

Eligible CPF

Bac+2

100% en ligne



**Durée estimée\*:**

100h  
1 à 3 mois



**Tarif pour les particuliers :**

1 690 € TTC



**Lieu :**

100% en ligne



**Démarrage :**

A tout moment de l'année



**Certification :**

Bloc de compétences  
Niveau 5  
(Bac+2)

En partenariat académique avec  Digital Campus



**Concevez des interfaces percutantes et accessibles !**

Apprenez à créer des prototypes digitaux, maîtrisez le design system et les wireframes, et développez des interfaces engageantes et accessibles. Découvrez les bases de l'UX, la psychologie des couleurs, et l'ergonomie pour offrir des expériences utilisateur inoubliables. Utilisez des outils comme Figma pour concevoir des projets interactifs, tout en collaborant efficacement et en défendant vos créations avec impact.

**Vous serez capable de :**

- Concevoir des prototypes digitaux
- Concevoir une interface interactive
- Concevoir une interface engageant et accessible
- Construire une bible graphique collaborative
- Défendre une proposition créative

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

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

Bloc de compétences "Prototypage et conception des éléments graphiques d'un projet multimédia" du Titre RNCP "Graphiste multimédia", de niveau 5 délivrée par ECAD / DIGITAL CAMPUS, RNCP40237, décision de France Compétences le 28/02/25, NSF 320

 **Attestation de fin de formation**  &



(?) : 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<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)
- Frais de dossier et d'inscription<sup>(1)</sup>
- Garantie Diplômé ou Remboursé<sup>(3)</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**

\*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

## 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 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 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

## 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

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 :

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

### Examen :

**Mois d'examen** : Juin, Décembre

**Lieu** : En ligne

Pour obtenir le certificat professionnel, le candidat sera évalué selon les modalités suivantes :

- Avoir validé (réussi) les épreuves d'examen du bloc de compétences **Prototypage et conception des éléments graphiques d'un projet multimédia** - Mise en situation professionnelle en 5 parties.

### Certification :

Certification : Bloc de compétences "Prototypage et conception des éléments graphiques d'un projet multimédia" du 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**

# 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)