

Eligible CPF

Bac+5

100% en ligne



**Durée estimée\*:**

450h  
10 mois



**Tarif pour les particuliers :**

6 190 € TTC



**Lieu :**

100% en ligne



**Démarrage :**

A tout moment de l'année



**Certification :**

Titre RNCP  
Niveau 7  
(Bac+5)



**Crédits ECTS :**

120

En partenariat académique avec  **LISAA**

**Maîtrisez les enjeux de la Direction artistique adaptée au digital !**

De la conception graphique 360° à la gestion de projet, cette formation permet d'acquérir un ensemble de compétences polyvalentes nécessaires à la direction d'un projet artistique.

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

**Vous serez capable de :**

- Définir un projet de création graphique imprimé, numérique ou multimédia
- Conceptualiser un projet de création graphique imprimé, numérique ou multimédia
- Manager un projet et une équipe créative
- Produire un projet de création imprimé numérique ou multimédia
- Développer une activité de direction artistique

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



**Titre RNCP**



**LISAA**

Titre RNCP "Directeur Artistique" de LISAA, niveau 7 enregistré au RNCP sous le numéro 38942 par décision de France compétences du 26/04/24



**Diplôme**

**studi**

&



**LISAA**



Diplôme Management de projet en design graphique délivré par Studi en partenariat avec Lisaa



**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 :**

- **Cours écrits et vidéos à la demande**
- **Accès illimité à plus de 10 000 classes virtuelles<sup>(2)</sup> 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)**

\*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

- **Frais de dossier et d'inscription**<sup>(1)</sup>

- **Garantie Diplômé ou Remboursé**<sup>(2)</sup>

<sup>(1)</sup> Hors Diplômes d'État et préparation aux concours.

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

<sup>(3)</sup> Voir les **CGV Studi**

## Programme détaillé

### Les logiciels indispensables (Mise à niveau facultative)

#### Photoshop

- 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

- Illustrator - Niveau initial
- Illustrator - Niveau opérationnel
- Illustrator - Niveau avancé
- Illustrator - Niveau expert
- Illustrator - Les outils IA

#### InDesign

- Interface et espace de travail
- Initiation aux fondamentaux
- Les bases de la gestion de textes
- Les bases du travail d'image
- Les bases de l'impression et automatisation
- Prise en main de l'espace de travail
- Application des fondamentaux
- Mise en forme de textes
- Mise en forme de tableaux
- Edition d'images et d'objets graphiques
- Les options d'impressions et d'automatisation
- Utilisation exhaustive de l'espace de travail
- Paramétrage des options fondamentales - partie 1
- Paramétrage des options fondamentales - partie 2
- Gestions des options de mises en forme de textes
- Gestions des options de mises en forme de tableaux
- Mise à jour et édition d'images et objets - partie 1
- Mise à jour et édition d'images et objets - partie 2
- Options d'impression avancées
- Options d'automatisation avancées
- Les derniers secrets de l'interface
- Outils avancés de mise en forme de texte
- Outils avancés de mise en forme de tableaux

- Optimisation d'images et d'objets graphiques
- Styles et mises en page adaptées - partie 1
- Styles et mises en page adaptées - partie 2

#### After Effects

- Présentation d'After Effects
- Gérer le montage avec les calques
- Les solides
- Les images clés
- Animer des formes et détourages
- Animer sur les calques
- La gestion temporelle
- Initiation à l'environnement 3D
- Exportation, publication
- Le titrage sur After Effects
- La création d'un synthé animé
- La caméra virtuelle
- La création d'un texte en 3D
- Le déplacement d'un objet sur une carte
- Le Keying
- Le suivi de mouvement
- Le tracking 3D
- Le Dynamic Link
- Les effets de génération
- Le vectoriel
- Les expressions
- Sonoriser une animation

#### 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

### Définir un projet de création graphique imprimé ou multimédia

#### Analyser la demande client

- Identifier et comprendre le client et sa demande
- Le brief
- L'analyse des documents de design
- Le design thinking
- Introduction à la marque
- L'identité et concept de marque
- Les stratégies de marque
- De la stratégie globale à la stratégie marketing
- La culture d'entreprise
- Les stratégies concurrentielles

- L'analyse stratégique : enjeux et démarche
- Les objectifs de communication
- Le benchmark
- L'analyse concurrentielle
- L'analyse de la concurrence au travers de sa communication

---

### Élaborer un dispositif de veille

- La veille et le benchmark comme outils d'information et d'anticipation
- La définition des objectifs d'une veille
- La veille concurrentielle et sectorielle
- La veille graphique : sources, référents, outils et bonnes pratiques
- La veille technologique : sources, référents, outils et bonnes pratiques
- La veille réglementaire
- Automatiser sa veille
- La synthèse des veilles
- Les tendances design et technologie actuelles

---

### Réaliser des recherches créatives

- La conception de moodboards
- Cas pratique : Créer un moodboard
- Présenter son moodboard au client

---

### 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

---

### Présenter et faire valider une proposition de prestation à un client

- Les différents types de communication
- Les clés du succès d'une présentation aux parties prenantes du projet
- Les outils numériques pour présenter un projet de création graphique
- La réalisation graphique du support de présentation d'un projet
- L'élaboration d'un budget de direction artistique en création graphique
- L'élaboration d'un devis pour un projet de direction artistique
- Les objectifs et le contenu d'une présentation d'un projet de direction artistique selon l'auditoire
- L'articulation de la présentation d'un projet de Direction Artistique aux parties prenantes
- Les questions post-présentation

---

## Conceptualiser un projet de création graphique

### Collecter et analyser les informations sur les utilisateurs

- La recherche utilisateur
- L'historique, la typologie et la création de persona
- Présentation des différents outils, matériels et du workflow de la recherche utilisateur
- La réalisation d'une enquête
- Conduire un entretien semi-directif

---

### Animer un atelier d'idéation

- Les techniques de créativité
- La gestion du rythme dans les phases de créativité
- Les ateliers d'idéation : lesquels et comment choisir ?
- Méthode de créativité : Creative Problem Solving (CPS)
- Stimuler l'innovation : la méthode KCP
- Organiser et conduire des ateliers créatifs
- L'organisation d'un workshop créatif
- Animer un atelier de brainstorming
- Restituer un atelier de brainstorming et intégrer les idées dans le processus de design
- Atelier de créativité : les cartes heuristiques
- Atelier de créativité : SCAMPER
- L'art d'animer des réunions efficaces
- L'importance de la documentation
- Les méthodes de documentation
- La formalisation de ses recherches créatives

---

### Concevoir les principales composantes d'un design graphique

- Les étapes de création d'une identité visuelle
- La définition de ses référents graphiques
- La conception d'une identité graphique : habillage graphique
- 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
- Créer un logo
- La conception d'un logo : prévoir la vie d'un logo
- La conception d'un logo : auditer un logo

---

### Concevoir et présenter un concept graphique écoresponsable

- Réduire l'impact écologique des supports numériques
- Réduire l'impact écologique des supports physiques
- Mettre en avant son concept graphique écoresponsable

---

## Manager un projet et une équipe créative

---

### Constituer une équipe projet pluridisciplinaire

- Définir les besoins : le diagnostic des besoins en compétences
- L'identification des besoins en recrutement
- 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 compétences
- La mesure de la performance

- Suivi et évaluation de la performance

---

### 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
- L'identification de conflits
- Les méthodes pour aborder un conflit

---

### Diriger une équipe projet

- L'importance de sous-traiter et de recruter
- Identifier les acteurs du projet et sélectionner les membres internes et externes de l'équipe
- La nécessité de faire appel à des spécialistes externes
- Le recrutement dans une équipe de production
- Les types de profil et les enjeux du recrutement
- Identifier et sélectionner les prestataires et les fournisseurs adaptés aux besoins du projet
- Le contrat de travail et le contrat de prestation
- La lutte contre les discriminations

## Produire un projet de création imprimé numérique ou multimédia

---

### Formaliser l'identité visuelle d'une marque, d'un projet, ou d'une organisation

- Faire le lien entre le cahier des charges et la charte graphique
- Créer une charte graphique
- La déclinaison d'une charte graphique

---

### Réaliser un projet de motion design

- Les différents types d'animation numérique
- La réalisation d'une animation
- Les objectifs de l'animation en lien avec les formats possibles
- La charte graphique pour le motion design
- Les règles de la composition
- Les valeurs de plans, les transitions et les mouvements de caméra
- Le storytelling
- La construction d'un récit
- Le moodboard stylistique d'animation
- La scénarisation animée
- Le break Down : du script au storyboard
- Le storyboard d'une animation
- Le storyboard animé : l'animatic
- Le storyboard orienté pub
- Le style Frames
- Le découpage technique
- Les outils de l'animation
- Les techniques avancées d'animation

- La gestion des feedback d'une animation
- Atelier thématique : Parallaxe
- Atelier thématique : Dataviz
- Atelier thématique : Animation de logo
- Atelier thématique : Slideshow
- Atelier thématique : Flat Design

---

### Réaliser un design d'interface

- Les règles d'une bonne interface
- Les différents types d'ergonomies
- Navigation mobile
- Navigation web
- Travailler dans un processus itératif avec l'utilisateur
- La conception d'une User journey map
- La conception d'une expérience map
- Priority guide
- Les 4 étapes du prototypage
- Le responsive design
- Réaliser les wireframes d'un site responsive
- Réaliser les wireframes d'une application mobile (figma)
- En quoi consiste le design system
- La conception Atomic Design
- Accessibilité visuelle
- Les normes liées à l'accessibilité W3C et WCAG
- Les synthèses des phases de tests
- Les différents types d'interactions
- Le workflow d'intégration front-end
- Le suivi d'intégration web : les bonnes pratiques
- Les différentes méthodes de test utilisateur
- Synthétiser et restituer les résultats des tests utilisateurs

---

### Produire des supports de communication

- Connaissance de la chaîne graphique orientée multimédia
- Les principaux workflows en production graphique
- Les différents types de workflow en fonction des types de projet
- La classification Vox-Atypi et les règles typographiques
- La pratique et le choix de la typographie
- Les typographies modulaires
- Les tailles d'images et de supports
- Les règles de mise en page
- Les notions de mise en page print
- Préparer un fichier pour l'imprimeur
- Les finitions
- Les formats de papier et reliure
- Les types d'impressions
- Le BAT
- Le suivi d'impression : les bonnes pratiques

## Développer une activité de direction artistique

---

### Définir son positionnement professionnel et développer son réseau

- La construction de sa marque personnelle de créatif
- La définition et valorisation de sa spécialité de créatif
- L'identification et la définition de son client-cible pour son activité de créatif
- L'art de communiquer et de se faire connaître en tant que créatif
- La création d'une stratégie de communication sur

les médias sociaux pour sa marque personnelle de créatif

- Créer et maintenir un réseau professionnel
- Le développement et la valorisation de ses compétences comportementales de directeur artistique
- La gestion de sa micro-entreprise en tant que directeur artistique

---

### Promouvoir son identité professionnelle et ses projets

- La construction de son portfolio
- Mettre en place son portfolio : ressources, bonnes pratiques et pièges
- La valorisation des travaux dans un book et donner du contexte projet
- Valoriser et promouvoir son travail en ligne

# Métiers visés

- ▼ Directeur / Directrice artistique
- ▼ Designer artistique
- ▼ UI Designer
- ▼ Brand Designer
- ▼ Directeur / Directrice artistique numérique
- ▼ Art director
- ▼ UX Designer
- ▼ Motion Designer
- ▼ Directeur / Directrice artistique 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'un diplôme ou d'un titre certifié de niveau 6 (Bac+3) OU avoir validé 180 ECTS dans le domaine visé par le titre (graphisme, communication visuelle, multimédia, toute spécialité de design)

**OU**

- Être titulaire d'un diplôme ou d'un titre de niveau 6 (Bac+3) OU avoir validé 180 ECTS dans un autre domaine et justifier d'une expérience professionnelle de 1 an minimum dans le domaine visé par le titre (graphisme, communication visuelle, multimédia, toute spécialité de design)

**OU**

- Être titulaire d'un diplôme ou d'un titre de niveau 5 (Bac+2) OU avoir validé 120 ECTS dans le domaine visé par le titre (graphisme, communication visuelle, multimédia, toute spécialité de design) et justifier d'une expérience professionnelle de 1 an minimum dans le domaine visé par le titre (graphisme, communication visuelle, multimédia, toute spécialité de design)

**OU**

- Être titulaire d'un diplôme ou d'un titre de niveau 5 (Bac+2) OU avoir validé 120 ECTS dans un autre domaine et justifier d'une expérience professionnelle de 2 ans minimum dans le domaine visé par le titre (graphisme, communication visuelle, multimédia, toute spécialité de design)

**OU**

- Être titulaire d'un diplôme ou d'un titre de niveau 4 (Bac) et justifier d'une expérience professionnelle de 4 ans minimum dans le domaine visé par le titre (graphisme, communication visuelle, multimédia, toute spécialité de design)

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

### Expérience professionnelle et stage :

Dans votre formation STUDI, les cours sont conçus pour vous mettre en situation professionnelle.

Ceci dit, toute expérience professionnelle, passée ou en cours, ou réalisation de stage, reste un atout pour l'obtention de votre titre.

STUDI vous conseillera selon votre situation et peut vous fournir une convention de stage.

## Examen :

**Mois d'examen :** Juin, Décembre

**Lieu :** En ligne

Le titre s'acquiert par capitalisation des blocs, c'est-à-dire que pour obtenir le titre, il est nécessaire de valider l'ensemble des blocs le composant.

Le candidat sera évalué selon les modalités suivantes :

- Un projet de création graphique en 10 parties
- Une étude de cas en 2 parties
- Un dossier de projet professionnel

## Certification :

Certification : Titre RNCP "Directeur Artistique" de LISAA, niveau 7 enregistré au RNCP sous le numéro 38942 par décision de France compétences du 26/04/24

Certificateur : LISAA

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

## Validation par bloc de compétences :

La certification professionnelle est composée de plusieurs blocs de compétences à acquérir pour l'obtention de la certification professionnelle.

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 :

Equivalences partielles avec d'autres titres :

RNCP38942BC01 - Définir un projet de création graphique imprimé, numérique ou multimédia = RNCP37662BC01 - Définir une stratégie de communication visuelle et multimédia du projet d'un commanditaire

RNCP38942BC03 - Manager un projet et une équipe créative = RNCP36738BC03 - Gérer une équipe créative

RNCP38942BC05 - Développer une activité de direction artistique = RNCP36738BC05 - Développer sa carrière de directeur artistique

Equivalences partielles avec l'ancien titre :

RNCP38942BC01 - Définir un projet de création graphique imprimé, numérique ou multimédia = RNCP36590BC01 - Définir un projet de création graphique

RNCP38942BC03 - Manager un projet et une équipe créative = RNCP36590BC04 - Manager une équipe projet lors de la conception et du déploiement d'un projet de création graphique

RNCP38942BC04 - Produire un projet de création imprimé numérique ou multimédia = RNCP36590BC03 - Produire un projet de création graphique

RNCP38942BC05 - Développer une activité de direction artistique = RNCP36590BC05 - Défendre les résultats de son projet et son expertise technique et créative

## Poursuite d'études :

Après avoir obtenu le Titre Directeur Artistique, il est possible d'intégrer directement le marché du travail.

## Indicateurs de performance :

- **Taux d'emploi :** 100%<sup>(1)</sup>
- **Taux de réussite :** 100%<sup>(2)</sup>

- **Taux de satisfaction lié aux cours** : 92%<sup>(3)</sup>

(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.

# 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](mailto:handicap@studi.fr)