

Bac+2

100% en ligne

Alternance

IA intégrée



### Durée estimée\*:

609h 18 mois



### Lieu :

100% en ligne



### Démarrage :

A tout moment de l'année



### Certification :

Titre RNCP Niveau 5 (Bac+2)



### Crédits ECTS :

120

En partenariat académique avec  Digital Campus

### Devenez graphiste multimédia en alternance et donnez vie à vos idées créatives !

Plongez dans une formation en alternance complète pour apprendre à transformer vos idées en projets visuels concrets. Vous développerez vos compétences en UX/UI, motion design, création de sites web et conception de supports imprimés, tout en maîtrisant les outils indispensables du graphisme.

Grâce à l'alternance, vous appliquez chaque compétence dans un cadre professionnel, tout en consolidant votre profil créatif.

Vous apprendrez à maîtriser le montage et les effets visuels, à concevoir des projets multimédias originaux, à définir des concepts créatifs forts et à piloter la réalisation de formats courts comme des web-séries ou courts-métrages.

Avec cette double approche école/entreprise, vous serez prêt-e à intégrer rapidement des studios, agences ou services créa, et à mener des projets multimédias d'envergure.

Enfin, pour vous préparer aux évolutions du monde professionnel, votre programme intègre des modules dédiés à l'intelligence artificielle, afin de vous permettre d'acquérir des compétences essentielles et d'être en phase avec les enjeux actuels.

### Vous serez capable de :

- Définir un projet graphique multimédia
- Prototyper et concevoir des éléments graphiques d'un projet multimédia
- Réaliser et intégrer des éléments graphiques d'un projet multimédia

### Vous obtiendrez à l'issue de la formation :



**Titre RNCP**



Titre RNCP "Graphiste multimédia", de niveau 5 délivrée par ECAD / DIGITAL CAMPUS, RNCP40237, décision de France Compétences le 28/02/25, NSF 320



**Diplôme**

**studi**

&



Diplôme Designer multimédia délivré par Studi en partenariat avec Digital Campus



**120 crédits ECTS**

Les ECTS (Système européen de transfert et d'accumulation de crédits) permettent de reconnaître les diplômes dans tous les pays de l'Union européenne.

(?) : Sous réserve de réussite aux épreuves finales.

Le Diplôme Studi est un Diplôme d'école, il ne s'agit pas d'un Diplôme d'Etat, d'un Titre RNCP ou d'un Titre Professionnel reconnu par l'Etat.

### Inclus dans votre formation :

- **Accompagnement méthodologique personnalisé par votre référent**
- **Accompagnement individuel de vos missions en entreprise**
- **Suivi pédagogique par nos formateurs experts**

\*La durée en heures et en mois est une durée moyenne estimée pour la réalisation de la formation. La durée de réalisation effective peut être, selon chaque apprenant, inférieure ou supérieure à la durée estimée, sans incidence sur le tarif de la formation. La durée indiquée est donnée à titre indicatif et n'est pas contractuelle. Elle sera précisée lors de votre entretien avec votre conseiller en formation.

\*\* Voir les CGV Studi

- **Coaching carrière**
- **Cours écrits et vidéos à la demande et évaluations personnalisées**
- **Accès illimité à plus de 10 000 classes virtuelles<sup>(1)</sup> en direct et replay**
- **Préparation spécifiques aux examens**
- **Accès illimité à votre formation pendant 3 ans (contenus et mises à jour)**

<sup>(1)</sup> Nombre moyen de classes virtuelles en direct observées sur les 12 derniers mois (organisées majoritairement à partir de 18h)

L'accès à la plateforme se fait en moyenne sous 14 jours après l'accord du financeur. Ce délai peut varier selon la typologie de financement.

## Programme détaillé

### La boîte à outils du Graphiste Multimédia

#### Figma

- Prendre en main Figma et son interface
- Importer et exporter des fichiers sur Figma
- Créer des composants sur Figma
- Utiliser les composants animés sur Figma
- Créer un design responsive sur Figma
- Créer un prototype, le partager et l'exporter avec Figma
- Prendre en compte l'accessibilité visuelle sur Figma
- Collaborer avec Figma
- Prototyper avec l'IA de Figma
- Projet : Réaliser la maquette d'une application web responsive

#### Photoshop 2024 - Maîtriser les outils, panneaux et menus par la pratique

- Présentation de Photoshop
- Les outils d'affichage et de navigation
- Les outils de sélection
- Les outils de structure, de mesure et d'échantillonnage
- Les outils de retouche
- Les outils de dessin et de texte
- La gestion des panneaux - Partie 1
- La gestion des panneaux - Partie 2
- Menu Fichier
- Menu Édition
- Menu Image
- Menus Calques, Textes et Sélection
- Menus Filtres, Affichage et Fenêtre
- Les éléments annexes

#### Photoshop 2024 - Techniques de production avancée (facultatif)

- Configurer Photoshop et préparer l'image
- Optimiser les sélections
- Les techniques autour de l'IA
- Les objets dynamiques
- Affiner la retouche
- Les masques pour produire mieux
- Les effets pros
- L'automatisation
- Les compléments

#### Illustrator 2024 - Les fondamentaux

- Présentation d'Illustrator
- Les outils d'affichage et de navigation
- Les outils de sélection

- Les outils de dessin de base
- Les outils de texte
- Les outils de manipulation des objets
- Les outils de peinture et de couleurs
- Les panneaux incontournables
- Les panneaux de base
- Les autres panneaux
- Les menus fichiers et édition
- Les menus objet et texte
- Les menus sélection et effet
- Les menus affichage et fenêtre

#### Illustrator 2024 - Techniques de production avancées (facultatif)

- Configurer Illustrator pour plus d'efficacité
- Quelques rappels pour bien démarrer
- Maîtriser les outils de dessin
- Utiliser l'IA pour dessiner
- Maîtriser les manipulation d'objets et gagner en précision
- Maîtriser la gestion du texte
- Gérer les effets et les options de dessins
- Les outils de peinture et de couleurs
- Automatiser les tâches et exporter efficacement

#### InDesign 2024

- Présentation d'InDesign
- Gestion avancée des blocs
- Utilisation avancée des styles de texte et de paragraphe
- Gestion avancée des pages et des gabarits
- Travail avec les objets et les visuels
- Gestion des documents longs
- Préparation de fichiers pour l'impression et le web
- Collaboration et partage

#### After Effects 2023

- Présentation d'After Effects, le logiciel d'animation
- Prise en main d'After Effects 2020
- Utiliser les calques et les masques (After Effects)
- Le déplacement d'un objet sur une carte
- La caméra virtuelle
- La création d'un synthé animé
- La création d'un texte en 3D
- La gestion temporelle
- Le titrage sur After Effect
- Le vectoriel
- Les calques d'effet
- Introduction aux expressions
- Les images clés
- Les solides
- Sonoriser une animation
- Agrémenter les animations (After Effects)
- Mettre à profit le parentage de calques et les calques 3D (After Effects)

- L'environnement 3D et l'exportation (After Effects)

---

### Premiere Pro 2023 (facultatif)

- Présentation Adobe Premiere
- L'importation et le dérushing
- Le bout-à-bout
- Les retouches du montage
- Les effets et transitions
- La gestion de l'audio
- La gestion de la colorimétrie
- Les titres et génériques
- L'exportation

---

### Bridge (facultatif)

- Présentation de Bridge, le logiciel de gestion des ressources graphiques
- La gestion des fichiers avec Bridge
- La gestion de bases de données avec Bridge

---

### Notion (facultatif)

- Introduction à Notion
- Les principaux blocs dans Notion
- Créer une base de données clients dans Notion
- Les différentes vues de bases de données dans Notion
- Faire une relation entre deux bases de données Notion

---

## Définition du projet graphique multimédia

---

### Analyser les besoins du commanditaire

- Introduction à la marque
- Le brief digital
- Identifier et comprendre le client et sa demande
- Les techniques pour devenir un meilleur communicant
- Le cahier des charges design
- Les objectifs de communication

---

### Auditer l'existant et la concurrence

- Analyser la charte graphique du client
- L'analyse des documents de design
- Le benchmark
- L'analyse de la concurrence au travers de sa communication
- Analyse concurrentielle orientée design

---

### Comprendre et définir les usages

- L'historique, la typologie et la création de personas
- La recherche utilisateur
- Identifier les profils à interviewer & les recruter
- Création d'un guide d'entretien & protocole d'entretien
- Conduire un entretien semi-directif
- Le RGPD
- La conception d'une expérience map
- Eco-conception graphique
- Branding émotionnel et psychologie UX
- Application : Étudier la demande d'un commanditaire

---

### Mettre en place des outils de veille

- La veille graphique et digitale
- La veille technologique : sources, référents, outils et

- bonnes pratiques
- La veille technologique : sources, référents, outils et bonnes pratiques
- Automatiser sa veille
- La synthèse des veilles
- Techniques de veille active
- Application : Mettre en place des outils de veille

---

### Structurer et planifier un projet design

- Introduction à la gestion de projet
- La chaîne graphique et les grandes étapes de livrables
- Structurer son projet de création graphique
- Les méthodes Agile et Scrum
- La planification
- L'estimation de son temps
- L'importance de prioriser
- Les finances d'un projet
- Les différents types d'aléas de production

---

### Collaborer efficacement en équipe projet

- La production
- Les outils de gestion de projet
- Contribuer à une production collective dans un environnement Google Workspace
- Contribuer à une production collective dans un environnement Office 365
- Communiquer l'avancement d'une production en temps réel
- Utiliser les outils de visioconférence
- Développer ses softs skills de graphiste
- Introduction Abstract
- Application : Planifier les différentes étapes du projet graphique

---

### Piloter la co-construction du projet design

- Les enjeux du collaboratif
- Les méthodes de co-conceptions
- Le Design Thinking
- Communiquer avec les équipes techniques
- Application : Piloter la co-construction du projet design

---

## Prototypage et conception des éléments graphiques d'un projet multimédia

---

### Concevoir des prototypes digitaux

- Introduction aux concepts UX (versus UI)
- Les formats créatifs
- En quoi consiste le design system
- Planifier et suivre les tâches du maquettage
- Réaliser les wireframes d'un site responsive
- Réaliser les wireframes d'une application mobile (figma)
- Découverte d'un kit UI de wireframe
- Les règles essentielles de la mise en page
- La conception Atomic Design
- Application : Concevoir un prototype d'un projet graphique

---

### Concevoir une interface interactive

- Comprendre les notions d'expérience et de parcours utilisateur
- Le processus type de conception d'un site Web
- Décrypter un cahier des charges
- Travailler dans un processus itératif avec l'utilisateur

- La déclinaison des concepts graphiques
- Navigation mobile
- Navigation web
- Les différents types d'interactions
- Les outils de prototypage
- Introduction à la conception 3D
- Design d'interfaces immersives 3D/AR
- Application : Concevoir une interface interactive

---

### Concevoir une interface engageant et accessible

- Introduction : les règles du design interactif
- Introduction au concept de l'interface front-end
- Les méthodes et techniques pour capter et guider le regard par le graphisme
- La hiérarchie d'informations en fonction des utilisateurs et de leur support
- Les types et schémas de couleurs
- La psychologie des couleurs et les biais culturels
- Les principes du design émotionnel
- L'ergonomie cognitive
- Les micro-interactions et la gamification d'interface
- Accessibilité visuelle
- Les normes liées à l'accessibilité W3C et WCAG
- Application : Concevoir une interface engageante et accessible

---

### Construire une bible graphique collaborative

- Nommer et classer ses fichiers de création graphique
- Les outils collaboratifs de partage de ressources
- Les dossiers d'assemblage et les PDF
- La documentation technique
- La création d'un document de centralisation de suivi et des feedbacks
- La gestion des modifications en cours de production
- Application : Construire une bible graphique collaborative

---

### Défendre une proposition créative

- La structure d'une documentation d'intentions de design
- Construire une narration autour de sa solution
- Préparer et présenter un dossier de conception
- L'argumentation des intentions créatives
- Des présentations de résultats impactantes
- Mesurer l'impact d'une solution design
- Les phases de questions postprésentations
- L'importance de se laisser des pistes de secours
- Application : Défendre une proposition créative

---

## Réalisation et intégration des éléments graphiques d'un projet multimédia

---

### Créer des supports de communication print

- Les notions de base de la composition de l'image
- La composition d'un visuel
- La théorie des couleurs
- La notion de police de caractères
- La classification Vox-Atypi et les règles typographiques
- Les pictogrammes
- Les finitions
- Préparer un fichier pour l'imprimeur
- Le BAT
- Concevoir des supports print responsables
- Application : Créer des supports de communication

print

---

### Concevoir des prototypes print

- Comprendre la chaîne graphique
- Les tailles d'images et de supports
- Les formats de papiers et reliure
- Les finitions
- Réaliser des mocks-ups
- Application : Concevoir un prototype d'un projet graphique

---

### Décliner des designs pour tous les supports numériques

- La déclinaison d'une charte graphique
- Storytelling visuel transmédia
- Trouver des ressources graphiques
- La sélection des images
- L'optimisation et l'exploitation des ressources graphiques
- Concevoir pour les différents types d'écrans
- Les formats et exports
- Les standards de design pour les réseaux sociaux
- Application : Décliner des designs pour tous les supports numériques

---

### Réaliser une animation

- Le motion design : introduction
- La compréhension d'un brief client pour une animation - une vidéo
- Le motion design : la pré-production
- Les règles de la composition
- Le style Frames
- Les codes esthétiques et techniques liés au motion design
- Les outils de l'animation
- Les éléments vectoriels pour l'animation avec Illustrator
- La création d'éléments d'animation non-vectoriels
- Optimiser ses animations pour le web
- Application : Réaliser une animation

---

### Créer des datavisualisations efficaces

- La datavisualisation : introduction
- La datavisualisation de données numériques
- La datavisualisation de données non numériques
- Explorer les nouvelles formes de datavisualisation
- Application : Créer des datavisualisations efficaces

---

### Créer un site web avec HTML et CSS

- Introduction HTML et CSS
- VSCode
- Syntaxe générale de HTML
- L'organisation du texte
- Un langage hypertexte
- Le multimédia en HTML
- Introduction à CSS3 : Hello world
- CSS3 : le stylage du texte
- La structuration logique en HTML5 et le modèle de boîtes en CSS3
- Les sélecteurs CSS
- La mise en page avec CSS
- La création de tableaux
- La création de formulaires
- Les effets avancés de CSS
- Le responsive design
- Valider la qualité de son site

---

### Créer et personnaliser un site WordPress

- À propos de Wordpress
- Créer et personnaliser un site Wordpress

- Lancement de WordPress
- Le tableau de bord de WordPress
- Les thèmes sur WordPress
- La gestion des thèmes - WordPress
- La gestion des profils utilisateurs sur WordPress
- La création de menus sur WordPress
- Les plugins Wordpress
- L'optimisation des performances Wordpress

---

### Les bases de la programmation (facultatif)

- Introduction à la programmation
- Introduction aux variables
- Les types et portées des variables
- Les structures de contrôle
- Les opérateurs et opérateurs logiques
- Les boucles
- Les chaînes de caractères
- La structure de données Tableau
- La structure de données Liste
- Le type de données Date
- L'utilisation des fonctions
- L'écriture des fonctions
- Représentation graphique d'un algorithme : flowchart
- L'écriture d'un algorithme en pseudo-code
- Mon premier algo
- La récursivité
- Les Tris 1
- Les Tris 2
- La recherche
- Application: Introduction à la programmation

---

### Dynamiser son site avec un langage de programmation : Javascript

- Introduction à javascript
- Syntaxe et intégration de JS
- Les variables en JS
- Les opérateurs
- Structures de contrôle en JS
- Les boucles
- Les fonctions en JS
- Les types de données
- L'objet JavaScript Number
- Les objets JavaScript String et Array
- Les objets JS
- Les classes et l'instanciation d'objet
- L'objet Date
- Introduction au Document Object Model
- Projet d'application : formulaire dynamique avec JS

---

### Aller plus loin avec JavaScript

- JS Browser BOM (window - screen - Location -

- History, etc)
- Fonction asynchrone et callback
- Le format JSON et AJAX
- Les promesses
- Découverte des patrons de conception
- JavaScript Events
- Introduction et installation de TypeScript
- Types de données avec TypeScript
- Données avancée avec TypeScript
- L'objet avec TypeScript
- JavaScript Graphics
- JavaScript Canvas
- La Gestion d'erreur
- Debug
- Les bonnes pratiques de la programmation avec JS
- Projet : Memory game

---

### Contrôler la qualité des livrables

## Modalités spécifiques Alternance - Niveau 4 à 6 (Bac à Bac+3) - Modalité : Alternance

---

### Module Réussir mon alternance (durée estimée : 50h)

- Connaissance de l'alternance, des contrats, engagements réciproques, aides et modalités de suivi
- Citoyenneté, diversité et santé au travail.

---

### Module Réussir ma vie professionnelle (durée estimée : 20h)

- Comprendre les enjeux de l'entreprise pour favoriser mon intégration
- Démarquez-vous en entreprise

---

### Accompagnement et renforcement pédagogique, suivi du Career Center (durée estimée : 54h en moyenne)

- Un live interactif par semaine permettant de répondre aux questions des alternants et informations liées aux aides sociales, à la mobilité internationale, au handicap
- Suivi du CFA : entretiens tripartites pluriannuels

---

### Compétences digitales (Accès Studi+)

- Accès à 1 à 2 programme(s) courts(s) dédié(s) aux "digital skills" au choix parmi le catalogue, permettant de se former et s'exercer aux logiciels les plus adaptés à son entreprise

# Métiers visés

- Assistant / Assistante chef de projet multimédia
- Graphiste Multimédia
- Infographiste
- Infographiste multimédia
- Designer / Designeuse graphique
- Graphiste web
- Webdesigner / Webdesigneuse

Modalités

## Formation financée et rémunérée

Les frais de formation sont pris en charge par l'OPCO de votre entreprise et vous recevez un salaire mensuel qui augmente au fur et à mesure de votre formation.

## Conditions d'admission :

Pour entrer en formation, le candidat doit :

- Etre âgé de 16 ans lors de la signature du contrat
- Avoir validé un Diplôme ou un Titre de niveau 4 (Bac)

OU

- Avoir validé un Diplôme ou un Titre de niveau 3 (CAP, BEP) et justifier de 24 mois d'expérience professionnelle dans le domaine visé par le Titre

Pour toute autre situation, contactez un conseiller en formation qui étudiera votre admissibilité.

## Examen :

**Mois d'examen :** Juin, Décembre

**Lieu :** En ligne

**Examens portant sur le Diplôme reconnu par l'Etat**

Pour obtenir le Titre, le candidat sera évalué selon les modalités suivantes :

Avoir validé (réussi) les épreuves d'examen du bloc de compétences :

- Bloc 1 : Mise en situation professionnelle en 4 parties
- Bloc 2 : Mise en situation professionnelle en 5 parties
- Bloc 3 : Mise en situation professionnelle en 3 parties + Mise en situation professionnelle en 2 parties en vidéo/screencast + Journal de tests

## Examens portant sur le Diplôme d'école Studi (en ligne)

Nous vous proposons un diplôme école lié aux compétences attendues dans votre parcours de formation. Créé spécifiquement pour les apprenants Studi, le Diplôme Studi est un atout que vous pourrez valoriser lors de vos prochains entretiens professionnels.

Pour obtenir le Diplôme Studi, le candidat sera évalué selon les modalités suivantes :

- 1 Étude de cas au format QCM pour chaque bloc de compétences d'une durée de 30 à 180 minutes selon les blocs. La durée de ce QCM vous sera précisée en début d'épreuve.

### Certification :

Certification : Titre RNCP "Graphiste multimédia", de niveau 5 délivrée par ECAD / DIGITAL CAMPUS, RNCP40237, décision de France Compétences le 28/02/25, NSF 320

Certificateur : ECAD CONSULTANTS

**Consultez la fiche RNCP sur le site de France Compétences**

### Validation par bloc de compétences :

Le titre est composé de plusieurs blocs de compétences à acquérir pour son obtention.

Il est possible de valider un ou plusieurs des blocs de compétences. Chaque bloc peut être acquis individuellement.

La fiche RNCP accessible depuis chaque fiche formation en précise les modalités d'obtention.

Pour toute question concernant les blocs de compétence, contactez votre conseiller en formation.

Un bloc de compétence n'a pas de durée de validité, il est acquis à vie.

### Equivalences et passerelles :

RNCP35662 - Graphiste Multimédia : RNCP35662BC01 - Analyse de la demande client et proposition de solutions graphiques

RNCP36298 - Designer graphique - RNCP36298BC01 - Identifier le besoin de création graphique du client

RNCP37064 - Graphiste multimédia : RNCP37064BC01 - Étude des besoins d'un client et propositions graphiques et fonctionnelles / RNCP37064BC01 - Étude des besoins d'un client et propositions graphiques et fonctionnelles/

RNCP37064BC03 - Conception et déclinaison du graphisme sur différents supports/RNCP37064BC02 - Réalisation d'éléments graphiques

### Poursuite d'études :

Après avoir obtenu le Titre de Graphiste multimédia, il est possible de :

- Soit intégrer directement le marché du travail
- Soit poursuivre vers un Bachelor Directeur Artistique ou un Bachelor Design Graphique et Digital ou un Bachelor UX/UI Designer ou un Bachelor Motion designer.

Cette liste n'est pas exhaustive. Il existe d'autres poursuites possibles.

### Accompagnement spécifique alternance :

#### **Un accompagnement renforcé, pensé pour les alternants**

Le parcours d'un alternant ne ressemble à aucun autre, c'est pourquoi nous avons mis en place un suivi spécifique, dédié et renforcé pour répondre à ses enjeux particuliers. Dès son entrée chez Studi, chaque alternant réalise un test de positionnement pour évaluer ses acquis et lui proposer, si besoin, un parcours de remise à niveau individualisé. Un onboarding personnalisé, animé par son chargé de suivi, lui permet de découvrir l'ensemble des services et des ressources utiles pour bien démarrer.

Tout au long de sa formation, il bénéficie d'un chargé de suivi alternance dédié, expert de l'alternance, à la fois sur les volets administratifs et pédagogiques. Ce référent s'adapte aux contraintes propres au rythme alterné et reste accessible à tout moment via son agenda en ligne.

Le suivi de l'alternant inclut également :

- des entretiens tripartites réguliers, menés avec le tuteur en entreprise, pour faire le point sur l'acquisition des compétences à l'aide d'une grille d'évaluation partagée ;
- un suivi continu de l'assiduité et de la progression pédagogique, permettant d'intervenir rapidement en cas de besoin, de proposer un coaching personnalisé ou de rebooster la motivation dans les phases de creux ;
- des contenus employabilité dédiés, pour préparer l'insertion professionnelle au-delà de la formation.

Ce dispositif global assure à chaque alternant un cadre solide et bienveillant, propice à sa réussite dans ce double défi que représente la formation en alternance.

# Comment se déroule votre parcours en alternance avec Studi ?

Jusqu'à 11 semaines

## 2

DÉFINITION DU PROJET

### Vous constituez votre dossier d'admission

- Vous êtes contacté(e) par un conseiller en formation avec qui vous réalisez un bilan d'orientation.
- Vous finalisez votre dossier d'admission avec son soutien.

## 4

SAS VERS L'ALTERNANCE\*

### Vous démarrez gratuitement votre formation

- Vous commencez à vous former de manière intensive jusqu'à ce que vous commenciez vos missions entreprise.
- Vous n'êtes pas rémunéré(e) pendant cette période de formation.
- Vous continuez à bénéficier de notre programme coaching alternance pour trouver votre entreprise d'accueil.

## 1

DÉFINITION DU PROJET

### Vous candidatez

Vous candidatez à l'alternance et faites votre choix parmi une de nos formations en alternance du CAP à Bac+5.

## 3

PROGRAMME COACHING ALTERNANCE

### Vous êtes admis(e)

- Vous profitez de notre programme coaching pour trouver votre entreprise d'accueil (accès à des milliers d'offres d'emploi en d'alternance, suivi de vos candidatures, coaching sur les techniques de recherche d'entreprise...).
- Vous prenez en main la plateforme d'apprentissage en ligne.
- Vous commencez à chercher votre entreprise d'accueil.

## 5

IMMERSION EN ENTREPRISE ET FORMATION EN ALTERNANCE

### Vous démarrez dans votre entreprise d'accueil

- Dès que vous avez trouvé votre entreprise d'accueil, vous débutez votre immersion en entreprise et vous commencez à être rémunéré(e). Vous poursuivez votre formation en alternance selon le planning prévu.
- Votre rythme d'alternance, 4 jours en entreprise / 1 jour en formation est flexible et modulable pour s'adapter parfaitement aux besoins de votre entreprise.
- Dans l'éventualité où vous n'auriez pas trouvé d'entreprise d'accueil, Studi vous apportera un soutien financier pour continuer votre projet (sous conditions d'éligibilité et étude de votre dossier).

\*Places limitées. Vérifiez votre éligibilité au "sas vers l'alternance" avec votre conseiller en formation.

# La méthode **Studi**

- ✓ **Un suivi tripartite tout au long du parcours**  
Vous n'êtes jamais seul : un accompagnement régulier est assuré entre Studi, votre entreprise et vous, grâce à des entretiens tripartites structurés pour suivre l'acquisition de vos compétences. Ce suivi est enrichi d'un accompagnement pédagogique de proximité, avec une réponse sous 48h ouvrées de nos formateurs experts.
- ✓ **Un accompagnement carrière sur-mesure**  
Trouver votre entreprise, découvrir les bonnes pratiques en alternance, affiner votre projet professionnel : notre programme coaching vous aide à chaque étape, pour booster votre employabilité dès aujourd'hui et pour demain.
- ✓ **Une pédagogie concrète et immersive**  
Parce que l'alternance, c'est du concret, nos formations s'appuient sur une pédagogie active : cas pratiques, mises en situation et contenus immersifs pour développer des compétences directement actionnables en entreprise.
- ✓ **Des ressources accessibles à tout moment**  
Votre plateforme de formation est disponible 24h/24, sur web et mobile. Elle vous donne accès à une grande diversité de supports (cours écrits, vidéos à la demande, classes virtuelles, exercices corrigés) et aux licences elles dont vous avez besoin.
- ✓ **Une vraie communauté d'apprentissage**  
Vous rejoignez une plateforme collaborative pour échanger, partager, poser vos questions et tisser des liens avec d'autres alternants et formateurs. Parce qu'apprendre, c'est aussi une aventure collective.
- ✓ **Des compétences à 360° avec Studi+**  
En parallèle de votre formation principale, vous avez accès à des modules complémentaires pour aller plus loin : IA, outils bureautiques, langues, soft skills... autant d'atouts pour élargir votre profil et faire la différence sur le marché du travail.

**Accessibilité handicap** : Pour tout besoin spécifique en termes d'adaptation des canaux d'apprentissage au type de trouble ou de handicap, d'aménagement des évaluations et des examens, ou encore de renforcement des appels de coaching, etc, une équipe de correspondants-référents handicap est à votre disposition via [handicap@studi.fr](mailto:handicap@studi.fr)