

## ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

| REFERENTIEL D'ACTIVITES<br><i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>   | REFERENTIEL DE COMPETENCES<br><i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>   | REFERENTIEL D'EVALUATION<br><i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>  |  |
|--|--|---|--|
|  |  | MODALITÉS D'ÉVALUATION  | CRITÈRES D'ÉVALUATION  |
| <b>Etudier les besoins d'un client et faire des propositions graphiques et fonctionnelles</b>  |  |   |  |
| <p><b>Après avoir pris connaissance d'une demande client, le graphiste multimédia définit des principes graphiques et interactifs.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il réceptionne un brief client, un appel d'offre et/ou un cahier des charges.</li> <li>- Il fait des propositions créatives sous forme de maquette, rough et/ou storyboard animé, adaptés à différents supports à partir d'une charte graphique ou d'éléments graphiques fournis.</li> <li>- Il définit graphiquement des principes interactifs au sein des écrans en prenant en compte les besoins et les contraintes de l'utilisateur final à partir de documents de conception fournis (type wireframe).</li> <li>- Il présente ses propositions aux</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Etudier la demande client afin de comprendre les objectifs et les contraintes d'un projet.</li> <li>- Identifier les codes et tendances en vigueur, afin de proposer la meilleure réponse à une problématique client, en pratiquant une veille sur la création graphique, les tendances du design et l'évolution des technologies associées.</li> <li>- Appliquer la méthodologie de scénarisation de l'information et les règles du design interactif.</li> <li>- Comprendre les besoins de l'utilisateur afin de mettre en forme des personas représentatifs du projet, en créant leurs profils types.</li> <li>- Utiliser un outil de prototypage (type Axure ou InVision) permettant une visualisation en ligne et interactive du wireframe, afin de simuler un parcours interactif en ligne</li> <li>- Formuler clairement au client et aux</li> </ul> | <p><b>Projet :</b> Etude d'un brief et propositions graphiques</p> <p><b>Périodicité :</b><br/>Evaluation en fin du bloc de compétences</p> <p><b>Méthode :</b><br/>Les compétences décrites doivent être validées par le système suivant :<br/>Acquis, en cours d'acquisition, non acquis.</p> <p><b>Epreuve :</b><br/>A partir d'un brief client, le candidat doit livrer, présenter et argumenter :<br/>une synthèse de la demande, un benchmark, la mise en forme de personas, des propositions graphiques et un prototype.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bonne compréhension de la marque client.</li> <li>- Capacité à identifier les codes et tendances en vigueur, via un benchmark.</li> <li>- Capacité à mettre en place une veille créative.</li> <li>- Capacité à mettre en forme un persona.</li> <li>- Bonne utilisation des outils de prototypage en vigueur.</li> <li>- Capacité à présenter une interface interactive.</li> <li>- La présentation est claire et la posture professionnelle.</li> <li>- Qualité de l'argumentaire.</li> <li>- Qualité des documents présentés.</li> <li>- Qualité de l'écoute.</li> </ul> |

## ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

|                                      |   |  |  |
|--------------------------------------|---|--|--|
| <p>différents acteurs du projet.</p> | <p>collaborateurs, grâce à un vocabulaire adapté, les principes d'un projet afin de permettre à chacun de réaliser les choix à effectuer.</p> <p>- Compiler les informations sous forme d'un document présentant le concept graphique, l'identité visuelle, les principes interactifs d'un projet, afin de permettre aux différents acteurs de travailler sur un document commun.</p> |  |  |
|--------------------------------------|---|--|--|

## ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

| <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>Intégrer l'interface front-end (Bloc commun avec la certification de développeur/se multimédia)</b>  |  |  |   |
| <p><b>Le graphiste multimédia réalise l'intégration de l'interface front-end, adaptée aux différents périphériques : ordinateurs fixes et mobiles, smartphones, tablettes.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il étudie la structure de l'interface en vue de son intégration avec les langages déclaratifs HTML &amp; CSS.</li> <li>- Il fabrique et optimise l'interface du produit interactif (site, application mobile, borne interactive...) à partir des maquettes et des médias (textes, images, sons, vidéos...) fournis.</li> <li>- Il corrige et retouche ponctuellement les médias à intégrer.</li> <li>- Il adapte ou applique un design adaptatif pour les périphériques fixes et mobiles.</li> <li>- Il adapte le produit aux normes et aux contraintes d'accessibilité.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyser la maquette graphique fournie, afin d'établir un zoning, un wireframe et une liste de d'éléments identiques, composant l'interface.</li> <li>- Rédiger le code HTML et CSS afin de restituer précisément la maquette graphique, en respectant les normes établies par le World Wide Web Consortium (W3C) et l'hétérogénéité des dispositifs d'affichage.</li> <li>- Optimiser et/ou redimensionner les images, les sons et les vidéos afin de réduire les temps de chargement, en utilisant les logiciels d'édition appropriés.</li> <li>- Rédiger les feuilles de style CSS afin de rendre fluides ou redimensionnables les éléments de la maquette graphique.</li> <li>- Mettre en œuvre les normes techniques établies par le Web Accessibility Initiative (WAI) du World Wide Web Consortium (W3C) afin de réduire ou supprimer les obstacles à l'accès au contenu pour les personnes en situation de handicap.</li> </ul> | <p><b>Examen « sur table »</b><br/>Intégration et développement de la partie front-end d'un site web</p> <p><b>Périodicité</b><br/>Evaluation en fin du bloc de compétence</p> <p><b>Méthode</b><br/>Les compétences décrites doivent être validés par le système suivant :<br/>Acquis, en cours d'acquisition, non acquis.</p> <p><b>Epreuve</b><br/>A partir d'éléments fournis (écrans Photoshop, médias), le candidat doit optimiser les médias, réaliser et intégrer un produit interactif multimédia statique, prêt pour sa mise en ligne.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacité à identifier la structure micro et macro de l'interface.</li> <li>- Qualité des zoning et wireframe.</li> <li>- Qualité de l'écriture des langages déclaratifs HTML et CSS.</li> <li>- Rigueur de la syntaxe.</li> <li>- Rigueur de la mise en forme du code.</li> <li>- Respect de la maquette graphique.</li> <li>- Respect des consignes.</li> <li>- La performance et la qualité des pages intégrées sont satisfaisantes lors de tests effectués avec les outils d'audits de performance (type Chrome Lighthouse).</li> <li>- La qualité des médias optimisée est satisfaisante.</li> <li>- Les redimensionnements de taille d'écran (paysage, portrait, résolutions</li> </ul> |

## ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  | <p>différentes) effectués sur le site web respectent la maquette graphique.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- La rédaction des CSS est claire, commentée, bien nommée.</li><li>- Les principaux standards d'accessibilité sont mis en place.</li></ul> |
|--|--|--|--|

## ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

| <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>Créer une animation (Bloc commun avec la certification de directeur/trice artistique multimédia)</b>  |   |   |   |
| <p><b>Le graphiste multimédia réalise des animations vectorielles, en utilisant des éléments graphiques, optimisées pour un usage digital : bannières web, vidéos de présentation à destinations de supports digitaux variés.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il étudie un brief client.</li> <li>- Il présente un scénario d'animation en tenant compte des contraintes et objectifs du brief client.</li> <li>- Il réalise les éléments graphiques nécessaires à l'animation.</li> <li>- Il produit une animation.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyser la demande d'un client afin de définir les objectifs de l'animation, le périmètre technique, la problématique à résoudre.</li> <li>- Concevoir et réaliser les écrans clés d'une animation afin de valider les principaux généraux auprès du client, en utilisant des logiciels adaptés (type Photoshop, Illustrator, InDesign).</li> <li>- Créer les éléments graphiques nécessaires à l'animation, en utilisant des logiciels de PAO adaptés (Photoshop, Illustrator, InDesign).</li> <li>- Mettre en œuvre les techniques d'animation, afin de mettre en mouvement les éléments graphiques, en utilisant un logiciel d'animation 2D adapté (type After Effects, Animate).</li> </ul> | <p><b>Projet</b><br/>Réalisation d'une animation à partir d'un brief client.</p> <p><b>Périodicité</b><br/>Evaluation en fin du bloc de compétences.</p> <p><b>Méthode</b><br/>Les compétences décrites doivent être validées par le système suivant :<br/>Acquis, en cours d'acquisition, non acquis.</p> <p><b>Epreuve</b><br/>A partir d'éléments fournis (images, photos, texte, vidéo, boucles sonores...), le candidat doit concevoir et réaliser une animation interactive, en respectant les étapes clés.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Capacité à concevoir un concept animé à partir d'une problématique client.</li> <li>Capacité à scénariser et réaliser les écrans clés avant de les animer.</li> <li>Capacité à réaliser les éléments graphiques de l'animation.</li> <li>Capacité technique à animer les éléments graphiques.</li> <li>Capacité à utiliser des animations adéquates sur les différentes étapes de l'animation (timing, choix des effets).</li> </ul> |

## ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

| <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>Concevoir et décliner le graphisme sur différents supports</b>  |   |   |  |
| <p><b>Le graphiste multimédia conçoit, produit, décline le graphisme de supports de communication variés.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il réalise les modèles des écrans et design le contenu et l'interaction des différents supports de communication digitaux (sites, newsletters, applications, jeux mobiles, bornes, etc.).</li> <li>- Il réalise des éléments de design interactif (boutons, champs, case à cocher, menu interactif, etc.) en les adaptant à leur contexte d'usage.</li> <li>- Il réalise les différents supports de communication print (logotypes, brochures, affiches, carte de visite, etc.).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Appliquer les règles de la communication visuelle (typographie, choix des couleurs, hiérarchisation des contenus), afin de concevoir des éléments graphiques répondant à une demande client et aux codes en vigueur, dans le respect du cahier des charges.</li> <li>- Interpréter une charte graphique, afin d'appliquer les règles définissant l'identité visuelle d'une marque/produit/entité, à la conception et réalisation d'objets de communication.</li> <li>- Utiliser les outils adaptés (logiciels de création et de retouche d'image, de mise en page) afin de produire les différents objets de communication visuelle.</li> <li>- Concevoir des mises en page à valeur ajoutée typographique sur différents supports, afin de communiquer autour d'un produit ou d'une marque, dans le respect des délais.</li> <li>- Connaître et respecter les contraintes techniques liées à l'intégration et/ou à l'impression de</li> </ul> | <p><b>Projet final: élaboration de produit interactif multimédia</b></p> <p><b>Méthode</b><br/>Les compétences décrites doivent être validées par le système suivant :<br/>Acquis, en cours d'acquisition, non acquis.</p> <p><b>Périodicité</b><br/>Validation lors d'un jury final.</p> <p><b>Epreuve</b><br/>Evaluation en contexte professionnel ou contexte professionnel simulé.<br/>Dans la mesure du possible, il s'agit d'un projet commandité par un client réel (création ou refonte de site ou d'application mobile, projet de recherche et développement, déploiement d'une boutique en ligne...).</p> <p>Ce projet (encadré par des formateurs de L'École Multimédia) est commun à plusieurs formations. Dans</p> | <p>Les règles fondamentales du graphisme sont acquises et appliquées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mise en page</li> <li>- typographie</li> <li>- composition</li> <li>- usages de la couleur</li> <li>- design d'interaction</li> <li>- navigation</li> <li>- hiérarchisation des informations</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacité à s'adapter aux différents supports de communication, en respectant leurs propres codes visuels.</li> <li>- Capacité à mettre en place une iconographie pertinente</li> <li>- Capacité à réaliser un design pertinent et cohérent avec les besoins et contraintes du client et en phase avec l'identité de marque.</li> <li>- Capacité à livrer un projet respectant les contraintes et les délais.</li> </ul> |

## ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il livre des fichiers réalisés dans les règles de l'art et exploitables pour l'intégration et l'impression.</li> <li>- Il participe au suivi de fabrication des différents supports de communication.</li> <li>- Il présente les livrables au client et/ou à ses collaborateurs.</li> <li>- Il remet un dossier comprenant les éléments du travail réalisé.</li> </ul> | <p>supports, afin de faciliter le travail des intégrateurs et/ou des imprimeurs et sécuriser le résultat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Appliquer les méthodologies de tests, afin de vérifier les différents éléments de communication.</li> <li>- Corriger (ou faire corriger) les erreurs afin de respecter le cahier des charges.</li> <li>- Utiliser les outils collaboratifs et de prototypage, afin de faciliter la qualité des échanges avec les différents acteurs d'un projet.</li> <li>- Concevoir des visuels permettant à présenter et valoriser le travail réalisé auprès du commanditaire et des collaborateurs.</li> <li>- Compiler les différents éléments (fichiers sources, charte graphique, codes...) afin de permettre leur exploitation par la suite.</li> </ul> | <p>ce cas, des équipes de travail réunissant des candidats des différentes filières métier sont constituées et pilotées par les chefs de projet. En fonction de sa complexité et de sa taille, le projet sera plus ou moins abouti.</p> <p>A minima, il s'agit d'un prototype utilisable permettant une démonstration complète, d'un cahier des charges et d'une recommandation opérationnelle stratégique</p> <p>Le candidat à la certification de graphiste multimédia doit concevoir une identité visuelle et présenter des supports de communication réalisés (site internet, appli mobile, newsletter, éléments à imprimer...)</p> <p><b>Soutenance</b><br/>Présentation d'un cahier des charges contenant la description éditoriale, graphique, fonctionnelle et technique du projet ; d'une recommandation stratégique de visibilité et d'animation ; de maquettes intégrées ; d'une documentation technique ; d'une méthodologie de suivi de</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qualité des réalisations présentées.</li> <li>- Les outils collaboratifs utilisés sont adaptés au projet et aux collaborateurs.</li> <li>- Capacité à présenter professionnellement.</li> <li>- Capacité à argumenter pertinemment.</li> </ul> |
|---|--|--|---|

## ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  | projet ; d'un planning et d'un budget. |  |
|--|--|--|--|

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

Exemple de rendus de projet final : « 5068ProjetDaltonismeGM.pdf » et « 5068ProjetBenettonGM.pdf »