

REFERENTIELS
RNCP35874 - GRAPHISTE MOTION DESIGNER -

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. »

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc 1 : Analyse et conception d'une création graphique en motion design			
A1.1 Analyse d'une demande, d'un sujet ou d'un cahier des charges	C1.1.1 En effectuant une analyse de la demande (objectifs de communication, cibles, contraintes) et en analysant les données explicites ou implicites du sujet (contexte, existant, concurrence), formuler l'intention du projet de manière opératoire (brief) afin de proposer une réponse créative pertinente nourrie par une compréhension fine du sujet.	La validation du bloc dépend de 3 modalités complémentaires : - Une épreuve finale individuelle visant à réinvestir dans un cadre de projet en autonomie les compétences conceptuelles et artistiques de chaque candidat dans un projet offrant une certaine liberté de traitement et de format pour permettre à chacun d'affirmer son identité créative dans le respect d'un cadre donné. Dans le cadre d'un projet individuel commandité	E1.1.1 → Le projet a donné lieu à une recherche documentaire de nature à permettre la compréhension et la réappropriation des spécificités culturelles et stylistiques du sujet. → Le projet donne lieu à une reformulation personnelle et contemporaine propice à la réponse créative. → Le cahier des charges (format, éléments à faire figurer, demande,

		<p>réalisé en autonomie, formaliser et présenter à l'oral devant le client et devant un jury de professionnels une note d'intention comprenant les livrables suivants :</p> <p>1. Une proposition de direction artistique, définie par</p> <ul style="list-style-type: none"> - reformulation et analyse du brief - moodboards (planche de références) - still frames (cases du storyboard mises au propre, en version finale, réalisation d'images statiques du film) - et selon les projets, recherches en caractères design, typographique, couleur, <p>2. Une proposition de scénario</p> <ul style="list-style-type: none"> - scénario - storyboard (scènes, plans, mouvements de caméra, action, montage, durée, dimension sonore) <p>- Une épreuve ponctuelle en cours d'année visant à certifier les compétences liées aux aspects financiers et organisationnels</p> <p>Dans le cadre d'un projet commandité réalisé en équipe, formaliser et justifier :</p> <p>1. Une proposition d'organisation (planning, équipe, moyens nécessaires)</p> <p>2. Une proposition financière (devis)</p>	<p><i>durée) est traduit par une stratégie de moyens.</i></p> <p>→ <i>Les ressources documentaires sur le sujet sont exploitées, étudiées (articles de presse, données, etc.) et traduites par les moyens du motion design de façon intelligible, efficace et pertinente.</i></p>
<p>A1.2 Définition d'une orientation créative</p>	<p>C1.2.1 En mobilisant les techniques et procédés de recherches créatives adéquats, dégager seul ou en équipe une ligne graphique générale et la traduire dans un document de synthèse imageant les intentions (moodboard) en vue de communiquer et valider la pertinence du projet.</p>		<p>E1.1.2</p> <p>→ <i>La recherche débouche sur une grammaire visuelle cohérente, articulée (illustrations, typographie, design de personnage, décor, ambiance, etc.).</i></p> <p>→ <i>Un concept est clairement identifiable.</i></p> <p>→ <i>Les partis pris créatifs exploitent les codes spécifiques au domaine du projet (communication culturelle, communication institutionnelle, etc.) ; ils sont pertinents par rapport au sujet et au public visé</i></p> <p>→ <i>L'intention est singulière.</i></p>

		<p>et uniquement pour les candidats de la formation initiale :</p> <p><i>- Le contrôle continu en cours de formation (CCF) visant à vérifier la mise en oeuvre des compétences de conception dans différents genres de création (VR, vidéomapping, tournage, typo, générique...), différents contextes et cadres (commandités avec client réel, déterminés par l'équipe pédagogique), différentes configurations de travail (petites ou grosses équipes de travail...)</i></p>	
<p>A1.3 Développement d'un choix de création</p>	<p>C1.3.1 En élaborant un découpage plan par plan de la vidéo à fabriquer, formaliser les intentions scénaristiques et d'animation dans un storyboard (scénario, conception des mouvements, choix et justification) pour s'assurer de la pertinence du concept narratif, anticiper les enjeux de production et attester de la faisabilité du projet.</p>	<p>Les livrables sont identiques à ceux de l'épreuve finale, avec en plus, tout document susceptibles de témoigner de la démarche créative : cahiers de recherche, hypothèses...</p>	<p>E12</p> <ul style="list-style-type: none"> → <i>Le scénario exploite des ressorts narratifs qui font sens et de nature à favoriser la compréhension du propos.</i> → <i>Les partis pris techniques et narratifs du scénario sont en cohérence avec les intentions du projet, le mode de consultation, l'approche communicationnelle (approche didactique, commerciale, militante...) et la cible visée.</i> → <i>Le storyboard explicite efficacement les éléments nécessaires à la réalisation : découpage, durée, effets de caméra, transitions, principes d'animation et le cas échéant dimension sonore (voix off, musique d'illustration, etc.).</i>

	<p>C1.3.2 En agencant les différents éléments graphiques du projet (illustrations, typographies, couleurs, formes et textures), composer graphiquement les images clefs du scénario (style frame) afin de visualiser la facture définitive du film.</p>	<p>E1.3.2</p> <ul style="list-style-type: none"> → <i>Les différents éléments visuels sont en cohérence avec la direction artistique, et affirment des choix créatifs assumés.</i> → <i>La composition graphique est de nature à mobiliser l'attention et assure un degré de lisibilité optimale.</i> → <i>La composition graphique est déclinable et adaptée au support visé.</i>
<p>A1.4 Présentation de la recommandation au commanditaire (dans ses aspects créatifs, budgétaires et organisationnels)</p>	<p>C1.4.1 En s'appuyant sur un document de présentation des intentions, argumenter ses partis pris graphiques et scénaristiques en vue de convaincre le commanditaire de la pertinence du projet envisagé.</p>	<p>E1.4.1</p> <ul style="list-style-type: none"> → <i>La présentation décrit les options créatives retenues de manière contextualisée et structurée (intention initiale, cheminement, choix opérés, recommandation finale).</i> → <i>Une démarche est lisible. Le propos est appuyé par la compréhension et l'analyse du sujet.</i> → <i>Le support de présentation est efficace d'un point de vue visuel et soutient le propos.</i>

C1.4.2

En adoptant une posture d'écoute et d'échange, **recueillir les retours du commanditaire** afin d'assurer la remédiation du projet.

C1.4.3

A partir des options narratives et techniques retenues, **définir le phasage du projet et les validations intermédiaires** afin de cadrer le pilotage du projet.

E1.4.2

- *Les échanges avec le commanditaire donnent lieu à des allers-retours féconds.*
- *Une démarche de remédiation est établie (nombre d'allers-retours, modalités de communication...).*
- *Les remarques et indications sont mises en perspective dans les évolutions possibles du projet.*

E1.4.3

- *Un phasage du projet est proposé.*
- *Les échéances et validation intermédiaires sont identifiées.*
- *Le phasage est propice à la compréhension de la méthodologie globale du projet.*
- *Les livrables sont listés et les contenus nécessaires à la réalisation sont communiqués au commanditaire.*

C1.4.4

En estimant les ressources nécessaires à la production, et en lien avec les délais, **proposer une estimation budgétaire (devis) de la création** afin de concrétiser l'engagement du commanditaire dans le projet.

E1.4.4

- Un devis est établi.
- Le devis est en conformité avec les recommandations d'usage (nomenclature, taux applicables, etc.)
- L'estimation budgétaire (prix/jour) est réaliste au regard des prix du marché et de la soutenabilité de l'activité.
- Les droits d'auteur sont inclus au chiffrage et donnent lieu à la rédaction d'une cession établissant son périmètre (durée, supports, étendue).
- Les modalités de la rémunération de l'auteur sont précisées (précompte de charges sociales, échancier, etc.)

Bloc 2 : Réalisation d'une création graphique en motion design

A2.1

Organisation et gestion de la production d'un projet de motion design

C2.1.1

En affinant les partis-pris préfigurés à l'étape de conception, **réaliser une animatique (storyboard animé)** afin de valider l'efficacité des choix d'animation.

La validation du bloc dépend de 2 modalités complémentaires :

- Une épreuve finale individuelle visant à réinvestir dans un cadre de projet en autonomie les compétences techniques de chaque candidat dans un projet offrant une certaine liberté de

E2.1.1

- L'animatique permet de prévisualiser les éléments constitutifs de la vidéo finale et leur articulation : rythme, mouvements de caméra,
- Ces différents éléments sont synchronisés sur la bande son

		<p><i>traitement et de format pour permettre à chacun d'affirmer son identité technique dans le respect d'un cadre donné,</i></p>	<p><i>(musique, voix off...)</i></p> <p>→ <i>La durée de l'animation est conforme au format final du film.</i></p>
	<p>C2.1.2 En traduisant les intentions créatives définies à l'étape de conception et en communiquant sur les contraintes, initier et animer les collaborations artistiques (collaborateurs et/ou prestataires), afin de fédérer l'équipe autour de la pleine réalisation du projet.</p>	<p>Dans le cadre d'un projet individuel commandité réalisé en autonomie, formaliser et présenter à l'oral devant le client et devant un jury de professionnels un motion design abouti comprenant les livrables suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une animation (storyboard animé) - Le film final sonorisé au format diffusable - Le planning des tâches - Une note de production décrivant le processus de fabrication - Le support de la présentation orale 	<p>E2.1.2</p> <p>→ <i>Les prestataires pertinents sont identifiés et informés.</i></p> <p>→ <i>Les moyens mis en oeuvre (brief créa, réunion d'équipe...) ont donné lieu à des contributions pertinentes pour le sujet</i></p>
	<p>C2.1.3 En exploitant les documents de référence (pitch, moodboard, storyboard, animation, etc), identifier et planifier les tâches et ressources nécessaires à l'exécution de la création afin d'assurer la bonne réalisation du</p>	<p>Et pour les candidats en formation initiale uniquement :</p> <p><i>- Le contrôle continu en cours de formation (CCF) visant à vérifier la mise en oeuvre des compétences de production dans différents moyens (2D, 3D, prise de vue réelle, animation traditionnelle, typographie...) et domaines d'application (VR, vidéomapping, générique...),</i></p>	<p>E2.1.3</p> <p>→ <i>Les différentes tâches du projet sont identifiées et des rôles sont répartis.</i></p> <p>→ <i>Le projet est inscrit dans un plan de production.</i></p>

	<p>projet (respect des délais, collaboration...).</p>	<p><i>différents contextes et cadres (commandités avec client réel, déterminés par l'équipe pédagogique), différentes configurations de travail (petites ou grosses équipes de travail...)</i></p>	
	<p>C2.1.4 En prenant appui sur le planning de production et les spécificités des procédés et moyens de réalisation choisis, définir un processus de fabrication adapté afin de rationaliser et d'optimiser la production.</p>		<p>E2.1.4 → <i>Les procédés de production sont documentés (les scripts, assets, nomenclature) et permettent, le cas échéant, la reprise du projet</i></p>
<p>A2.2 Réalisation seul ou supervision de la réalisation d'un projet de motion design</p>	<p>C2.2.1 A partir du planning des tâches et en exploitant des processus et des procédés de fabrication adaptés, réaliser tous les éléments (assets) du projet (prise de vue réelle, décor, images clefs, mise en couleur, animation type, etc.), en vue de leur intégration dans l'animation finale.</p>		<p>E2.2.1 → <i>Les différents éléments du projets sont exécutés conformément aux intentions créatives et aux enjeux techniques du projet.</i> → <i>Ils sont mis à disposition de l'équipe de manière efficace.</i> → <i>Les différents éléments du projet s'intègrent de façon harmonieuse et efficace, en cohérence avec l'ensemble du projet.</i></p>

C2.2.2

A l'aide de logiciels dédiés, **exploiter des banques sonores ou des prises de son réelles**, afin de créer la bande son de la réalisation.

C2.2.3

En combinant les éléments graphiques, typographiques et sonores du projet au moyen des logiciels dédiés, **mettre en scène et réaliser l'animation 2D ou 3D, afin de proposer une production relevant des critères d'exigence propres au motion design et des enjeux d'accessibilité**

E2.2.2

- *La bande sonore participe autant que l'image à la dimension narrative et expressive du projet.*
- *L'exploitation des ressources sonores a donné lieu à une démarche de demande d'autorisation et/ou de collaboration artistique.*

E2.2.3

- *Le montage propose une richesse de plans (valeurs de plans). Le découpage exploite différentes temporalités en lien avec le scénario. Les choix de coupe accentuent les intentions narratives. Les rythmes soutiennent l'attention en lien avec l'effet recherché et la lisibilité (en prenant en compte notamment les enjeux de l'accessibilité).*
- *L'optimisation de la hiérarchisation visuelle et l'ordre d'appréhension des éléments graphique mis en scène*
- *Les contrastes de luminosité dans le choix des couleurs*
- *La lisibilité du texte (effet d'échelle, taille relative des caractères entre autres)*

	<ul style="list-style-type: none"> → <i>Les mouvements sont exploités à des fins expressives. La dynamique des objets dialogue avec des lois physiques (pesanteur, accélération, changement de rythme, etc.).</i> → <i>La diversité et la nature des transitions assurent un lien de sens entre les plans du film.</i>
<p>C2.2.4 En veillant au respect des contraintes de chacun des contextes de diffusion (broadcast, web, vidéo immersive, etc.), étalonner et réaliser l'encodage du film pour les différents formats d'export afin d'assurer l'exploitation optimale de la production.</p>	<p>E2.2.4</p> <ul style="list-style-type: none"> → <i>Les animations sont réalisées, leur qualité est contrôlée.</i> → <i>Le transfert des documents numériques est effectué et maîtrisé pour chaque contexte de diffusion prévu.</i>
<p>C2.2.5 En évaluant la production, s'assurer aux différentes étapes de réalisation de la fidélité aux objectifs du projet de motion initial afin de vérifier la conformité de la création et le respect des délais.</p>	<p>E2.2.5</p> <ul style="list-style-type: none"> → <i>Les délais et contraintes sont respectés.</i> → <i>La fidélité aux intentions artistiques du projet est validée.</i> → <i>La qualité technique aux différentes étapes du projet est maintenue et maîtrisée.</i>

A2.3 Réception du projet de motion auprès du commanditaire	C2.3.1 En accompagnant la présentation du film aux services internes et externes de l'entreprise impliqués dans le projet, valoriser le projet final sous l'angle conceptuel en en dégageant les forces , afin de justifier ses choix de réalisation.	E2 → <i>Le projet final est argumenté sous l'angle communicationnel en lien avec les objectifs visés par le projet.</i> → <i>Les évolutions en cours de production sont mises en perspective par rapport à des choix techniques et de création.</i>
	C2.3.2 En rassemblant les différents éléments techniques nécessaires à l'exploitation du film, assurer la transmission du projet au commanditaire , en vue d'accompagner l'entreprise dans le développement et la mise en oeuvre du projet proposé.	

Bloc 3 : Gestion de son activité de graphiste motion designer

<p>A3.1 Création et développement de l'activité de graphiste motion designer</p>	<p>C3.1.1 En identifiant les lois et les droits relatifs à l'aspect juridique et économique, discriminer les modalités de l'exercice de l'activité professionnelle sous l'angle fiscal, social et contractuel et en maîtriser les spécificités et les démarches afférentes, en vue de choisir le statut le plus adapté au projet professionnel envisagé.</p>	<p>En lien avec le projet professionnel, préparation et soutenance, devant un collège composé de professionnels et d'un représentant de l'établissement certificateur, d'un dossier professionnel comprenant a minima :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la présentation de son parcours et de ses projections professionnelles (appuyé le cas échéant par tout élément de preuves) en français et en anglais. - un dossier individuel de travaux (portfolio) - une bande démo (showreel) 	<p>E3.1.1</p> <ul style="list-style-type: none"> → <i>Les différentes modalités de l'exercice de la profession sont identifiées.</i> → <i>Un scénario de début d'activité est proposé et justifié, en cohérence avec la typologie des projets pressentis.</i> → <i>Les implications de ce choix sont comprises et anticipées.</i>
	<p>C3.1.2 En analysant à la fois les opportunités du marché et les besoins client, définir et positionner son offre de Motion Designer (expertise, valeur...) afin de cibler sa démarche de prospection.</p>		<p>E3.1.2</p> <ul style="list-style-type: none"> → <i>Les différents segments de marché du motion design sont repérés et donnent lieu à un positionnement en adéquation avec l'expertise du motion designer et son système de valeurs.</i>

	<p>C3.1.3 En se rapprochant d'interlocuteurs pertinents (sociétés, partenaires) dans des contextes variés, construire et faire vivre un réseau professionnel cohérent avec son positionnement en vue de développer et outiller ses opportunités professionnelles.</p>		<p>E3.1.3</p> <ul style="list-style-type: none"> → Une prospection efficace du marché cible a permis de repérer des interlocuteurs (sociétés, partenaires...) pertinents par rapport au projet professionnel. → La démarche et les moyens mis en œuvre pour entrer en contact sont suffisants (recherche sur le web, démarche mail et téléphonique, participation à des événements, réseaux sociaux).
<p>A3.2 Promotion de son offre et de son identité de graphiste motion designer</p>	<p>C3.2.1 En adoptant selon le contexte une posture, une langue et un vocabulaire adaptés, présenter son parcours et son positionnement professionnel dans des contextes et face à des interlocuteurs variés, afin de susciter l'intérêt et l'attention notamment dans un contexte international.</p>		<p>E3.2.1</p> <ul style="list-style-type: none"> → Le niveau d'anglais permet au candidat de se présenter, d'exprimer son parcours, de présenter ses projets

C3.2.2

En opérant des choix, proposer et présenter à l'écrit et/ou à l'oral une sélection de réalisations représentatives (portfolio), afin de porter un parti pris singulier et représentatif de ses différents champs d'exploration et de son identité de motion designer.

C3.2.3

En sélectionnant les projets les plus représentatifs du savoir-faire technique et de la personnalité du motion designer, **créer une bande démo (showreel) de son travail**, afin d'assurer la visibilité et la promotion de son offre sur différents supports (réseaux sociaux, réseaux professionnels...)

E3.2.2

- *La somme des productions présentées démontre une cohérence et une singularité des univers graphiques développés.*
- *La qualité du design graphique et le soin apporté aux productions participe de la bonne appréciation de l'ensemble du dossier*
- *La posture à l'oral est de nature à capter l'attention. Le vocabulaire est adapté à la situation professionnelle.*

E3.2.3

- *En respectant les contraintes du format (durée), la bande démo valorise la diversité des productions et est fidèle à l'identité du motion designer.*
- *Le showreel est adaptable à différents supports de diffusion.*
- *La réalisation de la bande démo démontre une maîtrise du montage et des transitions (entrée/sortie).*

<p>A3.3 Réalisation d'une veille métier et sectorielle régulière dans le champ du design graphique et du motion design</p>	<p>C3.3.1 En menant des recherches auprès de sources qualifiées et en procédant à l'analyse individuelle ou collaborative de l'information collectée, assurer une veille créative et technologique régulière du secteur et de ses évolutions dans son champ d'action (marché, concurrence, tendances, nouveautés techniques...) afin de nourrir une identité professionnelle et la singularité de ses propositions créatives.</p>	<p>E3.3.1 → <i>Sous forme de tout outil disponible (collecte, taxonomie, traitement, analyse, partage) la veille témoigne d'une variété de thèmes et d'intérêts appuyés sur des ressources variées, de manière organisée et critique.</i></p>
	<p>C3.3.2 En adaptant ses pratiques professionnelles, investir des technologies émergentes ou des contextes étendus du motion design (graphisme dans l'espace public, scénographie, interactivité, temps réel, formats atypiques, etc.) afin de proposer de nouvelles solutions créatrices de valeur.</p>	<p>E3.3.2 → <i>Le book témoigne de terrains d'investigation en lien avec des champs émergents du motion design.</i> → <i>Le retour d'expérience sur sa pratique professionnelle témoigne d'une capacité à s'adapter et se projeter dans de nouveaux contextes de travail.</i></p>

A la validation de ces trois blocs s'ajoutent 2 modalités d'évaluation transversales complémentaires pour les candidats via un parcours de formation :

- la réalisation d'une période de pratique professionnelle de 8 semaines minimum (temps plein)/1507 heures (apprentissage)
- la rédaction et la soutenance d'un rapport réflexif adossé à cette expérience professionnelle