

Eligible CPF

Bac+2

100% en ligne

IA intégrée



Durée estimée*:

380h
9 mois



Tarif pour les particuliers :

4 590 € TTC



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 Expert en Graphisme Multimédia !

Apprenez à maîtriser les outils et techniques essentiels pour créer des projets visuels percutants. De la conception d'interfaces UX/UI, à la création de motion design, en passant par la réalisation de sites web et la création de supports print, cette formation vous offre toutes les compétences nécessaires pour répondre aux besoins des clients, structurer un projet et défendre vos propositions avec impact.

Développez votre créativité et votre expertise digitale pour devenir un professionnel recherché dans les métiers du design et du multimédia. Ouvrez les portes de votre carrière de graphiste dès aujourd'hui !

Donnez vie à votre créativité et faites de votre talent un véritable métier !

Dans le cadre de votre formation, nous vous permettons de **beneficier 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 :

- 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.

*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

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
- 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

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 la 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 dérushage
- 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 graphique : 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
- Designer 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

Métiers visés

Assistant / Assistante chef de projet multimédia

Infographiste

Designer / Designeuse graphique

Webdesigner / Webdesigneuse

Graphiste Multimédia

Infographiste multimédia

Graphiste web

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'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DEAU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...)

OU

- Être titulaire d'un titre ou diplôme de niveau 3, et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 24 mois minimum

Concernant le matériel : **Configuration minimale** – Processeur 64 bits requis.

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 :

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.

Indicateurs de performance :

- **Taux d'emploi** : 67%⁽¹⁾
- **Taux de réussite** : 61%⁽²⁾
- **Taux de satisfaction lié aux cours** : 87%⁽³⁾
- **Taux de satisfaction générale** : 77%⁽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