

5 - REFERENTIELS

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

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

Dessinateur Illustrateur

Bloc 1 : Concevoir un projet de création graphique			
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
<p>A.1.1. Analyse de l'expression du besoin par le client au travers d'un cahier des charges qu'il convient de comprendre dans ses différentes dimensions : techniques, artistiques, coûts, programmation et calendrier.</p> <p>A.1.2. Veille culturelle, technologique, artistique en lien avec la demande du client.</p>	<p>C.1.1. Analyser l'intention du client présentée dans un cahier des charges ou exprimée oralement et assimiler et classer les besoins qui en ressortent pour préparer une proposition de réponse adaptée.</p> <p>C.1.2. Être à l'écoute de son secteur d'activité en opérant une veille afin d'être en phase avec les tendances et mieux faire coïncider son offre de service avec les attentes des clients.</p> <p>C.1.3. Créer et développer un réseau d'acteurs de son secteur, de l'amont à l'aval de la chaîne de valeur, pour faire émerger des opportunités de marchés.</p> <p>C.1.4. Identifier et valoriser les ressources artistiques, techniques et économiques nécessaires</p>	<p>M.1.1. Mise en situation professionnelle</p> <p>1- Etude de cas Le candidat présente son projet de création : - l'ensemble des recherches - les planches - les tendances Les croquis ou étapes préalables à la production finale sont présentés de façon numérique ou sur papier. Le candidat doit démontrer des capacités techniques et artistiques sur l'ensemble des étapes de fabrication du projet.</p> <p>2- Présentation orale Le candidat soutient devant un jury la production finale : - échange de critique constructive entre le jury et l'apprenant</p>	<p><u>Pertinence et cohérence de la proposition</u></p> <p>- Le cahier des charges du projet identifie clairement la demande, le contexte. Le candidat doit réaliser et présenter des croquis des personnages, des décors, environnement, univers et utiliser des techniques chromatiques adaptées aux documents de travail qui composeront in fine un cahier des charges de son projet. Soigner la mise en page et le storyboard. La quantité et la qualité de l'ensemble du projet sont analysées.</p>

<p>A.1.3. Élaboration d'un premier référentiel d'informations orientant les choix éditoriaux, techniques, artistiques et stratégiques.</p> <p>A.1.4. Mise en œuvre d'échanges avec le commanditaire afin de cadrer la demande, répondre aux contraintes techniques et artistiques, révéler les besoins techniques (marché à adresser, choix des supports de création, orientations éditoriales, direction artistique, contraintes calendaires et budgétaires).</p> <p>A.1.5. Conception d'un calendrier de réalisation de projet conforme à ses objectifs et aux moyens mobilisés pour respecter les attentes du client.</p> <p>A.1.6. Rédaction d'une proposition technique, artistique et commerciale en réponse à un cahier des charges détaillé ou l'expression d'un besoin.</p> <p>A.1.7. Présentation des contenus de projets de réalisation d'illustration ou de bandes-dessinées à des clients ou des éditeurs.</p> <p>A.1.8. Analyse des contenus de briefings clients, analyse des tendances concernant des illustrations.</p> <p>A.1.9. Rédaction du scénario et /ou des textes associés à l'illustration ou à</p>	<p>pour atteindre les objectifs du client et répondre à ses attentes.</p> <p>C.1.5. Concevoir et rédiger un argumentaire pertinent pour alimenter la proposition technique, artistique et commerciale de collaboration.</p> <p>C.1.6. Proposer des modalités d'organisation avec le client afin d'optimiser les échanges avec ce dernier.</p> <p>C.1.7. Créer les conditions d'une collaboration efficace dans la production de contenus artistiques pour valider pas à pas les attendus du client.</p> <p>C.1.8. Créer les ébauches artistiques et les intégrer dans la proposition commerciale afin de vérifier leur adéquation aux besoins exprimés dans le cahier des charges.</p> <p>C.1.9. Présenter une proposition artistique technique et commerciale au client et justifier des orientations artistiques choisies en rappelant les objectifs poursuivis par le cahier des charges dans le but de voir son offre de service retenue.</p> <p>C.1.10. Analyser les notes d'intention et briefings communiqués par le client et itérer avec lui dans le but de lui faire valider pas-à-pas les orientations artistiques choisies.</p> <p>C.1.11. Retranscrire les attentes du client dans un avant-projet artistique pour vérifier son adéquation aux besoins exprimés des briefings.</p> <p>C.1.12. Imaginer une histoire et une première trame narrative pour l'intégrer dans la proposition</p>	<p>- chaque corps de métier est jugé sur les compétences transversales et spécifiques</p>	<p>- Les étapes dites « en croquis » seront appréciées : traits simples, forme claire, perspective bien en place et les harmonies chromatiques doivent être correctement choisies. La présentation doit être bien ordonnée afin de monter graduellement en qualité.</p> <p>Note d'intention :</p> <p>- Les concepts graphiques présentés sont convaincants et adaptés au projet, la pertinence graphique et l'originalité doivent être mises en valeur.</p> <p>Technique :</p> <p>Bonne gestion de la technique utilisée et des choix de fabrication.</p> <p>Avancement :</p> <p>Les délais de production sont respectés à ce moment de production ainsi que la cohérence des objectifs du projet.</p> <p>- Le vocabulaire et la culture spécifique sont maîtrisés.</p> <p><u>Pertinence et cohérence de l'organisation mise en place</u></p> <p>- Les documents d'appui illustrant la solution proposée sont clairs, cohérents avec les objectifs du client.</p> <p>- La production des documents d'appui est maîtrisée et livrée dans les temps impartis.</p> <p>- Des choix techniques et artistiques sont formulés, cohérents, et expliqués clairement.</p>
---	--	---	--

<p>la bande dessinée.</p> <p>A.1.10. Conception, rédaction et présentation de l'avant-projet.</p>	<p>commerciale.</p> <p>C.1.13. Écrire l'histoire de la bande dessinée et / ou les textes associés aux illustrations, développer la trame narrative, sa progression, la description des personnages, les intrigues, la mise en scène, le séquençage et l'enchaînement des scènes, la nature des dialogues, pour préparer la phase de production.</p> <p>C.1.14. Réaliser un avant-projet artistique et technique qui suit les recommandations faites par le client pour valider les orientations artistiques, éditoriales et narratives.</p> <p>C.1.15. Présenter l'avant-projet au client dans sa composante artistique, technique pour qu'il soit validé avant la phase de production.</p>		<p>Qualité de l'évaluation des ressources produites</p> <ul style="list-style-type: none"> - La bible graphique (modèles originaux des personnages, comportements, caractères, objets, décors, storyboard) est rédigée, claire, et livrée dans les délais impartis. - La bible technique est rédigée, est claire et livrée dans les délais impartis.
---	---	--	---

Bloc 2 - Réalisation des illustrations, des dessins, de la BD

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
<p>A.2.1. Sélection des techniques de dessins sur papier et /ou sur support informatique, et des outils logiciels de création adaptés.</p> <p>A.2.2. Écriture du scénario de la bande dessinée et / ou des textes associés aux illustrations.</p>	<p>C.2.1. Inventorier les options technico-artistiques les mieux adaptées aux attentes du client pour orienter ce dernier vers un choix éclairé : choix du support de production, techniques de dessin, choix des outils de création.</p> <p>C.2.2. Justifier des différentes options techniques et artistiques envisageables pour rassurer le client sur les choix réalisés et opérer un choix pertinent au regard du cahier des charges et de la proposition faite.</p> <p>C.2.3. Décider et mettre en œuvre la progression narrative, travailler les rythmes, anticiper les effets recherchés sur le public et les lecteurs pour préparer la réalisation du projet final.</p> <p>C.2.4. Rédiger les dialogues, décrire les scènes, les situations des personnages pour faciliter les</p>	<p>M.2.1 Mise en situation professionnelle</p> <p>Le candidat doit présenter en soutenance son projet à un jury de professionnels (les membres du jury sont en majorité des représentants extérieurs, studios de développement, éditeurs de jeux vidéo, édition presse, sociétés de production). Le candidat doit démontrer des capacités techniques et artistiques sur l'ensemble des étapes de fabrication du projet.</p> <p>Le candidat présente un projet, un BAT. Il démontre sa conformité avec des arguments techniques et pertinents professionnellement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisition du geste, des silhouettes des personnages, et réussite des traits de contour - Les associations couleurs traits sont maîtrisées et harmonieuses dans les images proposées - Lisibilité du dossier - L'apprenant démontre sa motivation et sa bonne compréhension du contexte économique du secteur d'activité qu'il a choisi pour son avenir - conformité des fichiers, de la mise en page, des couleurs, des textes et plus généralement tout ce qui concerne le visuel, pour ensuite passer à

<p>A.2.3. Analyse du scénario et découpage de séquences sur un script.</p> <p>A.2.4. Utilisation des différentes techniques pour dessiner des éléments d'illustrations et pour travailler des couleurs.</p> <p>A.2.5. Réalisation d'une succession de vignettes, croquis, storyboards illustrant la construction narrative, la description de cette action, les indications des différents dialogues si besoin et des décors.</p> <p>A.2.6. Composition et positionnement des éléments, et conception de la mise en page de dessins réalisés.</p> <p>A.2.7. Finalisation des éléments de détails de dessins.</p> <p>A.2.8. Réalisation et présentation des créations et des réalisations de niveau professionnel, adapter des créations à des besoins d'impressions.</p>	<p>orientations artistiques de la phase de réalisation.</p> <p>C.2.5. Déployer la progression narrative et les intrigues au gré du séquençage de scènes ou des illustrations pour faire coïncider l'histoire ou les textes explicatifs et leur environnement graphique.</p> <p>C.2.6. Rédiger les dialogues adaptés aux séquençages conçus au préalable et les positionner dans les images pour en mesurer les impacts sur la trame narrative et le lecteur.</p> <p>C.2.7. Choisir et tester les dominantes de couleurs pour poser les bases de l'univers et de son atmosphère avant la production des dessins.</p> <p>C.2.8. Mettre en œuvre la production des contenus pour réaliser la commande client : croquis, personnages, environnements / décors, objets, scènes en suivant la trame narrative.</p> <p>C.2.9. Travailler les enchaînements de scènes / storyboards pour fluidifier la production des contenus.</p> <p>C.2.10. Agencer les créations, concevoir les compositions, en réaliser la mise en page pour satisfaire les attentes exprimées dans le cahier des charges.</p> <p>C.2.11. Anticiper les phases ultérieures liées à l'édition et l'impression des contenus, dans le but de faciliter la récupération des travaux par les intervenants en aval de la création.</p> <p>C.2.12. Veiller à la cohérence de la production avec le cahier des charges, la proposition faite au client et s'assurer d'avoir atteint les objectifs.</p> <p>C.2.13. Recueillir et intégrer les remarques du client aux travaux réalisés et suivre ses éventuelles recommandations de modification pour satisfaire à</p>	<p>M.2.2 QCM à visée professionnelle</p> <p>- Contrôle des connaissances liées à la culture, sous forme d'extraits audiovisuels ou d'images fixes sur un document. Les modalités permettront de faire ressortir le contenu et les tendances esthétiques actuelles et du passé.</p> <p>- Contrôle des connaissances avec un QCM sur les différents procédés d'impression, le réglage de la colorimétrie, la qualité du papier. Les modalités permettront de vérifier la conformité et la maîtrise technique.</p>	<p>l'impression</p> <p>- La proposition finale est maîtrisée techniquement</p> <p>- Réussite du QCM (50% de bonnes réponses)</p>
--	---	---	--

<p>A.2.9. Maitrise des différents procédés d'impression et développement d'une méthodologie pour la validation du BAT.</p>	<p>ses attentes.</p> <p>C.2.14. Concevoir le BAT, sous forme imprimé ou numérique, afin de présenter au commanditaire un projet conforme à sa commande pour engager le processus de production.</p>		
--	---	--	--

Bloc 3 – Développement d'une activité d'illustrateur, de dessinateur, d'auteur de BD

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
<p>A.3.1. Structuration d'un projet de création d'une activité de dessinateur illustrateur.</p> <p>A.3.2. Réalisation d'une étude de marché et de positionnement du projet d'activité.</p>	<p>C.3.1. Définir les objectifs poursuivis dans le cadre de la création d'une activité de dessinateur illustrateur dans la perspective de les confronter au diagnostic de marché.</p> <p>C.3.2. Identifier le segment de marché à adresser par rapport aux objectifs préalablement définis et aux ressources à mobiliser, pour optimiser le positionnement de l'activité et le potentiel de marché.</p> <p>C.3.3. Inventorier les entreprises et professionnels positionnés sur le même segment de marché le long de la chaîne de valeur, à l'échelle du territoire d'implantation de l'activité pour dimensionner l'intensité concurrentielle et connaître les acteurs proches, partenaires et concurrents.</p> <p>C.3.4. Collecter et analyser des données macroéconomiques sur le secteur d'activité et le segment visé (estimations et évolutions des marchés, tendances industrielles, secteurs porteurs, segments innovants, principaux donneurs d'ordres...) pour faire émerger des opportunités de positionnement.</p> <p>C.3.5. Analyser l'offre de services des concurrents : prestations, références, stratégie de communication, stratégie tarifaire... pour appréhender le positionnement de l'activité à venir.</p>	<p>M.3.1. Mise en situation professionnelle - Jeux de rôles : Le candidat exprime les fondamentaux de la création d'une entreprise : responsabilités et obligation du dirigeant, risques, menaces, forces et opportunités.</p> <p>M.3.2. Mise en situation professionnelle Le candidat élabore et présente au jury : - un bilan prévisionnel d'activité et un plan de trésorerie - un plan d'actions marketing et de communication</p> <p>M.3.3. QCM Contrôle des connaissances juridiques et administratives liées à l'activité.</p>	<p><u>Qualité de la réalisation du projet</u></p> <p>Les fondamentaux liés à la création d'une entreprise sont acquis correctement au regard de la législation en vigueur.</p> <p>Le bilan prévisionnel d'activité est réaliste.</p> <p>Le plan de trésorerie tient compte des exigences en matière de comptabilité et d'équilibre financier d'une entreprise.</p> <p>Le plan d'actions marketing et de communication est dynamique et les outils visuels choisis sont pertinents.</p> <p>Réussite du QCM (50% de bonnes réponses)</p>

<p>A.3.3. Estimation des prévisionnels d'activités, anticipation des conditions et perspectives de rentabilité.</p> <p>A.3.4. Sélection d'un statut juridique adapté à une activité choisie, présenter un projet, positionner une activité sur le marché.</p> <p>A.3.5. Gestion comptable et financière d'une activité.</p> <p>A.3.6. Conception et mise en œuvre d'une stratégie de positionnement : modèle économique et tarifaire, cibles principales et périphériques, partenariat, investissements, stratégie commerciale et de communication.</p> <p>A.3.7. Administration et animation des</p>	<p>C.3.6. Analyser la demande au niveau qualitatif et quantitatif afin de mesurer le potentiel d'activité et les tendances attendues.</p> <p>C.3.7. Définir le positionnement du projet d'activité pour faire coïncider l'offre de services à mettre en place avec les attentes analysées.</p> <p>C.3.8. Concevoir un plan d'affaires pour mieux anticiper les évolutions de l'activité à venir et les risques, et pour réaliser des projections et hypothèses sur le volume d'activité, le modèle économique et tarifaire et les impacts sur l'exploitation de la structure qui sera créée, le niveau des investissements, les charges d'exploitation, les résultats, le niveau de rentabilité, la montée en charge.</p> <p>C.3.9. Identifier des statuts juridiques susceptibles de coïncider avec l'activité.</p> <p>C.3.10. Connaître les étapes de création d'une activité et les démarches à entreprendre, les délais de mise en œuvre et les principaux interlocuteurs desquels il convient de se rapprocher afin de préparer au mieux le lancement de l'activité.</p> <p>C.3.11. Assimiler les principales notions comptables, financières et de gestion d'une entreprise pour assurer un suivi de l'activité et comprendre ses impacts sur la santé du projet.</p> <p>C.3.12. Élaborer les documents de représentation de l'activité pour préparer et optimiser la communication externe.</p> <p>C.3.13. Élaborer un plan marketing et de communication pour structurer la promotion de l'activité.</p> <p>C.3.14. Développer et alimenter des réseaux</p>		
---	---	--	--

outils de communication digitaux pour créer et développer une communauté virtuelle de partenaires, prescripteurs et prospects.	sociaux pour faire la promotion de l'activité.		
--	--	--	--
