



REFERENTIEL EMPLOI ACTIVITES COMPETENCES DU TITRE PROFESSIONNEL

Infographiste en MultiMédia

Niveau III

Site : <http://www.emploi.gouv.fr>

SOMMAIRE

	Pages
Présentation de l'évolution du Titre Professionnel	5
Contexte de l'examen du Titre Professionnel	5
Tableau des activités	5
Vue synoptique de l'emploi-type	6
Fiche emploi type	7
Fiche activité type	9
Fiche compétence professionnelle	15
Glossaire du REAC	27

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	3/30

Introduction

Présentation de l'évolution du Titre Professionnel

Le titre professionnel Infographiste en MultiMédia (IMM) a fait l'objet d'un arrêté en date du 13 juillet 2006 (modifié le 05/08/2008) pour une validité de 5 ans.

Les résultats des analyses réalisées par l'AFPA dans le secteur de la communication graphique et multimédia entre 2009 et 2010, ont démontré une évolution au niveau des activités et des compétences de cet emploi.

Contexte de l'examen du Titre Professionnel

Les interviews, les enquêtes et la veille menées entre 2009 et 2010 font ressortir un certain nombre de tendances qui impactent les activités de ce titre :

Le web devient le support de référence au détriment du support gravé multimédia. Il se confirme comme un marché porteur, qui s'étend aujourd'hui sur les mobiles. La réalisation d'un site repose sur différents modèles : site dynamique marchand, multimédia ou des systèmes de gestion de contenu. Ces évolutions influencent le processus de production. La combinaison de la normalisation, de l'ergonomie, de l'accessibilité et du référencement est déterminante pour la conformité et la visibilité du site.

Les compétences en conception, en animation (sites web, affichage dynamique) et la maîtrise de plusieurs langages et/ou techniques du Web, (JavaScript, CSS, HTML, JQuery, Php) sont requises pour la réalisation des supports de communication multimédia. En revanche la 3D se situe actuellement plus dans le champ du jeu vidéo ou du cinéma d'animation et nécessite des outils et des techniques différents de ceux utilisés par les professionnels visés par ce titre.

Pour être en adéquation avec l'emploi, les compétences du titre professionnel Infographiste en MultiMedia sont revues.

Tableau des activités

Ancien TP Infographiste en MultiMédia	Nouveau TP Infographiste en MultiMédia
CCP	CCP
Préparer des graphismes et photomontages pour des supports numériques	Réaliser des infographies pour des supports numériques
Réaliser les pages Web destinées à la chaîne d'édition multimédia en ligne.	Réaliser des sites Web destinés à la chaîne d'édition multimédia en ligne
Elaborer des séquences d'animations vectorielles interactives	Élaborer des séquences d'animations interactives
Elaborer un produit de communication graphique imprimé, gravé ou en ligne	
CCS	CCS
CONCEVOIR ET REALISER UNE ANIMATION EN TROIS DIMENSIONS (3D)	

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	5/30

Vue synoptique de l'emploi-type

N° Fiche AT	Activités types	N° Fiche CP	Compétences professionnelles
1	Réaliser des infographies pour des supports numériques	1	Préparer la production et les médias (texte, images fixes ou animées...)
		2	Réaliser des graphismes et illustrations fixes élaborés
		3	Réaliser des photomontages complexes
		4	Concevoir et mettre en page des documents imprimés simples
		5	Assurer une veille technique et technologique
2	Réaliser des sites Web destinés à la chaîne d'édition multimédia en ligne	6	Concevoir la mise en page de sites web en tenant compte des critères ergonomiques, du référencement et de l'accessibilité
		7	Réaliser un site Web dynamique
		8	Configurer et/ou adapter des systèmes de gestion de contenus
3	Élaborer des séquences d'animations interactives	9	Concevoir une animation pour le Web ou pour l'affichage dynamique
		10	Réaliser une animation en deux dimensions (2D)
		11	Réaliser des séquences d'animation vectorielles interactives en deux dimensions (2D)

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	6/30

FICHE EMPLOI TYPE

Infographiste en MultiMédia

Définition de l'emploi type et des conditions d'exercice (rubrique RNCP)

L'infographiste en multimédia participe aux étapes de production d'éléments multimédia, publiés en réseau ou édités sur un support numérique, pour créer des outils de communication sur écran.

À partir d'un cahier des charges ou d'instructions de son hiérarchique, il (elle) participe à la conception de projets multimédias pour la réalisation ou l'adaptation d'une charte graphique en tenant compte des critères d'ergonomie, de l'interactivité des utilisateurs, des normes et des contraintes techniques liées aux supports de diffusion. Il (elle) prépare des medias (textes, images, animations, sons, vidéos, etc.) avec des logiciels professionnels et en fonction de la finalité du produit attendu.

Pour la réalisation de sites Web dynamiques il (elle) échange avec d'autres professionnels (webmestre, directeur artistique, développeur informatique, marketing, commerciaux, etc.), il (elle) effectue la mise en page écran en intégrant et optimisant les différents medias et par des langages de description ou de programmation pour le référencement naturel.

Il (elle) utilise également pour réaliser ces sites, ou configurer des gestionnaires de contenus, des langages de programmation ou de description (JavaScript, PHP, XML, HTML). Dans le cas de commandes clients, nécessitant des medias animés en deux dimensions et/ou interactifs, il (elle) conçoit des animations composées de textes, d'images, de sons et de vidéos et les réalise avec des logiciels professionnels. Il (elle) élabore l'interactivité et la met en œuvre en utilisant un langage de script spécifique. Il (elle) s'assure de la conformité des réalisations pour la diffusion. Il (elle) assure une veille technique et technologique continue dans son secteur professionnel et s'approprie les évolutions majeures pour la réalisation des supports numériques multimédias.

Les horaires sont généralement fixes, mais peuvent être soutenus par le volume d'activité (bouclage de projet etc.). Il (elle) travaille en position assise et face à des écrans de façon continue. Il (elle) est autonome dans les phases techniques et créatives de son activité, il (elle) échange avec d'autres professionnels pour l'élaboration et la finalisation des produits multimédias, il (elle) rend compte des différentes phases de ces réalisations à son hiérarchique. Il (elle) peut être en relation avec le client.

Secteurs d'activité et types d'emplois accessibles par le détenteur du titre (rubrique RNCP)

Les différents secteurs d'activités concernés sont principalement :

Cet emploi s'exerce dans une agence Web spécialisée, une agence de publicité, un studio de création graphique indépendant ou dans un service de communication d'une structure publique ou privée. Il peut également s'exercer avec le statut de travailleur indépendant.

Les types d'emplois accessibles sont les suivants :

Réglementation d'activités (le cas échéant) (rubrique RNCP)

Liens avec d'autres certifications (le cas échéant) (rubrique RNCP)

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	7/30

Liste des activités types et des compétences professionnelles

1. Réaliser des infographies pour des supports numériques
Préparer la production et les médias (texte, images fixes ou animées...)
Réaliser des graphismes et illustrations fixes élaborés
Réaliser des photomontages complexes
Concevoir et mettre en page des documents imprimés simples
Assurer une veille technique et technologique
2. Réaliser des sites Web destinés à la chaîne d'édition multimédia en ligne
Concevoir la mise en page de sites web en tenant compte des critères ergonomiques, du référencement et de l'accessibilité
Réaliser un site Web dynamique
Configurer et/ou adapter des systèmes de gestion de contenus
3. Élaborer des séquences d'animations interactives
Concevoir une animation pour le Web ou pour l'affichage dynamique
Réaliser une animation en deux dimensions (2D)
Réaliser des séquences d'animation vectorielles interactives en deux dimensions (2D)

Compétences transversales de l'emploi (le cas échéant)

Niveau et/ou domaine d'activité (rubrique RNCP)

Niveau III (Nomenclature de 1969)
Convention(s) :
Code(s) NSF :
322 t - Techniques de l'imprimerie et de l'édition

Fiche(s) Rome de rattachement (rubrique RNCP)

E1306 Prépresse
E1305 Préparation et correction en édition et presse
E1104 Conception de contenus multimédias
E1205 Réalisation de contenus multimédias

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	8/30

FICHE ACTIVITÉ TYPE N° 1

Réaliser des infographies pour des supports numériques

Définition, description de l'activité type et conditions d'exercice

L'infographiste en multimédia réalise des infographies pour des supports de communications trans-média en utilisant des logiciels professionnels et à partir d'instructions contenues dans un cahier des charges technique ou fournies par son responsable hiérarchique.

Il (elle) numérise et effectue le traitement des éléments graphiques (photos, logos, pictogrammes, plans, etc.) fournis par le client ou bien acquis pour lui, puis Il (elle) procède à la réalisation de montages et d'effets numériques pour répondre à la demande exprimée tout en tenant compte des contraintes liées aux supports et à la fabrication. Il (elle) utilise des logiciels professionnels pour traiter et pour préparer les différents éléments graphiques : images, typographie, illustrations et photographies (retouches, recadrage, corrections colorimétriques...). Il (elle) réalise des illustrations graphiques vectorielles (des plans, des logotypes, des pictogrammes, ou encore des éléments graphiques simples). Il (elle) exécute des effets spéciaux sur des typographies et des images (ombres, outline, etc.) et réalise des photomontages. Il (elle) finalise ses réalisations puis détermine les divers formats de fichiers images et les optimise pour chaque support en tenant compte de leurs contraintes (Web, imprimé...). Il (elle) conçoit et met en page des documents téléchargeables et imprimables.

Il (elle) est en relation avec des interlocuteurs internes travaillant sur le projet : directeur artistique, chef de projet, développeur, rédacteurs, photographes, graphistes illustreurs, techniciens vidéo, infographistes 3D, service commercial, etc.

Cette activité s'exerce dans une agence Web spécialisée, une agence de publicité, un studio de création graphique indépendant, ou dans une structure publique ou privée, en indépendant avec différents statuts possibles, auto-entrepreneur, artiste auteur inscrit à la maison des artistes, société unipersonnelle, travailleur indépendant ou intermittent, etc. L'activité nécessite une station assise prolongée et face à des écrans.

Il (elle) est autonome dans les phases de création, mais doit rendre compte à son hiérarchique, et parfois directement au client sur ses choix de réalisations.

Réglementation d'activités (le cas échéant)

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	9/30

Liste des compétences professionnelles de l'activité type

Préparer la production et les médias (texte, images fixes ou animées...)
Réaliser des graphismes et illustrations fixes élaborés
Réaliser des photomontages complexes
Concevoir et mettre en page des documents imprimés simples
Assurer une veille technique et technologique

Compétences transversales de l'activité type (le cas échéant)

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	10/30

FICHE ACTIVITÉ TYPE N° 2

Réaliser des sites Web destinés à la chaîne d'édition multimédia en ligne

Définition, description de l'activité type et conditions d'exercice

L'infographiste en multimédia participe à la conception d'un site Web dynamique ou un intranet à partir d'un cahier des charges technique ou des instructions d'un hiérarchique, dans le but de concevoir et réaliser des sites web en tenant compte des critères ergonomiques, l'accessibilité du site en fonction des normes techniques en vigueur et des règles juridiques.

Il (elle) tient compte des informations reçues et à partir de la charte graphique existante ou conçue pour le client. Il (elle) utilise des logiciels professionnels (éditeurs, gestionnaires de site) des langages de programmation ou de description (JavaScript, PHP, XML, HTML, CSS, etc.), respecte les contraintes techniques pour mettre en page les différents médias (texte, images, sons, vidéos), l'optimisation du référencement naturel et l'interactivité du site. Il (elle) collabore étroitement avec le développeur pour les bases de données associées au site dynamique. Il (elle) configure les gestionnaires de contenu (CMS comme Joomla®, Wordpress®, Spip®, etc.) et adapte les chartes graphiques. Il (elle) s'assure de la conformité de ses réalisations pour la mise en ligne et référence le site sur différents moteurs de recherche.

Il (elle) est en relation avec son responsable hiérarchique, chef de projet, directeur artistique, chef de projet responsable de communication dans les phases de conception et les étapes clefs de réalisation du projet. Avec des développeurs, infographistes en 3D, illustreurs, photographes, administrateurs réseaux, etc., pour les étapes de réalisation et de finalisation du projet multimédia en ligne, et avec le client pour les modifications du projet.

Cette activité s'exerce dans une agence Web spécialisée, une agence de publicité, un studio de création graphique indépendant ou dans un service de communication d'une structure publique ou privée. Il (elle) peut également exercer avec le statut de travailleur indépendant. L'activité nécessite une station assise prolongée et face à des écrans

Réglementation d'activités (le cas échéant)

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	11/30

Liste des compétences professionnelles de l'activité type

Concevoir la mise en page de sites web en tenant compte des critères ergonomiques, du référencement et de l'accessibilité

Réaliser un site Web dynamique

Configurer et/ou adapter des systèmes de gestion de contenus

Compétences transversales de l'activité type (le cas échéant)

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	12/30

FICHE ACTIVITÉ TYPE N° 3

Élaborer des séquences d'animations interactives

Définition, description de l'activité type et conditions d'exercice

L'infographiste en multimédia conçoit une animation pour le Web ou pour l'affichage dynamique à partir d'un cahier des charges ou d'instructions d'un hiérarchique ou d'un client.

Il (elle) tient compte des supports et public cibles, et adapte la durée et la taille de l'animation. Il (elle) élabore un scénarimage de l'animation. Il (elle) tient compte des règles de cadrage, de rythme, d'échelle des plans et de mouvement. Suivant le support utilisé et le contexte de l'utilisation : intérieur, ou extérieur, Il (elle) est attentif à la lisibilité, au contraste de l'animation et au respect du message client. Il (elle) réalise les animations en 2D avec un logiciel professionnel d'animation vectorielle (Adobe CS Flash ®), ou Il (elle) utilise des langages et/ou techniques du Web, (JavaScript, CSS, HTML, JQuery). Il (elle) intègre dans la composition de l'animation les différents médias : images, textes, sons, photographies, illustrations, vidéos. Il (elle) optimise l'animation et la publie sur un réseau (site Web, intranet, réseau d'affichage dynamique), ou sur un support numérique.

Il (elle) réalise également des animations vectorielles interactives avec un logiciel d'animation vectorielle (Adobe CS Flash ®), pour les intégrer dans un site Web ou les publier sur un support numérique autonome. Il (elle) rédige des scripts d'actions pour mettre en place l'interactivité et associer des comportements aux objets. Il (elle) s'assure de la conformité de ses réalisations pour les supports de diffusions.

Il (elle) est en relation avec son responsable hiérarchique, chef de projet, directeur artistique, responsable de communication dans les phases de conception et pour le suivi de son activité, avec des prestataires techniques (collègue ou indépendant) développeurs, infographistes en 3D, illustrateurs, photographes, administrateurs réseaux, etc., pour les étapes de réalisation et de finalisation des animations. Avec le client pour les modifications sur le projet.

Cette activité s'exerce dans une agence Web spécialisée, une agence de publicité, un studio de création graphique indépendant ou bien intégré dans un service de communication d'une structure publique ou privée. Il (elle) peut également exercer avec le statut auto-entrepreneur, artiste auteur inscrit à la maison des artistes, société unipersonnelle, etc. Les horaires sont généralement fixes, mais variables en cas de bouclage de projet. Il (elle) travaille en position assise et face à des écrans de façon continue pouvant occasionner des fatigues musculaires et oculaires.

Réglementation d'activités (le cas échéant)

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	13/30

Liste des compétences professionnelles de l'activité type

Concevoir une animation pour le Web ou pour l'affichage dynamique

Réaliser une animation en deux dimensions (2D)

Réaliser des séquences d'animation vectorielles interactives en deux dimensions (2D)

Compétences transversales de l'activité type (le cas échéant)

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	14/30

FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE
N° 1

Préparer la production et les médias (texte, images fixes ou animées...)

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir des instructions du hiérarchique, ou contenues dans le cahier des charges client, numériser et traiter des éléments graphiques : photos, logos, dessins, pictogrammes, plans, documents imprimés, etc. Utiliser des logiciels professionnels pour traiter, corriger des images ou différents éléments graphiques : retouches photos, recadrage, etc. Saisir des textes et importer les fichiers numérisés dans un logiciel. Préparer des médias et respecter les délais pour les utiliser dans les différentes productions numériques ou imprimées.

Contexte(s) professionnel(s) de mise en œuvre

La compétence s'exerce en amont des autres activités, dans une agence Web spécialisée, une agence de publicité, un studio de création graphique indépendant, ou bien intégré dans une structure publique ou privée. En lien avec des collègues ou interlocuteurs : directeur artistique, service commercial, photographes, graphistes illustrateurs, techniciens vidéo, infographistes 3D, ou d'autres sous-traitants techniques

Critères de performance

Le traitement des médias est conforme aux instructions.
La numérisation et le traitement des médias sont adaptés aux différents supports finaux.
Le format d'enregistrement des fichiers et le mode colorimétrique sont adaptés au support.
Les textes sont saisis sans faute d'orthographe et typographique.
Le travail est réalisé dans les délais impartis.

Savoirs, savoir-faire techniques, savoir-faire relationnels, savoir-faire organisationnels

Connaître les principes de l'image numérique.
Connaître les chaînes de diffusion : graphique et numérique
Connaître les outils et techniques de numérisation d'images.
Connaître les contraintes liées à la résolution et aux modes colorimétriques.
Connaître un logiciel professionnel de traitement et de correction d'images.
Savoir importer les fichiers.
Connaître les différents formats d'enregistrement de fichiers.
Connaître les règles typographiques en vigueur sur Internet.
Avoir une bonne connaissance de la grammaire et de l'orthographe.

Savoir travailler en équipe.

Savoir anticiper et adapter la production en fonction du support.
Être réactif aux demandes et savoir organiser son travail.

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	15/30

**FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE
N° 2**

Réaliser des graphismes et illustrations fixes élaborés

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir des instructions contenues dans le cahier des charges et des images préparées pour la production, utiliser des logiciels professionnels pour réaliser des illustrations vectorielles et bitmap : plans, logotypes, pictogrammes, éléments de navigation pour un site Web. Mettre en œuvre des effets visuels sur les typographies et les images (ombres, outline, etc.). Optimiser le poids et la qualité des graphismes ou illustrations, et sélectionner le format d'enregistrement adapté en tenant compte des spécificités du support de destination : Web, affichage dynamique, impression.

Contexte(s) professionnel(s) de mise en œuvre

La compétence s'exerce en amont des autres activités, dans une agence Web spécialisée, une agence de publicité, un studio de création graphique indépendant, ou bien intégré dans une structure publique ou privée. Avec des collègues ou interlocuteurs : directeur artistique, service commercial, photographes, graphistes illustrateurs, techniciens vidéo, infographistes 3D, ou d'autres sous-traitants techniques.

Critères de performance

Les illustrations sont adaptées aux différents supports et respectent les instructions.
La maîtrise des effets dans les réalisations met en valeur le produit du client.
Le format d'enregistrement et le poids des fichiers sont appropriés aux supports de diffusion.

Savoirs, savoir-faire techniques, savoir-faire relationnels, savoir-faire organisationnels

Connaitre les principes de l'image numérique.
Connaitre les bases du dessin (perspectives, volumes, lignes de forces, cadrage, nombre d'or, etc.).

Connaitre les techniques de mise en valeur graphique (effets spéciaux, effet visuel, trucage).
Maîtriser un logiciel professionnel de dessin vectoriel.
Maîtriser un logiciel professionnel de dessin.
Connaitre les différents formats d'enregistrement de fichiers pour les images.
Savoir adapter la production en fonction du support de diffusion (Web, affichage dynamique, impression).

Savoir travailler en équipe.

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	16/30

**FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE
N° 3**

Réaliser des photomontages complexes

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir d'une maquette, d'instructions, des médias et du cahier des charges client, de graphisme et illustrations, réaliser des photomontages complexes. Numériser les images existantes, rechercher des visuels complémentaires (banque de données, photos, dessins, clip-arts), effectuer des prises de vue. Effectuer les corrections chromatiques, les opérations de cadrage, les sélections et les détourages pour la réalisation du photomontage, appliquer des techniques pour obtenir des trucages réalistes et des effets visuels. Utiliser les différents objets avec le respect des droits d'auteur. Optimiser le photomontage en tenant compte des spécificités du support final.

Contexte(s) professionnel(s) de mise en œuvre

La compétence s'exerce en amont des autres activités, dans une agence Web spécialisée, une agence de publicité, un studio de création graphique indépendant, ou bien intégré dans une structure publique ou privée. Avec des collègues ou interlocuteurs: directeur artistique, service commercial, photographe, graphistes illustreurs, techniciens vidéo, infographistes 3D, ou d'autres sous-traitants techniques.

Critères de performance

Les effets apportés aux photomontages sont pertinents et réalistes.
Les photomontages correspondent au cahier des charges.
Le format d'enregistrement et le poids des fichiers sont adaptés aux supports.

Savoirs, savoir-faire techniques, savoir-faire relationnels, savoir-faire organisationnels

Connaître les principes qui régissent les droits d'auteurs et la propriété intellectuelle.
Connaître la symbolique des formes, des couleurs et des objets.
Connaître et utiliser les techniques de trucages, d'effets spéciaux.

Maîtriser les techniques de recherche d'images.
Maîtriser un logiciel professionnel de traitement de l'image.
Maîtriser les différents modes de traitements image.
Connaître les différents formats et adapter l'enregistrement de fichiers pour les finalités.

Organiser son activité en fonction de la production, du support, des contraintes temps.

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	17/30

**FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE
N° 4**

Concevoir et mettre en page des documents imprimés simples

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir d'instructions reçues : hiérarchique, cahier des charges, ou d'une charte graphique client, concevoir le gabarit de base, la maquette dessin et la maquette finale, l'imposition, préparer les éléments graphiques (images, charte, etc.), texte (feuille de style), et mettre en page des documents. Finaliser la maquette, imprimer une épreuve de contrôle pour valider la maquette avec le client. Optimiser le document au format PDF en fonction de sa destination : Web, impression jet encre, ou autre procédé d'impression.

Contexte(s) professionnel(s) de mise en œuvre

La compétence s'exerce parallèlement aux autres activités, dans une agence Web spécialisée, une agence de publicité, un studio de création graphique indépendant, ou bien intégré dans une structure publique ou privée. Avec des collègues ou interlocuteurs : directeur artistique, service commercial, photographes, graphistes, illustrateurs, ou d'autres sous-traitants techniques. (Packaging Dvd, cd).

Critères de performance

Le document doit être conforme aux instructions reçues ou aux spécifications.
Le choix typographique doit être pertinent par rapport au message à véhiculer.
L'imposition doit être réalisée sans erreurs (recto verso, pagination).
Le format des images et le mode colorimétrique doivent être adaptés au support final.
Les options d'enregistrement du format PDF doivent être configurées en fonction du support de destination.

Savoirs, savoir-faire techniques, savoir-faire relationnels, savoir-faire organisationnels

Connaître les bases de la typographie, et les familles de caractères (classifications).
Connaître les différents types de papiers.
Connaître les droits d'auteurs (imprimeur, photos).
Connaître la synthèse additive et soustractive des couleurs.

Savoir adapter la résolution des images en fonction du support.
Connaître un logiciel permettant de réaliser la mise en page.
Savoir réaliser une imposition simple.
Connaître la préparation et les options d'enregistrement des fichiers en PDF.

Savoir travailler en équipe et s'informer auprès des autres prestataires techniques

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	18/30

**FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE
N° 5**

Assurer une veille technique et technologique

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

Utiliser des outils de veille, de gestion, de traitement de flux d'informations et des techniques de recherches avancées pour se maintenir informé des actualités, des technologies et des techniques du secteur du multimédia, des logiciels de créations (images, son, vidéo, web etc.), des différents modes de compression, et des évolutions des langages de programmation, afin de maintenir ses compétences techniques et de s'approprier les changements pour le processus de production.

Contexte(s) professionnel(s) de mise en œuvre

Il s'exerce seul connecté au Web ou en lisant la presse (magazine en ligne, sites spécialisés, etc.). Des déplacements réguliers sont nécessaires pour visiter les salons professionnels, les expositions.

Critères de performance

Les outils de recherche d'information (messagerie, forums, sites web, presse professionnelle) sont connus et utilisés à bon escient.

La recherche d'information est efficace (objectif /temps passé).

Synthétiser, lister et énoncer de manière explicite les informations majeures de l'actualité du secteur.

Les informations issues de la veille sont exploitées dans la production d'un projet (site Web, affichage dynamique etc.).

Savoirs, savoir-faire techniques, savoir-faire relationnels, savoir-faire organisationnels

Identifier les sources documentaires.

Gérer son temps de veille.

Avoir une « culture » du numérique (matériel, logiciel, culturel etc.).

Collecter et sélectionner les informations recueillies.

Utiliser les outils disponibles pour la veille (gestion des flux, abonnements aux lettres d'informations, réseaux sociaux etc.).

Exploiter l'aide des logiciels.

Organiser les sources, les informations.

Tester des nouveautés, des techniques, des « bonnes pratiques », les tendances et savoir les utiliser à bon escient.

Maintenir une culture générale, des connaissances en histoire de l'Art et de medias mass.

Echanger les résultats issus d'une veille en informations exploitables pour un tiers

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	19/30

**FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE
N° 6**

Concevoir la mise en page de sites web en tenant compte des critères ergonomiques, du référencement et de l'accessibilité

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir du cahier des charges ou de la demande du client, concevoir la charte graphique et la mise en page du site en tenant compte de critères ergonomiques, structurer l'information en fonction de la cible et des différents périphériques pour répondre efficacement aux attentes des utilisateurs, leur procurer un confort de navigation. Proposer des solutions techniques pour favoriser la lisibilité, l'efficacité de l'interactivité et de la navigation, optimiser le temps de chargement, et l'adaptabilité du site. Respecter les normes ou préconisations d'accessibilité (W3C, WAI, AccessiWeb) et les droits d'auteur. Sélectionner les balises sémantiques HTML. Anticiper le référencement naturel du site pour améliorer la visibilité du site. Présenter le projet de conception aux destinataires. Participer aux tests utilisateurs

Contexte(s) professionnel(s) de mise en œuvre

La compétence s'exerce pour un projet multimédia, en studio de création en relation avec le responsable hiérarchique, d'autres professionnels (développeurs, rédacteur, consultants en ergonomie ou accessibilité, etc.)

Critères de performance

Le cahier des charges de la conception met en évidence les attentes du client et de la cible.
La charte graphique adaptée ou proposée correspond à la cible visée par le site.
Les étapes de fabrication sont définies dans un retro planning réaliste.
Les propositions présentées aux destinataires sont convaincantes.

Savoirs, savoir-faire techniques, savoir-faire relationnels, savoir-faire organisationnels

Connaître les principaux standards du W3C, WAI, AccessiWeb.
Connaître les règles de mise en page pour l'écran.
Connaître les principes associés à l'ergonomie d'un site web.
Connaître le marketing du Web.

Savoir adapter les médias à l'écran.
Elaborer un support de communication pour la présentation du projet.
Savoir adapter un contenu rédactionnel au Web.
Analyser la demande, et échanger avec le client.
Savoir argumenter et/ou exposer les différentes propositions.
Savoir maintenir son niveau d'information sur les normes, les évolutions et les techniques

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	20/30

**FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE
N° 7**

Réaliser un site Web dynamique

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir des propositions retenues et du cahier des charges, réaliser avec des logiciels professionnels l'interface graphique du site web et préparer les médias. Optimiser la mise en page web par l'utilisation de feuilles de styles et adapter la conception aux différents périphériques. Intégrer les médias et mettre en place la structure, la navigation, et l'interactivité du site pour le rendre conforme aux normes en vigueur, accessible, ergonomique et fonctionnel. Développer les scripts pour les sites dynamiques et échanger avec un développeur pour la programmation et les bases de données. Tester le site en local et en ligne pour la compatibilité technique. Gérer l'ensemble des étapes de la publication (nom de domaine, espace d'hébergement, référencement etc.).

Contexte(s) professionnel(s) de mise en œuvre

La compétence s'exerce systématiquement après la conception d'un projet multimédia en studio de création, agence Web spécialisée, en relation avec le responsable hiérarchique, d'autres professionnels ou prestataires (hébergement, bureau d'enregistrement de nom de domaine, développeurs, rédacteur, etc.). Des échanges avec le client sont possibles lors des différentes étapes et avant une mise en ligne du site.

Critères de performance

Le cahier des charges défini à la conception est respecté.
L'interface du site prend en compte la charte graphique.
Le site est réalisé en suivant les étapes définies dans le rétro planning.
Le site réalisé est fonctionnel et correspond aux attentes du client.

Savoirs, savoir-faire techniques, savoir-faire relationnels, savoir-faire organisationnels

Connaître les règles de la publication sur un serveur.
Connaître les spécificités techniques du web.
connaître les principes de description des bases de données (SQL, XML).

Maîtriser les langages HTML et CSS.
Utiliser les outils de validation (de code, W3c, compatibilité des navigateurs, etc.).
Connaître les principes du référencement, de la publication.
Configurer un système client/serveur d'évaluation.
Connaître les règles de la publication sur un serveur.
Connaître les spécificités techniques du web.
Utiliser des logiciels professionnels pour le graphisme, pour l'édition et la gestion de site.
Utiliser un ou plusieurs langages de script.
Connaître les principes de description des bases de données (SQL, XML).
Utiliser un émulateur pour périphériques mobiles

Travailler en équipe.

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	21/30

S'organiser pour gérer les fichiers et dossiers et échanger les informations

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	22/30

**FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE
N° 8**

Configurer et/ou adapter des systèmes de gestion de contenus

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir de la demande du client, sélectionner le système de gestion de contenus adapté au projet, télécharger les fichiers nécessaires et installer l'application. Mettre en œuvre un serveur d'évaluation, créer en fonction de la demande une base de données, adapter le codage HTML et les feuilles de style (CSS) du Système de Gestion de Contenus (SGC). Installer, modifier ou créer un thème graphique. Installer un ou plusieurs modules externes, gérer les comptes des utilisateurs. Publier avec un logiciel de transfert le système de gestion de contenus sur un serveur, pour créer un site géré par le client. Transmettre les informations au client pour l'exploitation du site.

Contexte(s) professionnel(s) de mise en œuvre

La compétence s'exerce après la conception d'un projet multimédia en agence Web spécialisée, en studio de création, en relation avec le responsable hiérarchique et d'autres professionnels ou prestataires (hébergement, bureau d'enregistrement de nom de domaine, développeurs, rédacteur, etc.).

Critères de performance

Le SGC choisi est adapté à la demande du client.
L'interface graphique est adaptée à la charte graphique.
Le SGC est en ligne, fonctionnel, et correspond aux attentes du client.
Les informations transmises aux clients sont suffisantes pour utiliser le SGC

Savoirs, savoir-faire techniques, savoir-faire relationnels, savoir-faire organisationnels

Connaître le principe des logiciels libres et les principaux SGC.
Connaître et utiliser les différents types de protocoles (transfert FTP ; etc.).
Connaître les langages HTML et CSS.

Savoir configurer un système d'évaluation client/serveur.
Connaître les langages HTML et CSS.
Trouver et exploiter des ressources complémentaires sur le Web.
Utiliser des logiciels professionnels de création graphique.
Utiliser un langage de script type PHP.

Savoir travailler en équipe.

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	23/30

FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE
N° 9

Concevoir une animation pour le Web ou pour l'affichage dynamique

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir de la demande du client et des médias fournis par le client ou réalisés pour ce dernier, concevoir un cahier des charges d'animation en 2D destinée au Web, à l'affichage dynamique, etc. En fonction de la durée, de la taille et de la complexité, élaborer un scénarimage de l'animation (story-board). Définir l'aspect graphique, prendre en compte les règles de cadrage, de rythme, d'échelle des plans et de mouvement, du public cible. Utiliser des effets visuels pour les composants de l'animation : typographies, images, photos, etc. Définir les effets sonores, bruitages, musiques d'accompagnement ou voix. Présenter et argumenter le contenu (concept, scénarimage, délais etc.) du cahier des charges aux destinataires

Contexte(s) professionnel(s) de mise en œuvre

La compétence s'exerce en amont de la réalisation d'animations, en agence Web spécialisée, dans un studio de création, en relation avec un chef de projet, directeur artistique, responsable de la communication. Avec des collègues ou prestataires développeur, infographiste en 3D, illustrateur, photographe, etc.

Critères de performance

L'animation est conforme au support de diffusion et à la taille de l'écran.
L'aspect graphique est efficient par rapport au public cible et à la charte graphique.
Le cahier des charges de l'animation répond au besoin du client.
La présentation du cahier des charges est convaincante.

Savoirs, savoir-faire techniques, savoir-faire relationnels, savoir-faire organisationnels

Connaître les bases de l'animation.
Connaître les spécificités des différents supports de publication : Web, Affichage dynamique, etc.
Connaître les principales règles de cadrage, de rythme, d'échelle des plans et de mouvement.
Connaître les bases de la sémiologie des images et la symbolique des couleurs.

Structurer un cahier des charges et élaborer un scénarimage simple.
Utiliser des logiciels d'animation, de son et de création graphique

Travailler en équipe.

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	24/30

**FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE
N° 10**

Réaliser une animation en deux dimensions (2D)

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir du cahier des charges défini à la conception, utiliser un logiciel professionnel d'animation (comme Adobe Flash, After effect ®), ou un des langages et/ou techniques du Web, (JavaScript, CSS, HTML, JQuery) pour réaliser l'animation. Intégrer les différents médias : images, textes, sons, photographies, illustrations, vidéos. Optimiser le poids et la fluidité de l'animation pour le support de diffusion (site Web, intranet, réseau d'affichage dynamique ou autres) et après la validation du client, publier l'animation 2D sur un réseau ou sur un support numérique.

Contexte(s) professionnel(s) de mise en œuvre

La compétence s'exerce après la conception, souvent parallèlement à la réalisation de sites Web, en agence Web spécialisée, dans un studio de création (des prises de vue peuvent nécessiter des déplacements), ou d'une sous-traitance, en relation avec un chef de projet, directeur artistique, responsable de la communication, avec des collègues ou prestataires, développeur, infographiste en 3D, illustrateur, photographe, scénariste, dessinateur d'animation, etc.

Critères de performance

L'animation respecte les éléments définis dans le cahier des charges et le scénarimage.
Les médias sont correctement intégrés dans l'animation.
L'animation est fluide, fonctionnelle et adaptée au support de diffusion cible.

Savoirs, savoir-faire techniques, savoir-faire relationnels, savoir-faire organisationnels

Connaître les principes de compression.

Maîtriser un logiciel d'animation (comme Adobe CS Flash, After effect®).

Maîtriser les bases de la captation vidéo numérique.

Maîtriser les principes de base du montage vidéo numérique.

Utiliser des logiciels d'animation et de montage.

Connaître les logiciels ou langages tels que JavaScript, CSS, HTML, JQuery.

Préparer et intégrer les différents médias.

Optimiser et publier une animation sur un site Web ou un autre support (écran ou DVD exécutable).

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	25/30

FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE
N° 11

Réaliser des séquences d'animation vectorielles interactives en deux dimensions (2D)

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir du cahier des charges défini à la conception, utiliser un logiciel professionnel d'animation (comme Adobe Flash ®). Intégrer les différents médias : images, textes, sons, photographies, illustrations, vidéos : rédiger des scripts d'actions pour mettre en place l'interactivité et associer des comportements aux objets. Optimiser et publier la séquence sur un site Web ou un support numérique autonome, tester le fonctionnement et l'interactivité, pour réaliser une animation vectorielle interactive en 2D.

Contexte(s) professionnel(s) de mise en œuvre

La compétence s'exerce après la conception, parallèlement à l'activité « Réaliser un site Web », en agence Web spécialisée, dans un studio de création, en relation avec un chef de projet, directeur artistique, responsable de la communication, avec des collègues ou prestataires, développeur spécialisé dans les langages de script, infographiste en 3D, illustrateur, photographe, dessinateur d'animation, etc.

Critères de performance

L'animation interactive respecte les éléments définis dans le cahier des charges.
Les scripts d'action sont mis en œuvre correctement, sans erreur.
L'animation est fluide sur le support de diffusion cible.
L'animation et l'interactivité sont fonctionnelles sur le support choisi.

Savoirs, savoir-faire techniques, savoir-faire relationnels, savoir-faire organisationnels

Connaître les principes de compression

Maîtriser un logiciel d'animation vectorielle (comme Adobe CS Flash ®).

Utiliser des langages pour réaliser des animations.

Savoir préparer et optimiser les médias pour l'animation (HTML5, JavaScript, JQuery).

Connaître un langage de script comme ActionScript, ses événements et comportements.

Savoir utiliser les aides, dictionnaires et assistants de code.

Connaître les outils pour optimiser et intégrer une animation dans un site Web ou un autre support.

Savoir travailler en équipe.

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	26/30

Glossaire du REAC

Activité type

Une activité type résulte de l'agrégation de tâches (ce qu'il y a à faire dans l'emploi) dont les missions et finalités sont suffisamment proches pour être regroupées.

Activité type d'extension

Une activité type d'extension résulte de l'agrégation de tâches qui constituent un domaine d'action ou d'intervention élargi de l'emploi type. On la rencontre seulement dans certaines déclinaisons de l'emploi type. Cette activité n'est pas dans tous les TP. Quand elle est présente, elle est attachée à un ou des TP. Elle renvoie au Certificat Complémentaire de Spécialité (CCS).

Compétence professionnelle

La compétence professionnelle se traduit par une capacité à combiner un ensemble de savoirs, savoir faire, comportements, conduites, procédures, type de raisonnement, en vue de réaliser une tâche ou une activité. Elle a toujours une finalité professionnelle. Le résultat de sa mise en œuvre est évaluable.

Compétence transversale

La compétence transversale désigne une compétence générique commune aux diverses situations professionnelles de l'emploi type. Parmi les compétences transversales, on peut recenser les compétences correspondant :

- à des savoirs de base,
- à des attitudes comportementales et/ou organisationnelles.

Critère de performance

Un critère de performance sert à porter un jugement d'appréciation sur un objet en termes de résultat(s) attendu(s) : il revêt des aspects qualitatifs et/ou quantitatifs.

Emploi type

L'emploi type est un modèle d'emploi représentatif d'un ensemble d'emplois réels suffisamment proches, en termes de mission, de contenu et d'activités effectuées, pour être regroupées : il s'agit donc d'une modélisation, résultante d'une agrégation critique des emplois.

Référentiel d'Emploi, Activités et Compétences (REAC)

Le REAC est un document public à caractère réglementaire (visé par l'arrêté du titre professionnel) qui s'applique aux titres professionnels du ministère chargé de l'emploi. Il décrit les repères pour une représentation concrète du métier et des compétences qui sont regroupées en activités dans un but de certification.

Savoir

Un savoir est une connaissance mobilisée dans la mise en œuvre de la compétence professionnelle ainsi qu'un processus cognitif impliqué dans la mise en œuvre de ce savoir.

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	27/30

Savoir-faire organisationnel

C'est un savoir et un savoir-faire de l'organisation et du contexte impliqués dans la mise en œuvre de l'activité professionnelle pour une ou plusieurs personnes.

Savoir-faire relationnel

C'est un savoir comportemental et relationnel qui identifie toutes les interactions socioprofessionnelles réalisées dans la mise en œuvre de la compétence professionnelle pour une personne. Il s'agit d'identifier si la relation s'exerce : à côté de (sous la forme d'échange d'informations) ou en face de (sous la forme de négociation) ou avec (sous la forme de travail en équipe ou en partenariat etc.).

Savoir-faire technique

Le savoir-faire technique est le savoir procéder, savoir opérer à mobiliser en utilisant une technique dans la mise en œuvre de la compétence professionnelle ainsi que les processus cognitifs impliqués dans la mise en œuvre de ce savoir-faire.

Titre professionnel

La certification professionnelle délivrée par le ministre chargé de l'emploi est appelée « titre professionnel ». Ce titre atteste que son titulaire maîtrise les compétences, aptitudes et connaissances permettant l'exercice d'activités professionnelles qualifiées. (Article R338-1 et suivants du Code de l'Education).

Libellé réduit	Code titre	Type de document	Version	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
IMM	TP-00469	REAC	04	12/06/2013	22/09/2011	28/30

Reproduction interdite

Article L 122-4 du code de la propriété intellectuelle

"Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayants cause est illicite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la transformation, l'arrangement ou la reproduction par un artifice ou un procédé quelconques."

