



## GOBELINS, l'école de l'image

### Référentiel de compétences RNCP / contenu de la formation Bachelor Graphiste Motion Designer (3 ANS)

- Tous les blocs de compétences sont validés en formation initiale

- Les blocs suivants peuvent être validés en formation continue : A2.1 Organiser et gérer la production d'un projet de motion design & A2.2 Réaliser seul ou superviser la réalisation d'un projet de motion design

<b>GRAPHISTE MOTION DESIGNER</b> En cours de renouvellement : <a href="https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/25471/">https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/25471/</a>	Fiche RNCP n° : <b>RNCP25471</b>	Date : MAJ : 30/03/2021	Nombre total d'heures de la formation : Un même module peut servir à préparer différentes compétences au sein d'un ou plusieurs blocs d'activités. Le nombre d'heures indiqué entre parenthèse correspond au volume total du module, et n'est à comptabiliser qu'une seule fois.
---	-------------------------------------	----------------------------	---

N° Ac	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Formation initiale / compétences visées par la	Formation FC / compétences visées par la	Modalités d'évaluation
<b>Bloc</b>	<b>Bloc 1 : Analyse et conception d'une création graphique en motion design</b>					
<b>A1.1</b>	A1.1 Analyse d'une demande, d'un sujet ou d'un cahier des charges	<b>C1.1.1</b>	C1.1.1 En effectuant une analyse de la demande (objectifs de communication, cibles, contraintes) et en analysant les données explicites ou implicites du sujet (contexte, existant, concurrence), formuler l'intention du projet de manière opératoire (brief) afin de proposer une réponse créative pertinente nourrie par une compréhension fine du sujet.	Enseignement général Culture générale et expression Economie Gestion Sciences physiques Anglais Enseignement artistique Histoire de l'art Culture typographique		La validation du bloc dépend de 3 modalités complémentaires :  - Une épreuve finale individuelle visant à réinvestir dans un cadre de projet en autonomie les compétences conceptuelles et artistiques de chaque candidat dans un projet offrant une certaine liberté de traitement et de format pour permettre à chacun d'affirmer son identité créative dans le respect d'un cadre donné.
<b>A1.2</b>	A1.2 Définition d'une orientation créative	<b>C1.2.1</b>	C1.2.1 En mobilisant les techniques et procédés de recherches créatives adéquats, dégager seul ou en équipe une ligne graphique générale et la traduire dans un document de synthèse imageant les intentions (moodboard) en vue de communiquer et valider la pertinence du projet.	Culture du design graphique Culture du motion design Pratique Plastique & Graphique Dessin		Dans le cadre d'un projet individuel commandité réalisé en autonomie, formaliser et présenter à l'oral devant le client et devant un jury de professionnels une note d'intention comprenant les livrables suivants : 1. Une proposition de direction artistique, définie par - reformulation et analyse du brief - moodboards (planche de références) - still frames (cases du storyboard mises au propre, en version finale, réalisation d'images statiques du film) - et selon les projets, recherches en character design, typographique, couleur,  2. Une proposition de scénario - scénario - storyboard (scènes, plans, mouvements de caméra, action, montage, durée, dimension sonore)
<b>A1.3</b>	A1.3 Développement d'un choix de création . Storyboard . Scénario	<b>C1.3.1</b>	C1.3.1 En élaborant un découpage plan par plan de la vidéo à fabriquer, formaliser les intentions scénaristiques et d'animation dans un storyboard (scénario, conception des mouvements, choix et justification) pour s'assurer de la pertinence du concept narratif, anticiper les enjeux de production et attester de la faisabilité du projet.			- Une épreuve ponctuelle en cours d'année visant à certifier les compétences liées aux aspects financiers et organisationnels Dans le cadre d'un projet commandité réalisé en équipe, formaliser et justifier :
		<b>C1.3.2</b>	C1.3.2 En agençant les différents éléments graphiques du projet (illustrations, typographies, couleurs, formes et textures), composer graphiquement les images clefs du scénario (style frame) afin de visualiser la facture définitive du film.			1. Une proposition d'organisation (planning, équipe, moyens nécessaires) 2. Une proposition financière (devis)
<b>A1.4</b>	A1.4 La présentation de la recommandation au commanditaire (dans ses aspects créatifs, budgétaires et organisationnels)	<b>C1.4.1</b>	C1.4.1 En s'appuyant sur un document de présentation des intentions, argumenter ses partis pris graphiques et scénaristiques en vue de convaincre le commanditaire de la pertinence du projet envisagé.			



## GOBELINS, l'école de l'image

### Référentiel de compétences RNCP / contenu de la formation Bachelor Graphiste Motion Designer (3 ANS)

- Tous les blocs de compétences sont validés en formation initiale

- Les blocs suivants peuvent être validés en formation continue : A2.1 Organiser et gérer la production d'un projet de motion design & A2.2 Réaliser seul ou superviser la réalisation d'un projet de motion design

<b>GRAPHISTE MOTION DESIGNER</b> En cours de renouvellement : <a href="https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/25471/">https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/25471/</a>	Fiche RNCP n° : <b>RNCP25471</b>	Date : MAJ : 30/03/2021	Nombre total d'heures de la formation : Un même module peut servir à préparer différentes compétences au sein d'un ou plusieurs blocs d'activités. Le nombre d'heures indiqué entre parenthèse correspond au volume total du module, et n'est à comptabiliser qu'une seule fois.
---	-------------------------------------	----------------------------	---

N° Ac	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Formation initiale / compétences visées par la	Formation FC / compétences visées par la	Modalités d'évaluation
		C1.4.2	C1.4.2 En adoptant une posture d'écoute et d'échange, recueillir les retours du commanditaire afin d'assurer la remédiation du projet.			et uniquement pour les candidats de la formation initiale :
		C1.4.3	C1.4.3 A partir des options narratives et techniques retenues, définir le phasage du projet et les validations intermédiaires afin de cadrer le pilotage du projet.			- Le contrôle continu en cours de formation (CCF) visant à vérifier la mise en oeuvre des compétences de conception dans différents genres de création (VR, vidéomapping, tournage, typo, générique...), différents contextes et cadres (commandités avec client réel, déterminés par l'équipe pédagogique), différentes configurations de travail (petites ou grosses équipes de travail...)
		C1.4.4	C1.4.4 En estimant les ressources nécessaires à la production, et en lien avec les délais, proposer une estimation budgétaire (devis) de la création afin de concrétiser l'engagement du commanditaire dans le projet.			Les livrables sont identiques à ceux de l'épreuve finale, avec en plus, tout document susceptibles de témoigner
<b>Bloc</b>	<b>Bloc 2 : Réalisation d'une création graphique en motion design</b>				<b>MD10 / Graphiste Motion Designer 7 modules / 210h</b>	
<b>A2.1</b>	A2.1 Organiser et gérer la production d'un projet de motion design	<b>C2.1.1</b>	C2.1.1 En affinant les partis-pris préfigurés à l'étape de conception, réaliser une animatique (storyboard animé) afin de valider l'efficacité des choix d'animation.	Enseignement professionnel PDF interactif (Epub) PSD pour l'anim Découverte de l'animation (tv paint) Animate	Pré-requis : pratique solide des logiciels Adobe Photoshop et Illustrator  - MD11 / Les fondamentaux du motion design (6h) - MD12 / Storyboard et scénarisation d'un projet motion design (18h) - MD15 / Motion Design 2D avec Animate CC (18h)	La validation du bloc dépend de 2 modalités complémentaires :  - Une épreuve finale individuelle visant à réinvestir dans un cadre de projet en autonomie les compétences techniques de chaque candidat dans un projet offrant une certaine liberté de traitement et de format pour permettre à chacun d'affirmer son identité technique dans le respect d'un cadre donné,  <u>Pour les candidats en formation initiale et continue,</u> dans le cadre d'un projet individuel commandité réalisé en autonomie, formaliser et présenter à l'oral devant le client et devant un jury de professionnels un motion design abouti comprenant les livrables suivants : - Une animatique (storyboard animé) - Le film final sonorisé au format diffusable - Le planning des tâches - Une note de production décrivant le processus de fabrication - Le support de la présentation orale
		<b>C2.1.2</b>	C2.1.2 En traduisant les intentions créatives définies à l'étape de conception et en communiquant sur les contraintes, initier et animer les collaborations artistiques (collaborateurs et/ou prestataires), afin de fédérer l'équipe autour de la pleine réalisation du projet.	Logiciel - After Effects Logiciel - C4D Logiciel - Premiere Etalonnage Sound Design Tournage Préparation tournage Technique de tournage		
		<b>C2.1.3</b>	C2.1.3 En exploitant les documents de référence (pitch, moodboard, storyboard, animatique, etc), identifier et planifier les tâches et ressources nécessaires à l'exécution de la création afin d'assurer la bonne réalisation du projet (respect des délais, collaboration...).	Storyboard Scénarisation & Narration Typographie Studio De Création		



## GOBELINS, l'école de l'image

### Référentiel de compétences RNCP / contenu de la formation Bachelor Graphiste Motion Designer (3 ANS)

- Tous les blocs de compétences sont validés en formation initiale

- Les blocs suivants peuvent être validés en formation continue : A2.1 Organiser et gérer la production d'un projet de motion design & A2.2 Réaliser seul ou superviser la réalisation d'un projet de motion design

<b>GRAPHISTE MOTION DESIGNER</b> En cours de renouvellement : <a href="https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/25471/">https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/25471/</a>	Fiche RNCP n° : <b>RNCP25471</b>	Date : MAJ : 30/03/2021	Nombre total d'heures de la formation : Un même module peut servir à préparer différentes compétences au sein d'un ou plusieurs blocs d'activités. Le nombre d'heures indiqué entre parenthèse correspond au volume total du module, et n'est à comptabiliser qu'une seule fois.
---	-------------------------------------	----------------------------	---

N° Ac	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Formation initiale / compétences visées par la	Formation FC / compétences visées par la	Modalités d'évaluation
		<b>C2.1.4</b>	C2.1.4 En prenant appui sur le planning de production et les spécificités des procédés et moyens de réalisation choisis, définir un processus de fabrication adapté afin de rationaliser et d'optimiser la production.			<b>Et pour les candidats en formation initiale uniquement :</b> - Le contrôle continu en cours de formation (CCF) visant à vérifier la mise en œuvre des compétences de production dans différents moyens (2D, 3D, prise de vue réelle, animation traditionnelle, typographie...) et domaines d'application (VR, vidéomapping, générique...), différents contextes et cadres (commandités avec client réel, déterminés par l'équipe pédagogique), différentes configurations de travail (petites ou grosses équipes de travail...)
<b>A2.2</b>	A2.2 Réaliser seul ou superviser la réalisation d'un projet de motion design	<b>C2.2.1</b>	C2.2.1 A partir du planning des tâches et en exploitant des processus et des procédés de fabrication adaptés, réaliser tous les éléments (assets) du projet (prise de vue réelle, décor, images clefs, mise en couleur, animation type, etc.), en vue de leur intégration dans l'animation finale.		- MD16 / Le son pour le motion design (18h) - MD14 / Motion design avec After Effects (102h) - YC11 / Typographie et motion design (18h) - YC10 / Atelier Graphiste motion designer (30h)	
		<b>C2.2.2</b>	C2.2.2 A l'aide de logiciels dédiés, exploiter des banques sonores ou des prises de son réelles, afin de créer la bande son de la réalisation.			
		<b>C2.2.3</b>	C2.2.3 En combinant les éléments graphiques, typographiques et sonores du projet au moyen des logiciels dédiés, mettre en scène et réaliser l'animation 2D ou 3D, afin de proposer une production relevant des critères d'exigence propres au motion design.			
		<b>C2.2.4</b>	C2.2.4 En veillant au respect des contraintes de chacun des contextes de diffusion (broadcast, web, vidéo immersive, etc.), étalonner et réaliser l'encodage du film pour les différents formats d'export afin d'assurer l'exploitation optimale de la production.			



## GOBELINS, l'école de l'image

### Référentiel de compétences RNCP / contenu de la formation Bachelor Graphiste Motion Designer (3 ANS)

- Tous les blocs de compétences sont validés en formation initiale

- Les blocs suivants peuvent être validés en formation continue : A2.1 Organiser et gérer la production d'un projet de motion design & A2.2 Réaliser seul ou superviser la réalisation d'un projet de motion design

<b>GRAPHISTE MOTION DESIGNER</b> En cours de renouvellement : <a href="https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/25471/">https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/25471/</a>	Fiche RNCP n° : <b>RNCP25471</b>	Date : MAJ : 30/03/2021	Nombre total d'heures de la formation : Un même module peut servir à préparer différentes compétences au sein d'un ou plusieurs blocs d'activités. Le nombre d'heures indiqué entre parenthèse correspond au volume total du module, et n'est à comptabiliser qu'une seule fois.
---	-------------------------------------	----------------------------	---

N° Ac	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Formation initiale / compétences visées par la	Formation FC / compétences visées par la	Modalités d'évaluation
		<b>C2.2.5</b>	C2.2.5 En évaluant la production, s'assurer aux différentes étapes de réalisation de la fidélité aux objectifs du projet de motion initial afin de vérifier la conformité de la création et le respect des délais.			
<b>A2.3</b>	A2.3 Assurer la réception du projet de motion auprès du commanditaire	<b>C2.3.1</b>	C2.3.1 En accompagnant la présentation du film aux services internes et externes de l'entreprise impliqués dans le projet, valoriser le projet final sous l'angle conceptuel en en dégageant les forces, afin de justifier ses choix de réalisation.			
		<b>C2.3.2</b>	C2.3.2 En rassemblant les différents éléments techniques nécessaires à l'exploitation du film, assurer la transmission du projet au commanditaire, en vue d'accompagner			
<b>Bloc</b>	<b>Bloc 3 : Gestion de son activité de graphiste motion designer</b>					
<b>A3.1</b>	A3.1 Création et développement de l'activité de graphiste motion designer	<b>C3.1.1</b>	C3.1.1 En identifiant les lois et les droits relatifs à l'aspect juridique et économique, discriminer les modalités de l'exercice de l'activité professionnelle sous l'angle fiscal, social et contractuel et en maîtriser les spécificités et les démarches afférentes, en vue de choisir le statut le plus adapté au projet professionnel envisagé.	Enseignements transversaux "Prise main Classe Virt. Orga Prod Numérique" Sketchnoting Sound Design / culture audiovisuelle FIL ROUGE Workshop Workshop tournage Workshop typo Sciences physiques		En lien avec le projet professionnel, préparation et soutenance, devant un collège composé de professionnels et d'un représentant de l'établissement certificateur, d'un dossier professionnel comprenant a minima :  - la présentation de son parcours et de ses projections professionnelles (appuyé le cas échéant par tout élément de preuves) en français et en anglais. - un dossier individuel de travaux (portfolio) - une bande démo (showreel)
		<b>C3.1.2</b>	C3.1.2 En analysant à la fois les opportunités du marché et les besoins client, définir et positionner son offre de Motion Designer (expertise, valeur...) afin de cibler sa démarche de prospection.	Gestion de projets Prise de parole en public Méthodologie TRE Bonnes pratiques Book et CV Réflexivité Autres Jury		



## GOBELINS, l'école de l'image

### Référentiel de compétences RNCP / contenu de la formation Bachelor Graphiste Motion Designer (3 ANS)

- Tous les blocs de compétences sont validés en formation initiale

- Les blocs suivants peuvent être validés en formation continue : A2.1 Organiser et gérer la production d'un projet de motion design & A2.2 Réaliser seul ou superviser la réalisation d'un projet de motion design

<b>GRAPHISTE MOTION DESIGNER</b> En cours de renouvellement : <a href="https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/25471/">https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/25471/</a>	Fiche RNCP n° : <b>RNCP25471</b>	Date : MAJ : 30/03/2021	Nombre total d'heures de la formation : Un même module peut servir à préparer différentes compétences au sein d'un ou plusieurs blocs d'activités. Le nombre d'heures indiqué entre parenthèse correspond au volume total du module, et n'est à comptabiliser qu'une seule fois.
---	-------------------------------------	----------------------------	---

N° Ac	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Formation initiale / compétences visées par la	Formation FC / compétences visées par la	Modalités d'évaluation
		<b>C3.1.3</b>	C3.1.3 En se rapprochant d'interlocuteurs pertinents (sociétés, partenaires) dans des contextes variés, construire et faire vivre un réseau professionnel cohérent avec son positionnement en vue de développer et outiller ses opportunités professionnelles.	Autonomie		
<b>A3.2</b>	A3.2 Promotion de son offre et de son identité de graphiste motion designer	<b>C3.2.1</b>	C3.2.1 En adoptant selon le contexte une posture, une langue et un vocabulaire adaptés, présenter son parcours et son positionnement professionnel dans des contextes et face à des interlocuteurs variés, afin de susciter l'intérêt et l'attention notamment dans un contexte international.			
		<b>C3.2.2</b>	C3.2.2 En opérant des choix, proposer et présenter à l'écrit et/ou à l'oral une sélection de réalisations représentatives (portfolio), afin de porter un parti pris singulier et représentatif de ses différents champs d'exploration et de son identité de motion designer.			



## GOBELINS, l'école de l'image

### Référentiel de compétences RNCP / contenu de la formation Bachelor Graphiste Motion Designer (3 ANS)

- Tous les blocs de compétences sont validés en formation initiale

- Les blocs suivants peuvent être validés en formation continue : A2.1 Organiser et gérer la production d'un projet de motion design & A2.2 Réaliser seul ou superviser la réalisation d'un projet de motion design

<b>GRAPHISTE MOTION DESIGNER</b> En cours de renouvellement : <a href="https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/25471/">https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/25471/</a>	Fiche RNCP n° : <b>RNCP25471</b>	Date : MAJ : 30/03/2021	Nombre total d'heures de la formation : Un même module peut servir à préparer différentes compétences au sein d'un ou plusieurs blocs d'activités. Le nombre d'heures indiqué entre parenthèse correspond au volume total du module, et n'est à comptabiliser qu'une seule fois.
---	-------------------------------------	----------------------------	---

N° Ac	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Formation initiale / compétences visées par la	Formation FC / compétences visées par la	Modalités d'évaluation
		C3.2.3	C3.2.3 En sélectionnant les projets les plus représentatifs du savoir-faire technique et de la personnalité du motion designer, créer une bande démo (showreel) de son travail, afin d'assurer la visibilité et la promotion de son offre sur différents supports (réseaux sociaux, réseaux professionnels...)			
A3.3	A3.3 Réalisation d'une veille métier et sectorielle régulière dans le champ du design graphique et du motion design	C3.3.1	C3.3.1 En menant des recherches auprès de sources qualifiées et en procédant à l'analyse individuelle ou collaborative de l'information collectée, assurer une veille créative et technologique régulière du secteur et de ses évolutions dans son champ d'action (marché, concurrence, tendances, nouveautés techniques...) afin de nourrir une identité professionnelle et la singularité de ses propositions créatives.			
		C3.3.2	C3.3.2 En adaptant ses pratiques professionnelles, investir des technologies émergentes ou des contextes étendus du motion design (graphisme dans l'espace public, scénographie, interactivité, temps réel, formats atypiques, etc.) afin de proposer de nouvelles solutions créatrices de valeur.			