

En partenariat académique avec  Digital Campus

Devenez le **Directeur Artistique Multimédia** que recherchent les entreprises du digital !

Affirmez votre vision créative, maîtrisez les outils du design graphique, du motion design et de l'interface, et concevez des projets visuels innovants sur tous supports.

Cette formation vous prépare à piloter des univers graphiques forts, en combinant créativité, technique et stratégie, avec les dernières technologies, dont l'intelligence artificielle.

Grâce à une approche concrète et orientée projet, vous développerez des identités visuelles percutantes et des expériences digitales engageantes.

Dans le cadre de votre formation, nous vous permettons de **bénéficier gratuitement d'une licence Adobe Creative Cloud pendant 1 an** :

- Plus de 20 logiciels, dont Photoshop, Illustrator, InDesign, XD, Premiere Pro, After Effects, Animate...
- Adobe Fonts
- Behance (portfolio en ligne collaboratif)
- Espace de stockage de 100 Go
- Bibliothèque de ressources et différents outils

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 :

- Maîtriser les bases artistiques, techniques et professionnelles du design
- Définir la direction artistique et multimédia d'un projet créatif
- Concevoir graphiquement et interactivement un projet artistique et multimédia
- Piloter la conception graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia

Vous obtiendrez à l'issue de la formation : 

 **Titre RNCP** 

Certification professionnelle "Directeur artistique multimédia", de niveau 6 délivrée par ECAD / DIGITAL CAMPUS, RNCP40882, décision de France Compétences le 25/06/25, NSF 320v, 322n

 **Diplôme**  &  

Diplôme Designer graphique multimédia délivré par Studi en partenariat avec Digital Campus

 **60 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 :

- Cours écrits et vidéos à la demande
- Accès illimité à plus de 10 000 classes virtuelles⁽²⁾ en direct et replay
- Accompagnement et suivi pédagogique

Eligible CPF

Bac+3

100% en ligne

IA intégrée



Durée estimée*:

450h
9 mois



Tarif pour les particuliers :

5 390 € TTC



Lieu :

100% en ligne



Démarrage :

A tout moment de l'année



Certification :

Titre RNCP
Niveau 6
(Bac+3)



Crédits ECTS :

60

*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

- Projets professionnels
- Coaching carrière
- Accès illimité à votre formation pendant 3 ans (contenus et mises à jour)
- Frais de dossier et d'inscription⁽¹⁾
- Garantie Diplômé ou Remboursé⁽³⁾

⁽¹⁾ Hors Diplômes d'État et préparation aux concours.

⁽²⁾ Nombre moyen de classes virtuelles en direct observées sur les 12 derniers mois (organisées majoritairement à partir de 18h)

⁽³⁾ Voir les **CGV Studi**

Programme détaillé

Les fondamentaux : histoire et pratiques créatives

Développer sa culture artistique

- L'influence des arts plastiques sur le design
- Les grands repères historiques du Moyen-Âge au XIXe
- L'art moderne au XXe siècle
- L'art contemporain
- Le commentaire d'œuvre
- L'analyse comparée
- L'art de la couleur

Acquérir les bases du design

- En quoi consiste le design
- Brève histoire du design
- Les enjeux du design aujourd'hui
- L'esthétique
- La sémiologie de l'image
- Les spécificités du design graphique et d'interface
- Les passerelles entre graphisme et cinéma
- Un focus visuel sur la photographie du XXe siècle
- Les méthodes et techniques pour capter et guider le regard par le graphisme

Les logiciels indispensables

Photoshop 2024

- 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
- Aller plus loin avec l'IA Firefly

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

- Configurer Illustrator pour plus d'efficacité
- Quelques rappels pour bien démarrer
- Maitriser les outils de dessin
- Utiliser l'IA pour dessiner
- Maitriser les manipulation d'objets et gagner en précision
- Maitriser 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 2025

- Découverte d'After Effects
- Les bases de l'animation
- Formes et masques
- Effets et expressions
- Tracking et caméra
- Exportation et optimisation
- Astuces et bonnes pratiques

Définir la direction artistique et multimédia d'un projet créatif

Analyser la demande d'un commanditaire et cadrer un projet

- Identifier et comprendre le client et sa demande
- Le recueil et la synthèse des besoins
- La définition des objectifs du brief
- Le brief
- L'analyse des documents de design
- Analyser la charte graphique du client
- Introduction à la marque
- Les stratégies de marque
- Le storytelling
- De la stratégie globale à la stratégie marketing
- La segmentation
- Les objectifs de communication
- Le brand content
- Les médias sociaux : sociologie et usages

Analyser l'environnement de la marque

- La notion de concurrence et diversité concurrentielle
- Analyse comparative stratégique : benchmarking quantitatif et qualitatif pour la direction artistique
- L'étude de marché
- L'analyse concurrentielle
- L'analyse de la concurrence au travers de sa communication
- Le mapping concurrentiel
- IA pour l'analyse concurrentielle automatisée

Évaluer les tendances et innovations en design, multimédia et communication digitale

- La veille et l'innovation
- La veille des tendances graphiques
- La synthèse des veilles
- Les tendances design et technologie actuelles
- Les tendances web (design et technologie)
- IA pour la veille automatisée et l'analyse prédictive des tendances
- Écoresponsabilité et design durable : tendances et enjeux

Interpréter les comportements et motivations des utilisateurs par des études ciblées

- Introduction à la recherche d'utilisateur
- Identifier les profils à interviewer & les recruter
- Les personae
- Conduire un entretien semi-directif
- La conception d'une expérience map
- Présentation des différents outils, matériels et du workflow de la recherche utilisateur
- IA pour l'analyse comportementale et la segmentation automatisée

Produire des propositions créatives

- La conception d'une planche d'intention
- La conception de concept boards
- Les outils d'IA générative au service de la création graphique
- Les techniques d'esquisses et de rough
- La formalisation graphique des concepts
- Développer différentes pistes créatives
- Application : Animer un processus créatif de production et de développement
- La stratégie de transposition d'identité visuelle
- Un système de design modulaire
- Créer des interfaces systémiques
- Implémenter une stratégie d'accessibilité numérique
- Optimiser les parcours de navigation
- Développer des interactions complexes
- La mise en œuvre d'une stratégie d'éco-conception
- Élaborer des systèmes responsives avancés
- Application : Élaborer des maquettes graphiques et

interactives d'interface

Concevoir graphiquement et interactivement un projet artistique et multimédia

Réaliser des maquettes fonctionnelles et ergonomiques

- Introduction au parcours interactif et au prototypage
- Les 4 étapes du prototypage
- La maquette et ses corrections
- Réaliser des mock-ups
- La déclinaison des concepts graphiques
- Introduction aux interfaces Web
- Réaliser les wireframes d'un site responsive
- Réaliser les wireframes d'une application mobile (Figma)
- Les normes liées à l'accessibilité W3C et WCAG
- Conception accessible et intelligence artificielle appliquée au prototypage
- Audit d'accessibilité automatisé par IA

Créer l'univers graphique de l'interface UI : utiliser Figma

- Les outils de prototypage
- 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
- Application : Concevoir l'environnement graphique de l'interface

Organiser des ateliers d'idéation et de créativité

- La créativité, moteur de l'innovation
- Les techniques de créativité
- Les différentes méthodes de brainstorming
- Lexique des termes techniques du développeur
- Organiser et conduire des ateliers créatifs
- Atelier de créativité : les cartes heuristiques
- Intelligence artificielle pour la datavisualisation stratégique
- Conception de narratifs visuels interactifs avec l'IA générative
- Direction artistique et IA pour la communication de données complexes
- Technologies émergentes d'IA pour la visualisation spatio-temporelle

Développer des stratégies créatives pour formats courts

Maîtriser le montage vidéo avec Première Pro

- Introduction à Premiere Pro
- Comprendre la logique de Premiere Pro
- Explorer l'environnement de travail
- Apprendre les bases théoriques de la vidéo
- Optimiser Premiere Pro pour de meilleures performances
- Préparer et lancer un projet de montage
- Apprendre à monter une interview
- Affiner le montage avec des Effets et Titres

- Approfondir avec des techniques de montage avancées
- Sous-titres et IA dans Premiere Pro
- Montage sur Premiere Pro pour les réseaux sociaux

Concevoir une identité visuelle

- Le principe d'identité graphique
- Les étapes de création d'une identité visuelle
- La définition de ses référents graphiques
- La conception d'une identité graphique : habillage graphique
- Les styles graphiques en webdesign
- La conception d'un style graphique : auditer un style graphique
- Introduction au logo et à l'identité de marque
- Les différents types de logos
- La conception d'un logo : prévoir la vie d'un logo
- La conception d'un logo : auditer un logo
- Les pictogrammes
- La datavisualisation : introduction
- La datavisualisation de données numériques
- La datavisualisation de données non numériques
- La charte graphique
- Faire le lien entre le cahier des charges et la charte graphique
- Créer une charte graphique écoresponsable et durable
- La déclinaison d'une charte graphique
- Créer un logo
- Créer une charte graphique logo

Formaliser et déployer une charte graphique

- La charte graphique
- Faire le lien entre le cahier des charges et la charte graphique
- La conception d'un logo : Prévoir la vie d'un logo
- La conception d'un logo : Auditer un logo
- Créer une charte graphique logo
- La conception d'un style graphique : auditer un style graphique
- La datavisualisation : introduction
- La datavisualisation de données numériques
- La datavisualisation de données non numériques
- Créer une charte graphique écoresponsable et durable
- La déclinaison d'une charte graphique

Piloter la conception graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia

Fixer le cadre conceptuel et formel du projet avec le cahier des charges

- Le cahier des charges design
- IA pour la rédaction et l'optimisation des cahiers des charges créatifs
- Synthétiser ses recherches en propositions créatives
- La structure d'une documentation d'intentions de design
- Les besoins d'une maquette structurelle
- Le prototypage d'une maquette structurelle
- La hiérarchie d'informations en fonction des utilisateurs et de leur support
- Préparer et présenter un dossier de conception

Contribuer à la planification du projet

- Structurer son projet de création graphique
- Les principaux workflows en production graphique
- Le rétroplanning et les milestones
- La chaîne graphique et les grandes étapes de livrables
- La production
- Les différents types d'aléas de production
- L'estimation de son temps
- La planification
- Les finances d'un projet
- Le principe de contrôle qualité
- Planification de projet assistée par IA : outils et méthodologie
- Application : Contribuer à la planification du projet

Évaluer le coût de la prestation d'un projet de création graphique

- L'évaluation du travail à effectuer
- Choix et création des différents supports à faire valider
- Les finances d'un projet
- Les types de besoins matériels
- Le chiffrage des éléments de design graphique
- Le budget et les équipes
- L'évaluation des contraintes organisationnelles, fiscales et matérielles
- Préparer une négociation et maîtriser ses enjeux
- Connaître les biais cognitifs et négocier de manière tactique
- Les étapes de validations et de négociations client
- IA prédictive pour l'estimation et le contrôle des coûts créatifs
- Application : Proposer et valider une proposition de prestation à un client

Piloter un projet de création graphique

- Les notions fondamentales du management
- Savoir se positionner au sein d'une équipe ou face au client
- Méthodes de gestion d'équipe
- L'importance du travail de groupe
- Identifier et répartir les tâches et les missions
- La définition d'objectifs SMART en design
- L'évaluation de la performance de l'équipe projet en design
- Le suivi du projet et de l'atteinte des objectifs
- La communication en équipe
- Les workflows en équipe
- Le workflow vertical vs horizontal
- Les ateliers de coordination
- L'organisation de la structure et le partage des ressources au sein d'une équipe
- Créer un prototype, le partager et l'exporter avec Figma
- Collaborer avec Figma
- L'identification de conflits
- Les méthodes pour aborder un conflit
- Application : Diriger une équipe projet

Constituer une équipe projet pluridisciplinaire

- Définir les besoins : le diagnostic des besoins en compétences
- L'identification et l'analyse des besoins en recrutement
- Le profil de poste et les critères de choix
- La construction de la fiche et du profil de poste
- Évaluer le niveau de compétence
- La mesure et le suivi de la performance
- Application : Évaluer l'adéquation entre les profils des collaborateurs et le besoin en compétences

Contrôler la conformité des livrables

- Le principe de contrôle qualité
 - Mettre en œuvre le contrôle qualité
 - Les synthèses des phases de tests
 - La validation d'une version du projet
 - Le suivi d'intégration web : les bonnes pratiques
 - Contrôle qualité automatisé par IA
 - Validation de l'accessibilité et de l'écoresponsabilité d'un livrable
-

Finaliser et livrer un projet graphique

- La conception d'une documentation technique
- La synthèse des documentations techniques
- La validation du projet
- La clôture d'une production
- Les outils d'archivage et de transfert
- Les protocoles sécurisés de transfert de fichiers créatifs
- Protection et gestion des droits des données créatives

Métiers visés

- ▼ Chef/ Cheffe de la création artistique, responsable de conception
- ▼ Web designer/ designeuse, web art director
- ▼ Infographiste
- ▼ Directeur / Directrice artistique digital
- ▼ Designer/ Designeuse graphique, designer/ designeuse numérique
- ▼ UX/UI designer/ designeuse, designer/ designeuse d'interface, designer/ designeuse interactif
- ▼ Directeur / Directrice de la création multimédia
- ▼ Directeur / Directrice de projet digital

Modalités

Financement :

Salarié, demandeur d'emploi, étudiant, indépendant, quel que soit votre statut, il existe en France de nombreuses solutions pour financer jusqu'à 100% vos projets de formation. Selon votre situation, vous pouvez être éligible à un ou plusieurs dispositifs.

Contactez un conseiller en formation pour tester votre éligibilité et obtenir un financement jusqu'à 100%.

Conditions d'admission :

Pour entrer en formation préparant au Titre visé, le candidat doit :

- Être titulaire d'un diplôme ou d'un Titre certifié de niveau 5 (Bac+2) ou de 120 crédits ECTS dans le domaine visé par le Titre

OU

- Être titulaire d'un diplôme ou d'un Titre certifié de niveau 5 (Bac+2) ou de 120 crédits ECTS dans un domaine différent de celui visé par le Titre et justifier d'une expérience professionnelle de 12 mois minimum dans le secteur visé

OU

- Être titulaire d'un diplôme ou d'un Titre certifié de niveau 4 (Bac) dans un domaine différent de celui visé par le Titre et justifier d'une expérience professionnelle de 24 mois minimum dans le secteur visé

Si vous ne remplissez pas ces conditions, contactez nos conseillers pour étudier votre admissibilité.

Expérience professionnelle et stage :

Dans le cadre de votre formation, le stage n'est pas obligatoire.

Toutefois, toute expérience professionnelle, passée ou en cours, ou réalisation de stage, vous permet de développer vos compétences et de vous immerger dans le milieu que vous rejoindrez prochainement.

Cela reste un atout pour l'obtention de votre Titre/Diplôme.

Studi vous fournira une convention de stage sur demande.

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 :

- Bloc 1 : 3 mises en situation, 1 étude de cas et 1 rapport professionnel
- Bloc 2 : 2 Mises en situation professionnelle et 2 cas pratiques
- Bloc 3 : 4 cas pratiques

Examens portant sur le Diplôme 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 : Certification professionnelle "Directeur artistique multimédia", de niveau 6 délivrée par ECAD / DIGITAL CAMPUS, RNCP40882, décision de France Compétences le 25/06/25, NSF 320v, 322n

Certificateur : DIGITAL CAMPUS

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 :

RNCP40882BC01 - Définir la direction artistique et multimédia d'un projet créatif >> RNCP34814 - Directeur artistique multimédia>>RNCP34814BC01 - Analyse des besoins d'une entreprise et proposition d'une stratégie créative

RNCP40882BC02 - Concevoir la dimension graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia>>RNCP34814 - Directeur artistique multimédia>>RNCP34814BC02 - Conception d'un projet de design graphique et interactif

RNCP40882BC03 - Piloter la conception graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia>>

RNCP34814 - Directeur artistique multimédia>>RNCP34814BC03 - Pilotage de la réalisation d'éléments graphiques et interface avec un client

Poursuite d'études :

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

Soit intégrer directement le marché du travail

Soit de poursuivre vers un Mastère Directeur Artistique Numérique (Titre Directeur Artistique, LISAA).

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

Indicateurs de performance :

- **Taux d'emploi** : 71%⁽¹⁾
- **Taux de réussite** : 100%⁽²⁾
- **Taux de satisfaction lié aux cours** : 92%⁽³⁾
- **Taux de satisfaction générale** : 74%⁽⁴⁾

(1) Pourcentage des apprenants ayant trouvé un emploi dans les 6 mois suivant la fin de leur formation, toutes promotions confondues, selon les réponses issues des enquêtes d'insertion.(2) Pourcentage des apprenants ayant obtenu, complètement ou partiellement, leur diplôme, toutes promotions confondues.(3) Taux de satisfaction calculé à partir des notes (sur 5) attribuées par les apprenants ayant terminé et évalué chaque module de cours entre 2020 et 2024. Le taux reflète la moyenne de ces notes, convertie en pourcentage.(4) Taux moyen de satisfaction globale, tous publics confondus, calculé à l'issue de chaque collecte trimestrielle des retours exprimés par les apprenants via le LMS, depuis septembre 2023 ou depuis l'ouverture de la formation pour celles lancées après cette date.

Déroulement et accompagnement des formations

Déroulement de la formation

- ▼ **Inscription** et démarrage tout l'année
- ▼ **Possibilité de se connecter de façon illimitée** et à tout moment dans le cadre du complément de la formation et au-delà des heures de formations prévues,
- ▼ **Planning individualisé** en fonction des contraintes de l'apprenant et selon la fin de formation contractuelle (tel que vu avec le conseiller pédagogique et affiché sur la plateforme de formation dans la rubrique planning).
- ▼ Pendant toute la durée de la formation, l'apprenant réalisera **différentes activités d'apprentissage** FOAD portées par la plateforme de formation en ligne et par les applications mobiles mises à disposition par STUDI. Il sera en relation permanente avec l'équipe pédagogique de STUDI et aura accès progressivement à l'intégralité des ressources de cours et aux évaluations.
- ▼ **Accompagnement** à la recherche de stage.

Accompagnement personnel et individualisé, avec :

- ▼ **Un accès illimité** à la plateforme de formation digitale et sur applications mobiles, à l'ensemble des ressources et prestations d'accompagnement, est offert à l'apprenant pendant la durée de sa formation.
- ▼ **Un accompagnement individuel** régulier de la part de l'équipe de l'Education Team : avec l'accompagnement méthodologique et motivationnel par les conseillers pédagogiques de la Student Success et suivi de l'assiduité par les assistants de formation de la Training assistance.
- ▼ **Des formateurs, enseignants et professionnels** choisis en fonction de leur expertise, de leurs diplômes et de leur expérience professionnelle apportent un accompagnement sous 24h ouvrées maximum, avec réponse aux forums des cours, messageries privées, animation de live pédagogiques et corrections personnalisées de devoirs.
- ▼ **La première communauté française** d'apprentissage en ligne pour une collaboration et progression entre pairs.
- ▼ **Des applications web et mobiles IOS/Android.**
- ▼ **Un accompagnement personnalisé** vers l'emploi par le Career Center.

Une assistance technique est assurée par le Service informatique pour assister l'Apprenant dans l'usage des outils et de ses fonctionnalités.

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 la disposition de l'apprenant via handicap@studi.fr