

FORMATION PAR BLOCS DE COMPÉTENCES

GRAPHISTE MULTIMÉDIA

Certification professionnelle de niveau 5 :

« Graphiste multimédia », enregistrée au RNCP* par ECAD Consultants / L'École Multimédia.

Fiche RNCP* n°40237, enregistrée et publiée au Journal Officiel le 28/02/2025, code NSF :
320 : Spécialités plurivalentes de la communication et de l'information

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40237/>

*Répertoire National des Certifications Professionnelles



OBJECTIFS

Le graphiste multimédia joue un rôle clé dans le domaine de la création visuelle et numérique, en combinant art et technologie pour concevoir et réaliser des supports visuels interactifs et attractifs destinés à divers canaux de communication. Après avoir pris connaissance de la demande d'un commanditaire, et des orientations artistiques, ses principales missions incluent la conception et la production de contenus multimédias (ex : création d'affiche, design web, création d'animations, de vidéos et d'interfaces interactives). Il travaille en étroite collaboration avec les équipes de marketing et communication, de développement web et autres créatifs pour assurer la cohérence visuelle et fonctionnelle des projets. Une veille technologique constante est essentielle pour intégrer de nouvelles techniques et outils dans ses créations.

Le graphiste multimédia exerce dans divers secteurs et types de structures, allant des agences de communication et publicité, aux studios de design, en passant par les entreprises de développement web et mobile...Il peut également exercer au sein de service marketing et communication internes des entreprises ou en tant que freelance pour diverses missions auprès de différentes structures, des PME aux grandes entreprises.

Les évolutions technologiques jouent un rôle crucial dans la transformation du métier. L'intelligence artificielle permet l'optimisation des processus de création. Par ailleurs, la responsabilité numérique devient une préoccupation majeure, avec une attention particulière portée à l'inclusion et à l'accessibilité des contenus pour tous, y compris les personnes en situation de handicap. L'expérience utilisateur (UX) prend également une place centrale, exigeant des graphistes qu'ils placent l'utilisateur au cœur du processus de conception pour créer des interfaces intuitives, ergonomiques et agréables.

Enfin, la conception responsive, quant à elle, est devenue incontournable pour assurer la compatibilité des créations sur différents appareils et tailles d'écran.

En somme, le graphiste multimédia est un acteur essentiel de la communication visuelle moderne, évoluant dans un environnement technologique en constante mutation. Il doit sans cesse adapter ses compétences et ses outils pour répondre aux nouvelles exigences du marché et aux attentes des utilisateurs, tout en intégrant des considérations éthiques et inclusives dans son travail.

Compétences et aptitudes visées

- Étudier la demande d'un commanditaire au regard du contexte et des contraintes, en prenant en compte sa stratégie de communication (ADN de la marque, charte graphique...), en analysant le profil des principaux concurrents et en étudiant les différents types de profils types des utilisateurs afin d'identifier les enjeux et les objectifs du projet.
- Mettre en place des outils de veille concurrentielle, graphique, technique et technologique et de tendances, en s'appuyant sur l'étude de marché ainsi que sur les persona afin de proposer à son client une réponse originale et innovante.
- Planifier les différentes étapes du projet graphique à mener en déterminant les principales étapes clés et en définissant, avec les différentes parties prenantes internes ou externes, et en s'appropriant les outils collaboratifs à utiliser ainsi que les objectifs à valider afin de délimiter temporellement et qualitativement le projet.
- Assurer la mise en œuvre du projet en collaborant avec les différentes équipes techniques et graphiques et en utilisant des outils numériques favorisant la co-construction, afin de veiller à la bonne réalisation du projet.
- Concevoir un prototype d'un projet graphique print ou digital en s'appuyant sur le cahier des charges ainsi que sur les retours de la première visualisation et en s'appuyant sur des outils de création graphique adaptés incluant ou non une IA afin de la faire valider en vue de sa réalisation définitive.
- Concevoir des interfaces et des schémas d'interaction en respectant le cahier des charges et les critères du client, en utilisant des outils de création graphique adaptés, incluant ou non une IA, et en collaboration avec les équipes artistiques et techniques afin de définir les principes de la maquette finale en vue de sa validation définitive.
- Définir graphiquement des principes interactifs au sein des écrans, en appliquant la méthodologie de scénarisation de l'information et les règles du design interactif et en collaborant avec les différentes équipes techniques afin de favoriser l'engagement des utilisateurs.
- Constituer la bible graphique du projet en compilant les différents éléments dans un espace partagé et en rédigeant un document récapitulatif afin d'en faciliter la future exploitation par l'ensemble des parties-prenantes du projet.

- Présenter les résultats des études menées ainsi que les pistes développées au commanditaire en synthétisant les différentes informations et en formulant clairement les principes du projet et les actions à réaliser afin d'obtenir sa validation en vue du lancement du projet.
- Créer des supports de communication print (affiches, flyers, catalogues...) en utilisant les logiciels graphiques adaptés, en respectant la charte graphique et le plan de communication, afin de proposer tous les objets nécessaires à la mise en œuvre de la stratégie de communication de l'organisation.
- Réaliser la version finale de l'ensemble des éléments de design d'une solution digitale dans le respect de la charte graphique et adaptés aux spécificités de lecture des différents supports (fixes, mobiles, réseaux sociaux) ainsi qu'à la diversité des utilisateurs afin d'assurer une navigation fluide et inclusive.
- Réaliser une animation et/ou une vidéo en s'appuyant sur les éléments graphiques figés déjà réalisés, en veillant à préserver la qualité des visuels malgré les mouvements créés et en respectant les contraintes techniques de la plateforme de diffusion afin de répondre à une demande de graphique animé.
- Concevoir le design d'une datavisualisation adaptable en fonction des besoins du client et en s'appuyant les données fournies et en utilisant les outils dédiés (logiciels, dispositifs en ligne...) afin de rendre intuitives, interactives et compréhensives des données brutes et complexes.
- Intégrer les éléments graphiques conçus en utilisant un système de gestion de contenu (CMS) ainsi qu'un langage de programmation simple afin de répondre à la demande du client dans sa globalité.
- Contrôler la qualité des livrables en réalisant des tests sous différents environnements, en vérifiant leur conformité à la charte graphique et à la stratégie marketing afin de garantir la qualité du visuel fourni.

PROFIL

- Salariés
- Demandeurs d'emploi
- Apprentis
- Personnes en reprise d'étude

PARCOURS

blocs de compétences

Je suis en activité professionnelle ? Je peux :

- Démarrer ma formation à tout moment
- Choisir mes dates d'examens (plusieurs sessions proposées)
- Valider mes blocs sans avoir à me déplacer
- Développer des compétences ciblées et finaliser mon parcours par l'obtention d'un titre RNCP



MODALITÉS D'ADMISSION

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

PRÉ-REQUIS

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

- Entretien
- Dossier de candidature
- Présentation d'un book
- Connaissance des logiciels de PAO (Photoshop/Illustrator/Indesign)
- Entrée avec un niveau 4 : être titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DEAU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...)
- Entrée avec un niveau 3 : être titulaire d'un titre ou diplôme de niveau 3, et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 24 mois minimum

Dérogations spécifiques : si le candidat ne dispose pas de l'expérience professionnelle ou du diplôme requis, le candidat devra présenter un dossier démontrant sa capacité à valider la certification professionnelle (VAP, attestation employeur ou autres preuves d'une expérience professionnelle, personnelle ou associative permettant l'acquisition de compétences connexes...).

DURÉE DE LA FORMATION

à partir de 600h

(durée ajustable en fonction du profil)

LOCALISATION ET ACCESSIBILITÉ



LA FORMATION S'EFFECTUE 100 % À DISTANCE
(examens inclus)

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.

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.



PROGRAMME

PARCOURS BLOCS DE COMPÉTENCES

● À partir de 200h

BLOC - DÉFINITION DU PROJET GRAPHIQUE MULTIMÉDIA

- Analyse de la demande d'un commanditaire dans le cadre d'un projet de création d'un visuel.
- Réalisation d'une veille sur les tendances concurrentielles, graphiques, techniques et technologiques.
- Gestion d'un projet graphique.
- Mise en œuvre d'un projet de création graphique.

● À partir de 200h

BLOC - PROTOTYPAGE ET CONCEPTION DES ÉLÉMENTS GRAPHIQUES D'UN PROJET MULTIMÉDIA

- Conception d'un prototype d'un projet graphique print ou digital.
- Définition des principes interactifs d'une solution digitale (parcours utilisateurs, éléments de guidage, de navigation et d'interaction, écrans...).
- Constitution de la bible graphique du projet multimédia.
- Présentation des prototypes et pistes créatives au commanditaire.

● À partir de 200h

BLOC - RÉALISATION ET INTÉGRATION DES ÉLÉMENTS GRAPHIQUES D'UN PROJET MULTIMÉDIA

- Réalisation graphique des éléments de communication print.
- Réalisation d'éléments graphiques digitaux.
- Réalisation des éléments graphiques animés.
- Réalisation graphique d'une datavisualisation.
- Intégration des éléments graphiques au sein d'une solution.
- Réalisation de tests qualitatifs sous différents environnements.

Modalités d'évaluation

Bloc 1 : un dossier écrit d'une mise en situation professionnelle

Bloc 2 : un dossier écrit d'une mise en situation professionnelle + une présentation orale devant un jury

Bloc 3 : un dossier écrit d'une mise en situation professionnelle + une présentation orale devant un jury

Concernant l'ensemble de ces évaluations, le candidat doit avoir acquis l'ensemble des compétences pour obtenir sa certification.

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.

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.

DÉBOUCHÉS

Le Graphiste multimédia peut exercer dans divers types de structure tel que des agences de communication, des services communication/ ou marketing des entreprises, des administrations publiques ou encore des associations. Il peut également exercer son activité en freelance et dans des secteurs d'activités très variés.

Les types d'emploi accessibles sont les suivants :

- Assistant chef de projet multimédia
- Graphiste Multimédia
- Infographiste
- Infographiste Multimédia
- Designer graphique
- Graphiste web
- Webdesigner

Après plusieurs années d'expérience : Chargé de projet, Graphiste Motion Designer, Chef de projet digital, Webmaster, UX/UI designer, Directeur artistique.

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 (Bachelor Chef de projet digital, Bachelor Directeur artistique multimédia, Bachelor Concepteur designer UI...).

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

DÉLAIS D'ACCÈS

Inscriptions à tout moment de l'année.

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

TARIFS

À partir de 3690 € TTC.

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

MODALITÉS DE FINANCEMENT

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

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

INDICATEURS DE RÉSULTATS – SESSION 2024

INDICATEURS GÉNÉRAUX :

Ces résultats proviennent de deux enquêtes réalisées auprès de 11 apprenants ayant passé les examens : une enquête de satisfaction (taux de retour : non significatif) et une enquête d'insertion (taux de retour : non significatif).

Taux de réussite : Non significatif

Taux de satisfaction : Non significatif

Taux d'insertion à 6 mois : Non significatif

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

INDICATEURS ALTERNANCE :

Ces résultats proviennent de deux enquêtes réalisées auprès de 2 apprentis ayant passé les examens : une enquête de satisfaction (taux de retour : non significatif) et une enquête d'insertion (taux de retour : non significatif). Le taux de valeur ajoutée (ou écart entre les taux d'emploi attendu et constaté) est égal à 11 %.

Taux de réussite des apprentis : Non significatif

Taux de satisfaction des apprentis : Non significatif

Taux d'interruption en cours de formation : 0 %

Taux de rupture anticipée de contrat d'apprentissage :
Non significatif

Taux de poursuite d'études des apprentis : Non significatif

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

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



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

Formation à Distance

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

Aix-en-Provence

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

Toulon

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

Paris

5 Rue Saint-Georges
75009 Paris
01 75 85 85 65
contact@icademie-paris.com
SIRET 489 088 971 00101

Lille

5/7 Rue Sainte Anne
59800 Lille
03 66 72 22 25
contact@icademie-lille.com
SIRET 489 088 971 00069