



Bachelor

Directeur artistique multimédia



Bac+3 (Niveau 6)



Graphisme - Webdesign



100 % à distance



Certification professionnelle de niveau 6 :
« Directeur artistique multimédia » enregistrée au RNCP* par
ECAD Consultants/l'Ecole Multimédia.

Fiche RNCP n°40882, enregistrée et publiée au Journal Officiel le 25/06/25, codes NSF :
320v : Spécialités plurivalentes de la communication
322n : Techniques de l'imprimerie et de l'édition

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40882/>

*Répertoire National des Certifications Professionnelles

Formation accessible par blocs de compétences.

l'école/
multimédia



Objectifs

Le directeur artistique multimédia est un professionnel, **responsable de la conception et de la supervision de l'identité visuelle de projets numériques variés**, tels que des sites web, des applications, des jeux vidéo ou encore des campagnes publicitaires. Il combine **créativité, maîtrise des outils numériques et vision stratégique** afin d'offrir des expériences visuelles et multimédia cohérentes et percutantes au regard de la demande.

Au-delà de leur présence dans le secteur du multimédia, les directeurs artistiques multimédia sont **de plus en plus sollicités par des organisations aux domaines d'activité variés**, qui souhaitent promouvoir leurs produits ou services et renforcer leur image de marque. La popularité du directeur artistique s'explique en grande partie par l'attrait du public pour les contenus vidéo, courts, percutants. De ce fait, au regard de la montée en puissance des réseaux sociaux et de la vidéo en ligne, il est fort probable que le marché de la direction artistique continue de croître dans les années à venir.

Les compétences en design d'interface et en créativité numérique sont particulièrement recherchées par les employeurs. Les tendances actuelles du métier incluent **l'utilisation de l'intelligence artificielle, une approche de design plus inclusive et éthique et l'intégration de la réalité augmentée**. Ces évolutions viennent modifier le spectre de compétences du directeur artistique multimédia qui, pour répondre aux nouvelles attentes et exigences du marché, doit désormais s'adapter et innover en permanence.

La certification vise à apporter l'ensemble des compétences permettant au directeur artistique multimédia d'adresser ces enjeux en termes de technicité, de créativité, de communication et de développement de projets innovants, pour évoluer dans un système en perpétuelle évolution.

Compétences et aptitudes visées

- Analyser la demande du commanditaire dans le cadre du développement d'un projet artistique et multimédia, en s'appuyant sur la lecture du brief et des documents fournis (charte graphique, charte éditoriale, charte interactive, positionnement de marque...) afin de comprendre la stratégie de communication, les enjeux, les valeurs, les forces et les faiblesses de la marque ou de l'organisation et ainsi formuler des propositions de dispositifs adaptés au regard des informations récoltées.
- Analyser l'environnement global de la marque, au travers d'études de marchés et de la concurrence, pour nourrir une vision claire et enrichir le contexte du projet artistique et multimédia, garantissant ainsi une production alignée sur les objectifs et attentes du commanditaire.
- Identifier et s'appropriier les tendances artistiques, multimédia et de design en pratiquant une veille active sur la création graphique, l'écoresponsabilité et le design, l'émergence de nouveaux outils et techniques de communication digitale et l'évolution des technologies associées, afin de comprendre les spécificités de chaque support de communication et en exploiter pleinement les possibilités (limites, évolutions, secteurs, tendances et enjeux).
- Identifier les comportements et les motivations des utilisateurs finaux (end-users), par le biais d'enquêtes utilisateurs (interviews, tests...) et en s'appuyant sur des études de marchés, afin de segmenter les utilisateurs selon des critères sociodémographiques et de répondre au mieux à leurs attentes et à leurs besoins.
- Produire des propositions créatives (maquettes) en détaillant les planches de tendances (moodboards), des scénarii et tout autre objet graphique cohérent au regard du projet permettant aux différents acteurs du projet de s'approprier les principes graphiques et interactifs et de lancer la production.
- Réaliser des maquettes fonctionnelles et ergonomiques (wireframe, mockup ou zoning) à l'aide d'un outil de prototypage adapté ou d'un outil d'intelligence artificielle, permettant la représentation des interfaces ainsi que la hiérarchie d'information, afin de rendre compréhensible et duplicable un concept graphique et interactif par les équipes de travail et le commanditaire.
- Concevoir des représentations visuelles (animations, cartes, tableaux, chronologies, graphiques...) cohérentes et hiérarchisées, en organisant et synthétisant graphiquement des données brutes et complexes du projet artistique et multimédia, et en s'appuyant sur des outils d'intelligence artificielle de manière à maximiser l'impact du projet artistiques et multimédia.
- Développer des concepts et contenus déclinables et adaptés à des formats courts et interactifs (tels que TikTok, Instagram Reels, podcasts visuels, etc..) en tenant compte de l'univers de la marque, de l'environnement concurrentiel et des spécificités des plateformes de diffusion envisagées et en intégrant l'utilisation d'outils d'intelligence artificielle afin de renforcer l'engagement des audiences ciblées, d'accroître la visibilité de la marque.

- Formaliser la charte graphique du projet artistique et multimédia composé d'un concept graphique, d'une identité visuelle et des principes interactifs du projet pour offrir aux différents acteurs (graphistes, motion designers, illustrateurs, photographe, etc.) un document commun garantissant la cohérence artistique et graphique globale du projet.
- Planifier les étapes de production des éléments graphiques nécessaires pour le projet en réalisant un cahier des charges décrivant les méthodologies, le planning et le budget et en utilisant des outils de pilotage de projet ainsi que l'intelligence artificielle de manière à piloter efficacement le projet tout en respectant les contraintes coûts et délais imposés par le commanditaire.
- Organiser la collaboration entre les différents acteurs du projet, en sélectionnant et en mettant en place des outils et moyens adaptés (réunions de cadrage, plateforme de travail collaborative, etc.) ainsi qu'en s'appuyant les spécificités et problématiques des différents intervenants (graphistes, illustrateurs, motion designers, photographes, réalisateurs vidéo...), afin de permettre le suivi de la production et d'en assurer la qualité pour la bonne livraison du projet artistique et multimédia.
- Contrôler la conformité des livrables produits en réalisant des itérations successives et des runs de validation basés sur le cahier des charges, la charte graphique et interactive, et les critères de qualité définis, afin d'assurer une cohérence esthétique, fonctionnelle et technique entre les éléments livrés, tout en respectant les normes d'accessibilité et les attentes du commanditaire.
- Assurer la présentation et la livraison des réalisations, en transmettant au commanditaire un dossier complet et structuré comprenant la documentation du projet, la charte graphique, et l'ensemble des éléments produits, afin de garantir une référence claire, exploitable et pérenne pour le suivi, la production et l'exploitation du projet artistique et multimédias auprès du commanditaire et des utilisateurs.

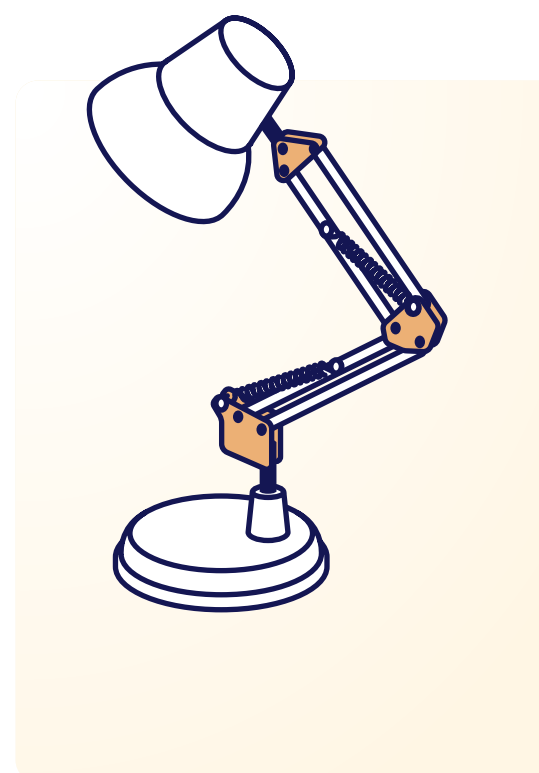
Débouchés

Les types d'emplois accessibles sont les suivants :

- Chef de la création artistique, responsable de conception
- Designer graphique, designer numérique
- Web designer, web art director
- UX/UI designer, designer d'interface, designer interactif
- Infographiste

Après quelques années d'expérience opérationnelle, le professionnel pourra évoluer vers les postes suivants :

- Directeur de la création multimédia
- Directeur artistique digital
- Directeur de projet digital



Programme

À partir de 200h

Bloc 1 - Définir la direction artistique et multimédia d'un projet créatif

- **Analyser la demande du commanditaire dans le cadre du développement d'un projet artistique et multimédia**, en s'appuyant sur la lecture du brief et des documents fournis (charte graphique, charte éditoriale, charte interactive, positionnement de marque...) afin de comprendre la stratégie de communication, les enjeux, les valeurs, les forces et les faiblesses de la marque ou de l'organisation et ainsi formuler des propositions de dispositifs adaptés au regard des informations récoltées.
- **Analyser l'environnement global de la marque, au travers d'études de marchés et de la concurrence**, pour nourrir une vision claire et enrichir le contexte du projet artistique et multimédia, garantissant ainsi une production alignée sur les objectifs et attentes du commanditaire.
- **Identifier et s'approprier les tendances artistiques, multimédia et de design** en pratiquant une veille active sur la création graphique, l'écoresponsabilité et le design, l'émergence de nouveaux outils et techniques de communication digitale et l'évolution des technologies associées, afin de comprendre les spécificités de chaque support de communication et en exploiter pleinement les possibilités (limites, évolutions, secteurs, tendances et enjeux).
- **Identifier les comportements et les motivations des utilisateurs finaux** (end-users), par le biais d'enquêtes utilisateurs (interviews, tests...) et en s'appuyant sur des études de marchés, afin de segmenter les utilisateurs selon des critères sociodémographiques et de répondre au mieux à leurs attentes et à leurs besoins.
- **Produire des propositions créatives** (maquettes) en détaillant les planches de tendances (moodboards), des scénarii et tout autre objet graphique cohérent au regard du projet permettant aux différents acteurs du projet de s'approprier les principes graphiques et interactifs et de lancer la production.

À partir de 200h

Bloc 2 - Concevoir la dimension graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia

- **Réaliser des maquettes fonctionnelles et ergonomiques** (wireframe, mockup ou zoning) à l'aide d'un outil de prototypage adapté ou d'un outil d'intelligence artificielle, permettant la représentation des interfaces ainsi que la hiérarchie d'information, afin de rendre compréhensible et duplicable un concept graphique et interactif par les équipes de travail et le commanditaire.
- **Concevoir des représentations visuelles** (animations, cartes, tableaux, chronologies, graphiques...) cohérentes et hiérarchisées, en organisant et synthétisant graphiquement des données brutes et complexes du projet artistique et multimédia, et en s'appuyant sur des outils d'intelligence artificielle de manière à maximiser l'impact du projet artistiques et multimédia.
- **Développer des concepts et contenus déclinables et adaptés à des formats courts et interactifs** (tels que TikTok, Instagram Reels, podcasts visuels, etc..) en tenant compte de l'univers de la marque, de l'environnement concurrentiel et des spécificités des plateformes de diffusion envisagées et en intégrant l'utilisation d'outils d'intelligence artificielle afin de renforcer l'engagement des audiences ciblées, d'accroître la visibilité de la marque.
- **Formaliser la charte graphique du projet artistique et multimédia** composé d'un concept graphique, d'une identité visuelle et des principes interactifs du projet pour offrir aux différents acteurs (graphistes, motion designers, illustrateurs, photographe, etc.) un document commun garantissant la cohérence artistique et graphique globale du projet.

Programme

À partir de 200h

Bloc 3 - Piloter la conception graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia

- **Planifier les étapes de production des éléments graphiques** nécessaires pour le projet en réalisant un cahier des charges décrivant les méthodologies, le planning et le budget et en utilisant des outils de pilotage de projet ainsi que l'intelligence artificielle de manière à piloter efficacement le projet tout en respectant les contraintes coûts et délais imposés par le commanditaire.
- **Organiser la collaboration entre les différents acteurs du projet**, en sélectionnant et en mettant en place des outils et moyens adaptés (réunions de cadrage, plateforme de travail collaborative, etc.) ainsi qu'en s'appuyant les spécificités et problématiques des différents intervenants (graphistes, illustrateurs, motion designers, photographes, réalisateurs vidéo...), afin de permettre le suivi de la production et d'en assurer la qualité pour la bonne livraison du projet artistique et multimédia.
- **Contrôler la conformité des livrables produits** en réalisant des itérations successives et des runs de validation basés sur le cahier des charges, la charte graphique et interactive, et les critères de qualité définis, afin d'assurer une cohérence esthétique, fonctionnelle et technique entre les éléments livrés, tout en respectant les normes d'accessibilité et les attentes du commanditaire.
- **Assurer la présentation et la livraison des réalisations**, en transmettant au commanditaire un dossier complet et structuré comprenant la documentation du projet, la charte graphique, et l'ensemble des éléments produits, afin de garantir une référence claire, exploitable et pérenne pour le suivi, la production et l'exploitation du projet artistique et multimédias auprès du commanditaire et des utilisateurs.



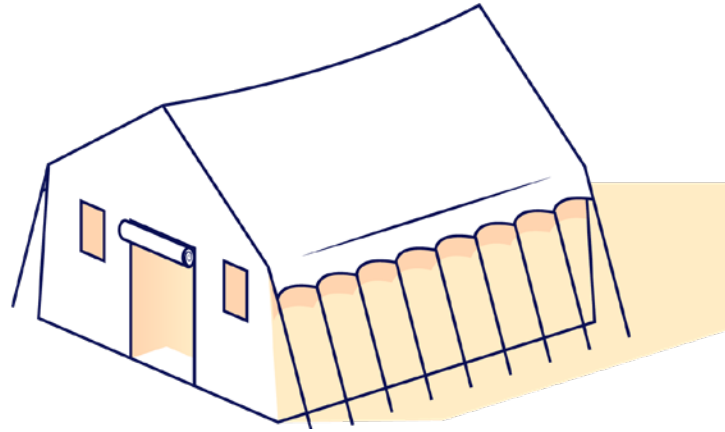
Bootcamps Icademie

2 jours / tous les 2 mois

Les Bootcamps Icademie sont des **modules de cours dispensés en présentiel** et conçus pour compléter la formation à distance des apprenants, au travers de sessions d'échanges et de mises en situation.

Au programme :

- Mobiliser l'IA générative en contexte professionnel ;
- Gérer une situation de crise en entreprise ;
- Développer sa posture commerciale : convaincre, négocier, fidéliser ;
- Réussir son insertion professionnelle ;
- Des ateliers de préparation aux examens, etc.



Disponibles dans **10 campus à travers la France** :

Paris, Toulon, Aix-Marseille, Bordeaux, Lille, Lyon, Montpellier, Nantes, Strasbourg et Toulouse.

Période en entreprise

Si le candidat n'est pas en alternance, un **stage en entreprise de 280h minimum** est fortement recommandé et devra être réalisé pendant la durée de sa formation.



100 % à distance (examens inclus)



À partir de 600h - Durée ajustable en fonction du profil

Sur ce parcours, **un seul mot d'ordre : la flexibilité** ! Une formation 100 % à distance, accessible à tout moment de l'année, une progression à votre rythme sur les différents modules du programme, plusieurs sessions d'examens organisées dans l'année, etc.

Après étude du dossier et selon les aménagements possibles, les méthodes pédagogiques et modalités d'évaluation peuvent être adaptées aux publics en situation de handicap.

[Nous consulter pour plus d'informations.](#)

Profils

- Salariés
- Demandeurs d'emploi
- Apprentis
- Personnes en poursuite ou en reprise d'études
- Entrepreneurs / auto-entrepreneurs

Prérequis

Pour accéder à ce parcours, vous devez remplir les conditions suivantes :

- Entretien
- Dossier de candidature
- Être titulaire d'une certification de niveau 5, d'un bac+2 ou avoir validé 120 crédits ECTS :
 - Dans le domaine de la direction artistique de projets multimédia, de la communication, du marketing, dans la gestion de projet multimédia
 - Dans un autre domaine de formation/métier de la certification visée et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 12 mois minimum
- Entrée avec un niveau 4 : être titulaire d'une certification de niveau 4 et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 24 mois minimum

Modalités d'admission

- Disposer d'un ordinateur muni d'une connexion internet, d'un micro et d'une caméra fonctionnels

Délais d'accès

Inscriptions à tout moment de l'année.

Le délai d'accès à la formation est habituellement de 14 jours après validation de votre dossier.

Modalités d'évaluation

Le parcours se compose de 3 blocs de compétences à valider.

Les évaluations se déroulent sous forme de projets/mise en situation professionnelle à réaliser. Chaque devoir est remis sous forme d'un dossier qui sera présenté devant un jury d'examen.

Poursuite d'études

Cette certification professionnelle vous donne les clés pour être rapidement opérationnel sur le marché de l'emploi.

Toutefois, une poursuite d'études peut être une option intéressante si vous souhaitez renforcer votre profil ou vous spécialiser (Mastère Expert en stratégie et transformation digitale - Spécialisation UX/UI).

Validation de blocs de compétences, équivalences et passerelles

Possibilité de validation de bloc de compétences :

Il n'est pas possible de valider un ou plusieurs blocs de compétences en cas de non-obtention du diplôme.

Équivalences et passerelles :

Il n'y a pas d'équivalences et passerelles sur cette formation.

Indicateurs de résultats

Formation 100 % à distance

Indicateurs généraux (2024)

Ces résultats proviennent d'une enquête réalisée auprès de nos 22 apprenants ayant passé les examens : une enquête de satisfaction (taux de retour : 55 %).

Taux de réussite : 90,91 %

Taux de satisfaction : 81,82 %

Taux d'insertion à 6 mois : Non significatif

Taux d'insertion à 6 mois dans les métiers visés : Non significatif

Indicateurs alternance (2024)

Ces résultats proviennent d'une enquête réalisée auprès de nos 19 apprentis ayant passé les examens : une enquête de satisfaction (taux de retour : 47,37 %). Le taux de valeur ajoutée (ou écart entre les taux d'emploi attendu et constaté) est de 1 %.

Taux de réussite des apprentis : 89,47 %

Taux de satisfaction des apprentis : 100 %

Taux d'interruption en cours de formation : Non significatif

Taux de rupture anticipée de contrat d'apprentissage : 21,87 %

Taux de poursuite d'études des apprentis : 37,50 %

Taux d'insertion des apprentis à 6 mois : Non significatif

Taux d'insertion à 6 mois dans les métiers visés : Non significatif

Méthodes pédagogiques mobilisées

- Accompagnement individuel et en groupe assuré par des tuteurs/formateurs experts dans le domaine.
- Encadrement assuré par un référent pédagogique et un référent examens.
- Webconférences en direct (également accessibles en différé), forums de discussions, messagerie personnelle.
- Apports de contenus, analyse de cas pratiques, jeux de rôles, échanges libres.
- Plateforme accessible 7j/7.
- Accès à une vidéothèque et une bibliothèque numérique.

Financements

Modalités de financement

- Contrat d'apprentissage
- CDI Apprentissage
- Contrat de professionnalisation
- CPF
- CPF transition
- Plan de développement des compétences
- France Travail
- Autofinancement

Prise en charge à 100 % possible selon les modalités de financement.

Tarifs

À partir de 3 990 € TTC.

Contactez le service Conseil en Formation pour le détail des conditions tarifaires.



Formation à distance

3 Rue Racine
83000 Toulon
09 73 03 01 00
contact@icademie.com
SIRET 489 088 971 00093

Aix-Marseille

415 Avenue des Chabauds
13320 Bouc-Bel-Air
04 42 58 86 31
contact@icademie-aixenprovence.com
SIRET 489 088 971 00077

Paris

44 bis Quai de Jemmapes
75010 Paris
01 75 85 85 65
contact@icademie-paris.com
SIRET 489 088 971 00192

Toulon

15 Boulevard de Strasbourg
83000 Toulon
04 89 33 14 62
contact-toulon@icademie.com
SIRET 489 088 971 00051

Icademie est membre du groupe Eureka Education, spécialiste de l'enseignement supérieur professionnel en France.
Établissement d'enseignement supérieur privé à distance.
Centre de formation continue enregistré sous le numéro de déclaration d'activité : 93 83 03 805 83.
Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État - Code APE : 8559A - N° Académique : 083DISOE

*Ce document peut faire l'objet de modifications afin de répondre à des impératifs d'ordre pédagogique.
Date de MAJ de la fiche : 22/10/2025*