

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
1. Analyser une demande d'un commanditaire pour un projet artistique en 3d temps réel			
1.1 Analyse des besoins et des objectifs du commanditaire	1.1.1 Analyser la demande du commanditaire en pratiquant l'écoute active et en établissant une relation de confiance pour identifier les besoins et les domaines d'influences.	<p>Pour l'évaluation de ce bloc de compétences, sont présentés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - deux comptes rendus d'activités professionnelles : <ul style="list-style-type: none"> • le premier fait état d'un travail mis en œuvre avec un tuteur en entreprise, • le second présente un projet de production réalisé en groupe. - le portfolio des productions réalisées : il comprend plusieurs productions en 3D. <ul style="list-style-type: none"> - Il décrit systématiquement le besoin, les objectifs, les méthodes mises en œuvre pour la réalisation, le planning et le budget. - Il présente également les différents aspects visuels et artistiques des projets réalisés, - Chaque projet est accompagné d'une vidéo de présentation. - Compte rendu 1 : évaluation du dossier écrit par le jury. <p>Le candidat a effectué un ensemble d'activités professionnelles dans le cadre de la mise en œuvre d'un ou de plusieurs projets créatifs en 3D temps réel dans le cadre d'un contrat d'apprentissage, de stage, d'une mission freelance, d'un CDD ou d'une CDI. A l'issue de cette période, il rédige un rapport d'activité qui doit comporter :</p>	<p>Dans le rapport d'activité personnel :</p> <p>1.1.1 Le candidat sait analyser, apprécier et définir un besoin d'un commanditaire dans un contexte professionnel.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il apporte la preuve de la maîtrise de la collecte d'informations : le rapport contient des exemples concrets de situations où le candidat a collecté et analysé des informations sur les publics ciblés dans un contexte professionnel spécifique. <p>Une problématique professionnelle (problème à résoudre induisant la nécessité d'apporter une solution) est clairement formulée et des hypothèses avancées.</p> <p>La méthodologie mise en œuvre vise à valider les hypothèses avec des sources et des analyses précises.</p> <p>Dans le projet de groupe :</p> <p>1.1.1 Le candidat a travaillé efficacement avec le client pour identifier les enjeux professionnels, le marché et la concurrence, et formuler ses besoins : démonstration par des comptes rendus de réunions, des analyses de marché et de la concurrence.</p> <p>L'analyse de la demande de commanditaire est appuyée sur des sources citées, maîtrisées et hiérarchisées.</p> <p>Une problématique professionnelle (problème à résoudre induisant la nécessité d'apporter une solution) est clairement formulée et des hypothèses avancées.</p> <p>La méthodologie mise en œuvre vise à valider les hypothèses avec des sources et des analyses précises.</p>

	<p>1.1.2 Identifier les enjeux stratégiques et opérationnels du commanditaire et les objectifs spécifiques du projet artistique en 3D temps réel pour amorcer une orientation à la stratégie de développement adaptée au besoin du public à toucher (en tenant compte des publics en situation de handicap). Cela permet d’être en mesure de formaliser la problématique du commanditaire pour y apporter une réponse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - une présentation des besoins du commanditaire (1.1.1), - une section dédiée à l'identification des enjeux pour le commanditaire (1.1.2), - la collecte d'informations, illustrant comment il a maîtrisé ce processus. Des exemples concrets de situations où le candidat a collecté et analysé des informations sur les publics ciblés, y compris concernant les personnes en situation de handicap (1.1.3), - une analyse détaillée des habitudes des publics ciblés (1.1.3), - une liste des sources d'information utilisées, en soulignant leur pertinence et leur adéquation au contexte professionnel. <p>Compte rendu 2 : rapport écrit et évaluation orale par le jury durant 30 minutes : 15 min de présentation et 15 min d'échanges.</p>	<p>Dans le rapport d'activité personnel :</p> <p>1.1.2 Identification des enjeux stratégiques et opérationnels du client et les objectifs spécifiques que le projet artistique en 3D temps réel doit produire sur le public visé : le candidat doit démontrer sa capacité à interpréter les informations collectées à apprécier et comprendre les habitudes et les préférences des publics ciblés sans oublier les spécificités propres aux personnes en situation de handicap.</p> <p>Dans le projet de groupe :</p> <p>1.1.2 Définition des axes clés et des recommandations stratégiques : les axes clés identifiés ont été élaborés par rapport aux analyses des public et des usages et aux recommandations stratégiques : présence de tableau d'analyse, et des résultats d'études et d'enquêtes. Une partie spécifique concernant les publics en situation de handicap est développée.</p>
	<p>1.1.3 Maitriser le secteur d'activité du commanditaire et les tendances de son marché pour adapter les solutions proposées à ses besoins spécifiques et rester à jour sur les évolutions du domaine afin de faire des recommandations de développements créatifs, stratégiques et innovants.</p>	<p>Dans le cadre de la formation, un projet de groupe a été réalisé en collaboration avec un commanditaire. Le candidat présente le dossier de production de ce projet. Il doit comporter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une analyse de la demande du commanditaire dans son marché (1.1.1) - une section dédiée à la préproduction où le candidat illustre comment il a travaillé en collaboration avec le commanditaire pour identifier les enjeux professionnels, le marché et la concurrence (1.1.2 et 1.1.3), - une autre section doit être consacrée à la définition des axes clés et des recommandations stratégiques (1.1.3) <p>Lors de la présentation orale, le candidat doit démontrer une connaissance approfondie du champ d'activité, des enjeux professionnels, des obligations légales y compris pour les PSH, du marché et de la concurrence.</p>	<p>Dans le rapport d'activité professionnelle :</p> <p>1.1.3 le dossier analyse la situation professionnelle dans son marché au regard des usages et des évolutions technologiques pour le mettre en perspective. Il propose une vision argumentée pour un développement de projet solide.</p> <p>Jugement de la pertinence des sources utilisées : le rapport doit mentionner les sources d'informations utilisées. Ces sources doivent être pertinentes et appropriées au contexte professionnel.</p> <p>Justification des sources : le candidat doit expliquer pourquoi il a choisi d'utiliser ces sources et en quoi elles ont contribué à son analyse.</p> <p>Dans le projet de groupe :</p> <p>1.1.3 Maitrise du secteur et des tendances pour proposer des solutions adaptées</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaissance du champ d'activité : dans les dossiers et lors de la présentation orale, le candidat doit faire preuve d'une connaissance approfondie du champ d'activité. Elle se reflète dans sa compréhension des enjeux professionnels, des obligations légales y

			<p>compris pour les personnes en situation de handicap, du marché et de la concurrence.</p> <p>Le candidat intègre l'ensemble des éléments d'information, les organise et les synthétise pour préparer la recommandation. Il s'appuie sur des sources et des données factuelles, il fait des liens entre les éléments d'information et l'actualité du secteur, il précise le positionnement du commanditaire dans son champ concurrentiel avec des données générales et des données récentes liées à l'actualité du secteur.</p> <p>- Clarté et pertinence de la présentation : la présentation orale doit être claire, bien structurée et mettre en valeur les points clés identifiés lors de l'analyse.</p>
<p>1.2 Veille et suivi des tendances et des innovations dans l'industrie de la 3D temps réel</p>	<p>1.2.1 Participer activement à des événements professionnels afin de rester informé des nouvelles tendances et innovations du secteur.</p>	<p>Entretien avec le candidat pendant 30 minutes, composé de 15 minutes de présentation générale et de 15 minutes d'échanges avec le jury.</p> <p>Mise à disposition de la veille réalisée : le candidat présente au jury un espace numérique qu'il a dédié à la veille et qui est par ailleurs synthétisé dans ses deux rapports d'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - analyse et preuves des participations à des événements professionnels (1.2.1) - présentation des connaissances acquises, de leur pertinence, de leur organisation et de leur mise en perspective dans un espace numérique dédié à la veille et synthétisé dans un rapport d'activité (1.2.2, 1.2.3). <p>L'espace numérique où est faite la veille est disponible pour le jury.</p>	<p>1.2.1 Démonstration des connaissances des événements professionnels et des tendances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat collecte et assemble les flux d'information, explicite ses connaissances et a des références récentes mises en avant dans ses rapports d'activité, - il utilise les connaissances et les contacts obtenus lors des événements professionnels, en estime la pertinence pour améliorer la qualité et l'efficacité des projets 3D temps réel d'un point de vue stratégique.
	<p>1.2.2. Investir les réseaux professionnels et les communautés en ligne qui sont pertinents avec le métier afin de faciliter les échanges et les collaborations avec d'autres professionnels et experts.</p>		<p>1.2.2. Investissement actif dans les réseaux professionnels :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il utilise les plateformes numériques pour faciliter les échanges et les collaborations avec d'autres professionnels et experts du secteur, - il crée et maintient des relations professionnelles à travers les réseaux et les communautés en ligne pour soutenir l'échange continu de connaissances et de ressources de manière cohérente.
	<p>1.2.3 Mettre en place une recherche d'information et utiliser des outils de veille et de suivi propres à l'actualité technologique et artistique</p>		<p>1.2.3 Excellence dans la mise en place d'une recherche d'information :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat démontre qu'il sait mettre en œuvre une stratégie de recherche d'information précise et systématique permettant le suivi

	<p>pour suivre et analyser les tendances et les évolutions de l'industrie des productions artistiques en 3D temps réel afin de rester compétitif sur le marché.</p>		<p>et l'analyse des tendances de l'industrie des productions en 3D temps réel,</p> <ul style="list-style-type: none">- les informations collectées sont organisées et analysées efficacement pour comprendre et interpréter les tendances actuelles et futures,- il est capable d'adapter les méthodes de recherche en fonction de l'évolution des technologies, des plateformes d'information et des besoins spécifiques du projet ou de l'organisation. <p>- Maîtrise des connaissances de l'actualité professionnelle et des tendances du domaine :</p> <ul style="list-style-type: none">- le candidat identifie et évalue régulièrement les tendances émergentes du secteur pour rester compétitif et pertinent,- il intègre les connaissances acquises sur les tendances et les évolutions de l'industrie dans la planification et la mise en œuvre de projets 3D temps réel,- les informations pertinentes sur les tendances de l'industrie sont partagées avec les parties prenantes internes et externes de manière appropriée. <p>- Compétence dans l'utilisation des outils de veille et de suivi :</p> <ul style="list-style-type: none">- le candidat utilise efficacement divers outils de veille pour rester à jour sur l'actualité technologique et artistique du secteur,- il évalue et adapte régulièrement les outils et les méthodes de veille en fonction de leurs performances et de l'évolution des besoins en information,- les résultats de sa veille technologique et artistique sont communiqués de manière claire et concise aux parties prenantes appropriées. Il développe des propositions et soutien son point de vue. <p>L'ensemble de ses connaissances lui permet d'imaginer des pistes de productions possibles, de modifier sa manière de travailler et d'anticiper de nouveaux projets.</p>
--	--	--	--

<p>1.3 Exploration des nouvelles techniques et outils de production</p>	<p>1.3.1 Explorer de nouvelles techniques et maîtriser de nouveaux outils de production afin de rester à jour et d'améliorer la qualité et l'efficacité des projets 3D temps réel.</p>	<p>Présentation écrite du portfolio des projets réalisés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'évaluation porte sur la présentation des outils et techniques intégrés dans les projets qui ont été déployés de manière autonome. Ils présentent les outils et techniques de production en 3D temps réel (intégrations de nouvelles fonctionnalités, automatisation par l'IA, etc.) - le candidat doit apporter la preuve qu'il expérimente régulièrement de nouvelles techniques et outils de 3D temps réel pour rester à jour et améliorer la qualité et l'efficacité de son travail. 	<p>1.3.1 Exploration de nouvelles techniques et maîtrise de nouveaux outils de production mise en œuvre au sein des production présentés dans le portfolio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - existence de preuves de l'expérimentation de nouvelles techniques et outils de 3D temps réel pour rester à jour et améliorer la qualité et l'efficacité de son travail, - il évalue l'efficacité et la pertinence des nouvelles techniques et outils pour le travail actuel et futur, - les nouvelles techniques et outils pertinents sont intégrés dans les processus de production existants, en tenant compte des impacts sur la qualité, l'efficacité et les coûts.
	<p>1.3.2 Se former en continu aux techniques d'apprentissage autonome à l'aide des ressources disponibles (cours en ligne, tutoriels, etc.) afin de rester pertinent sur le marché de l'emploi et de pouvoir accompagner et former les salariés sous sa direction.</p>		<p>1.3.2 Formation continue aux techniques d'apprentissage autonome:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat identifie les opportunités d'apprentissage autonome à l'aide de ressources disponibles, comme les cours en ligne, les tutoriels, etc., - il applique efficacement les techniques d'apprentissage autonome pour acquérir de nouvelles compétences et connaissances pertinentes pour le secteur.

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
2. Concevoir un projet créatif en 3d temps réel			
2.1 Définition du cahier des charges avec le commanditaire	2.1.1 Appliquer des règles de priorité de travail dans la gestion du projet pour respecter les délais et les budgets en assurant la qualité du projet artistique en 3D temps réel pour définir son positionnement créatif dans le marché ciblé.	<p>Le candidat fait une présentation écrite et orale du cahier des charges réalisé dans le cadre de la mise en œuvre d'un projet de groupe 3D temps réel pour un commanditaire. Cela est présenté durant 5 minutes dans la présentation de 30 minutes devant le jury, 15 minutes de présentation générale du candidat 15 minutes d'échanges avec le jury.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le candidat doit fournir une section détaillée montrant comment il a appliqué les règles de priorité pour gérer efficacement le projet, respecter les délais et les budgets, repartir les rôles, tout en maintenant la qualité artistique du projet en 3D temps réel (2.1.1) - Le positionnement créatif du candidat dans le marché ciblé doit être clairement défini et aligné avec les objectifs du projet (2.1.1) - Une autre section doit illustrer comment le candidat a décomposé les tâches spécifiques pour assigner correctement les responsabilités et les ressources (2.1.2) - De manière générale, le candidat doit démontrer comment il a conçu un service, un outil ou une marque qui répond efficacement aux problématiques des utilisateurs, en tenant compte du contexte, des contraintes du projet et des personnes en situation de handicap. 	<p>2.1.1 Application des règles de priorité dans la gestion du projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat applique efficacement les règles de priorité pour respecter les délais et les budgets tout en assurant la qualité du projet artistique en 3D temps réel, - son positionnement créatif dans le marché ciblé est clairement élaboré et aligné avec les objectifs du projet. Il y a des arguments appuyés sur des preuves formelles : sources citées et hiérarchisées.
	2.1.2 Contextualiser les contraintes en décomposant les tâches spécifiques pour attribuer les responsabilités et les ressources appropriées afin d'être en mesure de proposer une solution permettant la résolution de la problématique des usagers.	<p>2.1.2 Contextualisation des contraintes par la décomposition des tâches :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat présente le document sur lequel il a organisé et décomposé les tâches spécifiques de manière à attribuer les responsabilités et les ressources appropriées. Il soutient sa position avec des arguments, - il explicite clairement comment son projet résout efficacement la problématique des usagers, en tenant compte de l'accessibilité et des PSH, du contexte et des contraintes du projet. 	

<p>2.2 Élaboration d'une vision artistique cohérente et innovante pour le projet</p>	<p>2.2.1. Compétences en design et modélisation 3D pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - avoir une capacité à penser le design c'est à dire la résolution du problème que rencontre l'usager avec des solutions simples, ergonomiques et provoquant chez lui une expérience agréable y compris chez les PSH, - créer des concepts, designs et assets 3D de haute qualité afin de structurer les éléments visuels du projet en 3D temps réel. - trouver des solutions adaptées en fonction du budget alloué. 	<p>Dans son dossier de production, et lors de l'oral pendant 8 minutes, le candidat présente sa posture de designer appuyer sur une démarche scientifique issue des sciences humaines et sociales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il part de données factuelles, les hiérarchisent et le mets en regard des besoins du commanditaire, - il élabore une problématique, des hypothèses, et en structurant, un travail d'analyse et d'enquête apporte des réponses en validation et invalidation des hypothèses. <p>Ainsi, il analyse le besoin d'un commanditaire, et apporte une réponse. (2.2.1)</p> <p>À partir des solutions proposées des concepts visuel à déployer dans un projet artistique en 3D, temps réel sont présentés dans le dossier et à l'oral :</p> <ul style="list-style-type: none"> - description du projet, - explication des besoins en termes de ressources humaines et d'organisation générale - ébauche de création artistique, - exemples d'inspiration (2.2.2), - il doit être convaincant à l'oral pour emporter la vision du jury concernant la pertinence de la proposition (2.2.3). 	<p>2.2.1. Compétence en design et modélisation 3D :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La démarche du candidat s'inscrit dans un cadre d'analyse structuré en sciences humaines et sociales. Il résonne comme un designer : observe, comprends le besoin, élabore des hypothèses à partir d'une problématique, s'exerce à y répondre avec des sources en s'appuyant sur des données factuelles des enquêtes, des entretiens, des observations. - Il démontre qu'il sait développer et préparer un projet en respectant les standards de l'industrie et les attentes du commanditaire, tout en apportant une valeur ajoutée à travers une conception artistique utile pour répondre aux besoins et attentes de l'usager. - Les productions du candidat démontrent qu'il possède une compétence solide en design et modélisation 3D, lui permettant de créer ou de valider des concepts, des designs et des assets 3D de haute qualité pour le projet en 3D temps réel.
	<p>2.2.2 Compétence en créativité et sens artistique pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - élaborer des concepts visuels originaux et adaptés au projet en 3D temps réel, en tenant compte des contraintes techniques et des attentes du client afin de faire valider le projet au commanditaire. 		<p>2.2.2 Élaboration et communication d'une vision artistique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat soutient avec clarté une vision artistique unique pour le projet en 3D temps réel qui se trouve en harmonie avec les objectifs poursuivis, - il a structuré l'équipe du projet autour de sa vision artistique pour favoriser adhésion et implication des équipes.
	<p>2.2.3 Élaborer et communiquer une vision artistique unique, claire et cohérente pour le projet en 3D temps réel en impliquant et en inspirant les membres de l'équipe pour assurer leur adhésion.</p>		<p>2.2.3 Évaluation de la capacité à élaborer et communiquer une vision artistique unique et adaptée au projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat sait définir et transmettre une vision artistique clairement énoncée et bien comprise par tous les membres de l'équipe en tenant compte des objectifs du projet, des contraintes techniques et des attentes des parties prenantes. - Capacité à inspirer, convaincre et impliquer : - le candidat sait élaborer un projet de manière à susciter l'adhésion de l'équipe, à la motiver, à l'inspirer et à convaincre chacun en

			expliquant et justifiant les choix ainsi qu'en veillant à structurer et expliciter la standardisation des processus de production.
<p>2.3 Estimation des ressources nécessaires (humaines, matérielles, financières)</p>	<p>2.3.1 Évaluer les besoins en personnel et en compétences afin d'identifier les profils nécessaires en tenant compte des compétences existantes et des besoins de formation.</p>	<p>Dans le projet de groupe 3D temps réel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dossier de préproduction en particulier le cahier des charges, - et bilan du dossier. <p>Le jury apporte une attention particulière à ce bilan qui est la conclusion de l'oral (deux minutes) et ouvre le champ les échanges lors de l'oral à ce sujet.</p>	<p>2.3.1 Évaluation des besoins en personnel et en compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat identifie les compétences nécessaires. Ce processus doit être clair et justifié en fonction des exigences du projet, - Il estime les besoins en personnel : nombre de personnes et de profils requis adaptés au projet, le budget défini doit être cohérent, - efficacité de la planification de formations : le candidat est capable d'apprécier les besoins de formation des collaborateurs pour développer les compétences nécessaires au sein de l'équipe.
	<p>2.3.2 Planifier des ressources matérielles et logicielles</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour tenir compte des besoins spécifiques, - des contraintes techniques, - et des évolutions technologiques afin d'optimiser l'utilisation des ressources. 	<p>2.3.1 Évaluation des besoins en personnel et en compétences : le candidat doit identifier clairement et justifier les compétences nécessaires dans son projet. Il doit fournir une estimation précise des ressources humaines nécessaires et prévoir les formations nécessaires.</p> <p>2.3.2 Planification des ressources matérielles et logicielles : le candidat doit justifier ses choix en termes de ressources matérielles et logicielles. Il doit démontrer qu'il est capable de réajuster la planification des ressources en fonction des évolutions technologiques.</p>	<p>2.3.2 Planification des ressources matérielles et logicielles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - identification des ressources : les ressources matérielles et logicielles identifiées doivent être décomposée pour le projet en tenant compte des besoins spécifiques et des contraintes techniques, - capacité à adapter la planification des ressources : le candidat démontre qu'il peut réajuster la planification des ressources en fonction des évolutions technologiques, - Anticipation des besoins futurs en ressources : le candidat démontre qu'il a pensé à anticiper les besoins futurs en ressources en fonction de l'évolution des technologies et des exigences du projet
	<p>2.3.3 Maitriser les coûts et des contraintes budgétaires liées à un projet 3D temps réel pour tenir compte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des coûts de production, - de la rémunération des équipes, - des investissements matériels et logiciels, - et des éventuelles fluctuations du marché, afin de respecter le budget. 	<p>2.3.3 Identification des coûts de production : le candidat doit établir un budget précis pour le projet, incluant les coûts des équipes, du matériel, des logiciels et autres dépenses, et montrer qu'il respecte ce budget.</p>	

<p>2.4 Définition des livrables et des critères de qualité</p>	<p>2.4.1 Définir des objectifs clairs et mesurables pour chaque livrable pour s'assurer que toutes les parties prenantes comprennent clairement les attentes et les exigences de chaque élément du projet.</p>	<p>2.4.1 Définition des objectifs pour chaque livrable : le candidat doit définir des objectifs SMART pour chaque livrable et assurer leur suivi.</p>	<p>2.4.1 Définition des objectifs clairs et mesurables pour chaque livrable :</p> <ul style="list-style-type: none"> - formulation d'objectifs : les objectifs SMART (Spécifiques, Mesurables, Atteignables, Pertinents et Temporellement définis) sont précisés pour chaque livrable, garantissant la compréhension de toutes les parties prenantes. - communication des objectifs : il transmet efficacement les objectifs pour chaque livrable, éliminant toute ambiguïté. - suivi des objectifs : il sait assurer un suivi constant des objectifs pour chaque livrable et faire les ajustements nécessaires.
	<p>2.4.2 Appliquer les normes de qualité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en s'assurant de leur bonne application tout au long du processus de production, - surveiller et évaluer la qualité du travail accompli, - identifier les écarts par rapport aux normes établies pour mettre en place des mesures correctives si nécessaire. 	<p>2.4.2 Application des normes de qualité : le candidat doit établir et respecter des normes de qualité et mettre en place des mesures correctives si nécessaire.</p>	<p>2.4.2 Application des normes de qualité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - établissement des normes de qualité : le candidat montre qu'il a instauré et appliqué des normes de qualité à chaque étape du processus de production, - surveillance de la qualité : il a effectué un contrôle régulier de la qualité du travail effectué, identifiant tout écart par rapport aux normes établies. - intervention face aux écarts de qualité : il sait mettre en place des mesures correctives dès la détection d'un écart.
	<p>2.4.3 Réaliser le contrôle qualité à l'aide des outils d'évaluation des performances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - avec des techniques d'inspection visuelle, - des tests de performance, - des outils d'évaluation des performances (revues de code, analyses de rendu et rapports d'erreurs) pour mettre en place des processus de contrôle qualité efficaces et évaluer de manière précise les performances du projet. 	<p>2.4.3 Réalisation du contrôle qualité : le candidat doit utiliser des outils de contrôle qualité, réaliser des analyses précises et établir des processus de contrôle qualité efficaces.</p>	<p>2.4.3 Réalisation du contrôle qualité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisation d'outils de contrôle qualité : le candidat met en œuvre des outils d'évaluation des performances, tels que des tests d'utilisation et de scénarios d'usage, de tests de performance et d'optimisation. - réalisation d'analyses précises : il a conduit des analyses de rendu et des rapports d'erreurs pour évaluer de manière précise les performances du projet. - Mise en place de processus de contrôle qualité : processus de contrôle qualité efficaces, utilisant les outils et techniques appropriés pour assurer une évaluation précise des performances du projet 3D.

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
3. Manager une équipe dans le cadre d'un projet artistique en 3d temps réel			
3.1 management d'une équipe de professionnels pour mettre en œuvre un projet de 3D temps réel	3.1.1 Manager les équipes en fédérant les acteurs impliqués : - par la maîtrise des différentes étapes et contraintes de la réalisation d'un projet sur le plan technique, économique et humain, en organisant, hiérarchisant et en planifiant, - en mobilisant les compétences, tout en assurant un climat de travail favorable et bienveillant et qui prend en compte les éventuels handicaps des collaborateurs, pour déployer un projet en 3D temps réel jusqu'à sa réalisation.	Le candidat présente dans un dossier écrit d'une quinzaine de pages qu'il met en perspective à l'oral dans une présentation de 15 minutes suivi de 15 minutes d'échange avec le jury. Il s'agit d'une situation réelle ou fictive mise en œuvre dans le cadre de situation de recrutement et de management d'une équipe projet. 3.1.1 et 3.3.1 Planning de travail et ressources humaines Le candidat présente un rétro planning détaillé faisant état de l'ensemble des étapes de production et précisant pour chacune des ressources humaines et techniques nécessaires il évalue l'implication des compétences individuelles et l'optimisation de la coopération.	3.1.1 Il démontre sa maîtrise des pipelines de production et des compétences à solliciter pour chacune des étapes permettant la mise en œuvre du projet : - Il sait présenter et soutenir sa stratégie à l'équipe : - le positionnement du commanditaire, - sa stratégie de développement, - les réponses qui vont être apportées par le projet validé.
3.2 Organisation et animation de réunions d'équipe et de revues de projet	3.2.1 Animer des réunions et prendre la parole en public pour organiser et structurer des réunions de travail efficaces et pour communiquer clairement les informations pertinentes aux membres de l'équipe.	3.2.1 Il présente des preuves de l'animation des réunions de travail des conclusions qu'il en a tiré.	3.2.1. La qualité générale de la présentation orale du candidat et la structuration de sa présentation doivent confirmer les compétences qu'il a acquis comme orateur.
	3.2.2 Organiser et structurer des réunions de travail efficaces pour assurer une prise de décision éclairée et un suivi des actions à mener.	3.2.2, 3.3.2, 3.3.3 Planification et organisation : il présente les comptes rendus des réunions, les retroplannings et les	3.2.2 il sait présenter et défendre un retroplanning faisant état : - des objectifs clarifiés des performances collectives, - des objectifs intermédiaires ou « jalons ».

Intitulé : Titre niveau 7 : Chef de projet artistique en 3D temps réel

	<p>3.2.3 Faciliter la gestion du groupe de travail en s'appuyant sur les connaissances techniques de chaque métier impliqué afin de favoriser la participation active, la collaboration et l'échange d'idées entre les membres de l'équipe lors des réunions et des revues de projet.</p>	<p>organigrammes projets. Il évalue l'efficacité de la planification du projet, de la coordination des ressources, et de l'utilisation des outils de suivi de projet.</p> <p>3.2.3 Résolution de problèmes techniques : Il présente des problèmes techniques qui ont été rencontrés et la capacité à travailler en équipe pour la résolution de ces problèmes avec l'utilisation des outils de collaboration appropriés.</p> <p>3.3.1 : voir ci-dessus</p>	<p>- Il sait présenter et développer un "organigramme projet" qui définit clairement les rôles de chacun et s'assure que chacun les comprend. - Présentation d'un plan managérial visant à optimiser la coopération (programmation des réunions de travail).</p> <p>3.2.3 Il apporte les preuves de son organisation visant à la mobilisation des compétences individuelle au sein des équipes (collaboration des compétences).</p> <p>- Présentation des moyens d'amélioration en continu du fonctionnement des équipes (moyens et outils de communication en équipe et entre les équipes). - Présentation des moyens mis en œuvre pour développer les compétences de chacun pour résoudre les problèmes et les anticiper.</p> <p>Il anticipe la prise en compte des éventuels handicaps des collaborateurs pour mettre en place un planning de travail adapté et le développement d'outils adéquats. Ce document est obligatoire</p>
<p>3.3 Suivi de l'avancement du projet et des échéances</p>	<p>3.3.1 Planifier et organiser les tâches du projet pour assurer le suivi et le respect des échéances et garantir l'avancement du projet conformément au plan initial.</p> <p>3.3.2 Évaluer l'avancement du projet par rapport au plan initial en suivant le planning de livraison afin d'identifier les écarts et de prendre les mesures correctives nécessaires.</p>	<p>3.3.2 Analyse et résolution de problèmes : Il évalue l'efficacité dans l'identification et l'analyse des problèmes potentiels et analyse les stratégies de résolution de problèmes et les plans de contingence.</p>	<p>3.3.1 Compétences en planification et organisation. Le candidat a : - établit un plan clair et structuré pour le projet, intégrant les échéances et les jalons, - suivi régulièrement l'avancement du projet et assure son adéquation avec le plan initial, - coordonné et organisé les ressources pour respecter les échéances et garantir l'avancement du projet.</p> <p>3.3.2 Capacité à suivre et à évaluer l'avancement du projet par rapport au plan initial. Le candidat a : - réalisé des contrôles d'avancement réguliers pour identifier les écarts par rapport au plan initial. - analysé et évalué les performances du projet pour prendre des mesures correctives si nécessaire,</p>

		3.3.3 voir ci-dessus.	- ajusté les plans et les stratégies de projet en fonction de l'évolution de la situation et des feedbacks.
	3.3.3 Maitriser les outils de suivi de projet (Trello, Microsoft Project, etc.) afin de faciliter la gestion, la coordination et le suivi des tâches et des échéances.		<p>3.3.3 Constitution et élaboration de l'utilisation des outils de suivi de projet (Trello, Microsoft Project, etc.)</p> <p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisé efficacement les outils de suivi de projet pour gérer et coordonner les tâches, pour cela, il a conçu est mis en place une procédure adaptée à partir des fonctionnalités de différents outils de suivi de projet pour optimiser la gestion des tâches et des échéances, - appliqué ces outils pour favoriser la communication et la collaboration au sein de l'équipe de projet.
3.4 Collaboration avec les équipes de professionnels pour résoudre les problèmes et améliorer la qualité	3.4.1 Résoudre les problèmes techniques rencontrés pour travailler efficacement en équipe lors de la production d'un projet 3D temps réel.	3.4.1 et 3.5.1, 3.5.2, 3.5.3 Il présente ses connaissances et la mise en application des méthodologies de gestion des risques et de résolution de problèmes.	<p>3.4.1 Compétences en résolution de problèmes techniques.</p> <p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifié et résolu efficacement les problèmes techniques survenant pendant la production d'un projet 3D temps réel, - appliqué des stratégies de résolution de problèmes pour améliorer le fonctionnement de l'équipe et la qualité de la production, - anticipé et évité les problèmes techniques potentiels grâce à une planification et une analyse rigoureuse.
	3.4.2 Travailler en équipe et fluidifier les échanges d'informations en s'appuyant sur des outils de collaboration et de résolution de problèmes techniques (JIRA, Git, etc.) pour gérer les priorités.	3.4.2 : Travail d'équipe : il apporte des preuves de sa volonté de fluidifier les rapports au sein de l'équipe pour travailler en bonne intelligence avec les autres.	<p>3.4.2 Capacité à travailler en équipe</p> <p>le candidat à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - collaboré activement au sein de l'équipe pour résoudre les problèmes techniques rencontrés, - favorisé un environnement d'équipe productif en encourageant la communication, le partage d'idées et la résolution collective de problèmes, - organisé la dynamique de l'équipe en apportant une expertise technique et une approche orientée vers la résolution de problèmes. <p>Connaissance des outils de collaboration et de résolution de problèmes techniques</p> <p>Le candidat sait :</p>

			<ul style="list-style-type: none"> - structurer l'utilisation des outils de collaboration comme JIRA, Git, etc. pour améliorer la communication et la résolution de problèmes techniques, - coordonner les tâches à l'aide des outils de collaboration, - faciliter les échanges d'information et le suivi des problèmes techniques grâce à une utilisation appropriés des outils mis en place,
<p>3.5 Gestion des risques et mise en place de solutions pour les problèmes rencontrés</p>	<p>3.5.1 Analyser et résoudre les problèmes rencontrés pour identifier les risques et agir en conséquence afin de minimiser l'impact sur le projet.</p>		<p>3.5.1 Compétence en analyse et résolution de problèmes Le candidat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifie et analyse proactivement les problèmes potentiels dans le cadre du projet, - élabore des stratégies de résolution de problèmes pour minimiser l'impact sur le projet, - applique une démarche systématique et méthodique pour résoudre les problèmes et gérer les risques.
	<p>3.5.2. Identifier les risques et mettre en place des plans de contingence pour garantir le bon déroulement du projet.</p>		<p>3.5.2 Capacité à identifier les risques et à mettre en place des plans de contingence</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il anticipe les risques qui pourraient affecter le projet, - il a conçu des plans de contingence solides et réalistes pour gérer ces risques, - il peut mener à bien la mise en œuvre des plans de contingence lorsque les risques se matérialisent.
	<p>3.5.3 Appliquer les différentes méthodologies de gestion des risques et de résolution de problèmes afin de disposer d'outils et de techniques adaptées pour gérer efficacement les défis rencontrés au cours du projet.</p>		<p>3.5.3 Connaissance des méthodologies de gestion des risques et de résolution de problèmes</p> <ul style="list-style-type: none"> - il combine et organise les méthodologies de gestion des risques et de résolution de problèmes pour naviguer efficacement à travers les défis du projet, - il élabore des plans de gestion des risques

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
4. Déployer et piloter un projet artistique en 3d temps réel			
<p>4.1 Création et/ou validation des concepts, contenus et assets 3D, et participation à l'intégration des assets 3D et des animations dans la production sous sa forme finale</p>	<p>4.1.1 Garantir la cohérence avec la vision artistique et les objectifs du projet à l'aide de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - ses connaissances et de sa maîtrise technique des logiciels et outils de création 3D (Unity3D, Unreal Engine, C4D, Blender, etc.). - ses compétence en design et modélisation 3D, afin de : <ul style="list-style-type: none"> - créer ou valider des concepts, designs et assets 3D de haute qualité pour le projet en 3D temps réel, - approuver et ajuster les concepts et designs proposés par les artistes, - évaluer et superviser efficacement le travail des créatifs 3D. 	<p>Évaluation devant le jury d'une durée de 30 minutes : 15 minutes de présentation et 15 minutes de échanges avec le jury.</p> <p>Deux comptes rendus d'activités professionnelles sont présentés ainsi que le portfolio des productions réalisées. Le premier fait état d'un travail réalisé avec un tuteur en entreprise. Le second fait état de la mise en œuvre d'un projet de production en groupe. Le portfolio présente plusieurs productions en 3D et décrit le besoin, les objectifs, les méthodes mises en œuvre pour la réalisation le planning et le budget.</p> <p>Le candidat choisi d'expliciter les compétences du bloc mises en œuvre dans les projets de son choix parmi l'ensemble de ceux qu'il a été amené à réaliser.</p> <p>4.1.1 Le candidat a évalué sa capacité à garantir la cohérence entre les productions réalisées, la vision artistique initiale et les objectifs concrets du projet.</p> <p>Il doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - présenter des assets 3D de haute qualité, - fournir des exemples où il a appliqué son expertise pour atteindre les objectifs du projet. - documenter et expliquer comment il a évalué et amélioré la qualité du travail en 3D en se basant sur les normes de qualité et les retours lors des tests. 	<p>4.1.1 Compétence en design et modélisation 3D</p> <p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - imaginer, produit et/ou validé des concepts, contenus et assets 3D de haute qualité pour le projet en 3D temps réel, - appliqué une expertise en design et modélisation 3D pour contribuer à la réalisation des objectifs du projet, - évalué et amélioré la qualité du travail en 3D en respectant les normes de qualité, d'accessibilité et les retours des tests. <p>Capacité à approuver et ajuster les concepts et designs proposés</p> <p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - examiné et approuvé les concepts et contenus proposés par les équipes de production, en veillant à leur cohérence avec la vision artistique et les objectifs du projet, - fournit des feedbacks constructifs aux créatifs pour les aider à améliorer leurs travaux et à ajuster leurs productions, - veillé à garantir la qualité et la cohérence du travail des équipes de production ainsi que l'accessibilité pour tous les publics. <p>Connaissance des logiciels et outils de création 3D.</p> <p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une maîtrise les outils et logiciels de création 3D etc., pour effectuer et superviser efficacement le travail de création 3D, - utilisé efficacement ces outils pour créer, modifier et améliorer les assets et les designs 3D temps réel, - guidé et assisté les autres membres de l'équipe dans l'utilisation de ces outils pour améliorer la productivité et la qualité du travail.

		<p>Concernant la capacité à approuver et ajuster les concepts et designs il doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - fournir des exemples où il a examiné et approuvé les concepts et contenus proposés par les équipes de production, en veillant à leur cohérence avec la vision artistique et les objectifs du projet, - documenter comment il a fourni des feedbacks constructifs aux artistes pour les aider à améliorer leurs productions. - démontrer comment il a veillé à garantir la qualité et la cohérence du travail des artistes. - veiller aux normes de respects de l'accessibilité pour les PSH. <p>En termes de connaissance des logiciels et outils de création 3D il doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - présenter des exemples de travaux réalisés en utilisant les outils et logiciels de création 3D, - documenter comment il a utilisé ces outils, - fournir des preuves d'assistance des membres de l'équipe dans l'utilisation de ces outils pour améliorer la productivité et la qualité du travail. 	
	<p>4.1.2 Intégrer et optimiser en s'appuyant sur les outils et les pipelines de développement pour assurer la qualité et la performance des assets et des animations 3D.</p>	<p>4.1.2. Pour l'utilisation des outils et pipelines de développement, le candidat doit fournir des preuves de son interaction avec les autres acteurs de la mise en œuvre des projets :</p> <ul style="list-style-type: none"> -pour l'intégration et l'optimisation d'assets et d'animations 3D, il doit présenter des exemples spécifiques d'assets et d'animations qu'il a intégrés et optimisés, en mettant l'accent sur la qualité et la performance de ces éléments, - pour les améliorations de performance ou de qualité, apporter des preuves de ces améliorations. <p>Cela peut inclure des analyses comparatives avant et après l'optimisation, avec des mesures claires indiquant une amélioration,</p>	<p>4.1.2 Le candidat apporte des preuves démontrant la mise en œuvre de la production à partir de l'élaboration de son pipeline de production et des outils adaptés qu'il a proposés. Cela peut comprendre des captures d'écran, des explications détaillées de sa méthode de travail et des exemples concrets de ses réalisations. Il fournit des exemples d'assets et d'animations 3D qu'il a intégrés et optimisés. Les exemples doivent illustrer comment il a assuré la qualité et la performance de ces éléments.</p> <p>Des preuves concrètes d'améliorations de performance ou de qualité après son optimisation doivent être présentées. Cela peut comprendre des comparaisons avant et après l'optimisation, avec des métriques claires indiquant l'amélioration de la performance.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - pour les compétences en résolution de problèmes et utilisation d'outils, il doit fournir une description détaillée des défis rencontrés lors de l'intégration et de l'optimisation, et comment il les a surmontés, - pour la compréhension des implications de l'intégration et de l'optimisation, il doit expliquer comment il a mis ces aspects en perspective par rapport au projet global. <p>L'évaluation se basera sur l'analyse des documents fournis et des preuves présentées par le candidat dans le dossier de production.</p>	<p>Le candidat décrit en détail comment il a abordé l'intégration et l'optimisation, les défis qu'il a rencontrés et comment il les a surmontés. Cette description permet d'évaluer sa compétence en résolution de problèmes et son aptitude à travailler de manière efficace avec les outils et les pipelines de développement.</p> <p>Enfin, il démontre sa compréhension des implications de l'intégration et de l'optimisation, par exemple en expliquant comment ces processus sont liés à la qualité globale du projet, au temps de développement, ou à la performance technique.</p>
	<p>4.1.3 Travailler avec les outils et les pipelines de développement pour assurer une intégration efficace et sans accroc des assets 3D et des animations dans les logiciels et moteurs de rendu.</p>	<p>4.1.3 Dans le dossier de production le candidat doit présenter les points suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'utilisation des outils et pipelines de développement : - l'Intégration d'assets et d'animations 3D - la résolution de défis d'intégration - les méthodes d'intégration utilisées pour une intégration fluide. - les résultats de l'intégration : la qualité, la performance des assets et l'efficacité du processus d'intégration. 	<p>4.1.3 Présentation des différents outils utilisés et démonstration de la pertinence de leurs usages.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le candidat présente des preuves de son aptitude à travailler avec les outils et les pipelines de développement. Des captures d'écran, des codes, des scripts ou tout autre matériel pertinent montrant le travail du candidat avec ces outils peuvent servir de preuves. 2. Il fournit des exemples spécifiques d'intégration d'assets 3D et d'animations dans le moteur de rendu. Ces exemples doivent illustrer le produit final et le processus d'intégration. 3. Des explications sur la façon dont il a surmonté les éventuels défis rencontrés pendant l'intégration doivent être fournies : des problèmes techniques, des limitations des outils ou des pipelines de développement, ou encore des défis à relever liés à la qualité ou à la performance des assets 3D et des animations. 4. il discute des méthodes mise en place pour assurer une intégration efficace : planification, la gestion des versions, la gestion des dépendances, la documentation, les tests, etc. 5. Une évaluation des résultats de l'intégration doit être fournie : discussion sur la qualité et la performance des assets 3D et des animations dans le moteur de rendu, ainsi que sur l'efficacité globale du processus d'intégration.

	<p>4.1.4 Superviser la mise à l'œuvre des formats de fichier et des techniques d'optimisation pour les rendu 3D temps réel afin de garantir la meilleure qualité et performance possible.</p>	<p>4.1.4 Preuve de la connaissance des formats de fichiers et techniques d'optimisation pour les rendus 3D temps réel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - évaluation de la connaissance des formats de fichiers pour les rendus 3D temps réel et leur utilisation, - les techniques d'optimisation, - les applications de connaissances, - l'analyse des résultats d'optimisation, - et les propositions pour de futures optimisations. 	<p>4.1.4 Supervision et organisation de la mise en œuvre des formats de fichier et des techniques d'optimisation pour les rendu 3D temps réel :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le candidat démontre sa connaissance des différents formats de fichiers utilisés pour les rendus 3D temps réel. Il doit décrire les formats de fichiers qu'il a utilisés, pourquoi il les a choisis et comment ils ont contribué à la qualité et à la performance du rendu. 2. Il applique des techniques d'optimisation pour les rendus 3D temps réel. Il décrit et évalue les techniques qu'il a utilisées, pourquoi il les a choisies et comment elles ont amélioré la qualité et la performance du rendu. 3. Il fournit des preuves concrètes de l'application de ses connaissances : des captures d'écran, des codes, des scripts, des graphiques de performance, des comparaisons avant et après optimisation, etc. 4. Il fournit une analyse des résultats obtenus grâce à l'application de ces techniques d'optimisation. Il doit discuter de la manière dont ces techniques ont amélioré la qualité et la performance du rendu et de tout compromis ou défi qu'il a dû affronter. 5. Anticipation. Il doit discuter de ses idées pour d'éventuelles optimisations futures : les techniques qu'il aimerait explorer à l'avenir, les aspects de la qualité et de la performance du rendu qu'il aimerait améliorer.
--	--	---	---

<p>4.2 contrôle périodique de la qualité des productions réalisées : vérification de la performance et de l'optimisation des éléments graphiques</p>	<p>4.2.1 Analyser la performance et l'optimisation pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tester, mesurer et améliorer les performances des éléments graphiques d'un projet 3D temps réel pour identifier les problèmes potentiels afin d'améliorer la qualité et la performance en tenant compte des contraintes techniques et artistiques. 	<p>Dans le compte rendu des activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le candidat doit fournir un rapport détaillé qui contient des exemples de son travail, y compris des preuves de la mise en œuvre de ses compétences en matière d'analyse de performance et d'optimisation. - Le rapport doit inclure des détails sur la manière dont il a identifié et résolu des problèmes de performance, ainsi que sur les techniques d'optimisation qu'il a utilisées. - Il doit documenter clairement les solutions proposées et leurs impacts sur le projet. <p>4.2.1. Focus sur un projet de groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le candidat doit fournir un dossier de production qui contient une section dédiée à l'analyse de performance et à l'optimisation. Cette section doit montrer comment il a contribué à l'amélioration de la performance des éléments graphiques du projet. - Lors de la présentation orale, le candidat doit être capable d'expliquer clairement les problèmes de performance identifiés, les solutions proposées, et comment ces solutions ont amélioré la qualité et la performance du projet. 	<p>4.1.2 : Démonstration de la mise en place de la performance et d'optimisation</p> <p>Dans le compte rendu : le rapport doit inclure des preuves démontrant que le candidat a mis en pratique son expertise en matière d'analyse de performance et d'optimisation dans un contexte professionnel spécifique.</p> <p>Il doit illustrer comment il a identifié et résolu les problèmes de performance, ainsi que les techniques d'optimisation utilisées pour améliorer la qualité et la performance du projet. Les solutions proposées et leur impact sur le projet doivent être clairement documentés et justifiés.</p> <p>Durant l'oral : Le candidat doit expliquer clairement les problèmes de performance identifiés, les modifications apportées et les solutions proposées puis comment elles ont amélioré la qualité et la performance du projet.</p> <p>La présentation orale doit mettre en évidence la maîtrise des techniques d'optimisation et sa capacité à les appliquer en tenant compte des contraintes techniques et artistiques. Son agilité face aux aléas et aux imprévus doit être évalué. Si cela n'est pas évoqué dans le compte rendu, le jury doit questionner le candidat sur sa réaction dans le cas d'imprévu ou d'aléa et les solutions apportées.</p>
--	---	---	--

	<p>4.2.2 Collaborer avec des équipes interdisciplinaires en s'appuyant sur la compréhension des langages et les besoins des équipes techniques et de développement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour faciliter la communication et la coordination entre les artistes 3D et les équipes techniques et de développement afin de favoriser une collaboration plus fluide et efficace. 	<p>4.2.2 En termes de collaboration interdisciplinaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le candidat doit fournir des preuves de sa collaboration avec différentes équipes, par exemple des courriels, des comptes rendus de réunions ou des témoignages. - Il doit montrer comment il a contribué à la communication et à la coordination entre les différentes équipes impliquées dans le projet. 	<p>4.2.2 Démonstration de la collaboration avec les équipes</p> <p>Dans les comptes rendus et à l'oral :</p> <ul style="list-style-type: none"> - preuves que le candidat a travaillé en collaboration avec les artistes 3D et les équipes techniques et de développement dans un contexte professionnel spécifique. Elles illustrent comment le candidat a facilité la communication et la coordination entre ces équipes, et comment il a anticipé leurs besoins. <p>Ils mettent en évidence la connaissance par le candidat des processus de développement et des normes de l'industrie, et comment cette connaissance a contribué à la réalisation du projet.</p> <p>Le candidat explique son organisation pour la coordination entre les différentes équipes impliquées dans le projet et démontre sa maîtrise des entretiens et des processus</p> <p>Lors de la présentation orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il doit relater de quelle manière il a contribué à une collaboration efficace entre les artistes 3D et les équipes techniques et de développement. - il doit raconter comment il a travaillé, les limites qu'il a rencontrées pour avoir la capacité d'anticiper les organisations futures.
<p>4.3 Communication interne (reporting interne sur l'état d'avancement du projet) et communication externe régulière avec les clients, partenaires et investisseur</p>	<p>4.3.1 Rédiger des rapports et des présentations pour synthétiser et présenter les informations de manière claire et concise, aux membres de l'équipe et aux parties prenantes externes.</p>	<p>4.3.1 et 4.3.2 Concernant la rédaction de rapports et de présentations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le candidat doit présenter des exemples de rapports et de présentations qu'il a rédigés. - Il doit montrer comment il a synthétisé et présenté les informations de manière claire et concise. - Il doit fournir des preuves que ces documents ont été communiqués efficacement à différentes parties prenantes. 	<p>4.3.1 Rédaction de rapport et de présentations</p> <p>Le candidat doit présenter des exemples de rapports ou de présentations qu'il a rédigés dans le cadre du projet. Ces documents démontrent la compétence du candidat en matière de rédaction de rapports et de présentations.</p> <p>Le dossier doit contenir des sections spécifiques. Elles couvrent des domaines tels que le développement du projet, la résolution de problèmes, les réalisations et les défis.</p>

			<p>Ils contiennent des planifications, des schémas des cadres d'organisation et des éléments liés à la réorganisation quand cela a été nécessaire.</p> <p>Il doit également y avoir des preuves que ces rapports et présentations ont été effectivement communiqués aux membres de l'équipe et aux parties prenantes externes. Ces preuves peuvent prendre la forme de compte rendu de réunions, de courriels ou de tout autre document pertinent.</p> <p>Enfin, le candidat doit démontrer sa capacité à adapter sa rédaction en fonction de l'audience. Les documents présentés doivent montrer qu'il est capable de présenter des informations de manière appropriée pour les différents membres de l'équipe et les parties prenantes externes.</p>
	<p>4.3.2 Synthétiser et présenter les informations de manière claire et concise pour mettre en évidence les points clés et en fournissant un aperçu global de l'état d'avancement du projet, des résultats obtenus et des défis rencontrés.</p>		<p>4.3.2 Dans le compte rendu : le candidat doit inclure des sections spécifiques dans lesquelles il synthétise et présente les informations relatives au projet de manière claire et concise : résumé de l'état d'avancement du projet, aperçu des résultats obtenus et discussion sur les défis rencontrés.</p> <p>Ces sections doivent mettre en évidence les points clés du projet, fournissant ainsi un aperçu global du projet. Le candidat doit démontrer sa capacité à distinguer et à communiquer les éléments les plus importants, il collecte, développe, formule, organise, planifie, prépare, l'ensemble de la production et son organisation.</p> <p>Le candidat doit également inclure des exemples de documents de synthèse qu'il a produits, tels que des rapports de projet ou des briefings de réunion. Ces documents démontrent sa capacité à résumer les informations de manière efficace.</p> <p>Enfin, le dossier doit montrer que le candidat est capable de communiquer ces informations de manière appropriée à différentes parties prenantes : exemples de présentations ou de rapports adaptés à différents publics.</p>

	<p>4.3.3 Utiliser des outils de reporting et de visualisation de données afin de créer des rapports et des présentations attrayants et informatifs qui facilitent la compréhension des données et des informations relatives au projet.</p>	<p>4.3.3 Pour l'utilisation d'outils de reporting et de visualisation de données :</p> <ul style="list-style-type: none">- Le candidat doit présenter des exemples de rapports et de présentations créés à l'aide de ces outils.- Il doit démontrer sa capacité à présenter les informations de manière visuellement attrayante et facile à comprendre.- Il doit expliquer comment l'utilisation de ces outils a contribué à la prise de décisions ou à la communication d'informations importantes sur le projet.	<p>4.3.3 Dans le compte rendu et dans le dossier du projet de groupe : Le candidat doit inclure des exemples de rapports et de présentations qu'il a créés en utilisant des outils de reporting et de visualisation de données. Ces rapports et présentations doivent être attrayants et informatifs, facilitant ainsi la compréhension des données et des informations relatives au projet. Le candidat démontre qu'il est capable de présenter les informations de manière visuellement attrayante, en utilisant des graphiques, des diagrammes et d'autres éléments visuels pour renforcer la compréhension des données. Il démontre sa capacité à distinguer et à communiquer les éléments les plus importants. Ainsi, il collecte, développe, formule, organise, planifie, prépare, l'ensemble de la production et son organisation.</p> <p>Le candidat doit également montrer qu'il est capable de sélectionner l'outil le plus approprié pour chaque tâche de reporting ou de visualisation. Cela est démontré par des commentaires ou par des comparaisons entre les outils utilisés pour différentes tâches.</p> <p>Enfin, le dossier contient des exemples d'utilisation d'outils pour aider à la prise de décision ou à la communication d'informations importantes : rapports de progrès, tableaux de bord de projet, ou d'autres types de présentations de données.</p>
--	--	--	---

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
5. Évaluer l'impact d'un projet 3d temps réel et l'ajuster			
5.1 Évaluation de l'impact et de l'efficacité des projets déployés	5.1.1 Évaluer les effets des productions créatives déployées - en utilisant les techniques d'entretiens qualitatifs et quantitatifs et les enquêtes externes, - en identifiant les indicateurs de performances, - et en exploitant des data données pour permettre l'identification des points peu ou non-productifs de la stratégie déployée, - analyser les KPIs (les indicateurs de performance) Ces éléments permettent de mesurer l'efficacité de la stratégie déployée.	Évaluation devant le jury d'une durée de 30 minutes : 15 minutes de présentation et 15 minutes de échanges avec le jury. Pour l'évaluation de ce bloc de compétences, un projet de production écrit est présenté en français et en anglais. Le candidat choisi d'expliquer les compétences du bloc mises en œuvre avec les projets de son choix parmi l'ensemble de ceux qu'il a été amené à réaliser. Rapport d'activité professionnelle, présentation écrite et orale : - présentation de l'activité professionnelle du candidat, y compris les missions réalisées, les projets menés et les compétences développées, - analyse des résultats des missions et projets, en se concentrant sur l'utilisation des techniques d'entretiens qualitatifs et quantitatives, la collecte et l'analyse des données, l'identification des indicateurs de performances et l'utilisation des KPIs pour mesurer l'efficacité de la stratégie	5.1.1 Impact et efficacité des productions créatives réalisées. Dans le dossier de production : 1. Le dossier doit inclure une section dédiée à l'évaluation des productions créatives déployées. Cette section détaille la méthode utilisée pour cette évaluation (entretiens qualitatifs et quantitatifs, enquêtes externes, etc.). On y trouve de l'évaluation, de la mesure et de la recommandation. 2. Le candidat démontre sa capacité à identifier les indicateurs de performance pertinents en relation avec la stratégie déployée. 3. Il doit également démontrer sa capacité à exploiter efficacement les données pour identifier les points peu ou non-productifs de la stratégie déployée. 4. Les données collectées et analysées doivent être présentées de manière claire et compréhensible avec une explication de leur signification et de leur impact sur le projet. 5. Le candidat doit montrer qu'il a effectué une analyse approfondie des indicateurs de performance (KPIs : Key Performance Indicators) liés au projet, en expliquant comment ils ont été utilisés pour évaluer l'efficacité de la stratégie déployée. Dans la présentation orale : 1. Le candidat doit être capable d'expliquer clairement en français comme en anglais la méthode utilisée pour évaluer les productions créatives, y compris les techniques spécifiques utilisées et pourquoi elles ont été choisies. Il sait développer des points spécifiques, il peut projeter des scénarios et les effets induits, il justifie et explique sa position.

		<p>créative. D'autres techniques peuvent être présentés.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentation des recommandations et des améliorations proposées pour la stratégie créative en tenant compte des contraintes du client (budget, temps) et des évolutions du marché. 	<p>2. Il doit montrer une compréhension claire des indicateurs de performance pertinents et comment ils ont été utilisés pour évaluer l'efficacité de la stratégie déployée.</p> <p>3. En Français et en anglais, Il doit être capable de discuter de manière convaincante des résultats de son analyse des données et des KPIs, y compris des points peu ou non-productifs identifiés et des suggestions pour les améliorer.</p>
<p>5.2 Identification des actions peu performantes</p>	<p>5.2 Mesurer l'efficacité des actions en lien avec l'objectif du projet 3D en mettant en évidence le retour sur investissement et en définissant les actions possibles d'actualisation des contenus des productions pour réaliser un ajustement de la stratégie et lui donner davantage d'efficacité.</p>	<p>Production de groupe, présentation écrite et orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un dossier de production complet et structuré présente de manière claire et détaillée les choix créatifs et les contenus produits pour atteindre les objectifs de la stratégie, - une présentation orale claire et dynamique de la production doit mettre en évidence la pertinence et l'efficacité des choix créatifs et des contenus produits pour atteindre les objectifs recherchés (5.1), - une analyse des résultats de la production de groupe, en se concentrant sur l'utilisation des techniques d'entretiens qualitatives et quantitatives, la collecte et l'analyse des données, l'identification des indicateurs de performances et l'utilisation des KPI pour mesurer l'efficacité de la stratégie créative (5.2), - des recommandations et des améliorations doivent être proposées 	<p>5.2 Mesurer l'efficacité des actions</p> <p>Dans le dossier de production</p> <p>Dans la section dédiée à la mesure de l'efficacité des actions mises en œuvre en lien avec l'objectif du projet 3D, le candidat soit :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. démontrer comment il a calculé le retour sur investissement (ROI) et comment ce ROI a influencé les décisions prises lors de la gestion du projet, 2. décrire les actions possibles d'actualisation des contenus des productions, en se basant sur les résultats obtenus : proposition de réorganisation, nouveaux cadrages structurants et recommandation, 3. Il doit montrer comment ces mesures ont permis de réaliser un ajustement de la stratégie pour lui donner davantage d'efficacité. <p>Dans la présentation orale</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le candidat doit expliquer clairement comment il a mesuré l'efficacité des actions en lien avec l'objectif du projet de design. 2. Il doit discuter et justifier la manière dont il a calculé le retour sur investissement et comment celui-ci a influencé les décisions relatives au projet. 3. Il doit également être en mesure d'expliquer les actions possibles d'actualisation des contenus des productions et comment ces actions pourraient améliorer l'efficacité de la stratégie globale. 4. En Français comme en anglais, le candidat doit être capable de discuter des ajustements stratégiques réalisés sur la base de ces mesures et de démontrer comment ces ajustements ont amélioré l'efficacité de la stratégie.

<p>5.3 Définition du nouveau cadre de production en phase avec les actions à mener validées par le commanditaire</p>	<p>5.3 Proposer des ajustements en tenant compte des contraintes du client (budget, temps) pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - obtenir son adhésion et mettre en œuvre de nouvelles productions, - réaliser des mises à jour et des développements des productions permettant une meilleure performance de la stratégie, - définir de nouvelles productions, en phase avec les actions définies, qui sont pourraient être menées en collaboration avec le commanditaire. 	<p>pour améliorer la performance de la stratégie créative (5.3).</p> <p>Portfolio de travaux</p> <ul style="list-style-type: none"> - un rapport complet et structuré présente de manière claire et détaillée : - les missions réalisées, les projets menés, les compétences développées (5.1) - et les résultats obtenus (5.2) <ul style="list-style-type: none"> - il met en évidence la pertinence et l'efficacité des choix créatifs et des contenus produits pour atteindre les objectifs de la stratégie, - enfin, le candidat doit faire une synthèse de l'ensemble des étapes du projet. <p>Il doit présenter les missions et projets sur lesquels il a travaillé, en précisant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - son rôle, ses responsabilités, - les méthodes et outils utilisés, - les résultats obtenus (5.2) - ainsi que les points forts et les axes d'amélioration identifiés et recommandés (5.3). 	<p>5.3. Définition d'un nouveau cadre de production et proposition d'ajustement</p> <p>Dans le dossier de production :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Présence des détails démontrant comment le candidat a proposé des ajustements à la stratégie ou aux productions en tenant compte des contraintes du client, du le budget et du temps. 2. Présentation des délibérations et négociations avec le client, mettant en évidence comment l'adhésion du client a été obtenue pour ces ajustements. 3. Le candidat a documenté en détail comment ces ajustements ont été intégrés dans le projet, entraînant de nouvelles productions ou modifications des productions existantes. 4. Il doit y avoir des preuves tangibles, par exemple sous forme de mesures de performance, pour démontrer que ces ajustements ont conduit à une amélioration de la performance de la stratégie. <p>Dans la présentation orale :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le candidat argumente avec conviction les raisons de ces ajustements et comment ils ont été négociés et acceptés par le client. 2. Il doit illustrer son propos en utilisant des exemples issus du dossier de production, de manière à mettre en perspective ces ajustements avec les contraintes initiales du client. Il sait décomposer les étapes, mesurer les résultats et élaborer une nouvelle proposition. 3. Le candidat met l'accent sur le processus de mise en œuvre des ajustements dans le cadre du projet, démontrant pourquoi cela a conduit à de nouvelles productions ou à des modifications des productions existantes. 4. Enfin, le candidat doit être en mesure de discuter des résultats obtenus à la suite de ces ajustements, en utilisant des indicateurs de performance pertinents pour démontrer l'impact positif sur la stratégie. <p>À l'issue de la présentation, il est en mesure de formuler des propositions spécifiques et d'en apprécier l'efficacité.</p>
--	--	--	---