Bachelor Directeur Artistique

En partenariat académique avec Digital Campus

Eligible CPF

Apprentissage

Bac+3

100% en ligne

Durée estimée*:
550h
10 mois

Tarif pour les particuliers :
4 690 € TTC

Lieu :
100% en ligne

Démarrage :
A tout moment de l'année

Certification :
Titre RNCP
Niveau 6
(Bac+3)

Crédits ECTS :
60

Un diplôme pour entrer dans le monde de la direction artistique et de la création !

De l'analyse des besoins stratégiques jusqu'à la conception du projet graphique, en passant par le suivi du budget et des livrables auprès du client et du pilotage d'une équipe artistique, cette formation permet d'acquérir un ensemble de compétences spécialisées nécessaires à la conception d'un projet numérique.

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 :

- Construire une expertise graphique numérique
- Maîtriser la stratégie du projet et anticiper les tendances
- Manager une équipe et un projet numérique
- Concevoir et piloter un projet de création graphique multimédia

Vous obtiendrez à l'issue de la formation :(?)

Titre RNCP Digital Campus

Obtenez le Titre RNCP "Directeur Artistique Multimédia" de ECAD/ Digital Campus, niveau 6 enregistré au RNCP sous le numéro RNCP 34814 par décision de France Compétences du 23/07/2020

Diplôme studi & Digital Campus (?)

Obtenez le diplôme Designer graphique multimédia délivré par Studi en partenariat avec Digital Campus

60 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.

Taux de satisfaction générale
78%

Résultat moyen cumulé des réponses à l'enquête de satisfaction mensuelle proposée à l'ensemble des apprenants depuis l'ouverture de la formation pour tous les apprenants en cours de formation toutes promotions confondues.

Taux de satisfaction lié aux cours
87%

Note moyenne attribuée par les apprenants pour les contenus de la formation.

*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

Inclus dans votre formation :

- **Cours écrits et vidéos à la demande**
- **Accès illimité aux 4 000 cours du soir* en direct et replay**
- **Accompagnement pédagogique personnalisé**
- **Projets professionnels**
- **Coaching carrière**
- **Accès illimité à Studi + pendant 2 ans**
- **Frais de dossier et d'inscription****
- **Garantie Réussite 2 ans et Garantie Diplômé ou Remboursé*****

**Nombre moyen de cours du soir en direct observés sur les 12 derniers mois (organisés majoritairement à partir de 18h)*
***Hors Diplômes d'État*
****Voir les **CGV** Studi*
**** Sous réserve d'acceptation. Vous disposez d'un délai de rétractation. **Voir conditions**

Programme détaillé

Remise à niveau Bachelor Directeur artistique

Maîtriser la suite Adobe : Photoshop niveau 01

Maîtriser la suite Adobe : Photoshop - niveau 02

Maîtriser la suite Adobe : Illustrator

Maîtriser la suite Adobe : InDesign

Créer un site web avec HTML, CSS et Bootstrap

Apprendre à utiliser le CMS WordPress

Créer un portfolio

Analyse des besoins d'une entreprise et proposition d'une stratégie créative

Bienvenue

- Comment et pourquoi se former à la demande client ?

Analyser la demande client

- Une introduction à la demande client
- L'analyse de la demande client
- La définition des objectifs du brief

Connaître la structure d'une production graphique

- La connaissance de la chaîne graphique et les grandes étapes de livrables
- L'importance de la préproduction
- Les principaux workflows en production graphique
- La structure de son projet de création graphique

Analyser les données existantes du sujet

- Les types de documents sur lesquels s'appuyer
- L'analyse des documents de design
- L'analyse des documents stratégiques
- L'analyse des documents techniques

Analyser le marché

- Le principe de concurrence
- L'étude de marché
- Une introduction à la marque
- De la stratégie globale à la stratégie marketing
- La segmentation

Réaliser puis formaliser ses veilles

- Une introduction : l'importance des veilles
- La veille environnementale
- La veille concurrentielle et sectorielle
- La veille artistique
- La veille des tendances graphiques
- La veille juridique
- La veille technique
- La synthèse des veilles
- Les bonnes pratiques et des ressources utiles

Mettre en place son portfolio

- Types de portfolio
- Stratégie du portfolio
- Création d'un portfolio
- Les plateformes types "portfolios" en ligne"
- La réalisation d'un Case Study dans son book
- Ressources, bonnes pratiques et pièges

Rechercher un emploi dans les métiers du design

- Penser ses outils de candidature
- Création d'un CV
- Entretiens (L'entretien de motivation)
- Ressources, bonnes pratiques et pièges

Visibiliser ses compétences/ expertises

- Utiliser les réseaux sociaux comme vitrine
- Se constituer un carnet d'adresses
- Participer aux réseaux créatifs
- Se définir des objectifs
- Comment paraître ; l'image que l'on veut se donner sur les réseaux

Maîtriser son univers professionnel

- Les métiers du design
- L'évolution de carrière
- L'emploi dans ces métiers
- Salarié vs Indépendants
- Créer son entreprise dans les métiers du multimédia
- La tarification et les types de contrats

Cibler les utilisateurs

- Le ciblage marketing
- Une introduction aux principes d'utilisateurs
- Les Utilisateurs, Consommateurs, Citoyens, Humains : Comprendre les différences
- Le principe de taxonomie utilisateur
- La récupération d'informations via la communauté

Réaliser des personas cohérentes et fonctionnelles

- L'historique, la typologie et la création de personas
- Introduction à la recherche utilisateur pour la construction de persona
- La préparation de proto-personae
- L'interview des stakeholders pour préciser ses personas
- La Guérilla research pour préciser ses personas
- La restitution des données de recherche pour finaliser ses personas
- La conception de personas complet
- Une utilisation des personas dans un workflow créatif
- Les bonnes pratiques et ressources utiles

Définir un parcours utilisateur

- La notion à l'expérience utilisateur
- La définition du parcours utilisateur
- L'utilisation des outils de recherches utilisateur

Connaître les étapes clefs de l'histoire des arts visuels

- Une introduction à l'art en lien avec nos métiers
- Les étapes de l'histoire de l'art : De la préhistoire à l'Antiquité
- Les étapes de l'histoire de l'art : Du moyen âge à l'imprimerie (du Christ à Gutemberg)
- Les étapes de l'histoire de l'art : Renaissance et maniérisme
- Les étapes de l'histoire de l'art : Du classicisme au néo-classicisme
- Les étapes de l'histoire de l'art : Du romantisme à l'impressionnisme
- Les étapes de l'histoire de l'art : La fin de l'art de commande
- Les étapes de l'histoire de l'art : Art et expériences
- Les étapes de l'histoire de l'art : De l'art moderne à l'art contemporain
- Les étapes de l'histoire de l'art : Passerelle entre art contemporain et design
- Une ouverture à l'inclusivité et à la diversité dans l'étude de l'histoire des arts visuels

Connaître les étapes clefs de l'histoire des arts graphiques

- La typographie à travers les siècles
- Le développement de l'affiche
- La publicité - du 19e au 21e siècle
- La scénographie et Muséographie : ou comment communiquer l'espace
- Une brève histoire du cinéma : de la chronophotographie à Netflix
- Un focus graphique sur le cinéma
- Un focus graphique sur la bande dessinée : histoire, techniques et codes
- Un focus graphique sur la jaquette et du clip : l'image dans le son
- Un focus graphique sur la photographie du XXe siècle
- Les bonnes pratiques pour rester à l'affût des tendances

Connaître les étapes clefs de l'histoire des nouvelles technologies

- Une histoire du développement informatique moderne
- Une histoire du webdesign
- La révolution mobile
- Une histoire du jeu vidéo
- Les réseaux sociaux
- La réalité virtuelle et augmentée
- La French Tech et l'innovation

Le droit de la propriété intellectuelle

- Introduction et définitions
- Les essentiels
- La protection de contenu
- La cession de droit d'auteur

Savoir analyser un projet visuel

- Les méthodologies du commentaire d'oeuvres
- Les méthodologies de l'analyse comparée
- Quelques exemples de commentaires d'oeuvres
- Quelques exemples d'analyses comparées

Définir ses axes de recherche

- Le diagnostic et la préconisation
- La définition de pistes créative à partir des objectifs de design
- Les différentes méthodes de brainstorming
- Actualités à suivre/ design trends
- La création de moodboards pour les pistes de recherche
- L'utilisation de moodboard comme aide à la prise de décision

Comprendre les fondamentaux théoriques du dessin

- Une introduction au dessin
- La livraison numérique de travaux traditionnels

Maîtriser les fondamentaux théoriques de la composition picturale

- Les méthodes et techniques pour capter le regard par le graphisme
- Les méthodes et techniques pour guider le regard par le graphisme
- Les règles permettant de structures une image
- La notion d'équilibre graphique

Maîtriser les bases de l'illustration

- Le dessin d'observation : bonnes pratiques, techniques et ressources
- Le modèle vivant : bonnes pratiques, techniques et ressources
- Un rapide tour d'horizon des éléments illustrés
- Le croquis et le Rough
- L'illustration par la technique du matte painting
- Les techniques de perspective
- Les plans dans la conception d'image
- La création d'éléments clefs

- La synthèse et la formalisation d'une planche de recherches
- Quelques bonnes pratiques et ressources

Connaître les notions clefs et sémiologies des éléments du graphisme

- La notion de couleur
- L'utilisation de la couleur
- La couleur et le graphisme
- La couleur : bonnes pratiques et ressources
- Introduction à la typographie
- La typographie
- L'usage de la typographie
- La typographie : Ressources et bons usages
- Introduction au pictogramme
- La construction du pictogramme
- Le pictogramme : bonnes pratiques et ressources

Réaliser un storyboard audiovisuel

- Le storyboard : du synopsis au script, écriture et formatage
- Le break Down : du script au storyboard
- Le style Frames
- Le storyboard animé : l'animatic

Maîtriser les techniques de mise en page - Web & Mobile

- Les formats et résolutions pour le web et le mobile
- Les grilles de mise en page pour le web et le mobile
- Les règles de compositions pour le web et le mobile
- Les spécificités des documents web et mobiles
- Une introduction à l'UI design
- Les Heuristiques de l'UI design
- L'UI orienté Web
- L'UI orienté Mobile
- L'UI et le responsive
- L'UI pour quelques autres supports
- Les manières de concevoir des interfaces.
- Les bonnes pratiques et ressources utiles
- Les exports multimédias

Synthétiser ses recherches

- Une introduction aux étapes à suivre pour synthétiser ses recherches
- La définition de ses partis pris graphiques
- La logique de synthèse

Évaluer le travail à fournir

- Les rétroplannings et milestones
- Les budgets et les équipes
- Les dates de livrables : comment les définir
- L'importance de sous traiter et de recruter
- Les bonnes pratiques pour sous traiter et recruter
- L'évaluation du travail à effectuer
- Quelques outils pour permettre d'optimiser l'évaluation du travail à fournir

Maîtriser les techniques rédactionnelles

- La maîtrise de l'expérience de lecture
- L'expression écrite
- L'UX Writing

Formaliser la présentation de propositions

- Les formats et supports de présentation numérique
- La structure d'une présentation
- Les outils de présentation numérique : In design
- Le storytelling d'une présentation
- La réalisation d'un pitch de présentation produit/service
- Quelques exemples de présentation numérique : In design
- Les outils de présentation numérique : PPT
- Quelques exemples de présentation numérique : PPT
- Les outils de présentation numérique : g slides (drive)
- Quelques exemples de présentation numérique : g slide (drive)
- Les outils de présentation numérique : Keynote
- Quelques exemples de présentation numérique : Keynote
- Les méthodes pour sécuriser sa présentation numérique
- Le cas des présentation à distance
- Les annexes à ajouter à une présentation

Justifier ses pistes

- Une introduction aux étapes à suivre
- L'argumentation des intentions créatives
- Les méthodes de justifications : les différents systèmes
- Les méthodes de justifications : la co-conception

Présenter un dossier de conception

- L'expression orale
- La maîtrise de sa présentation
- L'expression physique/scénique
- Les phases de questions post présentations

Faire valider son concept

- L'importance de la validation
- Le maintien de son expertise
- L'importance de se laisser des pistes de secours
- Ce qu'il se passe une fois la validation acquise

Conception d'un projet de design graphique et interactif

Bienvenue

- Comment et pourquoi se former à la demande client ?

Introduction aux grands principes d'UX design

- Une introduction à l'UX design (métiers, définition, usages principaux)
- Les fondamentaux en UX (notions d'utilisateurs et d'empathie)
- Les grandes notions en UX
- Les étapes clefs dans le design d'un projet
- Les méthodes de conceptions UX

Être capable de hiérarchiser les informations d'un projet

- L'importance de la hiérarchie d'information
- Les types de structures de pages
- Les différents types de site web
- Le sitemap, comment le concevoir
- Quelques exemples de sitemap

Maîtriser et choisir ses outils de prototypage

- Les outils ; lesquels et comment choisir ?
- Les bases de XD : Introduction

- Les bases de XD : fonctionnement
- Les bases de Sketch : Introduction
- Les bases de Sketch : fonctionnement
- Les bases de Figma : Introduction
- Les bases de Figma : fonctionnement
- Les bases de Axure : Introduction
- Les bases de Axure : fonctionnement
- Les bases de Balsamiq : Introduction
- Les bases de Balsamiq : fonctionnement

Prototypes une maquette structurelle de son projet

- Les besoins d'une maquette structurelle
- Le prototypage d'une maquette structurelle
- Quelques exemple et étude de maquettes structurelles

Coordonner la créativité d'un groupe de travail

- L'importance de structurer la créativité
- Les ateliers d'idéations
- La gestion du rythme dans les phases de créativité
- Les bonnes et mauvaises pratiques

Récolter et analyser les données créatives de son équipe

- L'importance et les techniques pour structurer et organiser ses analyses
- Les outils et l'analyse de workflow d'équipes

Documenter les données créatives de son équipe

- L'importance et les méthodes de documentation
- Les types de documents liés à la recherche et l'itération d'intentions créatives
- Le concept board
- Le rapport de brainstorming
- Quelques exemples de documentations fonctionnels

Définir l'expérience et le parcours utilisateur

- L'introduction aux principes d'utilisateurs
- Les taxonomies utilisateurs
- La présentation des processus permettant une meilleure compréhension des utilisateurs/Mapping UX
- La conception d'une Empathy map
- La conception d'une User journey map
- La conception d'une expérience map
- La conception d'un service Blueprint
- La structure d'un projet grâce à l'expérience utilisateur
- La conception d'un User flow
- Les outils, bons et mauvais usages

Maîtriser la hiérarchie de ses informations basse fidélité

- Les méthodes pour définir la hiérarchie basse fidélité de son projet
- Les ateliers d'idéations pour hiérarchiser les informations basses fidélité

Concevoir les wireframes basse fidélité de son projet

- Les workflows et méthodes pour concevoir ses wireframes basses fidélité
- Quelques bons, mauvais exemples et méthodes de conception

Prototype la maquette de son projet

- Le prototypage basse fidélité
- Quelques exemples de prototypes basse fidélité

Itérer la maquette du projet avec ses équipes

- Une introduction au principe de tests internes
- Les méthodes pour définir des protocoles de tests internes
- La synthèse des retours de tests
- L'itération de sa maquette basse fidélité

Maîtriser les grandes règles d'utilisabilité

- Une introduction sur le principe d'utilisabilité
- Les normes et règles d'utilisabilité
- Les principes UX orientés supports

Maîtriser les grandes règles d'accessibilité (et d'inclusion)

- Une introduction aux principes d'accessibilité (et d'inclusion)
- L'UX handicap/accessibilité
- Les dark pattern
- Le design éthique et l'inclusivité
- Les ressources et outils pour tests, idéations et itérations de l'accessibilité de son projet

Définir ses objectifs graphiques

- Le principe d'objectif de design
- La définition des objectifs de design
- Les outils à concevoir pour prévisualiser ses objectifs graphiques
- La conception de moodboards
- La conception d'une planche d'intentions
- Quelques exemples et ressources

Concevoir l'identité graphique de son projet

- Le principe d'identité graphique
- La définition de ses référents graphiques
- La communication visuelle par le logo
- La conception d'un logo : les types de logos
- La conception d'un logo : Auditer un logo
- La conception d'un logo : La conception d'un logo
- La conception d'un logo : Présenter un logo
- La conception d'un logo : Prévoir la vie d'un logo
- La conception d'un style graphique : introduction
- La conception d'un style graphique : les objectifs et usages
- La conception d'un style graphique : Auditer un style graphique
- La conception d'un style graphique : la définition d'un style graphique
- La conception d'un style graphique : Présenter un style graphique
- La conception d'un style graphique : L'adaptation d'un style graphique
- Quelques exemples et ressources à analyser

Représenter et préparer ses éléments graphiques

- Introduction au Design System
- La conception mobile first
- La conception Atomic Design
- Animer, faire vivre et faire évoluer un Design System
- Designer Vs Développeur dans le Design System
- Le travail à partir de kits graphiques
- La conception d'UI kit

Concevoir les wireframes haute fidélité de son projet

- La traduction de ses wireframes basses fidélité en haute fidélité
- Les workflows (outils) possibles pour concevoir des wireframes
- Quelques exemples et ressources à analyser

Prototypes une maquette haute fidélité de son projet

- La traduction de maquettes basse fidélité en haute fidélité
- La sélection de son logiciel de prototypage
- Le prototypage des micro-interactions
- Quelques exemples et ressources à analyser

Structurer et rédiger des documents de design

- Les documents importants
- La structure d'une documentation d'intentions de design
- La structure d'une doc de production
- La structure d'une charte graphique
- La structure d'une doc UI/UX
- La Charte graphique vs Design System
- Quelques exemples de documentations

Itérer et tenir à jour et utiliser des documents de design

- L'organisation de la gestion des documents de design
- La gestion de la dette Design
- L'importance de documenter l'évolution des documents de design

Pilotage de la réalisation d'éléments graphiques et interface avec un client

Bienvenue

- Comment et pourquoi se former à la demande client ?

Maîtriser les méthodologies organisationnelles

- Une introduction aux méthodes de travail
- Les méthodes agiles et non agiles
- Le rythme et les méthodes de productions

Maîtriser Scrum

- Agilité et Scrum
- Les bases de Scrum
- Le Scrum Master : le facilitateur de l'équipe
- Le Scrum master et l'équipe
- Le Product Owner, le garant du produit
- L'importance de définir et de prioriser les besoins
- L'évaluation et la planification du travail à faire
- Le principe de sprint
- L'organisation des reviews et tests
- L'organisation des différents tests

Organiser son travail/management

- Les rétroplannings et milestones
- La visualisation du planning d'équipe
- Les finances d'un projet

Connaître les spécificités de l'industrie

- La connaissance de la chaîne graphique orientée multimédia
- Les principaux workflows en production graphique
- Les métiers du multimédia
- La chaîne de production vidéo
- La structure de son projet pour une production fluide
- Les ressources, bonnes pratiques et pièges

Superviser des équipes pluridisciplinaires

- L'importance du travail de groupe
- Les workflows en équipe
- Le workflow vertical vs horizontal

Organiser son travail/management

- Les principes de team buildings
- Les méthodes pour faire des retours constructifs et bienveillants
- La diversité et l'inclusivité

Gérer efficacement les conflits

- L'identification de conflits
- Les méthodes pour aborder un conflit
- Les méthodes pour trouver des solutions collectives

Organiser le travail collaboratif

- L'organisation de la structure et le partage des ressources au sein d'une équipe
- La maîtrise de JIRA (Présentation de la suite Atlassian et création de son compte pour accéder à Jira cloud)
- Créer un projet Jira SCRUM
- Gérer les sprints
- Gérer son backlog au quotidien
- Gérer les user stories
- Le suivi des indicateurs de projet
- La maîtrise de Trello (L'application Trello)
- Découverte de l'interface
- Découvrir le contenu d'un projet
- La communication en équipe
- La nécessité de faire évoluer ses outils

Le droit de la propriété intellectuelle

- Une introduction et définition du droit de la propriété intellectuelle
- Les essentiels
- La protection de contenu
- La session de droite d'auteur
- Les responsabilités sur internet : Protection de la propriété intellectuelle
- La propriété intellectuelle et le commerce électronique : Réseaux sociaux

Contrôler la qualité d'un projet multimédia

- Une Introduction aux différents types de tests utilisateurs
- Création du protocole de tests utilisateurs
- Sélection des testeurs
- Création du parcours à tester sur la base d'un projet réalisé
- Les outils de captation pour les tests utilisateurs
- Réalisation des tests utilisateurs
- Synthétiser et restituer les résultats des tests utilisateurs
- Suivre l'implémentation des retours des tests utilisateurs
- Suivre l'implémentation des retours des tests utilisateurs
- L'assurance qualité

- Le suivi d'intégration web : les bonnes pratiques

Maîtriser la conception numérique avec la suite Adobe

- La création de mockups avec Photoshop
- La création de maquettes de packaging avec Photoshop
- La création de GIF sur Photoshop et Animate
- La gestion des assets graphiques externes dans Photoshop, à partir d'une charte existante
- La création de logotype avec Illustrator
- La création d'icônes avec Illustrator
- L'illustration vectorielle avec Illustrator
- Le prototypage LoFi sur Adobe XD
- Le prototypage HiFi sur Adobe XD
- L'importation et le montage d'une communication commerciale sur Première
- La préparation et l'export de cette communication commerciale à destination des réseaux sociaux

Maîtriser la suite Adobe : XD

Maîtriser la suite Adobe : Première

Maîtriser la suite Adobe : After Effect

Comprendre les logiques de développement web et mobile

- Une introduction à la logique et algorithmique
- Les langages et leurs spécificités
- La visibilité sur le web, l'importance du SEO

Installer un site sur un serveur

- Le choix d'un serveur
- La présentation d'un projet du point de vue du développeur
- Le paramétrage FTP, installation et connexion
- Le passage en production

Maîtriser les bases du JS

- Mon premier programme JavaScript : environnement de travail et Hello World
- Introduction au Javascript
- Les algorithmes et langages
- Quelques algorithmes classiques
- Les variables
- Les chaînes de caractères
- Les opérations
- Les opérateurs de comparaison
- Les conditions
- Entrée, sorties L'objet console
- Les boucles et itérations
- Les tableaux
- Le constructeur Array() : propriétés et méthodes
- Les fonctions
- Les fonctions anonymes et récursives en Javascript
- Utiliser les documentations Javascript
- Les dates
- Les objets Javascript
- Variable versus valeur
- La gestion des bugs : stratégies générales

Accompagner le client en production

- Les méthodes pour inclure le client dans le workflow d'une production
- La gestion des modifications en cours de production
- La clôture d'une production

Suivre la fabrication d'un projet multimédia

- La conception d'une documentation technique
- Le formatage et la mise en page de la synthèse globale
- La conception et la présentation du post-mortem d'un projet

Métiers visés

- Directeur / Directrice de création
- UI Designer
- Illustrateur / Illustratrice
- Directeur / Directrice artistique
- Brand Designer

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 RNCP de niveau de niveau 5 (Bac+2) en graphisme, communication digitale ou des arts graphiques

OU

- Être titulaire d'un diplôme ou d'un Titre RNCP de niveau 5 (Bac+2)

Dans ce cas, une remise à niveau obligatoire de 100 heures en PAO, HTML5/CSS, wordpress sera obligatoire dans le cadre de votre formation

OU

- Être titulaire d'un diplôme ou d'un Titre RNCP de niveau 4 (Bac) ET justifier d'une expérience professionnelle de 3 ans minimum dans le domaine visé par le Titre (graphisme, communication digitale ou des arts graphiques)

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

- Examen sur chaque bloc de compétences portant sur des études de cas ou des mises en situation professionnelle
- Réalisation d'un dossier projet, dit "pitch projet"
- Oral de soutenance devant un jury

Certification :

Certification : Titre RNCP “Directeur Artistique Multimédia” de ECAD/ Digital Campus, niveau 6 enregistré au RNCP sous le numéro RNCP 34814 par décision de France Compétences du 23/07/2020
Certificateur : ECAD / DIGITAL CAMPUS
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 :

Le certificateur n'a identifié aucune équivalence.

Poursuite d'études :

Après avoir obtenu le Titre Directeur artistique multimédia, il est possible de :
Soit intégrer directement le marché du travail
Soit de poursuivre vers un Mastère Directeur Artistique Numérique (Titre Directeur Artistique, LISAA).

Cette liste n’est pas exhaustive. Il existe d’autres poursuites possibles.

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