

REFERENTIEL EMPLOI ACTIVITES COMPETENCES

DU TITRE PROFESSIONNEL

Graphiste

Niveau 5

Site : <http://travail-emploi.gouv.fr>

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	1/42

SOMMAIRE

Pages

Présentation de l'évolution du titre professionnel	5
Contexte de l'examen du titre professionnel	5
Liste des activités	6
Vue synoptique de l'emploi-type.....	8
Fiche emploi type	9
Fiches activités types de l'emploi	13
Fiches compétences professionnelles de l'emploi	19
Fiche compétences transversales de l'emploi.....	37
Glossaire technique	38
Glossaire du REAC	39

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	3/42

Introduction

Présentation de l'évolution du titre professionnel

Le titre professionnel infographiste metteur en page (IMEP) a fait l'objet d'un arrêté en date du 4 juillet 2023 visant à l'enregistrer au RNCP pour une durée d'un an à compter du 1er décembre 2023. Il était structuré en trois activités types. Le processus de révision conduit à la suppression du titre professionnel infographiste metteur en page, au profit de la création d'un nouveau titre professionnel, graphiste de niveau 5

Contexte de l'examen du titre professionnel

L'évolution du secteur graphique, sous l'impulsion des avancées technologiques et des transformations culturelles, a profondément modifié le métier de graphiste. Le graphiste maîtrise à la fois les techniques d'impression traditionnelles et les outils numériques les plus récents. Les projets de communication visuelle vont de la création d'une identité graphique jusqu'aux installations publicitaires complexes sur des supports multiples. La relation client est au cœur du métier de graphiste, exigeant une écoute attentive pour cerner les besoins spécifiques de chaque projet et proposer des solutions visuelles adaptées.

L'analyse des offres d'emploi, la veille et l'analyse du travail réalisées en 2022 et 2023 ont mis en évidence les points suivants :

Une augmentation de la demande, dans les offres d'emploi, pour la production de motion design et de vidéo.

L'évolution de la clientèle et la croissance rapide de la publicité en ligne, notamment dans le domaine du « *display* », imposent aux graphistes de développer et maîtriser des compétences en motion design et en production vidéo.

Une augmentation de la demande, dans les offres d'emploi, pour la conception de PLV / signalétique. Une demande stable pour le packaging.

Fournissant une gamme de services complets, le graphiste contribue à la réalisation d'éléments comme l'habillage de stands pour des salons professionnels, la création de PLV ou l'adaptation de visuels pour des PLV standards disponibles aux catalogues des imprimeurs...

Une intensification de la collaboration entre les graphistes et les départements marketing.

Le graphiste communique et collabore avec clients et professionnels, il contribue à la planification et pilote les projets de communication visuelle.

Il convient d'armer les professionnels des métiers graphiques pour l'utilisation des intelligences artificielles (IA) en renforçant leur culture graphique et leur capacité à appréhender les besoins du client.

Le titre professionnel « Graphiste » rend compte de l'évolution du métier ; il comporte trois blocs de compétences.

Le bloc « Concevoir et réaliser des compositions graphiques » réunit les compétences nécessaires à la mise en page et l'illustration de projets destinés à l'impression ou numériques. Ce bloc intègre la veille créative et artistique, indispensable pour nourrir sa culture graphique et pour faire évoluer constamment sa pratique professionnelle.

Le bloc « Développer des solutions visuelles innovantes et multimédia » regroupe les compétences en lien avec la production de contenus pour les réseaux sociaux, l'animation, le motion design et la vidéo, à la création de produits en volumes. Ce bloc inclut également la veille technologique.

Le bloc « Gérer et coordonner des projets de communication visuelle » réunit les compétences relevant de la gestion de projet ainsi que la gestion des relations interpersonnelles (relation client, argumentaire commercial, travail en équipe, dialogue avec des interlocuteurs multiples). Ce bloc aborde également le suivi technique et la qualité des livrables.

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	5/42

Liste des activités

Nouveau TP : Graphiste

Activités :

- Concevoir et réaliser des compositions graphiques
- Développer des solutions visuelles innovantes et multimédia
- Gérer et coordonner des projets de communication visuelle

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	6/42

Vue synoptique de l'emploi-type

N° Fiche AT	Activités types	N° Fiche CP	Compétences professionnelles
1	Concevoir et réaliser des compositions graphiques	1	Appliquer et intégrer des techniques simples de mise en page et illustration
		2	Mener une veille créative et artistique
		3	Appliquer et intégrer des techniques avancées de mise en page et illustration
2	Développer des solutions visuelles innovantes et multimédia	4	Concevoir des designs pour du packaging, des publicités sur le lieu de vente (PLV) et des éléments de signalétique
		5	Créer des contenus en motion design et vidéo
		6	Mener une veille technologique et s'adapter aux innovations
3	Gérer et coordonner des projets de communication visuelle	7	Comprendre et traduire les besoins clients
		8	Gérer un projet de communication visuelle en collaboration avec les clients, les prestataires et les partenaires
		9	Assurer le suivi technique et la qualité des livrables

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	8/42

FICHE EMPLOI TYPE

Graphiste

Définition de l'emploi type et des conditions d'exercice

Le graphiste conçoit et réalise des supports de communication visuelle pour différents médias, destinés à l'impression ou numériques. Son objectif est de créer des designs qui attirent l'attention, correspondent aux objectifs commerciaux du client et transmettent des messages clairs aux publics cibles.

Le graphiste analyse les demandes clients pour en comprendre les finalités, les publics cibles, les délais et les aspects techniques. Il propose ensuite des solutions créatives et adaptées, en tenant compte des objectifs du client, des contraintes techniques et des tendances du marché. Lors de l'analyse de la demande du client, il prend en compte d'éventuelles situations de handicap du public cible et adapte si nécessaire ses choix de conception aux besoins spécifiques.

Il réalise ensuite les supports de communication, en utilisant des logiciels de création graphique et en intégrant des éléments textuels, visuels et sonores. Il suit les projets et coordonne le travail des différents intervenants (clients, chefs de projet, imprimeurs, etc.). Il veille au respect des normes de qualité et des délais impartis. Il optimise les ressources et intègre les principes de l'éco-conception et du développement durable lors de la réalisation des supports de communication ; il peut être amené à informer et sensibiliser le client sur les conséquences environnementales des choix techniques de production.

Les métiers du graphisme sont en constante évolution, et de nouveaux types d'emplois apparaissent régulièrement. Le graphiste peut se spécialiser dans un domaine particulier, comme le graphisme web, le design d'interface utilisateur, le motion design, l'illustration, etc.

Le métier de graphiste exige des compétences créatives et techniques, alliées à une bonne connaissance des logiciels de création graphique. Un sens de l'esthétique et de la communication est également indispensable.

Le graphiste travaille en équipe et collabore avec des professionnels aux compétences variées. Il est rigoureux et respectueux des délais, et s'adapte aux besoins des clients et aux évolutions du marché.

Le graphiste évolue dans un environnement dynamique et collaboratif. Ses interlocuteurs principaux sont les clients, les commerciaux, les services marketing, les chefs de projet, les créatifs, les techniciens et les prestataires externes. Il est parfois amené à rechercher des informations et à communiquer en anglais.

Le lieu de travail du graphiste peut varier : agence de communication, studio de création, entreprise ou indépendant. Il travaille généralement assis devant un ordinateur, mais peut être amené à se déplacer pour des rendez-vous clients ou des événements professionnels. Ses horaires de travail sont variables et souvent soumis à des astreintes et des deadlines serrées. Le graphiste est exposé à certains risques liés à l'usage intensif des technologies de l'information, tels que les troubles musculosquelettiques, le stress et la fatigue visuelle.

Secteurs d'activité et types d'emplois accessibles par le détenteur du titre

Les différents secteurs d'activités concernés sont principalement :

- Communication et publicité : agences de communication, studios de création, agences de publicité, services de communication des entreprises.
- Edition : maisons d'édition, presse écrite, magazines, webzines.
- Industrie : entreprises de production, de design de produits, de packaging.
- Commerce : enseignes de distribution, e-commerce.
- Institutionnel : administrations publiques, collectivités locales, associations.
- Multimédia : studios de création web, agences de développement web, sociétés de production audiovisuelle.
- Freelance : le graphiste peut également choisir de travailler en indépendant, en proposant ses services à différents clients.

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	9/42

Les types d'emplois accessibles sont les suivants :

- Graphiste
- Infographiste
- Webdesigner
- Maquettiste
- Designer graphique
- Directeur artistique
- Illustrateur
- Motion designer
- Concepteur multimédia
- Intégrateur web

Réglementation d'activités (le cas échéant)

Néant

Equivalences avec d'autres certifications (le cas échéant)

Liste des activités types et des compétences professionnelles

1. Concevoir et réaliser des compositions graphiques

Appliquer et intégrer des techniques simples de mise en page et illustration

Mener une veille créative et artistique

Appliquer et intégrer des techniques avancées de mise en page et illustration

2. Développer des solutions visuelles innovantes et multimédia

Concevoir des designs pour du packaging, des publicités sur le lieu de vente (PLV) et des éléments de signalétique

Créer des contenus en motion design et vidéo

Mener une veille technologique et s'adapter aux innovations

3. Gérer et coordonner des projets de communication visuelle

Comprendre et traduire les besoins clients

Gérer un projet de communication visuelle en collaboration avec les clients, les prestataires et les partenaires

Assurer le suivi technique et la qualité des livrables

Compétences transversales de l'emploi

Communiquer

Organiser ses actions

Apprendre en continu

Niveau et/ou domaine d'activité

Niveau 5 (Cadre national des certifications 2019)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

320--Spécialités plurivalentes de la communication et de l'information (niv100)

322--Techniques de l'imprimerie et de l'édition (niv100)

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	10/42

Fiche(s) Rome de rattachement

E1103 Communication
E1104 Conception de contenus multimédias
E1205 Réalisation de contenus multimédias
E1305 Préparation et correction en édition et presse
E1306 Prépresse

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	11/42

FICHE ACTIVITÉ TYPE N° 1

Concevoir et réaliser des compositions graphiques

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

Le graphiste crée des visuels destinés à différents supports de communication, tels que le *print* (affiches, brochures, emballages...) et le numérique (interfaces web, applications mobiles, affichages publicitaires, contenus pour les réseaux sociaux...), en suivant les exigences d'un cahier des charges fourni par le client.

Le graphiste crée des visuels destinés à différents supports de communication, tels que le *print* (affiches, brochures, emballages...) et le numérique (interfaces web, applications mobiles, affichages publicitaires, contenus pour les réseaux sociaux...), en suivant les exigences d'un cahier des charges fourni par le client.

Le graphiste procède à une analyse technique de la demande, emploie des logiciels de création graphique pour la préparation des fichiers, et ajuste les éléments de base des projets, tels que le format, les marges, pour garantir une finition de qualité. Il crée des objets vectoriels, prépare des calques pour les finitions spéciales. Lors de l'analyse de la demande du client, il prend en compte d'éventuelles situations de handicap du public cible et adapte si nécessaire ses choix de conception aux besoins spécifiques.

Il vise à produire des œuvres qui renforcent la notoriété et contribuent à l'image positive de l'entreprise en adéquation avec les désirs et les objectifs du client interne ou externe. Pour ce faire, le graphiste acquiert des éléments visuels et textuels par le biais de la saisie, la numérisation, le téléchargement, les prises de vue, et l'emploi d'outils d'intelligence artificielle. Il choisit des typographies appropriées et incorpore la charte graphique dans ses projets, tout en s'assurant du respect des standards de mise en page. Il s'assure également que les fichiers sont prêts pour l'impression ou la diffusion numérique, conformément aux standards professionnels. Il optimise les ressources et intègre les principes de l'éco-conception et du développement durable lors de la réalisation des supports de communication ; il peut être amené à informer et sensibiliser le client sur les conséquences environnementales des choix techniques de production.

Le graphiste exerce dans un environnement en évolution constante, nécessitant une veille continue sur les tendances actuelles en design et art, et une observation régulière des pratiques dans le domaine de la production graphique. Cette veille lui permet de lier ses observations à ses connaissances en théorie des couleurs, en typographie, et en psychologie de la perception, afin d'évaluer et d'améliorer la qualité de ses créations graphiques.

Le contexte d'exercice de l'activité, le degré d'autonomie et le niveau de responsabilité varient en fonction de la taille et de l'organisation de l'entreprise et l'envergure du projet. Le graphiste peut gérer un projet seul ou sous la responsabilité de sa hiérarchie.

Le graphiste exerce l'activité assis devant un ordinateur. Il est exposé aux risques liés à l'usage intensif des technologies de l'information, tels que les troubles musculosquelettiques, le stress et la fatigue visuelle. Il peut être amené à se déplacer pour des rendez-vous avec le client ou avec les autres intervenants. Les horaires de travail sont variables et souvent soumis à des astreintes et des délais serrés.

Le nombre d'interlocuteurs du graphiste varie en fonction du projet de communication visuelle et de la taille et l'organisation de l'entreprise. Généralement, le graphiste travaille en lien avec sa hiérarchie, le client, le service commercial, les chefs de projet, les créatifs, les techniciens, les intervenants internes et les prestataires externes. Il peut être amené à rechercher des informations en langue anglaise et à communiquer en anglais.

Réglementation d'activités (le cas échéant)

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	13/42

Liste des compétences professionnelles de l'activité type

Appliquer et intégrer des techniques simples de mise en page et illustration

Mener une veille créative et artistique

Appliquer et intégrer des techniques avancées de mise en page et illustration

Compétences transversales de l'activité type

Communiquer

Travailler et coopérer au sein d'un collectif

Mobiliser les environnements numériques

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	14/42

FICHE ACTIVITÉ TYPE N° 2

Développer des solutions visuelles innovantes et multimédia

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

Le graphiste conçoit et réalise des supports de communication visuelle, du packaging à l'animation vidéo et la signalétique et les publicités sur le lieu de vente (PLV). Son objectif est de créer des designs qui attirent l'attention, correspondent aux objectifs commerciaux, transmettent des messages clairs et améliorent l'expérience client.

À partir d'un cahier des charges, le graphiste explore différentes solutions et élabore des croquis préparatoires. Il utilise des logiciels spécialisés et des interfaces en ligne pour créer des designs originaux et adaptés aux contraintes techniques. Lors de l'analyse de la demande du client, il prend en compte d'éventuelles situations de handicap du public cible et adapte si nécessaire ses choix de conception aux besoins spécifiques.

Le graphiste intègre les éléments graphiques, textuels et sonores pour créer des supports de communication complets. Le graphiste intègre également des éléments de l'environnement dans ses conceptions, comme l'éclairage, les ombres, le décor, et les schémas de circulation, pour concevoir des mises en situation réalistes et attractives. Il optimise les ressources et intègre les principes de l'éco-conception et du développement durable lors de la réalisation des supports de communication ; il peut être amené à informer et sensibiliser le client sur les conséquences environnementales des choix techniques de production.

Pour les projets d'animation, il conçoit et réalise des contenus dynamiques pour divers supports et canaux de diffusion, en manipulant séquences filmées, éléments graphiques, textuels, et sonores. La création d'un story-board prend en compte des aspects techniques tels que le cadrage, le rythme, l'échelle des plans, et le mouvement, en vue de définir l'aspect graphique final de l'animation. Le processus créatif comprend la présentation et l'argumentation du concept et du story-board, l'adaptation des médias utilisés selon le public cible, et l'association d'effets visuels et sonores pour renforcer le message transmis.

Le graphiste s'informe des tendances actuelles et les évolutions techniques du secteur en utilisant des logiciels spécialisés, en participant à des événements professionnels, et en maintenant un réseau professionnel actif. La recherche et la veille technologique sont essentielles pour mettre à jour ses techniques et compétences, en s'appuyant sur des sources d'information fiables et en évaluant régulièrement les données collectées pour s'adapter aux nouvelles tendances graphiques et aux besoins du marché.

Le contexte d'exercice de l'activité, le degré d'autonomie et le niveau de responsabilité varient en fonction de la taille et de l'organisation de l'entreprise et l'envergure du projet. Le graphiste peut gérer un projet seul ou sous la responsabilité de sa hiérarchie. La veille technique est régulièrement effectuée via des sources anglophones.

Le graphiste exerce l'activité assis devant un ordinateur. Il est exposé aux risques liés à l'usage intensif des technologies de l'information, tels que les troubles musculosquelettiques, le stress et la fatigue visuelle. Il peut être amené à se déplacer pour des rendez-vous avec le client ou avec les autres intervenants. Les horaires de travail sont variables et souvent soumis à des astreintes et des délais serrés.

Le nombre d'interlocuteurs du graphiste varie en fonction du projet de communication visuelle et de la taille et l'organisation de l'entreprise. Généralement, le graphiste travaille en lien avec sa hiérarchie, le client, le service commercial, les chefs de projet, les créatifs, les techniciens, les intervenants internes et les prestataires externes. Il peut être amené à rechercher des informations en langue anglaise et à communiquer en anglais.

Réglementation d'activités (le cas échéant)

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	15/42

Liste des compétences professionnelles de l'activité type

Concevoir des designs pour du packaging, des publicités sur le lieu de vente (PLV) et des éléments de signalétique

Créer des contenus en motion design et vidéo

Mener une veille technologique et s'adapter aux innovations

Compétences transversales de l'activité type

Communiquer

Organiser ses actions

Apprendre en continu

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	16/42

FICHE ACTIVITÉ TYPE N° 3

Gérer et coordonner des projets de communication visuelle

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

Le graphiste gère des projets de communication visuelle et coordonne le travail des différents intervenants internes et des prestataires externes afin de contribuer à de bonnes conditions de production, de livrer la commande dans les délais convenus et de satisfaire le client.

Le graphiste analyse la demande initiale du client ; il échange avec lui pour comprendre les finalités du projet de communication visuelle, les publics cibles et les délais souhaités. Lors de l'analyse de la demande du client, il prend en compte d'éventuelles situations de handicap du public cible et adapte si nécessaire ses choix de conception aux besoins spécifiques.

Pour concevoir une solution adaptée et en vue de l'élaboration du cahier des charges de la production, il conseille le client, consulte d'autres professionnels potentiellement impliqués dans le projet, et évalue l'adéquation entre la production à réaliser, les contraintes techniques et budgétaires. Le graphiste estime la charge de travail, identifie les parties à sous-traiter et élabore un devis détaillé pour le soumettre au client. Il optimise les ressources et intègre les principes de l'éco-conception et du développement durable lors de la réalisation des supports de communication ; il peut être amené à informer et sensibiliser le client sur les conséquences environnementales des choix techniques de production.

Tout au long du projet, le graphiste reste à l'écoute des intervenants et des prestataires afin de prévenir tout dysfonctionnement. Il participe à la planification des étapes-clés de la production et s'assure de la disponibilité des ressources matérielles et humaines. Il coordonne les contributions des différentes équipes, prend en compte l'évolution des besoins et suit l'avancement du projet.

Le graphiste s'assure du respect du cahier des charges par les intervenants et prestataires et assure l'interface avec le client. En cas d'imprévu, il en informe le client, contribue activement à la résolution de problèmes et participe à la prise de décisions.

En fin de projet, avant la réalisation de la production, il envoie le « bon à tirer » (BAT) au client pour validation. Il lui donne des instructions claires et détaillées concernant les éléments à vérifier, tels que les responsabilités, les écarts de couleur, la vérification des textes et des images, afin que la production corresponde aux souhaits du client.

Le graphiste se sert de moyens de communication à distance et de logiciels de gestion de projet. Il anime ou coanime des réunions et des présentations en lien avec le projet de communication visuelle.

Le contexte d'exercice de l'activité, le degré d'autonomie et le niveau de responsabilité varient en fonction de la taille et de l'organisation de l'entreprise et l'envergure du projet. Le graphiste peut gérer un projet seul ou sous la responsabilité de sa hiérarchie.

Le graphiste exerce l'activité assis devant un ordinateur. Il est exposé aux risques liés à l'usage intensif des technologies de l'information, tels que les troubles musculosquelettiques, le stress et la fatigue visuelle. Il peut être amené à se déplacer pour des rendez-vous avec le client ou avec les autres intervenants. Les horaires de travail sont variables et souvent soumis à des astreintes et des délais serrés.

Le nombre d'interlocuteurs du graphiste varie en fonction du projet de communication visuelle et de la taille et l'organisation de l'entreprise. Généralement, le graphiste travaille en lien avec sa hiérarchie, le client, le service commercial, les chefs de projet, les créatifs, les techniciens, les intervenants internes et les prestataires externes. De façon ponctuelle, des réunions peuvent se dérouler en langue anglaise.

Réglementation d'activités (le cas échéant)

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	17/42

Liste des compétences professionnelles de l'activité type

Comprendre et traduire les besoins clients

Gérer un projet de communication visuelle en collaboration avec les clients, les prestataires et les partenaires

Assurer le suivi technique et la qualité des livrables

Compétences transversales de l'activité type

Communiquer

Organiser ses actions

Apprendre en continu

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	18/42

FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE N° 1

Appliquer et intégrer des techniques simples de mise en page et illustration

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir d'un cahier des charges, concevoir des éléments de communication tels que maquettes, logos, cartes de visite, papier à en-tête, flyers, brochures, affiches, etc. Acquérir des éléments visuels et textuels par divers moyens tels que saisie, numérisation, téléchargement, prises de vue, recherches iconographiques ou génération par intelligence artificielle. Sélectionner des familles typographiques qui répondent aux besoins spécifiques du client et intégrer la charte graphique dans les projets. Appliquer des méthodes non destructives pour le traitement des éléments visuels. Utiliser des logiciels de dessin vectoriel, de mise en page professionnelle et des logiciels d'intelligence artificielle générative. Veiller à réaliser une composition graphique qui respecte les standards de mise en page en vigueur, telles que la grille typographique, les marges, les alignements, etc.

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

Les circonstances de la mise en œuvre dépendent du projet, de la taille et de l'organisation de l'entreprise, de l'équipement disponible, de la contribution éventuelle d'autres professionnels.

Critères de performance

Les consignes du cahier des charges sont respectées
Le format, le mode colorimétrique et la résolution des fichiers sont adaptés aux supports finaux
Les textes sont conformes aux règles typographiques et orthographiques
Les images sélectionnées ou générées par intelligence artificielle sont pertinentes au regard de la commande

Savoir-faire techniques, savoir-faire organisationnels, savoir-faire relationnels, savoirs

Utiliser les fonctions et les outils d'un logiciel de traitement de texte
Utiliser les fonctions et les outils d'un logiciel de traitement d'images matricielles
Utiliser les fonctions et outils d'un logiciel professionnel de dessin vectoriel
Utiliser les fonctions et outils d'un logiciel professionnel de mise en page
Mettre en couleur selon des profils de référence et modes colorimétriques
Rédiger une requête pour une intelligence artificielle générative
Utiliser les fonctions et outils de recherches sur le Web
Respecter, décliner une charte graphique

Organiser son travail en fonction des impératifs de production

Échanger avec ses collègues en utilisant un vocabulaire technique
Noter des instructions, des informations techniques pour un collègue
Travailler en équipe
Travailler en collaboration avec les différents services ou prestataires techniques

Connaissance des principes fondamentaux d'une composition graphique
Connaissance des outils et des techniques de numérisation d'images et de caractères
Connaissance des contraintes liées à la résolution et aux modes colorimétriques
Connaissance de base des règles orthographiques et grammaticales
Connaissance des familles et règles typographiques
Connaissance des bases de la législation des droits d'auteurs
Connaissance de la sémiologie des couleurs
Connaissance des techniques de recherche d'images en ligne

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	19/42

Connaissance des principes de gestion du texte sur écran et des règles typographiques
Connaissance des règles pour structurer et hiérarchiser l'information
Connaissance du principe des grilles de mise en page à l'écran
Connaissance des fonctions de base d'un logiciel de bureautique
Connaissance des règles européennes pour une information facile à lire et à comprendre (FALC)
Connaissance des principes d'accessibilité et de conception universelle

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	20/42

FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE N° 2

Mener une veille créative et artistique

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

Afin d'accroître la notoriété de l'entreprise et pour créer des réalisations captivantes et adaptées aux besoins du client, effectuer une veille régulière des sources d'information, y compris en anglais, en design et en art, observer les usages courants dans différents domaines de la production graphique, analyser les moyens visuels mis en œuvre sur divers supports (affiches, flyers, brochures, sites web, applications mobiles, interfaces utilisateurs...).

Confronter ses observations à ses connaissances en théorie des couleurs, composition graphique, psychologie de la perception et typographie afin de développer sa capacité à évaluer la qualité d'une production graphique et perfectionner sa propre pratique.

S'appuyer sur sa veille créative et artistique pour accompagner le client dans ses choix, analyser sa demande et argumenter des solutions lors d'échanges dans le cadre d'une production collective.

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

Cette compétence s'exerce au quotidien, en toutes circonstances, en entreprise et en dehors.

Critères de performance

Des sources pertinentes pour suivre régulièrement l'évolution des tendances en design et en art sont identifiées, y compris en anglais.

L'évaluation de la qualité d'une production graphique s'appuie sur des critères partagés par la profession. Des solutions sont argumentées à partir des connaissances et des observations des tendances.

Savoir-faire techniques, savoir-faire organisationnels, savoir-faire relationnels, savoirs

Utiliser les grands principes de la composition (unité, équilibre, contraste, rythme, mouvement)

Maîtriser les principes de design graphique (balance, contraste, hiérarchie)

Savoir utiliser la règle des tiers dans une composition

Savoir utiliser le nombre d'or dans une composition graphique

Rechercher les proportions harmoniques

Exploiter les lignes directrices, la mise au point et la profondeur de champ

Améliorer la composition grâce au recadrage en post-production

Utiliser l'espace négatif pour mettre en avant le sujet

Utiliser la symétrie

Utiliser une grille

Comprendre la finesse de la composition

Cadrer un sujet en photographie sur plusieurs plans

Réaliser une planche de tendances

Être conscient de l'impact culturel et social possible des choix esthétiques

Connaissance des règles de composition graphique

Connaissance des règles de hiérarchie visuelle

Connaissance des règles typographiques

Connaissance de la théorie des couleurs

Connaissance des règles européennes pour une information facile à lire et à comprendre (FALC)

Connaissance des principes d'accessibilité et de conception universelle

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	21/42

FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE N° 3

Appliquer et intégrer des techniques avancées de mise en page et illustration

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir d'un cahier des charges, effectuer une analyse technique de la commande, utiliser des logiciels de création graphique pour la préparation des fichiers, paramétrer les éléments constants des gabarits et de la charte graphique comme le format, les grilles, les marges, et les colonnes. Importer des bases de données et planifier un chemin de fer pour les documents complexes. Créer et appliquer les styles du document, tout en calibrant le texte et en gérant la mise en forme de documents longs de manière automatisée. Utiliser des fonctions avancées pour créer des objets vectoriels en perspective ou en volume, et préparer des calques tracés spécifiques pour les découpes, le gaufrage, et le vernis, en fonction des besoins. Commenter sa production. Interagir avec des interfaces d'intelligence artificielle pour affiner les visuels et les mises en page. Préparer les fichiers pour divers formats d'impression et de diffusion numérique, en veillant à ce que le produit final respecte les standards pour l'impression offset, l'impression numérique, les autres techniques d'impression ou la publication numérique.

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

Les circonstances de la mise en œuvre dépendent du projet, de la taille et de l'organisation de l'entreprise, de l'équipement disponible, de la contribution éventuelle d'autres professionnels.

Critères de performance

Les consignes du cahier des charges sont respectées
Les paramètres et préférences du logiciel sont optimisés pour la réalisation attendue
Les opérations sur les couches et les calques permettent l'interprétation des éléments spécifiques à l'impression
La production est commentée, les calques sont nommés
Le format et les grilles de l'objet graphique sont constitués de façon optimale

Savoir-faire techniques, savoir-faire organisationnels, savoir-faire relationnels, savoirs

Utiliser les outils d'un logiciel professionnel pour mettre en forme du texte et des effets typographiques
Mettre en couleur selon des profils de référence et modes colorimétriques
Utiliser les fonctions et outils d'un logiciel professionnel pour réaliser des illustrations complexes
Réaliser des opérations spécifiques sur les calques et les couches du fichier de la maquette
Renseigner les calques, les dossiers, les fichiers pour le suivi de la production et pour les collègues
Cadrer un sujet en photographie sur plusieurs plans
Rédiger une requête pour une intelligence artificielle générative
Utiliser les fonctions et outils d'un logiciel professionnel pour automatiser les tâches répétitives

Organiser son travail en fonction des impératifs de production

Travailler en équipe

Travailler en collaboration avec les différents services ou prestataires techniques

Échanger avec ses collègues en utilisant un vocabulaire technique

Noter des instructions, des informations techniques pour un collègue

Connaissance approfondie des règles de mise en page, des règles typographiques et orthographiques

Connaissance approfondie de la préparation des fichiers pour des commandes spécifiques

Connaissance de la sémiologie des couleurs

Connaissance des principes de gestion du texte sur écran et des règles typographiques

Connaissance du principe des grilles de mise en page à l'écran

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	23/42

Connaissance des règles européennes pour une information facile à lire et à comprendre (FALC)
Connaissance des principes d'accessibilité et de conception universelle

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	24/42

FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE N° 4

Concevoir des designs pour du packaging, des publicités sur le lieu de vente (PLV) et des éléments de signalétique

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir des éléments graphiques fixés par le cahier des charges, tels que couleurs, chartes graphiques ou logos, réaliser des croquis préparatoires en tenant compte des contraintes techniques spécifiques des modèles de packaging, des supports de publicités sur le lieu de vente (PLV) ou des éléments de signalétique. S'adapter aux contraintes techniques spécifiques des modèles fournis par les prestataires. Utiliser des interfaces en ligne ou des logiciels spécialisés en graphisme. Explorer différentes solutions possibles et évaluer leur capacité de produire l'effet souhaité afin de créer des designs innovants qui attirent l'attention, correspondent aux objectifs commerciaux, transmettent des messages clairs et améliorent l'expérience client. Concevoir une mise en situation en intégrant des éléments de l'environnement, tels que l'éclairage et les ombres, le décor et des schémas de circulation. Tout au long du processus de conception, viser l'optimisation des ressources afin de contribuer à des solutions éco-responsables.

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

Les circonstances de la mise en œuvre dépendent du projet, de la taille et de l'organisation de l'entreprise, de l'équipement disponible, de la contribution éventuelle d'autres professionnels.

Critères de performance

Les choix graphiques sont définis en fonction du cahier des charges
La production est adaptée aux diverses contraintes de production et spécifications techniques
Les propositions visuelles intègrent une mise en situation
Des propositions de conception éco-responsables sont faites au client

Savoir-faire techniques, savoir-faire organisationnels, savoir-faire relationnels, savoirs

Réaliser des maquettes
Utiliser des méthodes pour élaborer un rough sur papier ou écran et définir les intentions
Créer des objets vectoriels (plan, graphique, dessin, typographies, logotypes, gabarits, interfaces) à l'aide des fonctions initiales d'un logiciel de dessin vectoriel
Réaliser des illustrations complexes en volume et/ou en perspective à l'aide des fonctions avancées d'un logiciel de dessin vectoriel
Réaliser des formes de découpe à l'aide d'un logiciel de dessin vectoriel
Mettre en œuvre des techniques de photomontage et de composition pour réaliser la thématique, le concept ou l'ambiance souhaitée par le client
Utiliser un logiciel professionnel de traitement graphique
Identifier les procédés de mise en œuvre pour un emballage donné

Organiser son travail en fonction des impératifs de production
Regrouper ensemble les données et les informations d'un client

Réinterpréter une composition graphique
Présenter et argumenter différentes propositions
Demander des informations complémentaires à un client
Échanger avec ses collègues en utilisant un vocabulaire technique
Noter des instructions, des informations techniques pour un collègue, commenter sa production

Connaissance des processus d'impression et de fabrication pour les emballages et la signalétique

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	25/42

Connaissance approfondie des tendances actuelles en matière de packaging et de PLV
Connaissance de la terminologie et du vocabulaire technique associés à la fabrication des emballages
Connaissance des normes en vigueur en packaging, PLV et signalétique (mentions obligatoires, informations légales, taille minimum des caractères...)
Connaissance des normes en vigueur en éco-conception
Connaissance des principes d'écoconception et de durabilité dans le design de packaging et de signalétique
Connaissance des règles européennes pour une information facile à lire et à comprendre (FALC)
Connaissance des principes d'accessibilité et de conception universelle

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	26/42

FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE N° 5

Créer des contenus en motion design et vidéo

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir du cahier des charges défini à la conception du projet, de la demande directe du client ou de médias fournis, concevoir et réaliser une animation pour différents supports et canaux de diffusion. En utilisant des séquences filmées, des éléments graphiques, textuels et sonores mis à disposition, réaliser un montage pour créer un contenu vidéo ou une animation.

En l'absence d'un storyboard fourni et selon la nature de l'animation, concevoir un story-board en tenant compte des règles de cadrage, de rythme, d'échelle des plans et de mouvement. Définir l'aspect graphique de l'animation. Présenter et argumenter le concept et le story-board aux destinataires. En fonction du public, du périphérique cible et du message à communiquer, adapter les différents médias (typographies, illustrations, photos...) et associer des effets visuels et des effets sonores. Intégrer les différents médias. Optimiser le poids, adapter la taille de l'animation et choisir le format d'enregistrement pour le support de diffusion (site web, périphérique mobile, réseau d'affichage dynamique, application mobile...).

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

Cette compétence est mise en œuvre dans la conception de publicités, de vidéos explicatives, d'habillages pour des émissions télévisées ou des contenus pour les réseaux sociaux. Les circonstances de la mise en œuvre dépendent du projet, de la taille et de l'organisation de l'entreprise, de l'équipement disponible, de la contribution éventuelle d'autres professionnels.

Critères de performance

Les consignes du cahier des charges ou du brief créatif sont respectées
La taille de l'animation est adaptée au support de diffusion
Le format d'enregistrement de l'animation est compatible avec le support
Le poids de l'animation est optimisé pour le support de diffusion

Savoir-faire techniques, savoir-faire organisationnels, savoir-faire relationnels, savoirs

Réaliser des prises de vues avec un smartphone
Utiliser des logiciels et accessoires de prise de vues
Réaliser un storyboard
Utiliser un logiciel de montage vidéo
Utiliser un logiciel d'animation (du type : Adobe Animate, Adobe Rush, Adobe Première, Adobe After Effects, Da Vinci Resolve, Capcut...)
Optimiser le poids et adapter la taille des animations
Partager des contenus sur les réseaux

Organiser son travail en fonction des impératifs de production
Configurer l'environnement logiciel pour optimiser sa productivité
Faire preuve d'adaptabilité pour répondre aux besoins changeants des projets numériques.
Organiser avec un logiciel la gestion des médias et des productions
Planifier la mise à disposition des contenus
Utiliser un calendrier éditorial
Respecter une charte éditoriale

Présenter et argumenter différentes propositions
Collaborer avec des équipes multidisciplinaires, notamment des rédacteurs, des concepteurs sonores et des spécialistes du marketing

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	27/42

Connaissance des bases de la prise de vue photographique numérique
 Connaissance des différents formats d'enregistrement pour les vidéos
 Connaissance des spécificités des sites d'hébergement et de partage vidéo
 Connaissance des spécificités des supports et canaux de publication
 Connaissance de la signification et de la symbolique des couleurs
 Connaissance des règles de gestion du texte sur écran et des règles typographiques
 Connaissance des bases de la législation des droits d'auteurs
 Connaissance des éléments constitutifs d'un cahier des charges
 Connaissance des règles de cadrage, de rythme, d'échelle des plans et de mouvement.
 Connaissance des principes de l'animation : compression/étirement, anticipation, accélération, exagération
 Connaissance des techniques de compression et d'optimisation des animations
 Connaissance des règles d'écriture multimédia
 Connaissance des bases du montage vidéo
 Connaissance des notions de prise de vue (plan, cadrage, mouvement de caméra, lumière, prise de son)
 Connaissance du vocabulaire professionnel technique, y compris en anglais (niveau B1)
 Conscience des enjeux de l'accessibilité et du référencement pour le contenu web
 Connaissance des règles européennes pour une information facile à lire et à comprendre (FALC)
 Connaissance des principes d'accessibilité et de conception universelle

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	28/42

FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE N° 6

Mener une veille technologique et s'adapter aux innovations

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

Utiliser des logiciels spécialisés et des méthodes avancées de recherche pour suivre l'actualité technique et matérielle. Identifier et exploiter des sources d'information ciblées et fiables. Planifier un temps dédié à la veille. Participer à des salons, des conférences, des visites d'entreprises et des rencontres, développer et entretenir un réseau de professionnels. Comparer, analyser et synthétiser de façon régulière et sélective les données collectées pour mettre à jour ses techniques en fonction des évolutions du secteur et prendre en compte les tendances graphiques. Évaluer les conséquences sur les processus de travail existants et faire évoluer ses compétences en conséquence.

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

La compétence s'exerce de façon ponctuelle, sur le web, dans les salons professionnels et expositions culturelles. En lien avec des internautes, des professionnels du secteur de la communication et des prestataires techniques, elle peut parfois s'exercer en anglais.

Critères de performance

Le système de veille mis en place permet de suivre l'actualité du secteur et des tendances graphiques, y compris en anglais.

Les informations issues de la veille sont exploitables pour résoudre une problématique

Un temps consacré à la veille est planifié dans l'organisation du travail

Les données collectées sont synthétisées de façon régulière et sélective

Savoir-faire techniques, savoir-faire organisationnels, savoir-faire relationnels, savoirs

Optimiser ses recherches sur le web

Utiliser des outils spécifiques pour la veille

Identifier des sources d'information fiables (sites web, forums, professionnels du secteur...)

Analyser et synthétiser les informations issues de la veille

Maintenir sa créativité, sa technicité et s'approprier les tendances graphiques

S'approprier sur des forums, des « blogs » de nouvelles techniques ou résoudre une difficulté

Planifier et organiser son temps de veille

Automatiser ses recherches avec des outils dédiés à la veille

Organiser et capitaliser les informations issues de la veille

Organiser son réseau : de références et de référents

Capitaliser les informations pour améliorer sa capacité de conseils

Développer un réseau de contacts professionnels avec les référents du secteur

Partager ses savoirs, ses informations avec un tiers

Transmettre les découvertes et des innovations à l'équipe et aux clients de manière efficace

Connaissance du vocabulaire professionnel technique, y compris en anglais (niveau B1)

Connaissance des spécificités des outils de recherche

Connaissance des outils et techniques de curation de contenu et de souscription à l'information

Connaissance de techniques pour gérer les informations

Connaissance des tendances graphiques du web

Connaissance des règles européennes pour une information facile à lire et à comprendre (FALC)

Connaissance des principes d'accessibilité et de conception universelle

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	29/42

FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE N° 7

Comprendre et traduire les besoins clients

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir d'une demande client, analyser et poser des questions pour comprendre les finalités de la communication, les cibles, les délais, les éléments techniques, la sous-traitance à prendre en compte. Vérifier la qualité technique des éléments à disposition ou transmis par le client pour démarrer le projet. Évaluer l'adéquation entre la production à réaliser, les contraintes techniques et budgétaires et les objectifs du client. Utiliser ses compétences créatives et techniques pour concevoir des solutions adaptées. Conseiller le client sur les différents choix et possibilités offertes pour son projet. Conclure l'entretien et s'accorder sur la production, les attendus du client. Elaborer un cahier des charges.

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

Les circonstances de la mise en œuvre dépendent du projet du client, de la taille et de l'organisation de l'entreprise, de l'équipement disponible, de la contribution éventuelle d'autres professionnels. Des collaborateurs ou le client peuvent être présents. Le recueil de besoins du client peut se faire oralement ou par écrit.

Critères de performance

Les besoins du client sont identifiés
L'analyse de la demande permet d'identifier les contraintes techniques
Le cahier des charges exprime les attendus du client

Savoir-faire techniques, savoir-faire organisationnels, savoir-faire relationnels, savoirs

Utiliser des méthodes pour identifier les besoins d'un client
Intégrer les contraintes graphiques et techniques : objectifs, contenus hiérarchisés, charte, coût de fabrication, écoconception
Utiliser des techniques pour calculer et évaluer un contenu texte/images par rapport au support
Définir : typographies, couleurs, format et le concept visuel pour les déclinaisons sur d'autres supports

Communiquer avec des collaborateurs ou des interlocuteurs
Préparer son entretien avant de rencontrer un client, un prestataire
Tenir à jour son réseau de prestataires techniques
Capitaliser les informations techniques pour diversifier ses propositions
Organiser les informations et les retours clients de manière structurée

Écouter, synthétiser et reformuler la demande du client
Conseiller et faire des propositions
Savoir questionner un client pour traduire techniquement sa demande
Échanger et travailler en collaboration avec le service commercial, les prestataires techniques

Connaissance des éléments constitutifs d'un cahier des charges
Connaissance de la chaîne graphique
Connaissance des différents modes d'impression/de mise en ligne
Connaissance des bases de la législation des droits d'auteurs
Connaissance des normes en vigueur en éco-conception
Connaissance des principes d'écoconception et de durabilité dans le design de packaging et de signalétique
Connaissance des règles européennes pour une information facile à lire et à comprendre (FALC)
Connaissance des principes d'accessibilité et de conception universelle

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	31/42

FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE N° 8

Gérer un projet de communication visuelle en collaboration avec les clients, les prestataires et les partenaires

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir du cahier des charges établi pour le client et après échange avec les professionnels impliqués dans le projet, évaluer la charge de travail et identifier les parties à confier à des prestataires externes pour proposer un délai de réalisation. Présenter un devis détaillé de ses prestations de conception. Collaborer avec d'autres créatifs, techniciens et gestionnaires de projet pour favoriser un environnement de travail collaboratif. À partir d'un carnet de commandes et en fonction des contraintes des autres intervenants et du flux de la production, participer à la planification des différentes étapes du projet, formuler les objectifs du projet, établir un plan de projet détaillé incluant les échéances, les ressources nécessaires et les étapes clés. Coordonner les différentes parties prenantes, gérer les ressources, ajuster les plans en fonction de l'évolution des besoins et assurer le suivi de l'avancement pour une livraison du projet dans les délais. Contribuer activement à la résolution de problèmes et à la prise de décisions.

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

Les circonstances de la mise en œuvre dépendent du projet du client, de l'implication des prestataires et des partenaires et l'organisation de l'entreprise.

Critères de performance

Le devis est cohérent par rapport à la charge de travail évaluée
Le plan de projet établi détaille les échéances, les ressources nécessaires et les étapes clés
Le plan de projet est ajusté en fonction de l'évolution des besoins
Un environnement de travail collaboratif est mis en place pour communiquer en interne du projet

Savoir-faire techniques, savoir-faire organisationnels, savoir-faire relationnels, savoirs

Écouter activement un prestataire technique : poser des questions, reformuler
Formuler des demandes de devis à des prestataires conformément aux pratiques métier
Utiliser les outils collaboratifs et de gestion de projet dans ses processus de travail
Calculer un coût de revient
Établir un prix de vente
Établir un devis

Gérer sa production en fonction d'imprévus : défaillances matérielles, prestataires, annulations, absences
Organiser avec un logiciel la gestion des médias et des productions
Renseigner les calques, les dossiers, les fichiers pour le suivi de la production et pour les collègues
Prioriser ses tâches en fonction des commandes et des délais
Organiser des réunions productives et des sessions de feedback avec les clients et l'équipe
Organiser son travail en fonction des impératifs de production
Évaluer sa charge de travail pour proposer un délai de réalisation

S'approprier les directives écrites ou orales d'une commande client
Travailler en collaboration avec d'autres collègues, services et fournisseurs
Noter des instructions, des informations techniques pour un collègue, commenter sa production
Utiliser des techniques de communication, y compris la présentation visuelle et verbale
Présenter et argumenter différentes propositions

Connaissance du vocabulaire technique associé aux métiers de la communication visuelle y compris en anglais (niveau B1)

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	33/42

Connaissance des processus de production graphique et de design
Connaissance des principes de gestion de projet appliqués à la communication visuelle
Connaissances en gestion de budget et de ressources
Connaissance des principales règles commerciales de calculs (HT, TVA, TTC...)
Connaissance de la composition d'un devis commercial : contenu, matière et main d'œuvre, prix de revient et de vente, délai de livraison et de paiement, acompte
Connaissance des règles européennes pour une information facile à lire et à comprendre (FALC)
Connaissance des principes d'accessibilité et de conception universelle

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	34/42

FICHE COMPÉTENCE PROFESSIONNELLE N° 9

Assurer le suivi technique et la qualité des livrables

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir de l'ensemble des éléments d'un projet de communication visuelle, s'assurer du respect des aspects techniques pour garantir la conformité des livrables aux normes de qualité et aux spécifications techniques requises. Envoyer le « bon à tirer » (BAT) au client pour sa validation finale, avec des instructions claires et détaillées (responsabilités, écarts de couleur, vérification des textes, des images...). Une fois le BAT signé, transmettre les fichiers contrôlés pour la production. Vérifier les conceptions, appliquer des normes de contrôle de qualité. Se coordonner avec les imprimeurs, les développeurs web ou les autres prestataires sur les aspects techniques. Ajuster les designs en fonction des retours et des contraintes techniques. Identifier et résoudre les problèmes techniques survenant durant les processus de création et de production.

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

Les circonstances de la mise en œuvre dépendent du projet, de la taille et de l'organisation de l'entreprise, de l'équipement disponible, de la contribution éventuelle d'autres professionnels.

Critères de performance

Les aspects techniques sont respectés pour garantir la conformité des livrables
Les formats de fichiers sont contrôlés pour diverses applications
Le BAT est transmis au client pour validation finale, avec des instructions claires et détaillées

Savoir-faire techniques, savoir-faire organisationnels, savoir-faire relationnels, savoirs

Maîtriser les logiciels de design graphique et de retouche d'images

Organiser son travail en fonction des impératifs de production
Documenter et suivre les étapes de projet

Communiquer avec les clients et les collaborateurs sur des aspects techniques
Travailler en équipe pour assurer la cohérence des projets
Rendre compte à son responsable ou à l'équipe, en étant synthétique, de sa production, des contraintes, des modifications

Connaissance des spécifications techniques de l'industrie graphique
Connaissance de la chaîne graphique
Connaissance des normes de l'industrie graphique
Connaissance des règles européennes pour une information facile à lire et à comprendre (FALC)
Connaissance des principes d'accessibilité et de conception universelle

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	35/42

FICHE DES COMPÉTENCES TRANSVERSALES DE L'EMPLOI TYPE

Communiquer

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

Analyser un cahier des charges et solliciter si nécessaire des informations complémentaires auprès d'interlocuteurs divers. Être à l'écoute du client pour collecter ses besoins et les éléments du contexte permettant l'élaboration d'un projet correspondant à ses besoins. Présenter le projet au client, oralement en face-à-face ou à distance, ou par écrit, en adaptant son langage au client tout au long de l'interaction. Argumenter les solutions retenues en tenant compte des objections ou des questions du client. Communiquer oralement en face-à-face ou à distance, ou par écrit, en interne et en externe avec différents interlocuteurs.

Critères de performance

Des solutions sont argumentées à partir des connaissances et des observations des tendances
Un environnement de travail collaboratif est mis en place pour communiquer en interne du projet

Organiser ses actions

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

À partir de l'objectif et des délais, planifier les étapes avec le client ou en fonction du cahier des charges. Impliquer les collaborateurs dans l'élaboration du rétroplanning afin de respecter le calendrier prévu. Tenir compte des contraintes internes et des contraintes liées au projet pour établir un rétroplanning. Organiser son travail en fonction des priorités. Ré-évaluer les priorités en cas d'imprévu et organiser son travail en fonction du contexte.

Critères de performance

Le plan de projet est ajusté en fonction de l'évolution des besoins
Le plan de projet établi détaille les échéances, les ressources nécessaires et les étapes clés
Utiliser les outils collaboratifs et de gestion de projet dans ses processus de travail

Apprendre en continu

Description de la compétence – processus de mise en œuvre

Mettre les problèmes rencontrés au service de son auto-formation et solliciter l'appui d'une personne compétente si besoin. S'informer régulièrement sur l'actualité de son environnement professionnel, identifier les nouvelles compétences demandées et les développer. Travailler en réseau et échanger avec d'autres professionnels afin d'auto-évaluer sa pratique professionnelle dans une logique d'apprentissage en continu et d'augmentation de la performance de l'entreprise.

Critères de performance

Le système de veille mis en place permet de suivre l'actualité du secteur et des tendances graphiques
Les informations issues de la veille sont exploitables pour résoudre une problématique

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	37/42

Glossaire technique

Compositions graphiques

La composition graphique désigne le fait d'organiser visuellement différents éléments tels que le texte, les images, les formes et les espaces vides dans un espace défini, tel qu'une page imprimée, un écran d'ordinateur ou une affiche. Cette organisation est réalisée en tenant compte des principes de design graphique tels que l'équilibre, la hiérarchie, la proximité, la symétrie et l'harmonie visuelle. Une composition graphique réussie contribue à guider le regard du spectateur, à transmettre efficacement un message et à créer une expérience visuelle agréable et cohérente.

Display

Mot anglais signifiant « affichage » en français.
Utilisé en marketing digital, ce terme désigne un espace publicitaire vendu sur le web. La publicité display est un format de publicité numérique ayant recours à un élément graphique, audio et vidéo qui s'affiche sur un site tiers, aussi appelé éditeur.
Le terme display est également utilisé dans le domaine de la distribution et du marketing du point de vente. Un display est alors un présentoir utilisé pour un produit ou un document de PLV.

Éléments graphiques

Les éléments graphiques désignent tous les composants visuels utilisés dans la création graphique, tels que les formes, les couleurs, les images, les icônes, les typographies, etc. Ils sont utilisés pour transmettre des informations, renforcer un message ou améliorer l'esthétique visuelle d'un support de communication.

Motion design

Le motion design est une forme de conception visuelle qui utilise des animations et des effets visuels pour transmettre des messages, des idées ou des concepts de manière dynamique.

Projets de communication visuelle

Les projets de communication visuelle désignent tous les efforts planifiés visant à transmettre un message ou une information à un public cible à travers des éléments visuels. Cela peut inclure la conception de logos, de brochures, d'affiches, de sites web, de campagnes publicitaires, de présentations visuelles, etc. Ces projets impliquent souvent l'utilisation stratégique d'éléments graphiques et de solutions visuelles et multimédias pour atteindre les objectifs de communication définis.

Solutions visuelles et multimédias

Les solutions visuelles et multimédias désignent les différentes techniques, outils et médias utilisés pour créer des contenus visuels interactifs ou statiques, incluant des éléments tels que la conception graphique, la vidéo, l'animation, la réalité virtuelle, les présentations interactives, etc. Ces solutions sont mises en œuvre dans le but de communiquer efficacement des informations ou des messages à un public cible.

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	38/42

Glossaire du REAC

Activité type

Une activité type est un bloc de compétences qui 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. Elle renvoie au certificat de compétences professionnelles (CCP).

Activité type d'extension

Une activité type d'extension est un bloc de compétences qui 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 spécialisation (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.

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	39/42

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).

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date de Validation	Date de mise à jour	Page
GRA	REAC	TP-01447	01	23/08/2024	23/08/2024	40/42

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 droit 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 art ou un procédé quelconque."



REFERENTIEL D'ÉVALUATION DU TITRE PROFESSIONNEL

Graphiste

Niveau 5

Site : <http://travail-emploi.gouv.fr/>

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	1/30

1. Références de la spécialité

Intitulé du titre professionnel : Graphiste

Sigle du titre professionnel : GRA

Niveau : 5 (Cadre national des certifications 2019)

Code(s) NSF : 320 - Spécialités plurivalentes de la communication et de l'information (niv100), 322 - Techniques de l'imprimerie et de l'édition (niv100)-

Code(s) ROME : E1103, E1104, E1205, E1305, E1306

Formacode : 46003, 46072, 46081, 46090, 46276

Date de l'arrêté : 07/08/2024

Date de parution au JO de l'arrêté : 21/08/2024

Date d'effet de l'arrêté : 01/10/2024

2. Modalités d'évaluation générales des titres professionnels

Les modalités d'évaluation des titres professionnels sont définies par l'arrêté du 22 décembre 2015 relatif aux conditions de délivrance du titre professionnel du ministère chargé de l'emploi.

Chaque modalité d'évaluation, identifiée dans le référentiel d'évaluation (RE) comme constitutive de la session du titre, du certificat de compétences professionnelles (CCP) ou du certificat complémentaire de spécialisation (CCS), est décrite dans le dossier technique d'évaluation. Celui-ci précise les modalités et les moyens de mise en œuvre de l'épreuve pour le candidat, le jury et le centre organisateur.

L'aménagement de la session d'examen pour les candidats en situation de handicap pourra s'appuyer sur le guide pratique d'aménagement des sessions d'examen disponible à l'adresse suivante : <https://travail-emploi.gouv.fr/formation-professionnelle/certification-competences-pro/titres-professionnels-373014> , rubrique textes réglementaires/documents techniques.

La proposition d'aménagement de la session d'examen est mise en œuvre en lien avec la DDETS concernée.

3 Dispositif d'évaluation spécifique pour la session du titre professionnel GRA

Les compétences des candidats issus d'un parcours continu de formation ou d'un parcours de validation des acquis de l'expérience (VAE) pour l'accès au titre professionnel sont évaluées par un jury au vu :

- a) Des modalités d'évaluation présentées dans le tableau 3.1 « Modalités d'évaluation des compétences et organisation de l'épreuve » ci-dessous.
- b) Du dossier professionnel et de ses annexes éventuelles.
- c) Des résultats des évaluations passées en cours de formation pour les candidats issus d'un parcours de formation.
- d) D'un entretien avec le jury destiné à vérifier le niveau de maîtrise par le candidat des compétences requises pour l'exercice des activités composant le titre visé.

Les compétences des candidats issus d'un parcours d'accès au titre professionnel par capitalisation de CCP sont évaluées par un jury au vu du livret de certification et d'un entretien destiné à vérifier le niveau de maîtrise par le candidat des compétences requises pour l'exercice des activités composant le titre visé. Cet entretien se déroule en fin de session du dernier CCP.

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	3/30

3.1. Modalités d'évaluation des compétences et organisation de l'épreuve

Modalités	Compétences évaluées	Durée	Détail de l'organisation de l'épreuve
Présentation d'un projet réalisé en amont de la session	<p>Appliquer et intégrer des techniques simples de mise en page et illustration</p> <p>Mener une veille créative et artistique</p> <p>Appliquer et intégrer des techniques avancées de mise en page et illustration</p> <p>Concevoir des designs pour du packaging, des publicités sur le lieu de vente (PLV) et des éléments de signalétique</p> <p>Créer des contenus en motion design et vidéo</p> <p>Mener une veille technologique et s'adapter aux innovations</p> <p>Comprendre et traduire les besoins clients</p> <p>Gérer un projet de communication visuelle en collaboration avec les clients, les prestataires et les partenaires</p> <p>Assurer le suivi technique et la qualité des livrables</p>	00 h 50 min	<p>En amont de la session, le candidat élabore</p> <ul style="list-style-type: none"> un projet de communication visuelle destinée à l'impression. un motion design ou une vidéo. un dossier de projet <p>Les détails relatifs à la structure et du contenu du dossier de projet figurent ci-dessous dans la rubrique « Informations complémentaires concernant la présentation d'un projet réalisé en amont de la session ».</p> <p>Pendant 10 minutes, le candidat prépare sa présentation (en dehors de la présence du jury).</p> <p>Le candidat présente ensuite son projet au jury comme il le ferait face à un client.</p> <p>La présentation comporte deux parties :</p> <ul style="list-style-type: none"> pendant 30 minutes, le candidat présente son projet de communication visuelle destinée à l'impression, le public cible et ses choix techniques et graphiques cohérents avec le public cible. <p>pendant 10 minutes, il présente un motion design ou une vidéo</p>
Autres modalités d'évaluation le cas échéant :			
<ul style="list-style-type: none"> Entretien technique 	<p>Appliquer et intégrer des techniques simples de mise en page et illustration</p> <p>Mener une veille créative et artistique</p> <p>Appliquer et intégrer des techniques avancées de mise en page et illustration</p> <p>Concevoir des designs pour du packaging, des publicités sur le lieu de vente (PLV) et des éléments de signalétique</p> <p>Créer des contenus en motion design et vidéo</p> <p>Mener une veille technologique et s'adapter aux innovations</p> <p>Comprendre et traduire les besoins clients</p> <p>Gérer un projet de communication visuelle en collaboration avec les clients, les prestataires et les partenaires</p> <p>Assurer le suivi technique et la qualité des livrables</p>	00 h 20 min	<p>L'entretien technique se déroule à l'issue de la présentation du projet réalisé en amont de la session.</p> <p>Le jury interroge le candidat sur sa présentation et les aspects qui n'ont pas été évalués lors de la présentation du projet.</p> <p>Le jury dispose d'un guide d'entretien.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Questionnaire professionnel 	Sans objet		Sans objet
<ul style="list-style-type: none"> Questionnement à partir de production(s) 	Sans objet		Sans objet

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	4/30

Modalités	Compétences évaluées	Durée	Détail de l'organisation de l'épreuve
Entretien final		00 h 15 min	Y compris le temps d'échange avec le candidat sur le dossier professionnel.
Durée totale de l'épreuve pour le candidat :		01 h 25 min	

Informations complémentaires concernant la présentation d'un projet réalisé en amont de la session :

Le candidat présente, au format numérique, un projet de communication visuelle qu'il a réalisé dans le cadre d'une période en entreprise ou en centre de formation.

Il présente également un motion design ou une vidéo en cohérence avec ladite communication visuelle.

Le projet ne correspond pas nécessairement à une demande réelle d'un commanditaire. Le candidat peut élaborer une demande d'un client fictif.

Le dossier de projet comporte :

1. Un résumé du projet d'environ 1000 caractères espaces non compris.
 2. La grille de questionnement utilisée pour recueillir le besoin du client.
 3. Les objectifs du projet.
 4. La description du public cible, du ton et de l'axe de communication
 5. Le cahier des charges issu de cette grille et défini entre le client et le graphiste pour fixer les limites du projet.
 6. Un devis détaillé des prestations de conception du candidat.
 7. Le plan de projet initial, détaillant les échéances, les ressources nécessaires et les étapes clés, et, le cas échéant, les ajustements apportés en cours de réalisation du projet.
 8. Le BAT transmis au client avec des instructions claires et détaillées.
 9. La description de l'environnement de travail collaboratif envisagé ou mis en place pour la communication interne de l'équipe du projet.
 10. Une présentation succincte du contenu d'une source anglophone et de son intérêt particulier pour la veille.
1. Une maquette d'un document multipage (de type journal d'entreprise, d'association ou de commune) et répondant aux critères suivants :
 1. 8 pages minimum,
 2. 7 à 10 articles (publications), dont 1 en anglais
 3. 7 à 10 images illustrant les articles
 2. Une identité visuelle déclinée dans une charte graphique, avec :
 1. logo et conditions d'utilisations (déclinaisons et usages) ;
 2. typographies recommandées ;
 3. déclinaison de la papeterie d'entreprise (carte de visite, papier entête, entête devis factures, carte de correspondance) ;
 4. déclinaison sur véhicule ;
 5. utilisation en scénographie (ex : stand évènementiel) ou en packaging.

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	5/30

1. Les illustrations vectorielles réalisées pour le projet (logos, icônes, éléments graphiques).
2. Les images traitées et utilisées pour le projet (retouches, corrections colorimétriques, photomontages).
3. Les fichiers sources de l'imprimé.
4. Les images utilisées et leurs sources (client, banques d'images avec crédits d'auteur, prompts utilisés si générées par intelligence artificielle générative).
5. Les fichiers destinés à l'impression (avec fonds perdus, traits de coupe, profil, etc.).

1. Un motion design ou une vidéo.
2. Le storyboard du motion design ou de la vidéo.

Contenu de la présentation d'un projet réalisé en amont de la session

Le candidat présente son projet à l'aide d'un support de présentation (type diaporama) et selon ce canevas :

- présentation des maquettes les plus significatives du projet de communication visuelle ;
- présentation du motion design ou de la vidéo ;
- synthèse et conclusion.

Le candidat peut apporter un ordinateur portable personnel pour présenter son projet.

Informations complémentaires concernant l'entretien technique :

L'entretien technique se déroule obligatoirement à l'issue de la présentation du projet réalisé en amont de la session.

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	6/30

3.2. Critères d'évaluation des compétences professionnelles

Compétences professionnelles	Critères d'évaluation	Présentation d'un projet réalisé en amont de la session	Autres modalités d'évaluation		
			Entretien technique	Questionnaire professionnel	Questionnement à partir de production(s)
Concevoir et réaliser des compositions graphiques					
Appliquer et intégrer des techniques simples de mise en page et illustration	Les consignes du cahier des charges sont respectées Le format, le mode colorimétrique et la résolution des fichiers sont adaptés aux supports finaux Les textes sont conformes aux règles typographiques et orthographiques Les images sélectionnées ou générées par intelligence artificielle sont pertinentes au regard de la commande	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mener une veille créative et artistique	Des sources pertinentes pour suivre régulièrement l'évolution des tendances en design et en art sont identifiées L'évaluation de la qualité d'une production graphique s'appuie sur des critères partagés par la profession Des solutions sont argumentées à partir des connaissances et des observations des tendances	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Appliquer et intégrer des techniques avancées de mise en page et illustration	Les consignes du cahier des charges sont respectées Les paramètres et préférences du logiciel sont optimisés pour la réalisation attendue Les opérations sur les couches et les calques permettent l'interprétation des éléments spécifiques à l'impression La production est commentée, les calques sont nommés Le format et les grilles de l'objet graphique sont constitués de façon optimale	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Développer des solutions visuelles innovantes et multimédia					
Concevoir des designs pour du packaging, des publicités sur le lieu de vente (PLV) et des éléments de signalétique	Les choix graphiques sont définis en fonction du cahier des charges La production est adaptée aux diverses contraintes de production et spécifications techniques Les propositions visuelles intègrent une mise en situation Des propositions de conception éco-responsables sont faites au client	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	7/30

Compétences professionnelles	Critères d'évaluation	Présentation d'un projet réalisé en amont de la session	Autres modalités d'évaluation		
			Entretien technique	Questionnaire professionnel	Questionnement à partir de production(s)
Créer des contenus en motion design et vidéo	Les consignes du cahier des charges ou du brief créatif sont respectées La taille de l'animation est adaptée au support de diffusion Le format d'enregistrement de l'animation est compatible avec le support Le poids de l'animation est optimisé pour le support de diffusion	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mener une veille technologique et s'adapter aux innovations	Le système de veille mis en place permet de suivre l'actualité du secteur et des tendances graphiques Les informations issues de la veille sont exploitables pour résoudre une problématique Un temps consacré à la veille est planifié dans l'organisation du travail Les données collectées sont synthétisées de façon régulière et sélective	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer et coordonner des projets de communication visuelle					
Comprendre et traduire les besoins clients	Les besoins du client sont identifiés L'analyse de la demande permet d'identifier les contraintes techniques Le cahier des charges exprime les attendus du client	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer un projet de communication visuelle en collaboration avec les clients, les prestataires et les partenaires	Le devis est cohérent par rapport à la charge de travail évaluée Le plan de projet établi détaille les échéances, les ressources nécessaires et les étapes clés Le plan de projet est ajusté en fonction de l'évolution des besoins Un environnement de travail collaboratif est mis en place pour communiquer en interne du projet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Assurer le suivi technique et la qualité des livrables	Les aspects techniques sont respectés pour garantir la conformité des livrables Les formats de fichiers sont contrôlés pour diverses applications Le BAT est transmis au client pour validation finale, avec des instructions claires et détaillées	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Obligations réglementaires le cas échéant :					

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	8/30

3.3. Évaluation des compétences transversales

Les compétences transversales sont évaluées au travers des compétences professionnelles.

Compétences transversales	Compétences professionnelles concernées
Communiquer	Appliquer et intégrer des techniques avancées de mise en page et illustration
	Appliquer et intégrer des techniques simples de mise en page et illustration
	Assurer le suivi technique et la qualité des livrables
	Comprendre et traduire les besoins clients
	Concevoir des designs pour du packaging, des publicités sur le lieu de vente (PLV) et des éléments de signalétique
	Créer des contenus en motion design et vidéo
	Gérer un projet de communication visuelle en collaboration avec les clients, les prestataires et les partenaires
	Mener une veille créative et artistique
	Mener une veille technologique et s'adapter aux innovations
Organiser ses actions	Appliquer et intégrer des techniques avancées de mise en page et illustration
	Appliquer et intégrer des techniques simples de mise en page et illustration
	Assurer le suivi technique et la qualité des livrables
	Comprendre et traduire les besoins clients
	Concevoir des designs pour du packaging, des publicités sur le lieu de vente (PLV) et des éléments de signalétique
	Créer des contenus en motion design et vidéo
	Gérer un projet de communication visuelle en collaboration avec les clients, les prestataires et les partenaires
	Mener une veille créative et artistique
	Mener une veille technologique et s'adapter aux innovations
Apprendre en continu	Appliquer et intégrer des techniques avancées de mise en page et illustration
	Appliquer et intégrer des techniques simples de mise en page et illustration
	Assurer le suivi technique et la qualité des livrables
	Comprendre et traduire les besoins clients
	Concevoir des designs pour du packaging, des publicités sur le lieu de vente (PLV) et des éléments de signalétique
	Créer des contenus en motion design et vidéo
	Gérer un projet de communication visuelle en collaboration avec les clients, les prestataires et les partenaires

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	9/30

Compétences transversales	Compétences professionnelles concernées
	Mener une veille créative et artistique
	Mener une veille technologique et s'adapter aux innovations

4. Conditions de présence et d'intervention du jury propre au titre GRA

4.1. Durée totale de présence du jury pendant l'épreuve du candidat : 01 h 15 min

4.2. Protocole d'intervention du jury :

Avant la présentation et en dehors de la présence du candidat, le jury prend connaissance du dossier de projet.

Le responsable de session doit prévoir un temps supplémentaire d'intervention du jury pour la prise de connaissance de l'épreuve et des dossiers candidats ainsi que la prise en compte des temps de correction et de délibération.

Le responsable de session doit prévoir un temps supplémentaire d'intervention du jury pour la prise de connaissance de l'épreuve et des dossiers candidats ainsi que la prise en compte des temps de correction et de délibération.

4.3. Conditions particulières de composition du jury :

Sans objet

5. Conditions de surveillance et de confidentialité au cours de la session titre

Sans objet

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	10/30

REFERENTIEL D'ÉVALUATION DES CERTIFICATS DE COMPETENCES PROFESSIONNELLES

Graphiste

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	11/30

CCP

Concevoir et réaliser des compositions graphiques

Les compétences des candidats pour l'accès au CCP sont évaluées par un jury au vu :

- a) Des modalités d'évaluation présentées dans le tableau « Modalités d'évaluation des compétences et organisation de l'épreuve » ci-dessous.
- b) Du dossier professionnel et de ses annexes éventuelles.
- c) Des résultats des évaluations passées en cours de formation pour les candidats issus d'un parcours de formation.

Modalités d'évaluation des compétences et organisation de l'épreuve

Modalités	Compétences évaluées	Durée	Détail de l'organisation de l'épreuve
Présentation d'un projet réalisé en amont de la session	Appliquer et intégrer des techniques simples de mise en page et illustration Mener une veille créative et artistique Appliquer et intégrer des techniques avancées de mise en page et illustration	00 h 40 min	En amont de la session, le candidat élabore un projet de communication visuelle destinée à l'impression. Lors de l'examen, il remet au jury le dossier de projet. Les détails relatifs à la structure et du contenu de ce dossier figurent ci-dessous dans la rubrique « Informations complémentaires concernant la présentation d'un projet réalisé en amont de la session ». Pendant 10 minutes, le candidat prépare sa présentation (en dehors de la présence du jury). Le candidat présente ensuite son projet au jury comme il le ferait face à un client. Pendant 30 minutes, le candidat présente son projet de communication visuelle destinée à l'impression, le public cible et ses choix techniques et graphiques cohérents avec le public cible.

Autres modalités d'évaluation le cas échéant :

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	13/30

Modalités	Compétences évaluées	Durée	Détail de l'organisation de l'épreuve
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entretien technique 	<ul style="list-style-type: none"> Appliquer et intégrer des techniques simples de mise en page et illustration Mener une veille créative et artistique Appliquer et intégrer des techniques avancées de mise en page et illustration 	00 h 20 min	<ul style="list-style-type: none"> L'entretien technique se déroule à l'issue de la présentation d'un projet réalisé en amont de la session. Le jury interroge le candidat sur les aspects qui n'ont pas été évalués lors de la présentation du projet. Le jury dispose d'un guide d'entretien.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Questionnaire professionnel 	Sans objet	00 h 00 min	Sans objet
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Questionnement à partir de production(s) 	Sans objet	00 h 00 min	Sans objet
Durée totale de l'épreuve pour le candidat :		01 h 00 min	

Informations complémentaires concernant la présentation du projet réalisé en amont de la session :

Le candidat présente un projet de communication visuelle destinée à l'impression qu'il a réalisé dans le cadre d'une période en entreprise ou en centre de formation.

Le projet ne correspond pas nécessairement à une demande réelle d'un commanditaire. Le candidat peut élaborer une demande d'un client fictif.

Le projet de communication visuelle est présenté au format numérique.

Le dossier de projet comporte :

1. Un résumé du projet d'environ 1000 caractères espaces non compris.
2. Le brief client ou le cahier des charges fixant les limites du projet.
3. Les objectifs du projet.
4. La description du public cible, du ton et de l'axe de communication.
5. Les illustrations vectorielles réalisées pour le projet (logos, icônes, éléments graphiques).
6. Les images traitées et utilisées pour le projet (retouches, corrections colorimétriques, photomontages).
7. Une identité visuelle déclinée dans une charte graphique, avec :
 - a. logo et conditions d'utilisations (déclinaisons et usages)
 - b. typographies recommandées
 - c. déclinaison de la papeterie d'entreprise (carte de visite, papier entête, entête devis factures, carte de correspondance)

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	14/30

8. Une maquette d'un document multipages (de type journal d'entreprise, d'association ou de commune) et répondant aux critères suivants :
 - a. 8 pages minimum,
 - b. 7 à 10 articles (publications), dont 1 en anglais
 - c. 7 à 10 images illustrant les articles
9. Les fichiers sources de l'imprimé
10. Les images utilisées et leurs sources (client, banques d'images avec crédits d'auteur, prompts utilisés si générées par Intelligence Artificielle générative)
11. Les fichiers destinés à l'impression (avec fonds perdus, traits de coupe, profil, etc.)
12. Une présentation succincte du contenu d'une source anglophone et de son intérêt particulier pour la veille

Contenu de la présentation d'un projet réalisé en amont de la session

Le candidat présente son projet à l'aide d'un support de présentation (type diaporama) et selon ce canevas :

- présentation des maquettes les plus significatives du projet de communication visuelle ;
- synthèse et conclusion.

Le candidat peut apporter un ordinateur portable pour présenter son projet.

Conditions de présence et d'intervention du jury propre au CCP Concevoir et réaliser des compositions graphiques

Durée totale de présence du jury pendant l'épreuve du candidat : 00 h 50 min

Protocole d'intervention du jury :

Le responsable de session doit prévoir un temps supplémentaire d'intervention du jury pour la prise de connaissance de l'épreuve et des dossiers candidats ainsi que la prise en compte des temps de correction et de délibération.

Le responsable de session doit prévoir un temps supplémentaire d'intervention du jury pour la prise de connaissance de l'épreuve et des dossiers candidats ainsi que la prise en compte des temps de correction et de délibération.

Conditions particulières de composition du jury :

Sans objet

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	15/30

Conditions de surveillance et de confidentialité au cours de la session CCP

Sans objet

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	16/30

CCP

Développer des solutions visuelles innovantes et multimédia

Les compétences des candidats pour l'accès au CCP sont évaluées par un jury au vu :

- a) Des modalités d'évaluation présentées dans le tableau « Modalités d'évaluation des compétences et organisation de l'épreuve » ci-dessous.
- b) Du dossier professionnel et de ses annexes éventuelles.
- c) Des résultats des évaluations passées en cours de formation pour les candidats issus d'un parcours de formation.

Modalités d'évaluation des compétences et organisation de l'épreuve

Modalités	Compétences évaluées	Durée	Détail de l'organisation de l'épreuve
Présentation d'un projet réalisé en amont de la session	Concevoir des designs pour du packaging, des publicités sur le lieu de vente (PLV) et des éléments de signalétique Créer des contenus en motion design et vidéo Mener une veille technologique et s'adapter aux innovations	00 h 40 min	En amont de la session, le candidat élabore un projet de communication visuelle ainsi qu'un motion design ou une vidéo. Lors de l'examen, il remet au jury le dossier de projet. Les détails relatifs à la structure et du contenu de ce dossier figurent ci-dessous dans la rubrique « Informations complémentaires concernant la présentation d'un projet réalisé en amont de la session ». Pendant 10 minutes, le candidat prépare sa présentation (en dehors de la présence du jury). Le candidat présente ensuite son projet au jury comme il le ferait face à un client. Pendant 30 minutes, le candidat présente son projet de communication visuelle ainsi qu'un motion design ou une vidéo.

Autres modalités d'évaluation le cas échéant :

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	17/30

Modalités	Compétences évaluées	Durée	Détail de l'organisation de l'épreuve
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entretien technique 	Concevoir des designs pour du packaging, des publicités sur le lieu de vente (PLV) et des éléments de signalétique Créer des contenus en motion design et vidéo Mener une veille technologique et s'adapter aux innovations	00 h 20 min	L'entretien technique se déroule à l'issue de la présentation d'un projet réalisé en amont de la session. Le jury interroge le candidat sur les aspects qui n'ont pas été évalués lors de la présentation du projet. Le jury dispose d'un guide d'entretien.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Questionnaire professionnel 	Sans objet		Sans objet
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Questionnement à partir de production(s) 	Sans objet		Sans objet
Durée totale de l'épreuve pour le candidat :		01 h 00 min	

Informations complémentaires concernant la présentation du projet réalisé en amont de la session :

Le candidat présente un projet de communication visuelle qu'il a réalisé dans le cadre d'une période en entreprise ou en centre de formation. Il présente également un motion design ou une vidéo en cohérence avec ladite communication visuelle.

Le projet ne correspond pas nécessairement à une demande réelle d'un commanditaire. Le candidat peut élaborer une demande d'un client fictif.

Le dossier de projet de communication visuelle comporte :

1. Un résumé du projet d'environ 1000 caractères espaces non compris.
2. Le brief client ou le cahier des charges fixant les limites du projet.
3. Les objectifs du projet.
4. La description du public cible, du ton et de l'axe de communication.
5. Les illustrations vectorielles réalisées pour le projet (logos, icônes, éléments graphiques).
6. Une déclinaison, en volume et en perspective, de la charte graphique du client, soit :
 - Les différentes vues simulées du marquage d'un véhicule.
 - Les différentes vues simulées d'un packaging ou d'une PLV.
7. Les fichiers sources des maquettes réalisées.
8. Une présentation succincte du contenu d'une source anglophone et de son intérêt particulier pour la veille.

Pour le motion design ou la vidéo, le dossier comporte :

1. le motion design ou la vidéo.

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	18/30

2. le storyboard du motion design ou de la vidéo.

Contenu de la présentation

Le candidat présente son projet à l'aide d'un support de présentation réalisé en amont de la session d'examen et selon ce canevas :

- présentation des maquettes les plus significatives du projet de communication visuelle ;
- présentation du motion design ou de la vidéo ;
- synthèse et conclusion.

Le candidat peut apporter un ordinateur portable pour présenter son projet.

Conditions de présence et d'intervention du jury propre au CCP Développer des solutions visuelles innovantes et multimédia

Durée totale de présence du jury pendant l'épreuve du candidat : 00 h 50 min

Protocole d'intervention du jury :

Le responsable de session doit prévoir un temps supplémentaire d'intervention du jury pour la prise de connaissance de l'épreuve et des dossiers candidats ainsi que la prise en compte des temps de correction et de délibération.

Le responsable de session doit prévoir un temps supplémentaire d'intervention du jury pour la prise de connaissance de l'épreuve et des dossiers candidats ainsi que la prise en compte des temps de correction et de délibération.

Conditions particulières de composition du jury :

Sans objet

Conditions de surveillance et de confidentialité au cours de la session CCP

Sans objet

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	19/30

CCP

Gérer et coordonner des projets de communication visuelle

Les compétences des candidats pour l'accès au CCP sont évaluées par un jury au vu :

- a) Des modalités d'évaluation présentées dans le tableau « Modalités d'évaluation des compétences et organisation de l'épreuve » ci-dessous.
- b) Du dossier professionnel et de ses annexes éventuelles.
- c) Des résultats des évaluations passées en cours de formation pour les candidats issus d'un parcours de formation.

Modalités d'évaluation des compétences et organisation de l'épreuve

Modalités	Compétences évaluées	Durée	Détail de l'organisation de l'épreuve
Mise en situation professionnelle	Comprendre et traduire les besoins clients Gérer un projet de communication visuelle en collaboration avec les clients, les prestataires et les partenaires Assurer le suivi technique et la qualité des livrables	01 h 30 min	La mise en situation se présente sous forme d'étude de cas. À partir des documents, des données, des commandes de clients et des consignes, le candidat constitue un dossier technique avec les travaux demandés. Il travaille sur poste informatique. La présence du jury n'est pas requise, les candidats travaillent sous surveillance.
Autres modalités d'évaluation le cas échéant :			
▪ Entretien technique	Comprendre et traduire les besoins clients Gérer un projet de communication visuelle en collaboration avec les clients, les prestataires et les partenaires Assurer le suivi technique et la qualité des livrables	00 h 30 min	L'entretien technique se déroule après la mise en situation professionnelle. Le jury prend connaissance des travaux du candidat avant l'entretien. Il dispose d'un guide d'entretien.
▪ Questionnaire professionnel	Sans objet		Sans objet
▪ Questionnement à partir de production(s)	Sans objet		Sans objet

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	21/30

Modalités	Compétences évaluées	Durée	Détail de l'organisation de l'épreuve
	Durée totale de l'épreuve pour le candidat :	02 h 00 min	

Conditions de présence et d'intervention du jury propre au CCP Gérer et coordonner des projets de communication visuelle

Durée totale de présence du jury pendant l'épreuve du candidat : 00 h 30 min

Protocole d'intervention du jury :

Le responsable de session doit prévoir un temps supplémentaire d'intervention du jury pour la prise de connaissance de l'épreuve et des dossiers candidats ainsi que la prise en compte des temps de correction et de délibération.

Le responsable de session doit prévoir un temps supplémentaire d'intervention du jury pour la prise de connaissance de l'épreuve et des dossiers candidats ainsi que la prise en compte des temps de correction et de délibération.

Conditions particulières de composition du jury :

Sans objet

Conditions de surveillance et de confidentialité au cours de la session CCP

Une surveillance est requise pendant la mise en situation professionnelle.

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	22/30

Annexe 1
Plateau technique d'évaluation
Graphiste

Locaux

Modalité d'évaluation	Désignation et description des locaux	Observations
Présentation d'un projet réalisé en amont de la session	Un local fermé équipé au minimum d'une table et de trois chaises.	Locaux équipés aux normes de sécurité et de prévention.
Entretien technique	Un local fermé équipé au minimum d'une table et trois chaises.	Ce local doit garantir la qualité et la confidentialité des échanges.

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	23/30

Ressources (pour un candidat)

Certaines ressources peuvent être partagées par plusieurs candidats.

Leur nombre est indiqué dans la colonne « Nombre maximal de candidats pouvant partager la ressource en simultané pendant l'épreuve »

Désignation	Nombre	Description	Nombre maximal de candidats pouvant partager la ressource en simultané pendant l'épreuve	Observations
Postes de travail	1	<p>Les postes informatiques sont en réseau et connectés à un serveur. Le serveur possède les fonctionnalités suivantes : serveur de fichiers, serveur d'impression, serveur web, administration, gestion des profils, services réseau, stockage et protection.</p> <p>Chaque poste est configuré à minima selon les instructions des fournisseurs de logiciel (système requis et configuration conseillée) et dispose d'une connexion internet haut débit.</p> <p>Environnement professionnel Mac ou Windows + logiciels professionnels sous licences réseau ou individuelles.</p> <p>Logiciels de catégories suite graphique (exemple de logiciels non exhaustifs mais fortement représentatifs : Adobe Créative Suite à savoir : Photoshop, Illustrator, InDesign, Acrobat pro, InDesign...).</p> <p>Logiciels de suite bureautique standards.</p> <p>La version des licences doit être récente (dans la limite de 2 versions antérieures à celle de référence).</p> <p>L'espace prévu pour la présentation du projet réalisé en amont dispose d'un poste informatique connecté avec des moyens techniques prévus pour permettre la présentation des travaux des candidats sur écran ou vidéo projecteur.</p>	1	Le jury dispose d'un poste de travail identique pour prendre connaissance du dossier de projet du candidat.
Équipements	1	Un vidéoprojecteur ou un outil de visioconférence	1	Sans objet
Autres	1	Un accès haut débit à Internet Une zone de projection et un tableau blanc pour les explications écrites du candidat	1	Prévoir des marqueurs et effaceurs pour tableau blanc.

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	24/30

ANNEXE 2

CORRESPONDANCES DU TP

Sans objet

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	25/30

Annexe 3

Glossaire des modalités d'évaluation du référentiel d'évaluation (RE)

Mise en situation professionnelle

Il s'agit d'une reconstitution qui s'inspire d'une situation professionnelle représentative de l'emploi visé par le titre. Elle s'appuie sur le plateau technique d'évaluation défini dans l'annexe 1 du référentiel d'évaluation.

Présentation d'un projet réalisé en amont de la session

Lorsqu'une mise en situation professionnelle est impossible à réaliser, il peut y avoir présentation d'un projet réalisé dans le centre de formation ou en entreprise. Dans cette hypothèse, le candidat prépare ce projet en amont de la session. Dans ce cas, la rubrique « Informations complémentaires concernant la présentation du projet réalisé en amont de la session » mentionne en quoi consiste ce projet.

Entretien technique

L'entretien technique peut être prévu par le référentiel d'évaluation. Sa durée et son périmètre de compétences sont précisés. Il permet si nécessaire d'analyser la mise en situation professionnelle et/ou d'évaluer une (des) compétence(s) particulière(s).

Questionnaire professionnel

Il s'agit d'un questionnaire écrit passé sous surveillance. Cette modalité est nécessaire pour certains métiers lorsque la mise en situation ne permet pas d'évaluer certaines compétences ou connaissances, telles des normes de sécurité. Les questions peuvent être de type questionnaire à choix multiples (QCM), semi-ouvertes ou ouvertes.

Questionnement à partir de production(s)

Il s'agit d'une réalisation particulière (dossier, objet...) élaborée en amont de la session par le candidat, pour évaluer certaines des compétences non évaluables par la mise en situation professionnelle. Elle donne lieu à des questions spécifiques posées par le jury. Dans ce cas, la rubrique « Informations complémentaires concernant le questionnement à partir de production(s) » mentionne en quoi consiste/nt cette/ces production(s).

Entretien final

Il permet au jury de s'assurer que le candidat possède :

- la compréhension et la vision globale du métier quel qu'en soit le contexte d'exercice ;
- la connaissance et l'appropriation de la culture professionnelle et des représentations du métier.

Lors de l'entretien final, le jury dispose de l'ensemble du dossier du candidat, dont son dossier professionnel.

SIGLE	Type de document	Code titre	Millésime	Date dernier JO	Date de mise à jour	Page
GRA	RE	TP-01447	01	21/08/2024	23/08/2024	27/30

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 droit 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 art ou un procédé quelconque."

