

Pilotage de la conception graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia

Eligible CPF

Bac+3

100% en ligne



Durée estimée*:

160h
4 mois



Tarif pour les particuliers :

1 990 € TTC



Lieu :

100% en ligne



Démarrage :

A tout moment de l'année



Certification :

Bloc de compétences
Niveau 6
(Bac+3)



Crédits ECTS :

26

En partenariat académique avec 


▣ **Pilotez vos projets créatifs avec méthode, innovation et vision stratégique !**

Apprenez à cadrer, planifier et superviser la conception graphique et interactive d'un projet artistique ou multimédia. De la rédaction du cahier des charges à la gestion d'équipe, vous saurez organiser la production, estimer les coûts et garantir la qualité des livrables. Vous intégrerez l'intelligence artificielle pour optimiser la planification, le budget et le contrôle qualité, tout en assurant l'accessibilité et l'écoresponsabilité.

Vous serez capable de :

- Structurer et encadrer un projet créatif à partir d'un cahier des charges formalisé
- Planifier, organiser et estimer les ressources d'un projet de création graphique
- Manager et coordonner une équipe pluridisciplinaire dans le cadre d'un projet graphique et multimédia
- Contrôler la qualité, la conformité et finaliser la livraison d'un projet graphique

Vous obtiendrez à l'issue de la formation : ?

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

Bloc de compétences "Piloter la conception graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia" de la 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

✓ **Attestation de fin de formation**  &



✓ **26 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 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.

*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

⁽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
- Maîtriser les outils de dessin
- Utiliser l'IA pour dessiner
- Maîtriser les manipulation d'objets et gagner en précision
- Maîtriser la gestion du texte
- Gérer les effets et les options de dessins
- Les outils de peinture et de couleurs
- Automatiser les tâches et exporter efficacement

InDesign 2024

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

After Effects 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

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

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 bloc de compétences, le candidat sera évalué selon les modalités suivantes :

- 4 cas pratiques

Certification :

Certification : Bloc de compétences "Pilote la conception graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia" de la 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

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