

Eligible CPF

Bac+3

100% en ligne



Durée estimée*:

200h
4 mois



Tarif pour les particuliers :

1 690 € TTC



Lieu :

100% en ligne



Démarrage :

A tout moment de l'année



Certification :

Bloc de compétences
Niveau 6
(Bac+3)



Crédits ECTS :

20

En partenariat académique avec  Digital Campus

Vous apprendrez à **maîtriser le design d'interface utilisateur** et **serez en capacité de concevoir des contenus digitaux, des interfaces de site web ou d'applications mobiles.**

Vous serez capable de :

- Élaborer des concepts graphiques et interactifs déclinables
- Concevoir un identité visuelle globale
- Concevoir des objets visuels (animations, datavisualisations...).
- Produire un document de synthèse décrivant les concepts graphiques et interactifs à destination des équipes de travail.

Vous obtiendrez à l'issue de la formation : 

 **Attestation reconnaissant l'acquisition d'un bloc de compétences** 

Bloc "Conception d'un projet de design graphique et interactif" de la certification professionnelle "Directeur Artistique Multimédia", de niveau 6 délivrée par ECAD consultants/ Digital Campus, enregistrée au RNCP sous le numéro RNCP 34814 par décision de France Compétences le 23-07-2020, NSF 320v

 **Attestation de fin de formation**  &



 **20 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

Inclus dans votre formation :

- Cours écrits et vidéos à la demande
- Accès illimité aux 4 000 cours du soir* en direct et replay
- Accompagnement pédagogique personnalisé
- Projets professionnels
- Coaching carrière
- Accès illimité à Studi + pendant 2 ans
- Frais de dossier et d'inscription**
- Garantie Réussite 2 ans et Garantie Diplômé ou Remboursé****

* Nombre moyen de cours du soir en direct observés sur les 12 derniers mois (organisés majoritairement à partir de 18h)

** Hors Diplômes d'État et préparation aux concours

*** Sous réserve d'acceptation. Vous disposez d'un délai de rétractation. **Voir les conditions**

**** Voir les **CGV Studi**

*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

Programme détaillé

Connaître les fondamentaux théoriques (facultatif)

Développer sa culture artistique

- La créativité, moteur de l'innovation
 - Les techniques de créativité
 - 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
 - Frise chronologique des mouvements
 - Un focus visuel sur la photographie du XXe siècle
 - Le commentaire d'oeuvre
 - L'analyse comparée
 - L'art de la couleur
 - Les codes couleur
 - La théorie des couleurs
 - La gestion des couleurs
-

Acquérir les bases du design

- En quoi consiste le design
 - Brève histoire du design
 - Les enjeux du design aujourd'hui
 - Introduction aux rôles de DC et de DA
 - L'esthétique
 - La sémiologie de l'image
 - Les spécificités du design graphique et d'interface
 - Les formats créatifs
 - Les passerelles entre graphisme et cinéma
 - Les jaquettes et les clips : l'image dans le son
 - La composition d'un visuel
 - Les notions de base de la composition de l'image
 - Les structures
 - L'équilibre
 - La profondeur
 - Les méthodes et techniques pour capter et guider le regard par le graphisme
 - Les types et schémas de couleurs
 - Les teintes, la saturation et la luminosité
 - La psychologie des couleurs et les biais culturels
 - Les couleurs dans le numérique et l'audiovisuel
 - Les couleurs en imprimerie
-

Acquérir les bases de la communication

- Les médias
- La publicité - du 19e au 21e siècle
- Histoire et sociologie des médias : l'affiche
- Histoire et sociologie des médias : la presse
- Histoire et sociologie des médias : la télévision
- Histoire et sociologie des médias : le cinéma
- Histoire et sociologie des médias : le futur des médias
- Histoire et sociologie des médias : le multimédia et internet
- Les enjeux de la révolution digitale
- La révolution numérique, arts et nouveaux médias
- Les bases de la communication
- Les différentes formes de communication
- Les moyens et supports de communication
- La stratégie de contenu
- Les acteurs du marché de la communication
- Les bases du marketing

- Le marketing mix
 - La stratégie multicanal
 - Les notions clés du marketing digital
 - Introduction aux notions de SEO
-

Acquérir les bases d'une culture digitale

- Les services du web et la présence en ligne
 - Collaborer avec les apps Google
 - Communiquer en public sur le web
 - La communication par mail et la visioconférence
 - Les outils bureautiques
 - Produire un contenu multimédia complexe
 - La gestion de documents
 - Le traitement de l'information
 - Sécuriser son ordinateur
 - Sécuriser sa présence numérique et contrer les menaces
 - Faire un usage raisonné du numérique et gestion des données privées
 - Comprendre les impacts du numérique
 - Configurer les périphériques
 - Les outils numériques, au service des besoins
 - Se connecter à internet en toutes circonstances
 - Résoudre les problèmes sur son ordinateur
-

Acquérir des notions de dessin et d'illustration

- Le dessin d'observation : bonnes pratiques, techniques et ressources
 - Le croquis et le rough
 - Les techniques de perspective
 - Les plans dans la conception d'image
 - Introduction au dessin de paysage
 - Notions de perspective générales pour le dessin
 - Dessiner des paysages naturels en perspective
 - Paysages urbains
 - Dessiner les décors intérieurs
 - Atelier de dessin en perspective
 - Le corps humain
 - Le visage et les expressions
 - Les membres du corps et le mouvement
 - Le dessin réaliste d'après photo
 - Notions d'anatomie générale
 - Le chat et les félins
 - Le chien et les canidés
 - Le cheval et les équidés
 - Le dessin réaliste d'un cheval à partir d'une photo
-

Acquérir les bases de la typographie

- La notion de polices de caractères
 - L'histoire de la typographie
 - Pourquoi choisir une typographie ?
 - Annexe : Lexique visuel
 - Conclusion et conseils de lecture
-

Utiliser un logiciel de traitement d'image (Photoshop)

- Connaissance de l'interface
- Fondamentaux
- Les bases de la géométrie de l'image
- Initiation à la correction d'image
- Les bases du photomontage
- Les options de sélections simples
- Détourage et masques : les premiers pas
- Choix des outils et nuances
- Les types de filtres

- Les options calques

Acquérir les bases de la photographie

- Introduction à la photographie
- Les règles de composition en photographie
- Les techniques de prise de vue
- L'éclairage pour la photographie de studio
- La Photographie au smartphone
- La sélection des images
- Les formats et exports

Gérer ses ressources graphiques

- Présentation de Bridge, le logiciel de gestion des ressources graphiques
- La gestion des fichiers avec Bridge
- La gestion de bases de données avec Bridge
- L'optimisation et l'exploitation des ressources graphiques

Maîtriser les méthodes organisationnelles

- Les bases de la gestion de projet
- Les modèles de gestion de projet
- Les outils de gestion de projet

Appréhender les relations et les workflows de travail

- Les workflows en équipe
- Savoir se positionner au sein d'une équipe ou face au client
- La gestion de la relation annonceur
- Les méthodes pour inclure le client dans le workflow d'une production
- Les métiers et l'emploi dans le design
- Trouver un emploi et premiers pas dans un poste
- Les outils de candidature
- L'entretien de motivation
- La formation continue
- La veille des outils graphiques

Connaître les fondamentaux techniques (facultatif)

Acquérir des notions de dessin et d'illustration

- Le dessin d'observation : bonnes pratiques, techniques et ressources
- Le croquis et le rough
- Les techniques de perspective
- Les plans dans la conception d'image
- Introduction au dessin de paysage
- Notions de perspective générales pour le dessin
- Dessiner des paysages naturels en perspective
- Paysages urbains
- Dessiner les décors intérieurs
- Atelier de dessin en perspective
- Le corps humain
- Le visage et les expressions
- Les membres du corps et le mouvement
- Le dessin réaliste d'après photo
- Notions d'anatomie générale
- Le chat et les félins
- Le chien et les canidés
- Le cheval et les équidés
- Le dessin réaliste d'un cheval à partir d'une photo

Acquérir les bases de la typographie et de la mise en page

- La notion de polices de caractères
- L'histoire de la typographie
- Pourquoi choisir une typographie ?
- Évolutions typographiques et connotations - De l'antiquité aux années 1920
- Évolutions typographiques et connotations - Du Bauhaus aux années 2000
- Annexe : Lexique visuel
- La classification des caractères et leur connotation
- La pratique et le choix de la typographie
- Conclusion et conseils de lecture
- La classification Vox-Atypi et les règles typographiques
- Les typographies modulaires
- Atelier créatif : Le sticker
- Les tailles d'images et de supports
- Les règles de mise en page
- Les notions de mise en page print
- Comprendre la chaîne graphique
- Atelier créatif
- Préparer un fichier pour l'imprimeur
- Les finitions
- Les formats de papier et reliure
- Les types d'impressions

Acquérir les bases des logiciels de création

- Présentation de Photoshop, le logiciel de traitement de l'image
- Les contraintes de l'image (Photoshop)
- L'interface de Photoshop (Photoshop)
- La préparation de l'image (Photoshop)
- Les sélections rapides et efficaces (Photoshop)
- La colorisation (Photoshop)
- Les bases du photomontage (Photoshop)
- Les bases de la retouche d'image (Photoshop)
- Les filtres et les déformations (Photoshop)
- Les masques (Photoshop)
- La diffusion (Photoshop)
- Présentation d'Illustrator, le logiciel du dessin vectoriel
- La découverte d'Illustrator
- Les bases du dessin d'objets (Illustrator)
- L'optimisation de l'espace de travail (Illustrator)
- L'aspect des objets (Illustrator)
- La gestion du texte (Illustrator)
- L'organisation des objets (Illustrator)
- La gestion des calques et des masques (Illustrator)
- La création d'objets complexes (Illustrator)
- La déformation d'objets (Illustrator)
- Les dégradés (Illustrator)
- Les symboles et les graphes (Illustrator)
- La diffusion des créations (Illustrator)
- Présentation d'InDesign, le logiciel de la mise en page
- La découverte d'InDesign
- Les principes de base (InDesign)
- La mise en forme typographique (InDesign)
- L'optimisation des blocs de texte (InDesign)
- La gestion des couleurs (InDesign)
- L'importation (InDesign)
- La gestion des images (InDesign)
- La structure de la mise en page (InDesign)
- Les effets graphiques (InDesign)
- Les tableaux (InDesign)
- La diffusion (InDesign)
- Présentation d'After Effects, le logiciel d'animation
- Prise en main d'After Effects 2020

- Utiliser les calques et les masques (After Effects)
- Agrémenter les animations (After Effects)
- Mettre à profit le parentage de calques et les calques 3D (After Effects)
- Les techniques avancées d'animation (After Effects)
- L'environnement 3D et l'exportation (After Effects)
- Atelier thématique : Parallaxe (After Effects)
- Atelier thématique : Dataviz (After Effects)
- Atelier thématique : Animation de logo (After Effects)
- Atelier thématique : Slideshow (After Effects)
- Atelier thématique : Flat Design (After Effects)
- Présentation de Bridge, le logiciel de gestion des ressources graphiques
- La gestion des fichiers avec Bridge
- La gestion de bases de données avec Bridge
- L'optimisation et l'exploitation des ressources graphiques.

Connaître les fondamentaux de la vie professionnelle (facultatif)

Réussir son intégration professionnelle

- La construction de son portfolio
- La valorisation des travaux dans un book et donner du contexte projet
- Valoriser et promouvoir son travail en ligne
- Créer et maintenir un réseau professionnel
- Les métiers et l'emploi dans le design
- Choisir son statut
- Trouver un emploi et premiers pas dans un poste
- Les outils de candidature
- L'entretien de motivation
- Travailler en freelance
- Trouver des clients
- La formation continue

Concevoir un projet graphique et interactif

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 : les objectifs et usages
- La conception d'un style graphique : le définir et l'adapter
- La conception d'un style graphique : auditer un style graphique
- Introduction au logo et à l'identité de marque
- Les différents types de logos
- Concevoir un logo
- La conception d'un logo : prévoir la vie d'un logo
- La conception d'un logo : auditer un logo

- Le pictogramme
- La datavisualisation : introduction
- La datavisualisation de données numériques
- La datavisualisation de données non numériques
- Illustrator Opérationnel
- La charte graphique
- Faire le lien entre le cahier des charges et la charte graphique
- Créer une charte graphique
- La déclinaison d'une charte graphique
- Créer un logo
- Créer une charte graphique logo

Élaborer un design d'interface

- En quoi consiste le design system
- Utiliser la méthode de l'atomic design
- Introduction au concept de l'interface front-end
- En quoi consiste les normes W3C
- Le responsive design
- Syntaxe générale de HTML
- Le multimédia en HTML
- Introduction à CSS3 : Hello world
- La structuration logique en HTML5 et le modèle de boîtes en CSS3
- Les sélecteurs CSS
- Layout avec CSS Grid
- La création de formulaires
- Les effets en CSS
- La mise en page avec CSS
- Animation CSS
- Les Frameworks : Bootstrap
- Les différents types d'ergonomies
- Accessibilité visuelle
- Les règles d'une bonne interface
- les normes liées à l'accessibilité W3C et WCAG
- Réaliser un audit d'accessibilité
- Réaliser un site dynamique avec un CMS : Wordpress
- Installer et configurer WordPress sur son serveur : Hello world
- L'administration de son site wordpress
- Les paramètres d'un site Wordpress
- L'organisation de l'information et les menus
- Choisir ses thèmes et personnaliser ses styles
- Les plugins Wordpress
- Le formulaire de contact avec WP Form
- Le plugin WooCommerce
- Gérer ses produits avec WooCommerce
- Tester et améliorer le référencement
- Comprendre le principe de test utilisateur
- Le paramétrage d'une campagne d'A/B testing
- Les différentes méthodes de test utilisateur
- Les outils de test
- Synthétiser et restituer les résultats des tests utilisateurs
- La créativité, moteur de l'innovation
- Les techniques de créativité
- Les méthodes de brainstorming

Organiser des ateliers d'idéation et de créativité

- Lexique des termes techniques du développeur
- Organiser et conduire des ateliers créatifs
- Atelier de créativité : les cartes heuristiques

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 RNCP de niveau de niveau 5 (Bac+2) en graphisme, communication digitale ou des arts graphiques

OU

- Être titulaire d'un diplôme ou d'un Titre RNCP de niveau 5 (Bac+2). Dans ce cas, une remise à niveau obligatoire de 100 heures en PAO, HTML5/CSS, wordpress sera obligatoire dans le cadre de votre formation

OU

- Être titulaire d'un diplôme ou d'un Titre RNCP de niveau 4 (Bac) ET justifier d'une expérience professionnelle de 3 ans minimum dans le domaine visé par le Titre (graphisme, communication digitale ou des arts graphiques)

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

Le candidat sera évalué selon les modalités suivantes :

- Réaliser et valider une mise en situation professionnelle simulée sous forme d'étude de cas : à partir d'un brief, concevoir les différents éléments graphiques pour répondre à une demande client fictive ;
- Présenter et justifier ses travaux dans une vidéo de soutenance orale

Certification :

Certification : Bloc "Conception d'un projet de design graphique et interactif" de la certification professionnelle "Directeur Artistique Multimédia", de niveau 6 délivrée par ECAD consultants/ Digital Campus, enregistrée au RNCP sous le numéro RNCP 34814 par décision de France Compétences le 23-07-2020, NSF 320v

Certificateur : DIGITAL CAMPUS

Consultez la fiche RNCP sur le site de France Compétences

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