

Graphiste multimédia

RNCP34570 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 5
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	31090, 46003, 46334, 46337
Code(s) ROME	E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	24/04/2020
Date d'échéance	24/04/2022

Certificateur(s)

ECAD CONSULTANTS · SIRET : 33115405400117<https://www.iesa.fr/>

Partenaires habilités

23 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 20 à former et organiser l'évaluation et 3 à former.

Organisme	SIRET	Habilitation
DIGITAL CAMPUS-ESARC-ESG SPORT LYON	75253547600440	Former et organiser l'évaluation
ESGCV	75253547600036	Former et organiser l'évaluation
ESGCV	75253547600150	Former et organiser l'évaluation
ESGCV	75253547600283	Former et organiser l'évaluation
ESGCV	75253547600317	Former et organiser l'évaluation
ESGCV	75253547600366	Former et organiser l'évaluation
ESGCV - 75253547600143	75253547600143	Former et organiser l'évaluation
ESGCV - 75253547600242	75253547600242	Former et organiser l'évaluation
ESGCV - 75253547600259	75253547600259	Former et organiser l'évaluation
ESGCV - 75253547600275	75253547600275	Former et organiser l'évaluation

Liste complète des 23 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp34570-graphiste-multimedia/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

L'analyse des offres de postes de graphistes permet de définir les besoins communs des entreprises sur ces activités principales :

- Conception d'interfaces web et mobile
- Création de supports de communication
- Gestion de la relation client
- Collaboration avec l'équipe (chef de projet, développeur, UX)

- Réalisation d'une veille
- Maîtrise des logiciels (type Photoshop, Illustrator, InDesign)

Le graphiste multimédia aborde des problématiques de design liées à la standardisation de nouveaux supports digitaux: smartphones, tablettes tactiles, bornes interactives...

Face à la multiplicité de ces supports, le besoin d'expertise en conception et réalisation d'interfaces est essentiel afin de s'adapter aux spécificités de chaque support (usage, technologie) et s'assurer de leur bon fonctionnement auprès du public.

Le graphiste multimédia ne pense plus « taille d'écran », mais conçoit un design « responsive » s'adaptant aux différentes tailles d'écrans de l'utilisateur final. Cela passe par une conception dite « orientée utilisateur », afin de percevoir sa création tel que le ferait un utilisateur final. Le graphiste va développer différentes méthodologies permettant de mieux cerner les besoins, équipements et parcours de l'utilisateur. Cet ensemble de méthodologies, appelé User eXperience (UX), comprend un nombre important de nouveaux livrables à maîtriser : expérience map (représentation visuelle de l'expérience d'un utilisateur), persona (personnage imaginaire représentatif), ou encore création de wireframes (maquettes fonctionnelles).

Afin de mieux se projeter dans les différents cas de figure possibles (smartphones, tablettes tactiles, bornes automatiques, etc.), le graphiste multimédia est amené à connaître et maîtriser différents outils de prototypage. Grâce à eux, il pourra présenter et échanger avec les différents interlocuteurs (directeur artistique, client, chef de projet) en amont, autour de maquettes fonctionnelles, bien avant la phase d'intégration HTML.

En se projetant plus clairement sur un cas d'usage final, le design interactif pourra ainsi être testé et amélioré avant sa mise en ligne, durant la phase de conception.

Il est également demandé au graphiste multimédia de maîtriser davantage les principes de l'animation et du motion design, que ce soit dans la création (capacité à scénariser des écrans clés) ou la réalisation via un outil adapté à l'animation vectorielle 2D.

ACTIVITÉS VISÉES

Étudier les besoins d'un client et faire des propositions graphiques et fonctionnelles

Après avoir pris connaissance d'une demande client, le graphiste multimédia présente des propositions créatives et définit les principes interactifs d'un projet.

Intégrer l'interface front-end

Le graphiste multimédia réalise l'intégration de l'interface front-end, adaptée aux différents périphériques : ordinateurs fixes et mobiles, smartphones, tablettes.

Créer une animation

Le graphiste multimédia réalise des animations vectorielles, en utilisant des éléments graphiques, optimisées pour un usage digital : bannières web, vidéos de présentation à destinations de supports digitaux variés.

Concevoir et décliner le graphisme sur différents supports

Il réalise les modèles des écrans et design le contenu et l'interaction des différents supports de communication digitaux et print.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Étudier les besoins d'un client et faire des propositions graphiques et fonctionnelles- Étudier la demande client.

- Identifier les codes et tendances en vigueur.
- Appliquer la méthodologie de scénarisation de l'information et les règles du design interactif.
- Utiliser un outil de prototypage.
- Compiler les informations sous forme d'un document.

Intégrer l'interface front-end- Analyser la maquette graphique fournie.

- Rédiger le code HTML et CSS.
- Optimiser et/ou redimensionner les images, les sons et les vidéos.
- Mettre en œuvre les normes techniques.

Créer une animation- Analyser la demande d'un client.

- Concevoir et réaliser les écrans clés d'une animation.
- Créer les éléments graphiques nécessaires à l'animation.
- Mettre en œuvre les techniques d'animation.

Concevoir et décliner le graphisme sur différents supports- Appliquer les règles de la communication visuelle.

- Interpréter une charte graphique.
- Utiliser les outils adaptés.
- Utiliser les outils collaboratifs et de prototypage.

- Concevoir des visuels.
- Compiler les différents éléments.

Blocs de compétences

RNCP34570BC01 — Étudier les besoins d'un client et faire des propositions graphiques et fonctionnelles

LISTE DE COMPÉTENCES

- Étudier la demande client afin de comprendre les objectifs et les contraintes d'un projet.
- Identifier les codes et tendances en vigueur, afin de proposer la meilleure réponse à une problématique client, en pratiquant une veille sur la création graphique, les tendances du design et l'évolution des technologies associées.
- Appliquer la méthodologie de scénarisation de l'information et les règles du design interactif.
- Comprendre les besoins de l'utilisateur afin de mettre en forme des personas représentatifs du projet, en créant leurs profils types.
- Utiliser un outil de prototypage (type Axure ou InVision) permettant une visualisation en ligne et interactive du wireframe, afin de simuler un parcours interactif en ligne.
- Formuler clairement au client et aux collaborateurs, grâce à un vocabulaire adapté, les principes d'un projet afin de permettre à chacun de réaliser les choix à effectuer.
- Compiler les informations sous forme d'un document présentant le concept graphique, l'identité visuelle, les principes interactifs d'un projet, afin de permettre aux différents acteurs de travailler sur un document commun.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet: Etude d'un brief et propositions graphiques

A partir d'un brief client, le candidat doit livrer, présenter et argumenter : une synthèse de la demande, un benchmark, la mise en forme de personas, des propositions graphiques et un prototype.

Les compétences doivent être validées par le système suivant : Acquis, en cours d'acquisition, non acquis.

RNCP34570BC02 — Intégrer l'interface front-end

LISTE DE COMPÉTENCES

- Analyser la maquette graphique fournie, afin d'établir un zoning, un wireframe et une liste de d'éléments identiques, composant l'interface.
- Rédiger le code HTML et CSS afin de restituer précisément la maquette graphique, en respectant les normes établies par le World Wide Web Consortium (W3C) et l'hétérogénéité des dispositifs d'affichage.
- Optimiser et/ou redimensionner les images, les sons et les vidéos afin de réduire les temps de chargement, en utilisant les logiciels d'édition appropriés.
- Rédiger les feuilles de style CSS afin de rendre fluides ou redimensionnables les éléments de la maquette graphique.
- Mettre en œuvre les normes techniques établies par le Web Accessibility Initiative (WAI) du World Wide Web Consortium (W3C) afin de réduire ou supprimer les obstacles à l'accès au contenu pour les personnes en situation de handicap.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Examen: Intégration et développement de la partie front-end d'un site web

A partir d'éléments fournis (écrans Photoshop, médias), le candidat doit optimiser les médias, réaliser et intégrer un produit interactif multimédia statique, prêt pour sa mise en ligne.

Les compétences doivent être validées par le système suivant : Acquis, en cours d'acquisition, non acquis.

RNCP34570BC03 — Créer une animation

LISTE DE COMPÉTENCES

- Analyser la demande d'un client afin de définir les objectifs de l'animation, le périmètre technique, la problématique à résoudre.
- Concevoir et réaliser les écrans clés d'une animation afin de valider les principaux généraux auprès du client, en utilisant des logiciels adaptés (type Photoshop, Illustrator, InDesign).
- Créer les éléments graphiques nécessaires à l'animation, en utilisant des logiciels de PAO adaptés (Photoshop, Illustrator, InDesign).
- Mettre en œuvre les techniques d'animation, afin de mettre en mouvement les éléments graphiques, en utilisant un

logiciel d'animation 2D adapté (type After Effects, Animate).

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet: Réalisation d'une animation à partir d'un brief client.

A partir d'éléments fournis (images, photos, texte, vidéo, boucles sonores...), le candidat doit concevoir et réaliser une animation interactive, en respectant les étapes clés.

Les compétences doivent être validées par le système suivant : Acquis, en cours d'acquisition, non acquis.

RNCP34570BC04 — Concevoir et décliner le graphisme sur différents supports

LISTE DE COMPÉTENCES

- Appliquer les règles de la communication visuelle (typographie, choix des couleurs, hiérarchisation des contenus), afin de concevoir des éléments graphiques répondant à une demande client et aux codes en vigueur, dans le respect du cahier des charges.
- Interpréter une charte graphique, afin d'appliquer les règles définissant l'identité visuelle d'une marque/produit/entité, à la conception et réalisation d'objets de communication.
- Utiliser les outils adaptés (logiciels de création et de retouche d'image, de mise en page) afin de produire les différents objets de communication visuelle.
- Concevoir des mises en page à valeur ajoutée typographique sur différents supports, afin de communiquer autour d'un produit ou d'une marque, dans le respect des délais.
- Connaître et respecter les contraintes techniques liées à l'intégration et/ou à l'impression de supports, afin de faciliter le travail des intégrateurs et/ou des imprimeurs et sécuriser le résultat.
- Appliquer les méthodologies de tests, afin de vérifier les différents éléments de communication.
- Corriger (ou faire corriger) les erreurs afin de respecter le cahier des charges.
- Utiliser les outils collaboratifs et de prototypage, afin de faciliter la qualité des échanges avec les différents acteurs d'un projet.
- Concevoir des visuels permettant à présenter et valoriser le travail réalisé auprès du commanditaire et des collaborateurs.
- Compiler les différents éléments (fichiers sources, charte graphique, codes...) afin de permettre leur exploitation par la suite.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet: Élaboration d'un produit digital interactif et multimédia

Évaluation en contexte professionnel. Il s'agit d'un projet commandité par un client réel (création ou refonte de site ou d'application mobile, projet de recherche et développement, déploiement d'une boutique en ligne, d'une application web ...).

Ce projet (encadré par des formateurs

de L'École Multimédia) peut être commun à plusieurs formations. Dans ce cas, des équipes de travail réunissant des candidats des différentes filières métier sont constituées.

Présentation devant un jury d'un cahier des charges contenant la description éditoriale, graphique, fonctionnelle et technique du projet ;

d'une recommandation stratégique de visibilité et d'animation ; de

maquettes intégrées ; d'une documentation technique ; d'une méthodologie

de suivi de projet ; d'un planning et d'un budget.

Les compétences doivent être validées par le système suivant : Acquis, en cours d'acquisition, non acquis.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les agences de communication/marketing/e commerce/publicité

Les entreprises de transformation digitale et de services numériques

Les entreprises utilisatrices

Les « pure players »

Les travailleurs indépendants

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Webdesigner
- Infographiste multimédia
- Designer graphique
- Directeur/trice artistique
- UI designer
- Infographiste
- Graphiste web
- Concepteur/réalisateur de projet multimédia

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Les activités doivent se conformer au droit applicable au numérique (traitement de données, respect de la vie privée, RGPD, déclarations CNIL...).

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Très faible (1/5)
Facteurs principaux	Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	3 755
Jugés difficiles à recruter	20 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, Candidature individuelle, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Le niveau 4 est le minimum requis pour accéder à la certification de graphiste multimédia par la voie de la formation. Les candidats doivent avoir suivi une formation de ce niveau dans le domaine du graphisme ou des arts appliqués. Les candidats qui sont en cours de vie professionnelle doivent faire preuve d'une expérience significative (2 ans) dans les domaines sus cités.

Les candidats à la certification doivent faire preuve d'un niveau suffisant en :

- Connaissance du multimédia et du numérique.
- Culture générale.
- Maîtrise du maniement d'un ordinateur et très bonne connaissance des logiciels de PAO.
- Langue française (compréhension, analyse, expression écrite, orthographe, syntaxe, vocabulaire).

Les candidats sont reçus en entretien afin de valider ces pré-requis. Ils doivent également présenter leurs travaux, leur projet professionnel, exposer leur motivation ainsi que leur connaissance des métiers accessibles grâce à la certification et la cohérence de leur démarche dans une évolution de formation et/ou d'emploi.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

Le président du jury (professionnel extérieur à l'École Multimédia)

Trois professionnels extérieurs

Deux formateurs et/ou coordinateurs référents

Le président du jury (professionnel extérieur à l'École Multimédia)

Trois professionnels extérieurs

Deux formateurs et/ou coordinateurs référents

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	8 141 €
Selon la branche	6 000 € – 8 491 €
Prise en charge	Branches concernées
8 141 €	Valeur par défaut · 189 branches
8 491 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF de la Publicité, CPNEF de la presse et des agences de presse, CPNEFP de l'habillement, mercerie, chaussure et jouet
8 282 €	CPNE des Télécoms, CPNEFP de la branche des prestataires de services du secteur tertiaire, CPNEFP des commerces de gros
8 000 €	CPNE chimie, CPNE de l'immobilier
7 880 €	CPNE industries alimentaires diverses, CPNEFP de la branche des industries de produits alimentaires élaborés
6 900 €	CPNE du Commerce de détail et de gros à prédominance alimentaire, CPNE du commerce de détail alimentaire non spécialisé
8 413 €	CPNEF de la Branche des organismes de formation
8 343 €	CPNEFP Import-Export
7 917 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat
7 700 €	CPNEFP Mutualité
7 600 €	CPNEFP Commerce à distance
7 440 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
6 500 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)
6 400 €	CPNE Banque
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	24/04/2020
Durée de l'enregistrement	2 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	24/04/2022

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
-------	-----------	----------	------------------	--------------

2018	12	0	100 %	100 %
2017	34	0	82 %	79 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP20435

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP37064

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.ecole-multimedia.com>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/34570/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	276
Parcours menés à terme	379
Taux d'achèvement	137 %
Période	02/2022 – 01/2024

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	668
Montant total engagé	1 134 809 €
Coût moyen par dossier	1 699 €
Durée moyenne	209 h
Période	07/2020 – 04/2022
France compétences	88 %
France Travail	6 %
Régions	3 %
Entreprise	1 %
État	1 %
Reste à charge titulaire	0 %
Compte d'engagement citoyen	0 %
OPCO	0 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.