

5 - REFERENTIELS

Article L6113-1 [En savoir plus sur cet article...](#) Créé par [LOI n°2018-771 du 5 septembre 2018 - art. 31 \(V\)](#)

« Les certifications professionnelles enregistrées au répertoire national des certifications professionnelles permettent une validation des compétences et des connaissances acquises nécessaires à l'exercice d'activités professionnelles. Elles sont définies notamment par un **référentiel d'activités** qui décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés, un **référentiel de compétences** qui identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui en découlent et un **référentiel d'évaluation** qui définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis. »

Modalités d'acquisition de la certification :

- La certification est composée de 5 blocs d'activités dont deux sont optionnels : bloc N°2 et bloc N°3
- La validation cumulative de 4 blocs est nécessaire à l'obtention du titre dans son intégralité : la validation des blocs N°1, N°4 et N°5 est obligatoire et elle doit être assortie de la validation d'un des deux blocs optionnels (bloc N°2 ou bloc N°3)
- La validation de chaque bloc fait l'objet de la délivrance d'un certificat et peut être capitalisé.

Modalités spécifiques aux candidats en situation de handicap :

Les modalités et les conditions d'évaluation peuvent être adaptées pour les Personnes en Situation de Handicap, conformément au règlement d'examen. Les candidats concernés contactent le référent handicap du certificateur en amont des épreuves ou le plus souvent dès le début du parcours de formation menant à la certification. Selon les besoins du candidat, tous les types d'adaptation et/ou d'aménagements seront envisagés en commun afin de trouver le dispositif permettant d'apporter une réponse efficace afin de compenser la situation de handicap tout en permettant de valider la capacité du candidat à exercer la ou les fonctions visées par le titre. Les adaptations et/ou aménagements peuvent être de différentes natures : tiers temps supplémentaire accordé, l'assistance d'un secrétaire, l'attribution d'un matériel adapté, la modification de la nature ou du format des supports, l'adaptation de critères d'évaluation... Ces aspects sont détaillés dans le référentiel d'examen.

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 D'ACTIVITES 1 – PREPARER, CONCEPTUALISER ET PROTOTYPER UN PROJET VISUEL ANIME ET/OU IMMERSIF			

<p>A1.1 - Etude et analyse de l'environnement et du contexte du projet</p>	<p>C1.1 - Identifier et s'appropriier les influences et les tendances graphiques ainsi que les innovations techniques et technologiques en menant une veille régulière afin d'intégrer ces éléments dans sa pratique professionnelle et ainsi apporter une plus-value technique et artistique.</p>	<p>Présentation du projet professionnel (écrit) et soutenu à l'oral individuellement devant des professionnels. Le projet professionnel est élaboré en amont de la session de certification dans le cadre d'un projet visuel portant sur une entreprise réelle ou fictive.</p>	<p>Qualité et diversité de la recherche – C1.1 - Les sources utilisées sont diverses, fiables et argumentées - Les sources sont citées et récentes - La recherche est menée au niveau national et international - Les éléments de la veille sont pertinents et réexploités dans le projet -Fiabilité et justesse de l'analyse des besoins – C1.2 - les attentes et la nature du projet sont identifiées et correctement définies (identité, univers, intentions...) - Le concept est exposé en respectant les règles de présentation - La cible/public est correctement caractérisé ainsi que les objectifs visés - L'analyse du synopsis est faite et les principaux éléments ont été relevés</p>
<p>A1.2 – Evaluation et gestion des ressources humaines et/ou matérielles</p>	<p>C1.2 – Analyser et comprendre les besoins du commanditaire (interne ou externe) de manière à élaborer des propositions conformes aux attentes artistiques, scénographiques et techniques, et ainsi respecter l'identité et l'univers du projet</p> <p>C1.3 – Participer, notamment de façon eco-responsable, au choix et à l'évaluation des ressources nécessaires en moyens humains, techniques et financiers (internes ou externes), en tenant compte des investissements, des délais à respecter, de façon à permettre au réalisateur ou au directeur artistique d'établir un planning et un budget réalistes, équilibrés et cohérents.</p> <p>C1.4 - Appliquer la méthodologie de gestion de projet et mettre en œuvre les outils adéquats permettant de conduire et coordonner les moyens humains et matériels, dans le respect des règles d'inclusion afin de participer à la mise en place du workflow* et du pipeline* en vue d'optimiser les méthodes de production et assurer la qualité du projet final.</p>		<p>Réalisme et cohérence de l'évaluation – C1.3 - L'inventaire des ressources nécessaires est réaliste et calibré en fonction des ambitions du projet - La proposition est en adéquation avec l'analyse du projet - L'évaluation est correctement dimensionnée (délais, ressources humaines et techniques, prise en compte des enjeux écologiques et environnementaux) et expose les contraintes budgétaires, temporelles et techniques</p> <p>Respect de la méthodologie de la gestion du projet – C1.4 - Les outils de gestion de projet sont décrits et justifiés - La méthodologie présentée est cohérente et respecte les différentes étapes de la chaîne de production - les éventuelles situations de handicap sont prises en compte dans l'organisation du travail et dans la mise à disposition de moyens et de ressources nécessaires - Les possibilités d'aménagement et d'adaptation justifiées par la prise en compte du handicap (poste de travail, méthode de</p>

			communication, organisation du travail...) sont exposées.
A1.3 – Collaboration et interactions avec tous les acteurs du pipeline	C1.5 – Travailler en collaboration étroite avec tous les acteurs de la chaîne de production et dans une logique d’inclusion pour respecter le workflow et garantir la qualité du projet final dans le respect des contraintes et des délais		<p>Qualité et précision du flux de production – C1.5</p> <ul style="list-style-type: none"> - La description du circuit de la chaîne de production est cohérente - Les différents acteurs sont identifiés et leur rôle respectif est correctement caractérisé - les temps de production sont optimisés - Les choix des outils de production sont cohérents et éco-responsable (recyclage, utilisation de matériel recyclé, économie d’énergie, économie des flux informatique et de stockage réseau et cloud...) <p>Travail d’équipe – C1.5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les problématiques de cohésion rencontrées durant le projet sont identifiées et analysées - des solutions appropriées sont proposées.
A1.4 – Conceptualisation et mise en œuvre de la phase initiale créative et technique	C1.6 – Créer et proposer des références d’univers sous forme de bible graphique* à partir de l’analyse du synopsis* pour déterminer les orientations artistiques et techniques assignées au projet, de façon à définir son style, son identité visuelle et sonore.		<p>Pertinence de la bible graphique – C1.6</p> <ul style="list-style-type: none"> - La proposition est compatible et conforme aux intentions du commanditaire (synopsis/cahier des charges/brief/Model Pack*) - L’iconographie sonore et musicale présentée est pertinente et argumentée - L’identité visuelle et style graphique sont originaux / la proposition correspond à un univers original et « impliquant ». <p>Qualité de la bible graphique – C1.6</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les techniques de dessin traditionnel (2D) et numériques sont utilisés pour les concepts graphiques (character design*...) - Les perspectives et les échelles de proportions sont justes - l’anatomie est respectée - La mise en couleur est réalisée (lighting*, color key*)
Elaboration de la bible graphique*			
Réalisation du storyboard* et de son animatique*			
Interprétation de l’univers graphique 2D en 3D			
Transposition de l’animatique 2D en 3D	C1.7 – Réaliser le storyboard* correspondant au découpage et à l’interprétation graphique du synopsis/scénario de manière à disposer de la composition de chaque plan en veillant à respecter l’identité du projet visuel et les intentions du		<p>Story-board – C1.7</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le découpage est cohérent et respecte le scénario, la bible graphique et les intentions du commanditaire/réalisateur - Le format est respecté - le découpage des séquences est cohérent

	commanditaire		<ul style="list-style-type: none"> - Les plans sont dynamiques (placement et mouvement de la caméra) - L'histoire est compréhensible et la logique de narration respectée
	C1.8 – Déterminer la durée des plans et définir le rythme du projet visuel en réalisant l'animatique en lay-out* afin de permettre le découpage technique exprimant les choix en termes de cadrage, de mouvement et de rythme.		Animatique / Prévisualisation – C1.8 <ul style="list-style-type: none"> - Le story-board est respecté - La qualité du rythme est respectée - Le layout posing* respecte le line-up* des personnages. (Cohérence entre les différentes tailles des caractères choisis) - L'animatique permet de prévisualiser les éléments constitutifs du projet et leur articulation - Le montage sonore accompagne le rythme de l'animatique.

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'EVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
BLOC OPTIONNEL D'ACTIVITES 2 – CREER ET PRODUIRE EN 2D/3D POUR UN PROJET VISUEL ANIME ET/OU IMMERSIF			
		Présentation orale d'une Démoreel (bande démo professionnelle) La Démo reel est élaborée par chaque candidat en amont de la session de certification à partir des travaux qu'il a réalisés lors des périodes d'immersion en entreprises et/ou ceux effectués durant son parcours de formation.	
A2.1 – Création des éléments visuels Modélisation des formes Préparation des modèles de l'animation / création des squelettes (rig*)	C2.1 - Développer et préparer la forme et le design de tous les éléments visuels (personnages, objets, décors = assets*) en utilisant des logiciels de 2D/3D tout en respectant la bible graphique afin de permettre la réalisation graphique ou la modélisation optimisée intégrant les contraintes de diffusion finale (cinéma d'animation, jeux-vidéo, web, VR...) et celles liées à la plateforme 3D temps réel.		Qualité de la texture et de la modélisation – C2.1 <ul style="list-style-type: none"> - la morphologie et des proportions générales sont respectées et réalistes- Respect du Model Sheet* - Le maillage en fonction du projet (pré calculé/temps réel) est précis et optimisé - Le niveau de détail et de micro-détail sont précis, visibles et sans défaut. - L'anatomie du personnage modélisé en 3D rend l'animation possible. Les assets animables bougent et se plient correctement - La réalisation permet d'exprimer les émotions, la gestuelle et les expressions des

			<p>personnages et objets animés.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La pratique technique est en adéquation avec les attentes professionnelles dans l'utilisation des logiciels 3D (Zbrush, Maya...) - La bible graphique est respectée - Les contraintes de diffusions sont prises en compte
A2.3 Habillage et texturage des formes	C2.2 Créer et intégrer les éléments de textures conformément à la bible graphique de l'univers tout en optimisant le poids des assets afin de permettre la mise en mouvement et de réduire le temps de rendu ou le temps de chargement en 3D temps réel.		<p>Qualité et conformité des textures – C2.2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les textures, matières et couleurs sont adaptées, riches, réalistes et cohérentes par rapport à l'univers graphique du projet - l'optimisation des temps de calcul de rendus a permis de fournir la qualité attendue de l'image
A2.4 – Préparation de l'éclairage et du rendu	C2.3 Mettre en lumière les personnages et les environnements en respectant les ambiances graphiques déterminées par le light-board* et du color-key* afin d'améliorer la visibilité et la crédibilité des assets tout en optimisant les scènes 3D pour la phase de rendu final ou l'éclairage direct en 3D temps réel.		<p>Pertinence et justesse de l'éclairage (Lighting) – C2.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les textures sont valorisées par l'éclairage - La mise en lumière participe à l'ambiance et à la compréhension des différentes situations -L'éclairage est évolutif et adapté - Les initiatives relatives à l'éclairage mettent en valeur le design et renforcent les intentions du scénario.

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 OPTIONNEL D'ACTIVITES 3 – ANIMER EN 2D/3D UN PROJET VISUEL ET/OU IMMERSIF			
A3.1 – Préparation de la phase de production de l'animation	C3.1 – Organiser la production, plan par plan, en déterminant la position de tous les éléments constitutifs d'une image en respectant le Lay-out* et l'animatique* afin de préparer la phase d'animation.	<p>Présentation orale d'une Demoreel (bande démo professionnelle)</p> <p>La Demoreel est élaborée par chaque candidat en amont de la session de certification à partir des travaux qu'il a</p>	<p>Rigueur de la préparation et respect des intentions assignées au projet – C3.1, C3.2, C3.3, C3.4</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'animation respecte tous les fondamentaux et retranscrit parfaitement tous les critères choisis de la pré-production à la post-production. - Le scénario est transmis au spectateur de manière claire et rythmée.

A3.2 – Réalisation de l'animation en pose clé et en pose clé avancées (blocking* et blocking +*)	C3.2 – Animer les assets en utilisant les logiciels 3D ou 2D conformément au timing* et au spacing* du plan pour permettre la validation et l'insertions des positions clé et des positions clé avancées.	réalisé lors des périodes d'immersion en entreprises et/ou ceux effectués durant son parcours de formation.	Qualité de la réalisation de l'animation – C3.2, C3.3, C3.4 - Le choix des positions clé respecte l'intention et le caractère des personnages - les positions clés introduites enrichissent le mouvement. - Les contraintes de temps et d'espace sont respectées - l'animation est homogène et fluide - La pratique technique est en adéquation avec les attentes professionnelles dans l'utilisation avancée des logiciels 2D/3D (Toonboom,Blender, Maya...) - L'acting, les expressions et l'émotion des personnages sont compréhensibles par tous. - Les animations sont synchronisées avec les dialogues/la bande sonore (sons, musique) - La synchronisation labiale est respectée
A3.3- Réalisation de l'animation finale (refine*, clean*)	C3.3 – Gérer les mouvements d'un personnage ou d'un objet (volumes, spacing*, retards, exagérations...) de façon à finaliser la gestion du mouvement et ainsi apporter la fluidité et la lisibilité nécessaires dans le respect du story-board, de la mise en place technique, de la vision et du style artistique établis sur le projet selon les intentions du réalisateur.		
	C3.4 - Gérer et mettre en place les sons narratifs et d'ambiance afin d'adapter au son, le rythme de l'animation ou la circulation au sein de l'univers 3D temps réel.		

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 D'ACTIVITES 4 – FINALISER LE RENDU DES IMAGES D'UN PROJET VISUEL ANIME ET/OU IMMERSIF			
A4.1 – Élaboration et optimisation des rendus	C4.1 Organiser et effectuer les différentes couches de rendu (ombres, lumières, textures...) afin de permettre la modification séparément des assets et ainsi éviter de recalculer l'ensemble des images tout en optimisant le temps de rendu ou le flux de téléchargement en 3D temps réel.	Post-production d'un projet visuel, animé ou immersif Le candidat produit un travail individuel correspondant à la réalisation de travaux demandés. En début d'épreuve, chaque candidat dispose des mêmes	Qualité et cohérence du rendu – C4.1 -La qualité et la bonne visibilité des images permettent de recevoir toutes les informations nécessaires à la compréhension des intentions initiales - La pratique technique est en adéquation avec les attentes professionnelles dans l'utilisation avancée des logiciels d'effets spéciaux et de post production (Nuke, Unreal, after-effect, Houdini) - Le temps de rendu est optimisé - Le choix du moteur de rendu est argumenté et justifié

A4.2 – Conception et réalisation des effets spéciaux 3D.	C4.2 Concevoir et intégrer les effets spéciaux (fumée, particules, liquide, feu, blur...) à l'aide des logiciels et du moteur de rendu utilisé en production afin d'optimiser les scènes 3D tout en respectant l'ambiance visuelle et esthétique du projet final.	éléments issus d'un projet réel ou fictif.	Réalisme et cohérence des VFX – C4.2 - le choix de l'esthétique et du style graphique des VFX respect la direction artistique du projet - Les effets spéciaux (VFX) sont crédibles, adaptés et dynamiques - Les éléments VFX sont parfaitement intégrés.
A4.3 – Finalisation de la production compositing	C4.3 Manipuler et assembler plusieurs sources d'images et effets spéciaux afin d'homogénéiser un plan unique dans le but de l'intégrer au montage final.		Qualité de la finalisation – C4.3 - Les réglages effectués sont conformes aux standards (couleurs, profondeur de champs, avants et arrières plans) - Le format de rendu et de diffusion demandés sont respectés
A4.4 – Réalisation du montage final, encodage et exportation	C4.4 – Assembler les plans pour créer une séquence narrative en y intégrant la bande sonore afin de finaliser un produit audiovisuel d'animation ou immersif et l'exporter dans les standards imposés par les critères de qualité du diffuseur.		Qualité finale : C4.4 - le fichier fournit correspond au standard imposé - la découpe du montage permet la compréhension narrative - l'enchaînement des plans dans chaque séquence ne comporte aucune anomalie de placement - il n'existe pas d'incohérence de positions d'objets dans l'enchaînement des cadres - la découpe séquentielle respecte la chronologie narrative - la bande son est correctement synchronisée au montage image

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 D'ACTIVITES 5 – INTEGRER ET METTRE EN ŒUVRE LES SPECIFICITES DE LA REALITE ETENDUE D'UN PROJET IMMERSIF			
A5.1 – Intégration des enjeux, des techniques et de la technologie de la réalité étendue (XR) (=réalité virtuelle (VR) + réalité augmentée (AR) + réalité mixte (MR))	C5.1 – Concevoir et développer des propositions et des solutions innovantes en : - exploitant les résultats de ses recherches et de sa veille sur la VR, AR, MR, métaverse, hologramme... - testant les nouveaux produits (logiciels, moteurs, casques/lunettes de VR/AR, gants numériques, capteurs de mouvement ...) - se formant en continu aux nouvelles techniques et technologies liées à la VR/AR/MR afin de participer à la conceptualisation et à la production d'un projet de création d'environnements immersifs.	Conception et présentation d'un univers immersif - Projet de groupe, présentation orale individuelle en anglais. A partir du cahier des charges fourni et élaboré sur la base d'un cas fictif ou réel de projet de XR, chaque groupe propose un projet immersif 3D. La soutenance fait également l'objet d'une interrogation sur l'intégration des règles en matière de conception et d'accessibilité dans le projet (C5.2).	Cohérence de la proposition – C5.1 - Les recherches effectuées pour justifier les choix liés au projet démontrent une bonne connaissance des enjeux, des techniques et des technologies - Les sources sont identifiées et récentes - Les choix techniques et technologiques effectués sont justifiés et argumentés. - L'univers/l'environnement proposé est original, créatif (en termes de concept et graphiquement) Accessibilité de la proposition – C5.2 - Les notions d'accessibilité et de conception universelles sont connues et les principes peuvent être exposés et argumentés - La conception du projet intègre/prend en compte l'évolution des PSH dans l'univers - L'interface proposée doit prendre en compte au moins un type de handicap (PMR, mal entendant...)
	C5.2 - Concevoir et élaborer les différents environnements et univers en s'attachant à respecter autant que faire se peut, la notion de conception et d'accessibilité universelles (Universal Design, design inclusif...) afin de proposer des solutions accessibles, compréhensibles et utilisables par tous.		
A5.2 - Conception graphique/3D de l'espace visuel, des objets et des personnages, adaptée aux contraintes liées à la XR/Métaverse Traitement différencié des éléments composant l'univers immersif	C5.3 - Proposer et concevoir un univers immersif/espace visuel en veillant à : - identifier les éléments (assets*) proches et/ou manipulables qui devront être très détaillés d'un point de vue graphique - construire les objets 3D interactifs ou en mouvement en un seul bloc/en 1 seule pièce - alléger les objets statiques en les créant en Low Poly* ...pour permettre une optimisation du volume de données afin de s'adapter à la limitation en puissance de calcul inhérente aux mondes virtuels.		Qualité de la conception et respect des contraintes – C5.3, C5.4 - La création graphique est différenciés selon les assets et leur niveau d'interactivité ou de « manipulation » - La création en Low Poly est privilégiée et utiliser de façon pertinente - Les rapports spacieux sont crédibles - Le style graphique est adapté aux spécificités de la plateforme VR utilisée - Les techniques d'isométrie et d'éclairage sont utilisées - l'effet parallax et les effets de textures

Maximisation de l'optimisation	C5.4 - Créer un espace visuel sous tous les angles possibles sachant que l'utilisateur sera au centre de l'univers et qu'il doit pouvoir visualiser l'ensemble des éléments sous n'importe quel point de vue et permettre ainsi de proposer un monde crédible et explorable, compatible avec la technologie 3D temps réel.		<p>participent à la création d'un espace réaliste/crédible</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les éventuels effets spéciaux sont crédibles et accentuent l'immersion. - L'espace visuel = 360° <p>Optimisation du volume des données – C5.3</p> <ul style="list-style-type: none"> - les nombre de polygones ne dépassent pas les standards fixés par le cahier de charges - L'ensemble des données de l'univers ne dépasse pas le volume imposé par le cahier des charges
A5.3 - Elaboration des Parcours utilisateurs et garantie du confort d'utilisation – UX design	C5.5 – Participer à l'élaboration des scénarii d'usage permettant de proposer des parcours utilisateurs compréhensibles, intuitifs et fluides pour que l'utilisateur puisse se projeter, se déplacer et interagir dans un univers immersif réel ou imaginaire.		<p>Fluidité du déplacement – C5.5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les modes de déplacement sont réalistes et intuitifs - la cinématique n'est pas saccadée - la signalétique est claire et favorise la découverte de l'environnement
	C5.6 - Positionner les éléments interactifs à hauteur des mains ou des yeux de manière à limiter la quantité de mouvement de la tête que doit effectuer l'utilisateur et ainsi éviter les désagréments (inconfort visuel, mal au cœur...)		<p>Confort du parcours utilisateur - C5.6</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les éléments interactifs sont positionnés dans la zone « goldilocks » - Les interfaces sont positionnées à hauteur de regard - Les mouvements de tête sont réduits
A5.4 - Elaboration des interfaces utilisateurs – Design d'interface UI Intégration des menus à l'espace virtuel Conceptualisation du level design	C5.7 - Créer des menus, commandes et signaux facilitant la compréhension des actions à mener en veillant à concevoir : - des interfaces utilisateurs essentiellement visuelles, sonores, haptiques, kinétiques. - des éléments permettant l'identification des actions possibles et leur réalisation/confirmation (poignée de porte clignotante ou avec un design particulier, validation de l'ouverture par un son de grincement...) ...afin de faciliter la progression et l'évolution dans l'univers immersif		<p>Qualité et lisibilité des interfaces – C5.7</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toutes les actions possibles sont identifiables facilement - Les interfaces sont diversifiées (visuelles, sonores...) - Les actions activées sont confirmées par des alertes claires et indicatives <p>Qualité des échanges en anglais</p> <ul style="list-style-type: none"> - La présentation comme les échanges sont fluides et interactifs - Le vocabulaire mobilisé en anglais est varié et professionnel.

Le cas échéant, description de tout autre document constitutif de la certification professionnelle