

Graphiste multimédia

RNCP39958 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 5
Code(s) NSF	320t, 320v, 322n
Formacode(s)	46003, 46090, 46264
Code(s) ROME	E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	18/12/2024
Date d'échéance	18/12/2027

Certificateur(s)

AGR L'ECOLE DE L'IMAGE · SIRET : 80739401000027

Partenaires habilités

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

Organisme	SIRET	Habilitation
AGR L'ECOLE DE L'IMAGE	88162399500019	Former et organiser l'évaluation
FONDERIE DE L'IMAGE	40441398100022	Former et organiser l'évaluation
OGEA AUVERGNE JEAN BAPTISTE DE LA SALLE	51247239000016	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Cette certification prépare le certifié à répondre à des demandes concrètes propres aux divers secteurs de la communication visuelle : édition, identité visuelle, publicité, webdesign, 3D, animation.

Le graphiste multimédia appelé aussi designer graphique intervient depuis l'amont de la création. Après avoir analysé les besoins du client, il propose des pistes créatives et réalise le projet grâce à une maîtrise des techniques et des logiciels. Il doit par ailleurs insuffler dans ses réalisations sa personnalité et une vraie singularité.

Ses compétences plurielles dans le graphisme, l'édition, la photographie, le webdesign, le 3D et le motiondesign, lui permettent d'accéder à de nombreux postes en agence, de travailler seul ou en équipe et de s'adapter à des contextes divers.

ACTIVITÉS VISÉES

Analyser la demande client et proposer des solutions graphiques

Concevoir et décliner des supports de communication visuelle - print

Réaliser des supports digitaux

Concevoir et réaliser des projets de modélisations 3D

Concevoir et réaliser des projets en motion design

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Réaliser une veille métier que ce soit culturelle, technique, concurrentielle, réglementaire et sur l'entreprise client afin de diversifier ses références et son réseau professionnel.

Identifier la demande d'un commanditaire en analysant un briefing, un cahier des charges, un appel d'offre et en

écoutant les besoins de celui-ci en reformulant ses attentes afin d'avoir une compréhension de la cible visée, du message et des contraintes de la demande reformulée.

Proposer des concepts ou des idées créatives lors de sa participation à des réunions au sein d'une équipe pluridisciplinaire et/ou du commanditaire en présentant des propositions créatives sous la forme de maquette graphique et de prototypes dans l'objectif de les faire valider.

Présenter son projet de création en proposant un ou des supports adaptés, en participant ou en réalisant un devis, en formulant des pistes créatives à ses collaborateurs ou au commanditaire, en réalisant d'éventuels correctifs demandés afin de le faire valider auprès du client.

Réaliser une charte graphique en choisissant la typographie adaptée au projet, les couleurs selon l'identité et l'univers du client, en créant un logo afin de décliner ce dernier sur tous les types de supports de communication de l'entreprise.

Réaliser une création iconographique / illustration de pictogrammes via des prises de vue, en utilisant des logiciels de post-production photo ou d'illustrations adaptés afin de créer des visuels et pictogrammes.

Réaliser des produits imprimés en assurant la gestion de l'édition et de la mise en page, en choisissant une typographie et en hiérarchisant des contenus afin de créer des affiches, des brochures ou des flyers.

Réaliser des produits de Packaging, de publicité sur le lieu de vente (PLV) et signalétiques en proposant des solutions innovantes d'emballages ou de présentoir, en créant des maquettes via des logiciels adaptés afin d'être en phase avec le respect du cahier des charges de son client et du respect des normes environnementales

Créer des fichiers pour impression en choisissant le support avec ses collaborateurs et l'imprimeur, les finitions et le façonnage, en prenant en compte les normes environnementales et en validant le Bon à tirer auprès de son imprimeur afin de répondre aux impératifs d'impression.

Créer un site internet et/ou sa déclinaison mobile en utilisant des éditeurs de codes, des logiciels graphiques, en préparant du zoning et du wireframe, en réalisant des maquettes graphiques, en mettant en place le parcours utilisateur, l'ergonomie UX/UI, en adaptant les médias en fonction des différents supports et terminaux afin de lui donner la meilleure visibilité possible.

Intégrer le code en respectant sa traduction visuelle, en intégrant des langages adaptés pour des animations web tout en respectant les normes et contraintes d'accessibilité afin de construire le code à l'instar des grands standards mondiaux.

Assurer l'opération de recettage du site/de l'application mobile en utilisant des recettes techniques, en vérifiant le code et le débogage, en optimisant le code, en vérifiant la compatibilité des navigateurs et terminaux, en réalisant des tests utilisateurs afin de vérifier que le produit est conforme aux spécifications.

Créer et modéliser des objets en choisissant la modélisation en fonction du style et de la demande, en créant des éléments avec le logiciel, en assurant la réalisation de l'animation 3D et en utilisant un logiciel adapté afin de concevoir un objet imprimé en 3D.

Travailler les textures dans la création de l'image 3D en créant des matériaux, en intégrant ceux-ci à la modélisation, en appliquant les matériaux sur les objets en fonction de leur complexité afin de les intégrer parfaitement dans l'ambiance 3D.

Assurer la mise scène de la modélisation en mettant en lumière celle-ci avec les outils dédiés grâce à l'utilisation des caméras et des points de vu afin de rendre le visuel 3D le plus réaliste possible.

Gérer les paramètres de rendus en les préparant et en optimisant le temps et la qualité du logiciel adapté afin de trouver les réglages optimaux qui permettent d'obtenir la qualité désirée sans étirer trop le temps de calcul.

Assurer la pré-production; Traduire le concept créatif et dessiner le storyboard selon les contraintes réglementaires du format. Proposer une approche créative en image fixe et préparer les fichiers de création en vue de l'animation.

Gérer la production. Produire l'ensemble des assets du projet et les animer dans les logiciels adaptés. Produire un sound design cohérent et qualitatif. Assurer un processus de travail organisé et cohérent à un système de remise des fichiers en clientèle.

Assurer la post production. Importer les réalisations sonores et une scène 3D exportée au sein de after effect en proposant une solution efficace pour le compositing et la post production. Proposer un assemblage pertinent et qualitatif des différents blocs de contenu numérique en un seul produit vidéo. Produire une vidéo en tenant compte des paramètres de rendus des différents logiciels et des paramètres de rendu de Media Encoder.

Blocs de compétences

RNCP39958BC01 — Analyse de la demande client et proposition de solutions graphiques

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser une veille métier que ce soit culturelle, technique, concurrentielle, réglementaire et sur l'entreprise client afin de diversifier ses références et son réseau professionnel.

Identifier la demande d'un commanditaire en analysant un briefing, un cahier des charges, un appel d'offre et en écoutant les besoins de celui-ci en reformulant ses attentes afin d'avoir une compréhension de la cible visée, du message et des contraintes de la demande reformulée.

Proposer des concepts ou des idées créatives lors de sa participation à des réunions au sein d'une équipe pluridisciplinaire et/ou du commanditaire en présentant des propositions créatives sous la forme de maquette graphique et de prototypes dans l'objectif de les faire valider.

Présenter son projet de création en proposant un ou des supports adaptés, en participant ou en réalisant un devis, en formulant des pistes créatives à ses collaborateurs ou au commanditaire, en réalisant d'éventuels correctifs demandés afin de le faire valider auprès du client.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Réalisation d'un dossier de recherche et/ou MoodBoard (cahier de tendances) lors de la réalisation des projet professionnels : pour chaque projet, fictif ou réel, l'étudiant doit réaliser un dossier de recherches contenant une recherche d'antériorité de la marque et une planche d'inspiration/références (moodboard). Ce travail individuel est évalué via un rapport écrit

Mise en situation professionnelle : réalisation d'un projet en groupe composé d'un étudiant directeur artistique et de deux graphistes multimédia

Réalisation d'un projet réel avec des clients : un client réel exposé un briefing aux étudiants qui doivent lui proposer des propositions artistiques. L'étudiant doit avoir compris la cible, le sujet, les problématiques éventuelles qu'on lui a exposés

Réalisation d'un devis : Le candidat lors de nombreux cas pratiques est amené à réaliser des devis sur diverses prestations qu'il aura à réaliser

RNCP39958BC02 — Conception et déclinaison de supports de communication visuelle - Print

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser une charte graphique en choisissant la typographie adaptée au projet, les couleurs selon l'identité et l'univers du client, en créant un logo afin de décliner ce dernier sur tous les types de supports de communication de l'entreprise.

Réaliser une création iconographique / illustration de pictogrammes via des prises de vue, en utilisant des logiciels de post-production photo ou d'illustrations adaptés afin de créer des visuels et pictogrammes.

Réaliser des produits imprimés en assurant la gestion de l'édition et de la mise en page, en choisissant une typographie et en hiérarchisant des contenus afin de créer des affiches, des brochures ou des flyers.

Réaliser des produits de Packaging, de publicité sur le lieu de vente (PLV) et signalétiques en proposant des solutions innovantes d'emballages ou de présentoir, en créant des maquettes via des logiciels adaptés afin d'être en phase avec le respect du cahier des charges de son client et du respect des normes environnementales

Créer des fichiers pour impression en choisissant le support avec ses collaborateurs et l'imprimeur, les finitions et le façonnage, en prenant en compte les normes environnementales et en validant le Bon à tirer auprès de son imprimeur afin de répondre aux impératifs d'impression.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique portant sur la réalisation de l'ensemble de l'univers graphique de la marque : réalisation d'un logo et d'une charte graphique

Exemple : Dans le cadre d'une stratégie commerciale, une marque fictive X souhaite pénétrer tel marché Y. Ce marché est concurrentiel et très spécialisé sont attendus : 1 dossier avec vos recherches de noms; Identité visuelle(Logo); Charte graphique (Codes couleurs, typo, iconographie...)

Réalisation de shooting packshot : sur un sujet donné le candidat doit réaliser des photos pour le packaging d'un produit.

Réalisation de pictogrammes pour

la signalétique d'une entreprise ou pour une édition

Réalisation d'un projet réel avec des clients : dans le cadre de la réalisation d'un projet au sein de l'Ecole pour un client réel, le candidat est amené avec son équipe à réaliser les produits imprimés.

Cas pratiques sur la réalisation de produits de packaging, de PLV ou de signalétiques : le candidat est amené à

réaliser ces produits en suivant une demande fictive ou réelle, comprenant les enjeux du client, les contraintes imposées, les éléments devant figurer et les attendus selon un planning imposé

Réalisation d'un projet réel avec des clients : dans le cadre de la réalisation d'un projet au sein de l'Ecole pour un client réel, le candidat est amené avec son équipe à avoir la responsabilité de la finalisation du fichier pour impression et de soumettre un BAT à l'imprimeur.

Cas pratiques sur la réalisation d'un Bon A Tirer (BAT) : lors de la formation le candidat doit réaliser un Bon A Tirer (BAT) fictif auprès d'un Imprimeur. Celui-ci pourra être sous une forme papier et/ou numérique.

RNCP39958BC03 — Réalisation de supports digitaux

LISTE DE COMPÉTENCES

Créer un site internet et/ou sa déclinaison mobile en utilisant des éditeurs de codes, des logiciels graphiques, en préparant du zoning et du wireframe, en réalisant des maquettes graphiques, en mettant en place le parcours utilisateur, l'ergonomie UX/UI, en adaptant les médias en fonction des différents supports et terminaux afin de lui donner la meilleure visibilité possible.

Intégrer le code en respectant sa traduction visuelle, en intégrant des langages adaptés pour des animations web tout en respectant les normes et contraintes d'accessibilité afin de construire le code à l'instar des grands standards mondiaux.

Assurer l'opération de recettage du site/de l'application mobile en utilisant des recettes techniques, en vérifiant le code et le débogage, en optimisant le code, en vérifiant la compatibilité des navigateurs et terminaux, en réalisant des tests utilisateurs afin de vérifier que le produit est conforme aux spécifications.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique : À l'aide d'un brief, le candidat doit être capable de répondre à une demande visant à refondre ou concevoir le design d'un site internet responsive ou d'une application mobile, en respectant la charte du client si celle-ci est fournie ainsi que la cible souhaitée. Pour ce faire le candidat doit dans un premier temps analyser la communication de son actuel client ainsi que celle de ses confrères concurrents, réaliser des croquis de mise en page web et concevoir sur l'outil informatique (Illustrator, Photoshop, Figma ou Sketch) le design apportant selon lui le plus de sens vis-à-vis de la demande.

Cas pratique : Suite à la transmission d'une maquette graphique, les candidats doivent intégrer au pixel prêt le visuel en organisant le code de façon à bien structurer la page web tout en respectant la sémantique des balises à utiliser.

Cas pratique : Une fois la maquette graphique intégrée, le candidat doit pouvoir optimiser ses fichiers et vérifier que son site fonctionne correctement, de sorte que tous les utilisateurs puissent le consulter de façon optimale, et cela même si le site utilise des propriétés et valeurs ou des effets non supportés par tous les navigateurs (navigateur ancien).

RNCP39958BC04 — Conception et réalisation de projet de modélisation 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Créer et modéliser des objets en choisissant la modélisation en fonction du style et de la demande, en créant des éléments avec le logiciel, en assurant la réalisation de l'animation 3D et en utilisant un logiciel adapté afin de concevoir un objet imprimé en 3D.

Travailler les textures dans la création de l'image 3D en créant des matériaux, en intégrant ceux-ci à la modélisation, en appliquant les matériaux sur les objets en fonction de leur complexité afin de les intégrer parfaitement dans l'ambiance 3D.

Assurer la mise scène de la modélisation en mettant en lumière celle-ci avec les outils dédiés grâce à l'utilisation des caméras et des points de vu afin de rendre le visuel 3D le plus réaliste possible.

Gérer les paramètres de rendus en les préparant et en optimisant le temps et la qualité du logiciel adapté afin de trouver les réglages optimaux qui permettent d'obtenir la qualité désirée sans étirer trop le temps de calcul.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratiques sur de la modélisation : le candidat réalise tout au long de sa formation de nombreux exercices notés avec un briefing lui rappelant le contexte du client puis des éléments de modélisation.

RNCP39958BC05 — Conception et réalisation de projet en motion design

LISTE DE COMPÉTENCES

Assurer la pré-production; Traduire le concept créatif et dessiner le storyboard selon les contraintes réglementaires du format. Proposer une approche créative en image fixe et préparer les fichiers de création en vue de l'animation.

Gérer la production. Produire l'ensemble des assets du projet et les animer dans les logiciels adaptés. Produire un

sound design cohérent et qualitatif. Assurer un processus de travail organisé et cohérent à un système de remise des fichiers en clientèle.

Assurer la post production. Importer les réalisations sonores et une scène 3D exportée au sein de after effect en proposant une solution efficace pour le compositing et la post production. Proposer un assemblage pertinent et qualitatif des différents blocs de contenu numérique en un seul produit vidéo. Produire une vidéo en tenant compte des paramètres de rendus des différents logiciels et des paramètres de rendu de Media Encoder.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique : le candidat réalise tout au long de sa formation plusieurs exercices notés. À l'aide d'un brief et d'un script, le candidat doit être capable de produire les différents livrables associés à la préparation d'un projet vidéo

Cas pratique : le candidat réalise tout au long de sa formation plusieurs exercices notés. Le candidat doit être capable de produire les différents livrables associés à la réalisation d'un projet vidéo

Cas pratique : le candidat réalise tout au long de sa formation plusieurs exercices notés. Le candidat doit être capable d'assembler les différentes sources associées à la réalisation d'un projet vidéo

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le métier de designer graphique peut s'exercer dans un grand nombre de structures :

Les agences de publicité

Les studios de création graphique

Le service communication/publicité d'une entreprise

Les agences de communication

Les rédactions presse

Les SSII (Sociétés de service et d'ingénierie informatique)

Les imprimeries

De nombreux professionnels travaillent également en qualité d'indépendant. Dans ce cas, le graphiste multimédia peut être en freelance ou posséder le statut d'autoentrepreneur. Il lui est possible de travailler directement pour des clients ou de travailler pour des studios de graphistes/agences de communication.

Le métier de designer graphique peut s'exercer dans de nombreux secteurs d'activité, non seulement dans ceux de la publicité, du design ou de l'architecture mais aussi dans de nombreuses entreprises du tertiaire ou de l'industrie (aéronautique, automobile, ...) qui font appel à ces professionnels de la communication.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Le designer graphique multimédia est un professionnel de la communication qui retranscrit visuellement des idées, des concepts ou des messages. Pour ce faire, il a recours à des supports variés : logos, affiches, plaquettes, packaging, sites web, etc.

Il s'agit d'un professionnel soumis à un impératif d'innovation et de créativité dans son travail. Il lui faut dans le même temps se conformer au cahier des charges et aux attentes de ses clients en termes d'image et de message.

On peut le retrouver sous les appellations suivantes :

Graphiste

Graphiste Print et MultiMédia

Infographiste

Infographiste 2D

Infographiste 3D

Designer web

Motion Designer

Designer graphique

Webdesigner

Motion designer

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Référentiel général d'accessibilité pour les administrations ou Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) qui découle de l'article 47 de la loi du 11 février 2005 pour « l'égalité des droits et des chances »

Lien url :

Le règlement général sur la protection des données – RGPD

Règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016, relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données, et abrogeant la directive 95/46/CE (règlement général sur la protection des données).

Lien url :

Décret n° 2019-768 du 24 juillet 2019 relatif à l'accessibilité aux personnes handicapées des services de communication au public en ligne

Lien url :

Code de l'environnement : article L.541-10-1 du code de l'environnement

Lien url : <https://www.legifrance.gouv.fr/codes/id/LEGIARTI000041599099/2020-02-12/#:~:text=541%2D10%2C%20chaque%20%C3%A9co%2D,r%C3%A9emploi%20et%20de%20la%20r%C3%A9utilisation.&text=Le%20fonds%20attribue%20les%20financements,1%20du%20code%20du%20travail>

« I.-En application du principe de responsabilité élargie du producteur, il peut être fait obligation à toute personne physique ou morale qui élabore, fabrique, manipule, traite, vend ou importe des produits générateurs de déchets ou des éléments et matériaux entrant dans leur fabrication, dite producteur au sens de la présente sous-section, de pourvoir ou de contribuer à la prévention et à la gestion des déchets qui en proviennent ainsi que d'adopter une démarche d'écoconception des produits, de favoriser l'allongement de la durée de vie desdits produits en assurant au mieux à l'ensemble des réparateurs professionnels et particuliers concernés la disponibilité des moyens indispensables à une maintenance efficiente, de soutenir les réseaux de réemploi, de réutilisation et de réparation tels que ceux gérés par les structures de l'économie sociale et solidaire ou favorisant l'insertion par l'emploi, de contribuer à des projets d'aide au développement en matière de collecte et de traitement de leurs déchets et de développer le recyclage des déchets issus des produits ».

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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Avoir une certification de Niveau 4 ou équivalent

Passer un concours d'entrée à la formation préparant à la certification

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

Au moins 50% de membres externes :

2 membres de l'équipe de l'AGR (le Directeur et un intervenant)

A minima 2 professionnels extérieurs (Directeur d'agence de communication, Directeur artistique, Motion designer, Webdesigner, Designer graphique...)

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	7 857 €
Selon la branche	6 500 € – 8 289 €
Prise en charge	Branches concernées
7 857 €	Valeur par défaut · 206 branches
8 289 €	CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF de la presse et des agences de presse
8 146 €	CPNEFP des commerces et services de l'audiovisuel, de l'électronique et de l'équipement ménager, CPNEFP du Négoce de l'ameublement
8 273 €	CPNEF de la Publicité
8 031 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat
6 500 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)

Base légale

Date de décision	18/12/2024
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	18/12/2027
Date de dernière délivrance possible	18/12/2031

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	13	1	60 %	—
2021	9	1	75 %	—

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP35662

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.agr.fr/bachelor-graphiste-multimedia-rncp-5-design-graphique/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39958/>