

Graphiste multimédia

RNCP37064 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 5
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	46334, 31090, 46003
Code(s) ROME	E1104, E1205, E1103
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	23/11/2022
Date d'échéance	23/11/2024

Certificateur(s)

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

Partenaires habilités

7 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 3 à former et organiser l'évaluation et 4 à former.

Organisme	SIRET	Habilitation
BEFORMA	85222156300038	Former
GALILEO VAE	90077772300025	Former et organiser l'évaluation
ICADEMIE	48908897100093	Former
L ECOLE MULTIMEDIA	40441398100014	Former et organiser l'évaluation
SARL EUROGRAPHIC	38169745700079	Former
STUDI	91114836900018	Former et organiser l'évaluation
STUDY	53742526600013	Former

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Traducteur visuel de l'identité d'un produit ou d'un service, le graphiste multimédia maîtrise les fondamentaux du graphisme (typographie, couleur, composition, sémantique de l'image), du digital et du print, ainsi que les outils de création. Il définit la structure, l'apparence et le comportement de multiples supports de communication : sites internet, applications, bornes interactives, supports imprimés...

Il est au service des objectifs et des attentes d'un client pour qui le besoin d'expertise en conception et réalisation d'interfaces est important. Et des utilisateurs, afin de guider leurs choix et créer du lien.

Si le cœur de métier reste centré sur le design d'interfaces et de supports visuels, les champs d'action, les pratiques et les outils en font un métier en évolution régulière. De nouveaux outils de conception se sont répandus rapidement ces dernières années et ont permis de recentrer le métier de graphiste multimédia sur la création. Un même outil permet désormais au graphiste de designer et prototyper des interfaces et de partager avec les différents acteurs d'un projet ses propositions. En se projetant plus clairement sur un cas d'usage final, le design 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.

Le graphiste multimédia travaille généralement sous la direction d'un directeur artistique, d'un directeur de création ou d'un chef de projet multimédia, en agence de communication, au sein d'un service de communication et/ou marketing d'une entreprise utilisatrice ou en freelance.

Il est en veille constante sur l'évolution des tendances et doit respecter les contraintes techniques liées à la création de supports numérique et/ou imprimés, ainsi que les délais de livraison et les budgets.

Les enquêtes métiers l'analyse des offres de postes nous ont permis de définir précisément les compétences requises et de constater que les besoins des entreprises en matière de communication visuelles restent importants.

ACTIVITÉS VISÉES

Étude des besoins d'un client et propositions graphiques et fonctionnelles

Réception et étude d'un brief client, d'un appel d'offre et/ou d'un cahier des charges

Propositions créatives/graphiques

Présentation des propositions aux différents acteurs du projet

Réalisation d'éléments graphiques

Correction et retouche des médias (images fixes ou animées...)

Fabrication et optimisation d'un produit interactif

Utilisation d'un CMS (Content Manager System)

Réalisation d'une animation

Réalisation d'une datavisualisation

Conception et déclinaison du graphisme sur différents supports

Réalisation d'écrans et l'interaction de différents supports de communication digitaux (sites, newsletters, applications, jeux mobiles, bornes...)

Réalisation d'éléments de communication imprimés

Réalisation de tests et vérification des rendus

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Étudier la demande d'un commanditaire au regard du contexte et des contraintes, afin de comprendre les enjeux de la campagne de communication et les objectifs d'un projet

Identifier la stratégie de communication, en prenant en considération les éléments de communication déjà existants, afin de s'immerger dans la culture de la marque, de l'entreprise

Étudier les profils types des utilisateurs et la concurrence afin de comprendre la cible et répondre graphiquement aux codes familiers et attendus

Étudier l'univers graphique du client en examinant la charte graphique et les objets graphiques existants, afin de l'adapter aux objets de communication à créer

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, l'évolution des pratiques et l'évolution des technologies associées

Concevoir des interfaces, sous forme de maquette, rough et/ou story-board animé, en prenant en considération : - les contraintes des différents supports et des formats (print et web), - les besoins de l'utilisateur final, - les spécificités de la charte graphique, - les règles de communication visuelle, - la stratégie de communication de la marque ou de l'entreprise.

Définir graphiquement des principes interactifs au sein des écrans, en appliquant la méthodologie de scénarisation de l'information et les règles du design interactif afin de favoriser l'engagement des utilisateurs

Sélectionner les technologies et outils les mieux adaptés au projet.

Produire une simulation en ligne à partir de documents de conception fournis (type wireframe), en utilisant un outil de prototypage (type Figma) afin de permettre à tous de se projeter dans l'arborescence et l'organisation visuelle du support digital

Organiser le temps et définir les étapes de travail, en prenant en compte un budget et un planning, afin d'éviter les dépassements

Collaborer avec les différents acteurs du projet, en utilisant des outils (Type Figma, Sketch), qui favorisent la co-construction en interne et en externe et permettent d'assurer la cohésion d'équipe et la relation avec le client et les sous-traitants éventuels

Mettre en place des outils de veille afin d'analyser les tendances graphiques et organiser leur classement

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 du projet de travailler sur un document commun

Produire des fichiers (images, sons, vidéos) optimisés en termes de poids et de qualité afin de réduire les temps de chargement, en utilisant les logiciels d'édition et de retouche appropriés

Réaliser des intégrations simples, en utilisant les langages de programmation HTML et CSS, afin de résoudre des bugs et/ou faciliter le travail d'intégration et de développement

Identifier et appliquer les normes 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

Utiliser un système de gestion de contenus (CMS) permettant de concevoir, structurer et mettre en ligne un site ou une application mobile, en s'appropriant un thème existant ou en en créant un, afin de maîtriser le développement et proposer au client un site moins onéreux et plus rapide à réaliser

Mesurer la performance d'un site via des outils adaptés afin d'en optimiser le fonctionnement : vitesse de chargement, vérification de la mise en place des pratiques SEO, accessibilité visuelle, maillage des liens internes et externes

Concevoir et réaliser les écrans clés et les éléments graphiques d'une animation (bannières de publicité, boutons animés...) en utilisant des logiciels adaptés (type Photoshop, Illustrator, InDesign)

Appliquer les techniques d'animation, en utilisant un logiciel d'animation 2D adapté (type After Effects, Animate), afin d'animer des éléments de type graphique, audio, vidéo ou textuel

Récolter et synthétiser des données fournies, afin de créer une structure de lecture cohérente et hiérarchisée, en réponse à la problématique

Concevoir des représentations visuelles (cartes, tableaux, chronologies, graphiques...), afin de rendre intuitives, interactives et compréhensives des données brutes et complexes, en appliquant les codes de la datavisualisation

Utiliser les outils dédiés (logiciels, dispositifs en ligne...) afin de produire et/ou corriger des datavisualisations

Appliquer les règles de la charte graphique (typographie, choix des couleurs, hiérarchisation des contenus...) et les principes interactifs définis afin de réaliser les écrans des périphériques fixes et mobiles

Réaliser des éléments de design interactif (boutons, champs, case à cocher, menu interactif, etc) dans le respect de la charte graphique et adaptés aux spécificités de lecture des différents périphériques (fixes et mobiles), afin de permettre aux utilisateurs une navigation fluide

Réaliser des documents (affiches, flyers, catalogues, logotypes...) en utilisant les logiciels (type Photoshop, Illustrator, InDesign), dans le respect de la charte graphique et des principes de communication, afin de proposer tous les objets nécessaires à la mise en œuvre de la stratégie de communication de la marque ou de l'entreprise

Préparer les fichiers afin de les rendre exploitables pour l'impression, en s'appuyant sur sa connaissance de la chaîne graphique et des contraintes d'impression, afin de faciliter le travail des imprimeurs

Contrôler l'harmonisation des livrables, en vérifiant leur conformité à la charte graphique et à la stratégie de communication de la marque ou de l'entreprise afin de, le cas échéant, procéder aux améliorations nécessaires

Comparer les affichages des écrans réalisés en réalisant des tests sur tablettes et smartphones ainsi que sous différents environnements (Android, Apple, Windows) afin de réaliser (ou faire réaliser) les éventuelles corrections

Utiliser les outils collaboratifs et de prototypage (type Figma), afin de faciliter la qualité des échanges avec les différents acteurs d'un projet et respecter les coûts et les délais de fabrication

Concevoir des visuels permettant de présenter et valoriser le travail réalisé auprès du commanditaire et des collaborateurs

Compiler les différents éléments (fichiers sources, charte graphique, codes...) dans un espace partagé, afin de permettre leur exploitation par la suite (en interne et/ou en externe) et rédiger un document récapitulatif

Blocs de compétences

RNCP37064BC01 — Étude des besoins d'un client et propositions graphiques et fonctionnelles

LISTE DE COMPÉTENCES

Étudier la demande d'un commanditaire au regard du contexte et des contraintes, afin de comprendre les enjeux de la campagne de communication et les objectifs d'un projet

Identifier la stratégie de communication, en prenant en considération les éléments de communication déjà existants, afin de s'immerger dans la culture de la marque, de l'entreprise

Étudier les profils types des utilisateurs et la concurrence afin de comprendre la cible et répondre graphiquement aux

codes familiers et attendus

Etudier l'univers graphique du client en examinant la charte graphique et les objets graphiques existants, afin de l'adapter aux objets de communication à créer

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, l'évolution des pratiques et l'évolution des technologies associées

Concevoir des interfaces, sous forme de maquette, rough et/ou story-board animé, en prenant en considération : - les contraintes des différents supports et des formats (print et web), - les besoins de l'utilisateur final, - les spécificités de la charte graphique, - les règles de communication visuelle, - la stratégie de communication de la marque ou de l'entreprise.

Définir graphiquement des principes interactifs au sein des écrans, en appliquant la méthodologie de scénarisation de l'information et les règles du design interactif afin de favoriser l'engagement des utilisateurs

Sélectionner les technologies et outils les mieux adaptés au projet.

Produire une simulation en ligne à partir de documents de conception fournis (type wireframe), en utilisant un outil de prototypage (type Figma) afin de permettre à tous de se projeter dans l'arborescence et l'organisation visuelle du support digital

Organiser le temps et définir les étapes de travail, en prenant en compte un budget et un planning, afin d'éviter les dépassements

Collaborer avec les différents acteurs du projet, en utilisant des outils (Type Figma, Sketch), qui favorisent la co-construction en interne et en externe et permettent d'assurer la cohésion d'équipe et la relation avec le client et les sous-traitants éventuels

Mettre en place des outils de veille afin d'analyser les tendances graphiques et organiser leur classement

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 du projet de travailler sur un document commun

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Présentation orale devant le jury et remise d'un document comprenant une étude des utilisateurs finaux, de la marque et de son univers, la conception des interfaces et des principes interactifs.

RNCP37064BC02 — Réalisation d'éléments graphiques

LISTE DE COMPÉTENCES

Produire des fichiers (images, sons, vidéos) optimisés en termes de poids et de qualité afin de réduire les temps de chargement, en utilisant les logiciels d'édition et de retouche appropriés

Réaliser des intégrations simples, en utilisant les langages de programmation HTML et CSS, afin de résoudre des bugs et/ou faciliter le travail d'intégration et de développement

Identifier et appliquer les normes 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

Utiliser un système de gestion de contenus (CMS) permettant de concevoir, structurer et mettre en ligne un site ou une application mobile, en s'appropriant un thème existant ou en en créant un, afin de maîtriser le développement et proposer au client un site moins onéreux et plus rapide à réaliser

Mesurer la performance d'un site via des outils adaptés afin d'en optimiser le fonctionnement : vitesse de chargement, vérification de la mise en place des pratiques SEO, accessibilité visuelle, maillage des liens internes et externes

Concevoir et réaliser les écrans clés et les éléments graphiques d'une animation (bannières de publicité, boutons animés...) en utilisant des logiciels adaptés (type Photoshop, Illustrator, InDesign)

Appliquer les techniques d'animation, en utilisant un logiciel d'animation 2D adapté (type After Effects, Animate), afin d'animer des éléments de type graphique, audio, vidéo ou textuel

Récolter et synthétiser des données fournies, afin de créer une structure de lecture cohérente et hiérarchisée, en réponse à la problématique

Concevoir des représentations visuelles (cartes, tableaux, chronologies, graphiques...), afin de rendre intuitives, interactives et compréhensives des données brutes et complexes, en appliquant les codes de la datavisualisation

Utiliser les outils dédiés (logiciels, dispositifs en ligne...) afin de produire et/ou corriger des datavisualisations

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

Remise d'un site présentant la mise en place d'un CMS et d'outils afin de mesurer la performance du site ainsi que sa conformité avec les standards en vigueur.

Remise d'une bannière animée.

La réalisation d'une datavisualisation.

RNCP37064BC03 — Conception et déclinaison du graphisme sur différents supports

LISTE DE COMPÉTENCES

Appliquer les règles de la charte graphique (typographie, choix des couleurs, hiérarchisation des contenus...) et les principes interactifs définis afin de réaliser les écrans des périphériques fixes et mobiles

Réaliser des éléments de design interactif (boutons, champs, case à cocher, menu interactif, etc) dans le respect de la charte graphique et adaptés aux spécificités de lecture des différents périphériques (fixes et mobiles), afin de permettre aux utilisateurs une navigation fluide

Réaliser des documents (affiches, flyers, catalogues, logotypes...) en utilisant les logiciels (type Photoshop, Illustrator, InDesign), dans le respect de la charte graphique et des principes de communication, afin de proposer tous les objets nécessaires à la mise en œuvre de la stratégie de communication de la marque ou de l'entreprise

Préparer les fichiers afin de les rendre exploitables pour l'impression, en s'appuyant sur sa connaissance de la chaîne graphique et des contraintes d'impression, afin de faciliter le travail des imprimeurs

Contrôler l'harmonisation des livrables, en vérifiant leur conformité à la charte graphique et à la stratégie de communication de la marque ou de l'entreprise afin de, le cas échéant, procéder aux améliorations nécessaires

Comparer les affichages des écrans réalisés en réalisant des tests sur tablettes et smartphones ainsi que sous différents environnements (Android, Apple, Windows) afin de réaliser (ou faire réaliser) les éventuelles corrections

Utiliser les outils collaboratifs et de prototypage (type Figma), afin de faciliter la qualité des échanges avec les différents acteurs d'un projet et respecter les coûts et les délais de fabrication

Concevoir des visuels permettant de présenter et valoriser le travail réalisé auprès du commanditaire et des collaborateurs

Compiler les différents éléments (fichiers sources, charte graphique, codes...) dans un espace partagé, afin de permettre leur exploitation par la suite (en interne et/ou en externe) et rédiger un document récapitulatif

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Présentation orale devant un jury des supports de communication réalisés et remise d'un cahier des charges technique regroupant l'ensemble des documents préparatoires.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

La Graphiste multimédia peut exercer

dans une agence de communication, au sein du service communication/marketing d'une entreprise ou en freelance, les graphistes multimédia, et dans des secteurs d'activités très variés.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Webdesigner

Infographiste multimédia

Designer graphique

Directeur/trice artistique

UI designer

Infographiste

Graphiste web

Concepteur/réalisateur de projet multimédia

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Le métier de graphiste multimédia n'est pas réglementé. En revanche, ses activités doivent se conformer au droit applicable au numérique (loi sur l'accessibilité, loi sur le handicap, 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-durabilité de l'emploi, Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 386 €
Familles professionnelles (FAP)	U0X80 — Assistants de la communication · tension 1/5 (Très faible) U0X90 — Cadres de la communication · tension 1/5 (Très faible) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	9 101
Jugés difficiles à recruter	21 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U0X80 — Assistants de la communication U0X90 — Cadres de la communication U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Être titulaire d'un titre ou diplôme de niveau 4 ;
ou avoir acquis des compétences de manière autonome (ou par le biais de cours privés) ou par le biais d'une expérience significative dans les domaines de la communication digitale et avoir acquis les compétences dans la culture digitale et communication, la maîtrise de divers outils et logiciel.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, CANDIDATURE INDIVIDUELLE, VAE

Le jury est composé de 4 membres dont deux professionnels externes exerçant dans le métier visé

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	23/11/2022
Durée de l'enregistrement	2 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	23/11/2024

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2020	40	0	96 %	93 %
2019	29	0	95 %	82 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP34570

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP40237

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)
RNCP34570

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/37064/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	740
Parcours menés à terme	539
Taux d'achèvement	73 %
Période	01/2023 – 10/2025

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	802
Montant total engagé	1 598 047 €
Coût moyen par dossier	1 993 €
Durée moyenne	182 h
Période	12/2022 – 11/2024
France compétences	91 %
France Travail	5 %
Reste à charge titulaire	2 %
Entreprise	1 %
Régions	1 %
Compte d'engagement citoyen	0 %

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