

**DESIGNER GRAPHIQUE RNCP34593**  
**REFERENTIELS D'ACTIVITES, DE COMPETENCES ET D'EVALUATION**  
**TROYES AUBE FORMATION - ECOLE SUPERIEURE DE DESIGN DE TROYES**

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'EVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<b>Etablir le cahier des charges d'un projet de design graphique</b>			
<b>A1.1 – Etablir le cahier des charge d'un projet de design graphique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Analyse de la commande</b></li> <li>- <b>Interrogation des pratiques et de l'identité du commanditaire</b></li> <li>- <b>Formulation ou reformulation des objectifs et contraintes dans un cahier des charges</b></li> </ul>	<b>C1.1</b> - Lire et analyser le cahier des charges initial avec le commanditaire afin de définir les enjeux du projet.  <b>C1.2</b> - Soulever les points d'incompréhension ou d'imprécision afin de permettre au commanditaire de préciser sa commande  <b>C1.3</b> - Aborder la commande avec le commanditaire en utilisant la méthode des « 5 pourquoi » afin de s'assurer de la pertinence de la demande.  <b>C1.4</b> - Interroger le commanditaire afin de comprendre sa stratégie, l'image qu'il souhaite transmettre ainsi que les goûts et les usages des cibles visées.  <b>C1.5</b> - Interroger le commanditaire afin de comprendre les enjeux et les objectifs du projet, les supports attendus, les moyens humains, techniques et	<b>Mise en situation professionnelle :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rédaction d'un cahier des charges du projet de design graphique basé sur l'observation des usages, des analyses socio-culturelles et de marchés.</li> <li>- Présentation orale de ce cahier des charges en présence du commanditaire</li> </ul>	<b>Qualité du cahier des charges</b> <p>Le cahier des charges comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Une analyse des entretiens avec le commanditaire et ses équipes</li> <li>-Une analyse des entretiens menés auprès des clients et usagers</li> <li>-Une présentation des résultats de l'enquête qualitative</li> <li>-Une synthèse des informations obtenues sous forme d'objectifs (intentions, brief créatif, vente/diffusion) et contraintes (financières, techniques, humaines).</li> </ul> <p><b>Qualité rédactionnelles et orales</b></p>

	<p>financiers accordés à la phase d'avant-projet et de projet.</p> <p><b>C1.6</b> - Reformuler oralement afin de s'assurer de la bonne interprétation des éléments et de la compréhension mutuelle.</p> <p><b>C1.7</b> - Établir un document écrit qui synthétise toutes les contraintes liées au développement du projet (demande, cibles, objectifs, positionnement, charte, supports, formats, media planning, délais, budgets...)</p>		
<b>Générer des pistes créatives et développer un projet de design graphique</b>			
<p><b>A2.1 Générer des pistes créatives et développer un projet de design graphique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Identifier et sélectionner les références pertinentes</b></li> <li>- <b>Assembler le résultat des recherches et constituer un dossier de références</b></li> <li>- <b>Organiser une phase d'idéation</b></li> <li>- <b>Matérialiser idées et concepts aux moyens d'outils dédiés</b></li> <li>- <b>Développer un projet de design graphique faisable, viable et désirable</b></li> </ul>	<p><b>C2.1</b> - Obtenir les documents/médias disponibles en interne et effectuer une veille afin de sélectionner les sources existantes concernant les codes culturels et sémiologiques, l'univers du commanditaire (capital image et territoire de marque) et du consommateur cible</p> <p><b>C2.2</b> - Choisir et assembler les sources afin de construire une approche créative cohérente.</p> <p><b>C2.3</b> - Créer des supports de communication synthétiques et didactiques (dossier d'inspiration et références, cahier de tendances) afin de faciliter la transmission des recherches et alimenter des séances créatives pertinentes.</p> <p><b>C2.4</b> - Déterminer les axes à développer à partir de la synthèse des recherches afin d'émettre des hypothèses créatives.</p> <p><b>C2.5</b> - Expérimenter diverses pistes créatives et scénarii différenciant afin de soumettre au commanditaire un ensemble généreux de propositions de pré-projets.</p>	<p><b>Cas pratique :</b></p> <p>-Présentation de la méthodologie ayant mené à la constitution d'un dossier de recherches et d'un cahier de tendances</p> <p><b>Cas pratiques :</b></p> <p>-Présentation de séances co-créatives.          -Présentation orale d'un ensemble d'expérimentations et hypothèses.          -Rédiger un compte-rendu des retours d'usagers et d'experts et en présenter les conclusions.</p>	<p><b>Respect de la méthodologie de recherche :</b></p> <p>-Identification et citation des sources          -Exposition du processus de sélection          -Valorisation des choix et de leur cohérence</p> <p><b>Qualité des séances de co-création</b>          La structuration des séances co-créatives implique :          -S'assurer de distribuer la parole.          -Conduire un brainstorming.          -Consigner et organiser les idées.</p> <p><b>Quantité et pertinence des propositions créatives.</b></p> <p><b>Qualité du compte-rendu</b>          -Variété de la cohorte d'usagers et experts.          - Considérations RSE          - Qualité de synthèse.</p>

	<p><b>C2.6</b> - Organiser des échanges avec usagers et experts afin d'identifier les pistes les plus prometteuses.</p> <p><b>C2.7</b> - Intégrer les notions de design pour tous à la conception du projet afin d'améliorer l'expérience utilisateur</p> <p><b>C2.8</b> - Intégrer les notions de responsabilité environnementale à la conception du projet afin d'en réduire l'impact écologique</p> <p><b>C2.9</b> - Effectuer des choix au regard des tests de faisabilité et de recevabilité effectués.</p>	<p><b>Mise en situation professionnelle :</b></p> <p>- Présentation orale du dossier de recherches et pistes créatives au commanditaire et aux pairs</p>	<p><b>Qualité visuelle et didactique du dossier de recherches et pistes créatives</b></p> <p>-Schémas et visuels impactants -Mise en page</p> <p><b>Qualité de la présentation orale</b> -Clarté et aisance orale</p>
--	--	--	---

### Matérialiser et présenter un projet de design graphique

<p><b>A3.1 Matérialiser un projet de design graphique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Formuler un projet de design graphique aux moyens d'outils et de logiciels dédiés</b></li> <li>- <b>Exposer le projet de design graphique dans un document de synthèse</b></li> <li>- <b>Exposer oralement le projet au commanditaire et aux équipes</b></li> <li>- <b>Obtenir validation orale &amp; écrite du projet de design graphique par le commanditaire</b></li> </ul>	<p><b>C3.1</b> - Mobiliser les outils techniques et numériques adéquats afin de produire des maquettes graphiques déclinées sur supports print ou digitaux en cohérence avec le cahier des charges et dans le respect des standards techniques utiles à la production (charte graphique, préconisation du 3WC...)</p> <p><b>C3.2</b> - Assembler et structurer les productions techniques et esthétiques nécessaire à la mise en œuvre du projet afin d'alimenter un dossier de livrables en appliquant les techniques de mise en page et de présentation visuelle</p> <p><b>C3.3</b>- Etablir un argumentaire pertinent justifiant les choix graphiques et fonctionnels liés au projet afin de construire un storytelling sensible et percutant autour du projet de design graphique</p> <p><b>C3.4</b>- Susciter l'échange autour du projet et répondre aux questions de manière argumentée afin d'orienter les décisions concernant la réalisation du projet final</p>	<p><b>Cas pratiques :</b></p> <p>-Présentation d'un dossier technique et esthétique présentant l'ensemble des éléments nécessaires à la compréhension et à la visualisation du projet.</p>	<p><b>Qualité du dossier de synthèse technique et esthétique :</b></p> <p>-Maitrise des codes et normes d'une charte graphique -Maitrise des outils de matérialisation et de représentation d'un projet de design graphique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dessins</li> <li>- logiciels infographiques (suite Adobe)</li> <li>- vidéo (prise de vue, montage, effets)</li> <li>- modélisation 3D pour animation</li> <li>- langage web et prototypage d'interfaces</li> <li>...</li> </ul> <p>-Maitrise des logiciels de mise en page (InDesign)</p>
--	---	--	--

	<b>C3.5</b> – Obtenir une trace écrite de validation du projet final par le commanditaire pour pouvoir planifier la phase de mise en œuvre	<b>Mise en situation professionnelle :</b>  - Présentation orale au commanditaire et aux pairs du dossier de livrables d'un projet de design graphique	<b>Qualité de la présentation orale</b>  -Maitrise de l'oral et écoute active
<b>Piloter une production en design graphique</b>			
<b>A4.1 Piloter une production en design graphique</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Proposer des moyens de production et planifier la mise en œuvre</b></li> <li>- <b>Échanger avec les prestataires et suivre la mise en œuvre</b></li> <li>- <b>S'assurer de la conformité avec le projet validé</b></li> </ul>	<b>C4.1</b> - Etablir un dossier de spécifications techniques (délais et coûts, techniques d'impression, coding site web, hébergement, prises de vue, tournage, animation...) afin de déterminer les besoins humains et techniques nécessaires à la mise en œuvre du projet validé dans le respect des engagements RSE  <b>C4.2</b> – Sélectionner les prestataires et établir un planning de production afin d'engager la mise en œuvre du projet validé  <b>C4.3</b> – Organiser des RDV réguliers avec les prestataires et procéder aux ajustements nécessaires afin de maintenir la teneur des objectifs (esthétiques, fonctionnels, commerciaux, budgétaires, délais...)  <b>C4.4</b> – Assurer la réception de travaux (impression, mise en ligne, efficacité responsive, qualité image et montage...) afin de clore la prestation.	<b>Mise en situation professionnelle :</b>  -Stage professionnel de 4 mois minimum donnant lieu à : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Évaluation du candidat par le maitre de stage (entreprise) sur la base d'une grille fournie par l'autorité délivrant la certification</li> <li>2. Évaluation du rapport de stage par le tuteur rattaché à l'autorité délivrant la formation.</li> </ol>	<b>Fiche évaluation maitre de stage</b> - Autonomie et rigueur dans les démarches d'organisation et de suivi de la production en design graphique  <b>Qualité du rapport de stage</b> Ce rapport comprend : -Un organigramme de l'entreprise et une analyse des responsabilités relevant des différents secteurs et salariés de l'entreprise -Un descriptif des missions -Les étapes de suivi des projets professionnels engagés.