</p> <p>- Les propositions sont conformes au dimensionnement et au périmètre définis dans la commande.</p> <p>- La proposition est adaptable à une évolution du projet.</p> <p>- Les démarches UI (designer d'interface utilisateur) et UX (analyse de l'expérience utilisateur) sont évoquées et</p> |
|---|--|--|---|

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

|   |  |   |   |
|---|--|---|---|
|   |  |   | <p>argumentées. La dimension UI est présente dans la réalisation des projets.</p> <p>- La dimension éco-responsable est décrite ainsi que l'impact environnemental.</p>   |
| <p><b>A2.2 Budgétisation du projet proposé et ses modulations possibles.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prévision des besoins prévisionnels de commandes lors de l'avancée du projet.</li> <li>- Anticipation sur les besoins en personnels (salaires et charges, honoraires).</li> <li>- Demande des devis de matériels lors des étapes de fabrication des projets.</li> <li>- Suivi des commandes et achats après validation du budget et contractualisation de la commande.</li> </ul> | <p><b>Élaborer le budget d'un projet de design graphique et le suivre.</b></p> <p>C2.6. Etablir le budget du projet en prenant en compte la chaîne technique du projet, le coût des ressources humaines et les charges diverses afin de gérer le déroulement de l'opération avec un service de comptabilité.</p> | <p><b>- Mise en situation professionnelle simulée :</b></p> <p>Le budget du projet sera remis avec le dossier de recherche graphique.</p> | <p><b>Qualité et précision du budget du projet.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le budget se présente sous la forme d'un budget prévisionnel avec Produits et Charges ;</li> <li>- Il comprend l'ensemble des éléments (produit permettant de fixer le montant à utiliser, coûts de fabrication, achat d'espace de communication, achat de matériels et locations, transports, coût des charges et salaires, assurances et impôts et charges diverses, divers frais).</li> </ul> |

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| <p><b>A2.3 Soutenance d'un projet de design graphique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation de l'ensemble du projet.</li> <li>- Argumentation sur les points clés de la commande.</li> <li>-Prise en compte d'éventuelles modifications à apporter pour finalisation.</li> <li>- Livraison technique du projet et demande de validation contractuelle comprenant l'implantation du projet finalisé.</li> </ul> <p><b>A2.4 Argumentation technique de son projet de design graphique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation du dispositif graphique au moyen de projection vidéo, d'animation, de document conçus à cet effet.</li> <li>- Communication professionnelle orale et conduite de débat avec le client.</li> </ul> | <p><b>Soutenir un projet de design graphique auprès du commanditaire</b></p> <p>C2.7. Soutenir le projet de design graphique auprès du commanditaire en mobilisant les valeurs éco-responsables, afin de faire valider la livraison de la commande.</p> <p>C2.8. Effectuer la livraison technique et opérationnelle du projet et de ses composantes et implanter le projet.</p> <p><b>Argumenter techniquement un projet de design graphique éco-responsable</b></p> <p>C2.9. Détailler le contenu technique du projet de design graphique éco-responsable en précisant ses caractéristiques (fabrication, impression, quantité, variété des documents, inventaire des typographies utilisées, sources documentaires, choix des réseaux sociaux éventuels, spécificités, etc.).</p> <p>C2.10. Présenter le dossier technique éco-responsable (démarche RSE, impact environnemental, fabrication spécifique, etc.).</p> <p>C2.11. Dialoguer avec l'annonceur et conduire un débat adapté.</p> | <p><b>- Mise en situation professionnelle simulée :</b></p> <p><b>La soutenance orale :</b><br/>Le projet de design graphique est présenté devant un jury professionnel.</p> <p><i>Le projet sera présenté sous forme d'un dossier imprimé et de fichiers numériques comprenant l'ensemble des visuels projetés.</i></p> | <p><b>Qualité et précision de la soutenance du projet client</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La qualité graphique du projet est en parfaite adéquation avec les attentes et la cible visée.</li> <li>-Le projet présenté respecte des recommandations stratégiques.</li> <li>- Les contraintes techniques, juridiques, les délais de réalisation, le budget, sont expliqués clairement.</li> </ul> <p><u>Les points suivants sont explicités oralement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Genèse de la proposition, références convoquées.</li> <li>✓ Choix du mode technique de réalisation (plusieurs possibilités) : (Print, motion design, UI, UX, game design, illustration, ...).</li> <li>✓ Éléments de la culture graphique actuelle (style graphique, savoir-faire, typographie, usages, codes graphiques, tendances du design).</li> <li>✓ Processus de la chaîne graphique pour l'ensemble</li> </ul> |
|---|--|--|--|

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
|  |  |  | <p>du projet (formats, faisabilité technique, coûts, choix de production, type de fabrication éco-responsable, gestion des difficultés techniques).</p> <p><b>Communication orale, expression :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Les remarques et avis sont pris en compte et le débat est conduit de façon cohérente.</li> <li>✓ Les demandes de modification sont notées et argumentées, la reformulation des demandes correctives est précise.</li> <li>✓ Le projet présente le dispositif de communication avec le client : échanges adaptés et réguliers avec le client, points d'étapes afin de consolider et de valider (pas à pas) l'avancée du projet.</li> </ul> <p><b>Expression orale :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Clarté,</li> <li>✓ Précision,</li> </ul> |
|--|--|--|---|

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

|  |   |  |  |
|--|---|--|--|
|  |   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Vocabulaire technique approprié.</li> </ul> <p><b>Qualité de l'argumentation :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Justesse,</li> <li>✓ Cohérence,</li> <li>✓ Connaissance technique du projet défendu (aspects graphiques, technologiques, juridiques, RH, organisationnels, éco-responsable s).</li> </ul> |
| <b>REFERENTIEL D'ACTIVITES</b><br><i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>  | <b>REFERENTIEL DE COMPETENCES</b><br><i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>   | <b>REFERENTIEL D'ÉVALUATION</b><br><i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>  |  |
|  |   | <b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>  | <b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>   |
| <b>BLOC 3 : RÉALISATION D'UN PROJET DE DESIGN GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE</b>  |   |  |  |
| <p><b>A3.1 Pilotage et réalisation du projet de design graphique éco-responsable.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Définition du phasage de la période de réalisation et gestion du planning de l'ensemble des opérations.</li> <li>- Gestion et coordination des ressources humaines (droit du travail, RH)</li> <li>- Coordination des ressources externes (Prestataires, commande, suivi de réalisation, droit associé aux images et</li> </ul> | <p><b>Élaborer un projet de design graphique prenant en compte les normes éco-responsable s.</b></p> <p>C3.1. Mettre en œuvre le phasage du projet et organiser le travail d'une équipe afin de mettre en place un process de travail efficace.</p> <p>C3.2. Coordonner la production en pilotant la planification et en anticipant les différentes contraintes pour maîtriser l'ensemble de la période de réalisation.</p> | <p><b>- Mise en situation professionnelle simulée :</b></p> <p><i>Deux objets sont demandés et évalués :</i></p> <p><b>1)- Le dossier du projet finalisé de design graphique (projet professionnel)</b></p> <p><b>2)- Le mémoire professionnel (projet accompagnant le dossier du projet).</b></p> | <p><b>Qualité et précision du projet de design graphique éco-responsable.</b></p> <p>Le projet finalisé est réalisé au moyen outils graphiques et de communication digitale :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le choix du mode technique de réalisation correspond à la commande et peut être</li> </ul>  |

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <p>éléments graphiques, réception des travaux demandés, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestion des ressources matérielles et techniques.</li> <li>- Gestion du budget du projet.</li> </ul> <p><b>A3.2 Réalisation technique du projet de design graphique éco-responsable.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réalisation au moyen de logiciels de design graphique adapté à la nature de la réponse (Print, motion design, UI, UX, game design, illustration, ...). La réalisation du projet peut être composite et plurimédia.</li> </ul> | <p>C3.3. Organiser les ressources techniques nécessaires à la réalisation du projet pour que la production soit dotée des moyens nécessaires à l'aboutissement du projet.</p> <p>C3.4. Gérer le budget alloué au projet en s'appuyant sur un tableau de bord des dépenses de façon à garantir l'atteinte des objectifs fixés.</p> <p><b>- Réaliser un projet de design graphique éco-responsable en utilisant différentes techniques et modalités</b> : infographie, web, motion design, UX design, game, interfaces mobiles.</p> <p>C3.5. Suivre la réalisation artistique du projet.</p> <p>C3.6. Valider les projets graphiques.</p> <p>C3.7. Réaliser les documents de la chaîne graphique, les interfaces digitales ou tactiles et de supports animés (motion design, interfaces mobiles, affiches animées).</p> <p>C3.8. Vérifier de la conformité de la réalisation au brief stratégique.</p> <p>C3.9. Intégrer des problématiques sociétales.</p> <p>C3.10. Intervenir dans la conception du design d'usage</p> | <p>Le dossier du projet finalisé de design graphique, et le mémoire professionnel, seront évalués et soutenus oralement devant un jury de professionnels.</p> <p>La soutenance de projet de design graphique éco-responsable et le mémoire professionnel sont des éléments majeurs de l'obtention de la certification et notamment pour la VAE.</p> <p><i>Le projet de design graphique pourra être livré sous les formes suivantes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Un ensemble de documents imprimés (plaquettes, affiches, flyers, cartes, catalogues, etc.).</i></li> <li>- <i>Des réalisations en design graphique utilisant de nombreuses illustrations et infographies.</i></li> </ul> | <p>composite, plurimédia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'une ou plusieurs des possibilités sont utilisées et maîtrisées : (Print, motion design, UI, UX, game design, illustration, ...).</li> <li>- Les contenus du projet intègrent des éléments tangibles de la culture graphique actuelle (style graphique, savoir-faire, typographie, usages, codes graphiques, tendances du design).</li> <li>- Le processus de la chaîne graphique est pris en compte dans l'ensemble du projet et est maîtrisé (formats, faisabilité technique au regard des coûts, choix pertinent de production, type de fabrication éco-responsable, gestion des difficultés techniques).</li> <li>- La qualité graphique du projet est en parfaite adéquation avec les attentes et la cible visée.</li> <li>- Le projet présenté respecte des recommandations stratégiques.</li> <li>- La dimension UI est présente dans la réalisation des projets.</li> </ul> |
|---|---|--|---|

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

|  |              |  |  |
|--|--------------|--|--|
|  | (UX design). |  | <p><b>Qualité et précision du mémoire accompagnant le projet de design graphique éco-responsable</b></p> <p>- Le mémoire contient :</p> <p>Le budget actualisé du projet finalisé.</p> <p>La synthèse du phasage et de la planification.</p> <p>Les contrats de cession de droits liés au projet (pour les polices de caractères utilisés, l'iconographie, les dessins, etc.).</p> <p>Le mémoire synthétise la problématique du projet, sa genèse, la validation des étapes, le cahier des charges convenu avec le client.</p> <p>Les moyens mis en œuvre (humains, techniques).</p> <p>Les prestations intervenues dans le projet (freelance, sous-traitant technique, imprimeur, S2I, etc.)</p> <p><u>Présentation de l'épreuve :</u></p> <p>X planches.</p> <p>X projection des travaux présentés.</p> <p>Soutenance 45mn +</p> |
|--|--------------|--|--|

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

**Deux blocs sont optionnels :**

Bloc de compétences 4 : Option Motion design et Game design

Bloc de compétences 5 : Option UX design

| RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITES<br><i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>  | RÉFÉRENTIEL DE COMPETENCES<br><i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>  | RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION<br><i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>   |   |
|---|---|--|---|
|   |   | MODALITÉS D'ÉVALUATION   | CRITÈRES D'ÉVALUATION   |
| <b>BLOC DE COMPETENCES 4 : OPTION MOTION DESIGN ET GAME DESIGN</b>  |   |  |   |
| <p><b>A4.1 Réalisation du projet de design graphique en techniques de motion design ou game design</b></p> <p>- Réalisation d'un projet de design graphique au moyen de logiciels adaptés à la mise en œuvre de projets d'animation en motion design et ou game design.</p> | <p><b>Réaliser un projet de motion design et ou game design</b></p> <p>C4.1. Préparer la préproduction du projet de motion design ou de game design afin d'organiser le travail de réalisation du projet de communication (animation d'objets et de personnages, serious game, social game, tout autre projet hybride de communication utilisant l'animation et l'interactivité).</p> <p>C4.2. Produire les animations nécessaires à l'ensemble du projet de motion ou de game design.</p> <p>C4.3. Réaliser l'habillage sonore ou en réaliser une maquette afin de permettre à l'équipe spécialisée en sound-design d'intervenir.</p> <p>C4.4. Capturer, réaliser et monter une vidéo avec ses</p> | <p><b>- Mise en situation professionnelle simulée :</b></p> <p><u>Deux objets sont demandés et évalués :</u></p> <p><b>1)- Le projet professionnel finalisé en motion design et ou game design.</b></p> <p>- Des animations numériques traitées en Motion design 2D, 3D, effet stéréoscopique relief, voire animation de réalité virtuelle (VR) ou réalité augmentée.</p> <p>- ou des conceptions de jeux liés à la promotion des produits, il s'agira de production en Game</p> | <p><b>Qualité et précision du projet de design graphique éco-responsable.</b></p> <p>- Le projet finalisé de motion design et ou game design est réalisé au moyen des logiciels adaptés.</p> <p>- Les contenus du projet intègrent des éléments techniques du motion design et ou de game design.</p> <p>- La préproduction a été organisée donnant ainsi la possibilité d'organiser le travail de façon cohérente au regard du dimensionnement du projet</p> |

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
|  | <p>effets spéciaux en vu de faire correspondre le projet au scénario de communication prévu.</p> <p>C4.5. Gérer la post production afin de mener à l'aboutissement définitif du projet</p> <p>C4.6. Prendre en compte la problématique du développement durable dans toutes ses dimensions.</p> | <p>design. Une partie sera réalisée et présentée.</p> <p><b>2)- Un dossier d'accompagnement du projet (dossier rédigé).</b></p> <p><i>Le projet professionnel en motion design et ou game design, ainsi que le dossier d'accompagnement, seront évalués et soutenus oralement devant un jury de professionnels.</i></p> | <p>de communication.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les animations en motion ou game sont produites, sont fluides et servent l'objectif visé par le projet de communication.</li> <li>- la maquette de l'habillage sonore est définie et permet (au besoin du type de production), une finalisation externalisée.</li> <li>- La réalisation finale avec montage est aboutie.</li> <li>- La postproduction est programmée et permet la livraison de la commande.</li> <li>- La qualité graphique du projet est en parfaite adéquation avec les attentes et la cible visée.</li> <li>- Le projet présenté respecte des recommandations stratégiques.</li> </ul> <p><u>Présentation de l'épreuve :</u><br/>Projection des travaux de motion et ou game design présentés.<br/>Soutenance 45mn + délibération</p> |
|--|---|---|--|

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
|   |   |   |  |
| <b>RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITES</b><br><i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>   | <b>RÉFÉRENTIEL DE COMPETENCES</b><br><i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>   | <b>RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION</b><br><i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>   |  |
|   |   | <b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>   | <b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>   |
| <b>BLOC DE COMPETENCES 5 : OPTION UX DESIGN</b><br><i>Définition : L'expérience utilisateur (en anglais, user experience), aussi connue sous les acronymes EU (Expérience Utilisateur) ou plus couramment UX (User experience), est une notion de plus en plus courante là où l'on utilisait, encore récemment, les notions d'ergonomie des logiciels et d'utilisabilité. L'UX réfère à la qualité de l'expérience vécue par l'utilisateur dans des environnements aussi bien numériques que physiques.</i> |   |   |  |
| <b>A5.1 Réalisation d'un projet de design graphique en méthodologie d'UX design.</b><br><br>-Préparation de l'architecture de l'information et du design d'interaction.<br><br>-Réalisation du projet de design graphique numérique, en utilisant une méthodologie d'UX design.   | <b>Réaliser un projet de design graphique en méthodologie d'UX design</b><br><br>C5.1. Réaliser l'étude ergonomique sur les usages auprès des utilisateurs.<br><br>C5.2. Identifier les principaux axes d'orientation afin de proposer une solution de communication ergonomique adaptée (définition de l'utilisateur type).<br><br>C5.3. Proposer des ébauches de possibilités fonctionnelles (mock-up / prototype d'interface utilisateur) afin d'aboutir à la validation du projet retenu qui sera mis en œuvre.<br><br>C5.4. Coder en HTML et CSS le prototype et ou préparer les éléments au développeur pour la | <b>- Mise en situation professionnelle simulée :</b><br><br><u>Deux objets sont demandés et évalués :</u><br><b>1)- Le projet professionnel finalisé en UX design.</b><br>- Projet de design graphique pour projet numérique (ou tout autre média) utilisant de façon spécifique la méthodologie UX adaptée au design graphique<br><br><b>2)- Un dossier d'accompagnement du projet (dossier rédigé).</b> | <b>Qualité et précision du projet de design graphique éco-responsable.</b><br><br>- Le projet d'UX design finalisé est réalisé au moyen des logiciels spécifiques :<br><br>- Le projet de design graphique intègre la méthodologie UX qui est décrite et adaptée aux objectifs.<br><br>- Le mock-up du projet est validé de façon à permettre sa |

DESIGNER EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCO-RESPONSABLE – CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE - RNCP34247

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

VF – 10/10//2019

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
|  | <p>réalisation finale.</p> <p>C5.5. Rédiger le cahier de spécifications afin de transmettre les consignes au développeur (applications mobiles, plateformes, site web, etc.).</p> <p>C5.6. Tester le prototype dans le but de valider le degré de d'efficacité au regard des objectifs visés.</p> | <p>Le projet professionnel en UX design, et le dossier d'accompagnement, seront évalués et soutenus oralement devant un jury de professionnels.</p> | <p>réalisation.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le cahier de spécification est cohérent et contient les éléments techniques permettant la réalisation du projet.</li> <li>- La maquette codée est exacte et permet au développeur de prendre en charge la partie développement.</li> <li>- La qualité graphique du projet est en parfaite adéquation avec les attentes et la cible visée.</li> <li>- Le projet présenté respecte des recommandations stratégiques.</li> </ul> <p><u>Présentation de l'épreuve :</u><br/>Présentation de la méthodologie UX design et projection du dossier professionnel<br/>Soutenance 45mn + délibération</p> |
|--|---|---|--|