

Graphiste multimédia

RNCP40237 · 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	28/02/2025
Date d'échéance	28/02/2027

Certificateur(s)

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

L ECOLE MULTIMEDIA · SIRET : 40441398100014

FONDERIE DE L'IMAGE · SIRET : 40441398100022

Partenaires habilités

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

Organisme	SIRET	Habilitation
BEFORMA	85222156300038	Former
FONDERIE DE L'IMAGE	40441398100022	Former et organiser l'évaluation
GALILEO FORMATION PROFESSIONNELLE	81212304000063	Former et organiser l'évaluation
GALILEO VAE	90077772300025	Former et organiser l'évaluation
ICADEMIE	48908897100093	Former
SARL EUROGRAPHIC	38169745700079	Former
STUDI	91114836900018	Former et organiser l'évaluation
STUDY	53742526600013	Former

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

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

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

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

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

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

La certification proposée ECAD Consultants et l'Ecole Multimédia vise à attester de l'ensemble des compétences nécessaires à l'exercice du métier tout en tenant compte des nouveaux besoins et enjeux du marché.

ACTIVITÉS VISÉES

Définition du projet graphique multimédia

Analyse de la demande d'un commanditaire dans le cadre d'un projet de création d'un visuel

Réalisation d'une veille sur les tendances concurrentielles, graphiques, techniques et technologiques

Gestion d'un projet graphique

Mise en œuvre d'un projet de création graphique

Prototypage et conception des éléments graphiques d'un projet multimédia

Conception d'un prototype d'un projet graphique print ou digital.

Définition des principes interactifs d'une solution digitale (parcours utilisateurs, éléments de guidage, de navigation et d'interaction, écrans...)

Constitution de la bible graphique du projet multimédia

Présentation des prototypes et pistes créatives au commanditaire

Réalisation et intégration des éléments graphiques d'un projet multimédia

Réalisation graphique des éléments de communication print

Réalisation d'éléments graphiques digitaux

Réalisation des éléments graphiques animés

Réalisation graphique d'une datavisualisation

Intégration des éléments graphiques au sein d'une solution

Réalisation de tests qualitatifs sous différents environnements

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Étudier la demande d'un commanditaire

Mettre en place des outils de veille concurrentielle, graphique, technique et technologique et de tendances

Planifier les différentes étapes du projet graphique à mener

Assurer la mise en œuvre du projet en collaborant avec les différentes équipes techniques et graphiques

Concevoir un prototype d'un projet graphique print ou digital

Concevoir des interfaces et des schémas d'interaction

Définir graphiquement des principes interactifs au sein des écrans

Constituer la bible graphique du projet

Présenter les résultats des études menées ainsi que les pistes développées au commanditaire

Créer des supports de communication print (affiches, flyers, catalogues...)

Réaliser la version finale de l'ensemble des éléments de design d'une solution digitale

Réaliser une animation et/ou une vidéo

Concevoir le design d'une datavisualisation adaptable en fonction des besoins du client

Intégrer les éléments graphiques conçus en utilisant un système de gestion de contenu (CMS)

Contrôler la qualité des livrables

Blocs de compétences

RNCP40237BC01 — Définir un projet graphique

LISTE DE COMPÉTENCES

Étudier la demande d'un commanditaire au regard du contexte et des contraintes, en prenant en compte sa stratégie de communication (ADN de la marque, charte graphique...), en analysant le profil des principaux concurrents et en étudiant les différents types de profils types des utilisateurs afin d'identifier les enjeux et les objectifs du projet.

Mettre en place des outils de veille concurrentielle, graphique, technique et technologique et de tendances, en s'appuyant sur l'étude de marché ainsi que sur les persona afin de proposer à son client une réponse originale et innovante.

Planifier les différentes étapes du projet graphique à mener en déterminant les principales étapes clefs et en définissant, avec les différentes parties prenantes internes ou externes, et en s'appropriant les outils collaboratifs à utiliser ainsi que les objectifs à valider afin de délimiter temporellement et qualitativement le projet.

Assurer la mise en œuvre du projet en collaborant avec les différentes équipes techniques et graphiques et en utilisant des outils numériques favorisant la co-construction, afin de veiller à la bonne réalisation du projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle à partir d'un cas de conceptualisation d'une solution

RNCP40237BC02 — Concevoir les prototypes et éléments graphiques d'un projet multimédia

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir un prototype d'un projet graphique print ou digital en s'appuyant sur le cahier des charges ainsi que sur les retours de la première visualisation et en s'appuyant sur des outils de création graphique adaptés incluant ou non une IA afin de la faire valider en vue de sa réalisation définitive

Concevoir des interfaces et des schémas d'interaction en respectant le cahier des charges et les critères du client, en utilisant des outils de création graphique adaptés, incluant ou non une IA, et en collaboration avec les équipes artistiques et techniques afin de définir les principes de la maquette finale en vue de sa validation définitive.

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

Constituer la bible graphique du projet en compilant les différents éléments dans un espace partagé et en rédigeant un document récapitulatif afin d'en faciliter la future exploitation par l'ensemble des parties-prenantes du projet.

Présenter les résultats des études menées ainsi que les pistes développées au commanditaire en synthétisant les différentes informations et en formulant clairement les principes du projet et les actions à réaliser afin d'obtenir sa validation en vue du lancement du projet.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mises en situation professionnelle et cas pratique dans le cadre du prototypage de projets graphiques print, et digitaux incluant le design d'interface

RNCP40237BC03 — Réaliser et intégrer les éléments graphiques d'un projet multimédia

LISTE DE COMPÉTENCES

Créer des supports de communication print (affiches, flyers, catalogues...) en utilisant les logiciels graphiques adaptés, en respectant la charte graphique et le plan de communication, afin de proposer tous les objets nécessaires à la mise en œuvre de la stratégie de communication de l'organisation.

Réaliser la version finale de l'ensemble des éléments de design d'une solution digitale dans le respect de la charte graphique et adaptés aux spécificités de lecture des différents supports (fixes, mobiles, réseaux sociaux) ainsi qu'à la diversité des utilisateurs afin d'assurer une navigation fluide et inclusive.

Réaliser une animation et/ou une vidéo en s'appuyant sur les éléments graphiques figés déjà réalisés, en veillant à préserver la qualité des visuels malgré les mouvements créés et en respectant les contraintes techniques de la plateforme de diffusion afin de répondre à une demande de graphique animé.

Concevoir le design d'une datavisualisation adaptable en fonction des besoins du client et en s'appuyant les données fournies et en utilisant les outils dédiés (logiciels, dispositifs en ligne...) afin de rendre intuitives, interactives et compréhensives des données brutes et complexes

Intégrer les éléments graphiques conçus en utilisant un système de gestion de contenu (CMS) ainsi qu'un langage de programmation simple afin de répondre à la demande du client dans sa globalité

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle et cas pratiques à partir de cas de réalisation et d'intégration de visuels

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

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

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Assistant chef de projet multimédia

Graphiste Multimédia

Infographiste

Infographiste Multimédia

Designer graphique

Graphiste web

Webdesigner

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

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

MODALITÉS D'ACCÈS

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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

En formation initiale

Entrée en 1ère année : être titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DAEU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...)

Entrée en 2ème année : être titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DAEU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...) et avoir validé 60 crédits ECTS dans un domaine académique cohérent à celui visé par la certification.

En alternance (contrat apprentissage ou contrat de professionnalisation)

Pour un cursus en 2 ans : être titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DAEU, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...)

Pour un cursus en 1 an : être titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DAEU, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...) et avoir validé 60 crédits ECTS dans un domaine académique cohérent à celui visé par la certification.

En formation continue

Entrée avec un niveau 4 : être titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DEAU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...)

Entrée avec un niveau 3 : être titulaire d'un titre ou diplôme de niveau 3, et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 24 mois minimum

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

En formation initiale

En cas d'intégration en 1ère année : avoir validé les conditions d'accès à la formation et avoir effectué un cursus de formation de 24 mois préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné

En cas d'intégration en 2ème année : avoir validé les conditions d'accès à la formation et avoir effectué un cursus de formation de 24 mois préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné

En alternance (contrat apprentissage ou contrat de professionnalisation)

Pour un cursus en 2 ans : avoir validé les conditions d'accès à la formation et avoir effectué un cursus de formation en alternance de 24 mois (contrat d'apprentissage ou de professionnalisation) préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné

Pour un cursus en 1 an : avoir validé les conditions d'accès à la formation et avoir effectué un cursus de formation en alternance de 12 mois (contrat d'apprentissage ou de professionnalisation) préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné

En formation continue

Entrée en avec un niveau 4 : avoir validé les conditions d'accès à la formation et avoir effectué un cursus de formation préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné

Entrée avec un niveau 3 : avoir validé les conditions d'accès à la formation et avoir effectué un cursus de formation préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné

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

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

Le jury est composé de 4 membres dont 50% de professionnels :

Le directeur de l'école

Un responsable pédagogique ou enseignant

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	28/02/2025
Durée de l'enregistrement	2 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	28/02/2027
Date de dernière délivrance possible	28/02/2031

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	445	0	64 %	—
2022	92	0	100 %	50 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP37064

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP35662, RNCP36298, RNCP37064

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.studi.com/fr/formation/design-graphique-et-digital/graduate-web-et-communication-visuelle>

<https://www.ecole-multimedia.com/nos-formations/formation-creation-digitale/graphiste->

Fiche officielle (France Compétences)

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

Où se former

Formations référencées	20
Organismes	3
Régions couvertes	0
Prix indicatif	1 390 € – 5 590 €

Offre de formation — MonCompteFormation (Caisse des Dépôts), licence ouverte.

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	1
Organismes gestionnaires (CFA)	1
Organismes formateurs	1
Régions couvertes	1
Départements couverts	1
Organismes certifiés Qualiopi	1
Formations à distance	1
Sessions	de 01/2026 à 12/2026

Catalogue des formations en apprentissage — réseau des Carif-Oref. Sans frais pour l'alternant : formation financée par l'OPCO de la branche (NPEC).

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	278
Parcours menés à terme	163
Taux d'achèvement	59 %
Période	04/2025 – 09/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	305
Montant total engagé	764 561 €
Coût moyen par dossier	2 507 €
Durée moyenne	113 h
Période	04/2025 – 09/2026
France compétences	91 %

Reste à charge titulaire	5 %
France Travail	3 %
Entreprise	1 %
Compte d'engagement citoyen	0 %
OPCO	0 %

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