

Directeur artistique multimédia

RNCP40882 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320v, 322n
Formacode(s)	46003, 46337, 31090
Code(s) ROME	E1205, E1104, M1805, E1103
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	25/06/2025
Date d'échéance	25/06/2028

Certificateur(s)

ECAD CONSULTANTS · SIRET : 33115405400117<https://www.iesa.fr/>**L'école multimédia**<http://www.ecole-multimedia.com>**FONDERIE DE L'IMAGE · SIRET : 40441398100022**

Partenaires habilités

11 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 11 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
CIFACOM	48332570000027	Former et organiser l'évaluation
DIGITAL CAMPUS-ESARC-ESG SPORT LYON	75253547600440	Former et organiser l'évaluation
ECAD CONSULTANTS	33115405400117	Former et organiser l'évaluation
ESGCV	75253547600150	Former et organiser l'évaluation
ESGCV	75253547600366	Former et organiser l'évaluation
ESGCV - 75253547600309	75253547600309	Former et organiser l'évaluation
FONDERIE DE L'IMAGE	40441398100022	Former et organiser l'évaluation
GALILEO FORMATION PROFESSIONNELLE	81212304000063	Former et organiser l'évaluation
ICADEMIE	48908897100093	Former et organiser l'évaluation
MERKURE BUSINESS SCHOOL	75253547600382	Former et organiser l'évaluation

Liste complète des 11 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp40882-directeur-artistique-multimedia/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le directeur artistique multimédia est un professionnel, responsable de la conception et de la supervision de l'identité visuelle de projets numériques variés, tels que des sites web, des applications, des jeux vidéos ou encore des

campagnes publicitaires. Il combine créativité, maîtrise des outils numériques et vision stratégique afin d'offrir des expériences visuelles et multimédia cohérentes et percutantes au regard de la demande.

Au-delà de leur présence dans le secteur du multimédia, les directeurs artistiques multimédia sont de plus en plus sollicités par des organisations aux domaines d'activité variés, qui souhaitent promouvoir leurs produits ou services et renforcer leur image de marque. La popularité du directeur artistique s'explique en grande partie par l'attrait du public pour les contenus vidéo, courts, percutants.

De ce fait,

au regard de la montée en puissance des réseaux sociaux et de la vidéo en ligne, il est fort probable que le marché de la direction artistique continue de croître dans les années à venir. Les compétences en design d'interface et en créativité numérique sont particulièrement recherchées par les employeurs. Les tendances actuelles du métier incluent l'utilisation de l'intelligence artificielle, une approche de design plus inclusive et éthique et l'intégration de la réalité augmentée. Ces évolutions viennent modifier le spectre de compétences du directeur artistique multimédia qui, pour répondre aux nouvelles attentes et exigences du marché, doit désormais s'adapter et innover en permanence.

La certification vise à apporter l'ensemble des compétences permettant au directeur artistique multimédia d'adresser ces enjeux en termes de technicité, de créativité, de communication et de développement de projets innovants, pour évoluer dans un système en perpétuelle évolution.

ACTIVITÉS VISÉES

Étude de la demande client dans le cadre d'un projet artistique et multimédia

Étude du positionnement de la marque dans le cadre d'un projet artistique et multimédia

Détection des tendances sur le marché pour le projet artistique et multimédia

Étude des caractéristiques et des besoins spécifiques de l'utilisateur final du projet artistique et multimédia

Formulation de propositions créatives pour le projet artistique et multimédia

Conception du design graphique et interactif d'une interface

Production d'objets visuels (animations, datavisualisations...) dans le cadre d'un projet artistique et multimédia

Conception de contenus adaptés aux stratégies des réseaux sociaux dans le cadre d'un projet artistique et multimédia

Élaboration de la charte graphique et interactive d'un projet artistique et multimédia

Coordination de l'ensemble des étapes et acteurs du projet artistique et multimédia : organisation des étapes de production pour le projet, collaboration avec les parties prenantes du projet

Validation et contrôle de la qualité des produits finis pour le projet artistique et multimédia

Présentation et transmission des livrables dans le cadre de la livraison finale du projet artistique et multimédia

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Analyser la demande du commanditaire dans le cadre du développement d'un projet artistique et multimédia, en s'appuyant sur la lecture du brief et des documents fournis (charte graphique, charte éditoriale, charte interactive, positionnement de marque...) afin de comprendre la stratégie de communication, les enjeux, les valeurs, les forces et les faiblesses de la marque ou de l'organisation et ainsi formuler des propositions de dispositifs adaptés au regard des informations récoltées.

Analyser l'environnement global de la marque, au travers d'études de marchés et de la concurrence, pour nourrir une vision claire et enrichir le contexte du projet artistique et multimédia, garantissant ainsi une production alignée sur les objectifs et attentes du commanditaire.

Identifier et s'appropriier les tendances artistiques, multimédia et de design en pratiquant une veille active sur la création graphique, l'écoresponsabilité et le design, l'émergence de nouveaux outils et techniques de communication digitale et l'évolution des technologies associées, afin de comprendre les spécificités de chaque support de communication et en exploiter pleinement les possibilités (limites, évolutions, secteurs, tendances et enjeux).

Identifier les comportements et les motivations des utilisateurs finaux (end-users), par le biais d'enquêtes utilisateurs (interviews, tests...) et en s'appuyant sur des études de marchés, afin de segmenter les utilisateurs selon des critères sociodémographiques et de répondre au mieux à leurs attentes et à leurs besoins.

Produire des propositions créatives (maquettes) en détaillant les planches de tendances (moodboards), des scénarii et tout autre objet graphique cohérent au regard du projet permettant aux différents acteurs du projet de s'approprier les principes graphiques et interactifs et de lancer la production.

Réaliser des maquettes fonctionnelles et ergonomiques (wireframe, mockup ou zoning) à l'aide d'un outil de prototypage adapté ou d'un outil d'intelligence artificielle, permettant la représentation des interfaces ainsi que la hiérarchie d'information, afin de rendre compréhensible et duplicable un concept graphique et interactif par les

équipes de travail et le commanditaire.

Concevoir des représentations visuelles (animations, cartes, tableaux, chronologies, graphiques...) cohérentes et hiérarchisées, en organisant et synthétisant graphiquement des données brutes et complexes du projet artistique et multimédia, et en s'appuyant sur des outils d'intelligence artificielle de manière à maximiser l'impact du projet artistiques et multimédia.

Développer des concepts et contenus déclinables et adaptés à des formats courts et interactifs (tels que TikTok, Instagram Reels, podcasts visuels, etc..) en tenant compte de l'univers de la marque, de l'environnement concurrentiel et des spécificités des plateformes de diffusion envisagées et en intégrant l'utilisation d'outils d'intelligence artificielle afin de renforcer l'engagement des audiences ciblées, d'accroître la visibilité de la marque.

Formaliser la charte graphique du projet artistique et multimédia composé d'un concept graphique, d'une identité visuelle et des principes interactifs du projet pour offrir aux différents acteurs (graphistes, motion designers, illustrateurs, photographe, etc.) un document commun garantissant la cohérence artistique et graphique globale du projet.

Planifier les étapes de production des éléments graphiques nécessaires pour le projet en réalisant un cahier des charges décrivant les méthodologies, le planning et le budget et en utilisant des outils de pilotage de projet ainsi que l'intelligence artificielle de manière à piloter efficacement le projet tout en respectant les contraintes coûts et délais imposés par le commanditaire.

Organiser la collaboration entre les différents acteurs du projet, en sélectionnant et en mettant en place des outils et moyens adaptés (réunions de cadrage, plateforme de travail collaborative, etc.) ainsi qu'en s'appuyant les spécificités et problématiques des différents intervenants (graphistes, illustrateurs, motion designers, photographes, réalisateurs vidéo...), afin de permettre le suivi de la production et d'en assurer la qualité pour la bonne livraison du projet artistique et multimédia.

Contrôler la conformité des livrables produits en réalisant des itérations successives et des runs de validation basés sur le cahier des charges, la charte graphique et interactive, et les critères de qualité définis, afin d'assurer une cohérence esthétique, fonctionnelle et technique entre les éléments livrés, tout en respectant les normes d'accessibilité et les attentes du commanditaire.

Assurer la présentation et la livraison des réalisations, en transmettant au commanditaire un dossier complet et structuré comprenant la documentation du projet, la charte graphique, et l'ensemble des éléments produits, afin de garantir une référence claire, exploitable et pérenne pour le suivi, la production et l'exploitation du projet artistique et multimédias auprès du commanditaire et des utilisateurs.

Blocs de compétences

RNCP40882BC01 — Définir la direction artistique et multimédia d'un projet créatif

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser la demande du commanditaire dans le cadre du développement d'un projet artistique et multimédia, en s'appuyant sur la lecture du brief et des documents fournis (charte graphique, charte éditoriale, charte interactive, positionnement de marque...) afin de comprendre la stratégie de communication, les enjeux, les valeurs, les forces et les faiblesses de la marque ou de l'organisation et ainsi formuler des propositions de dispositifs adaptés au regard des informations récoltées.

Analyser l'environnement global de la marque, au travers d'études de marchés et de la concurrence, pour nourrir une vision claire et enrichir le contexte du projet artistique et multimédia, garantissant ainsi une production alignée sur les objectifs et attentes du commanditaire.

Identifier et s'approprier les tendances artistiques, multimédia et de design en pratiquant une veille active sur la création graphique, l'écoresponsabilité et le design, l'émergence de nouveaux outils et techniques de communication digitale et l'évolution des technologies associées, afin de comprendre les spécificités de chaque support de communication et en exploiter pleinement les possibilités (limites, évolutions, secteurs, tendances et enjeux).

Identifier les comportements et les motivations des utilisateurs finaux (end-users), par le biais d'enquêtes utilisateurs (interviews, tests...) et en s'appuyant sur des études de marchés, afin de segmenter les utilisateurs selon des critères sociodémographiques et de répondre au mieux à leurs attentes et à leurs besoins.

Produire des propositions créatives (maquettes) en détaillant les planches de tendances (moodboards), des scénarii et tout autre objet graphique cohérent au regard du projet permettant aux différents acteurs du projet de s'approprier les principes graphiques et interactifs et de lancer la production.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mises en situations professionnelles, études de cas et rapports professionnels portant sur la définition de la direction artistique et multimédia d'un projet créatif.

RNCP40882BC02 — Concevoir la dimension graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser des maquettes fonctionnelles et ergonomiques (wireframe, mockup ou zoning) à l'aide d'un outil de prototypage adapté ou d'un outil d'intelligence artificielle, permettant la représentation des interfaces ainsi que la hiérarchie d'information, afin de rendre compréhensible et duplicable un concept graphique et interactif par les équipes de travail et le commanditaire.

Concevoir des représentations visuelles (animations, cartes, tableaux, chronologies, graphiques...) cohérentes et hiérarchisées, en organisant et synthétisant graphiquement des données brutes et complexes du projet artistique et multimédia, et en s'appuyant sur des outils d'intelligence artificielle de manière à maximiser l'impact du projet artistiques et multimédia.

Développer des concepts et contenus déclinables et adaptés à des formats courts et interactifs (tels que TikTok, Instagram Reels, podcasts visuels, etc..) en tenant compte de l'univers de la marque, de l'environnement concurrentiel et des spécificités des plateformes de diffusion envisagées et en intégrant l'utilisation d'outils d'intelligence artificielle afin de renforcer l'engagement des audiences ciblées, d'accroître la visibilité de la marque.

Formaliser la charte graphique du projet artistique et multimédia composé d'un concept graphique, d'une identité visuelle et des principes interactifs du projet pour offrir aux différents acteurs (graphistes, motion designers, illustrateurs, photographe, etc.) un document commun garantissant la cohérence artistique et graphique globale du projet.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratiques et mises en situation professionnelles portant sur la conception graphique et interactive d'un projet artistique et multimédia

RNCP40882BC03 — Piloter la conception graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia

LISTE DE COMPÉTENCES

Planifier les étapes de production des éléments graphiques nécessaires pour le projet en réalisant un cahier des charges décrivant les méthodologies, le planning et le budget et en utilisant des outils de pilotage de projet ainsi que l'intelligence artificielle de manière à piloter efficacement le projet tout en respectant les contraintes coûts et délais imposés par le commanditaire.

Organiser la collaboration entre les différents acteurs du projet, en sélectionnant et en mettant en place des outils et moyens adaptés (réunions de cadrage, plateforme de travail collaborative, etc.) ainsi qu'en s'appuyant les spécificités et problématiques des différents intervenants (graphistes, illustrateurs, motion designers, photographes, réalisateurs vidéo...), afin de permettre le suivi de la production et d'en assurer la qualité pour la bonne livraison du projet artistique et multimédia.

Contrôler la conformité des livrables produits en réalisant des itérations successives et des runs de validation basés sur le cahier des charges, la charte graphique et interactive, et les critères de qualité définis, afin d'assurer une cohérence esthétique, fonctionnelle et technique entre les éléments livrés, tout en respectant les normes d'accessibilité et les attentes du commanditaire.

Assurer la présentation et la livraison des réalisations, en transmettant au commanditaire un dossier complet et structuré comprenant la documentation du projet, la charte graphique, et l'ensemble des éléments produits, afin de garantir une référence claire, exploitable et pérenne pour le suivi, la production et l'exploitation du projet artistique et multimédias auprès du commanditaire et des utilisateurs.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratiques portant sur le pilotage et la planification de la conception graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le directeur artistique multimédia exerce son métier dans un vaste éventail de secteurs liés à l'édition, la

communication, l'évènementiel, le multimédia, le loisir et la production audiovisuelle, ce qui lui offre une diversité d'opportunités professionnelles.

Bien que le métier soit aujourd'hui principalement exercé en tant que freelance pour des studios de création/d'animation, des sociétés de production, des chaînes de télévision ou encore des agences de communication, web et de publicité, le directeur artistique multimédia peut également occuper un poste de salarié au sein de ces organisations ou dans des entreprises (TPE, PME ou grandes entreprises).

- TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES
- Chef de la création artistique, responsable de conception
 - Designer graphique, designer numérique
 - Web designer, web art director
 - UX/UI designer, designer d'interface, designer interactif
 - Infographiste
- Après quelques années d'expérience opérationnelle et selon la typologie des structures, le professionnel pourra évoluer vers les postes suivants (liste non exhaustive) :
- Directeur de la création multimédia
 - Directeur artistique digital
 - Directeur de projet digital

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)	Modérée (3/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 1 à 5 sur 5.
Facteurs principaux	Manque de main-d'œuvre disponible, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 651 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+5 ou plus (doctorat, master ou équivalent) en communication et information (41 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique · tension 4/5 (Élevée) M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom · tension 5/5 (Très élevée) 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)	36 559
Jugés difficiles à recruter	45 %
Emplois saisonniers	6 %
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom 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 ou alternance :

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

Entrée en 2ème année : être titulaire d'une certification de niveau 4 (type bac, DEAU) ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...) et avoir validé 60 crédits ECTS dans le domaine de la direction artistique de projets multimédia, de la communication, du marketing, dans la gestion de projet multimédia, etc.

Entrée en 3ème année : être titulaire d'une certification de niveau 5 ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...) ou avoir validé 120 crédits ECTS, dans le domaine de la direction artistique de projets multimédia, de la communication, du marketing, dans la gestion de projet multimédia, etc.

En formation continue

Cas 1 : Entrée avec un niveau 5

Etre titulaire d'une certification de niveau 5, d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...) ou avoir validé 120 crédits ECTS, dans le domaine de la direction artistique de projets multimédia, de la communication, du marketing, dans la gestion de projet multimédia, etc.

Ou être titulaire d'une certification de niveau 5 ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...) ou avoir validé 120 crédits ECTS, dans un autre domaine de formation/métier de la certification visée et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 12 mois minimum

Cas 2 : Entrée avec un niveau 4

Etre titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DEAU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 24 mois minimum

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, 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	7 500 €
Selon la branche	6 000 € – 7 559 €
Prise en charge	Branches concernées
7 500 €	Valeur par défaut · 203 branches
7 559 €	CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF de la Publicité, CPNEFP Sports Loisirs, CPNEFP du Négoce de l'ameublement
7 515 €	CPNEFP des commerces de gros
7 480 €	CPNEFP de la branche des entreprises du bureau et du numérique (commerces et services)
7 210 €	CPNEFP Commerce à distance
6 500 €	CPNE du Commerce de détail et de gros à prédominance alimentaire
6 300 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	25/06/2025
Durée de l'enregistrement	3 ans

Date d'échéance de l'enregistrement	25/06/2028
Date de dernière délivrance possible	25/06/2032

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	238	0	79 %	—
2022	21	0	82 %	89 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP34814

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP34814

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

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

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40882/>

Où se former

Formations référencées	18
Organismes	3
Régions couvertes	1
Prix indicatif	1 990 € – 12 000 €
Durée	280 – 875 h

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

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	2
Organismes gestionnaires (CFA)	2
Organismes formateurs	2
Régions couvertes	2
Départements couverts	2
Organismes certifiés Qualiopi	2
Formations à distance	2
Sessions	de 07/2025 à 08/2027

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	22
Parcours menés à terme	6
Taux d'achèvement	27 %
Période	09/2025 – 09/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	22
Montant total engagé	66 763 €
Coût moyen par dossier	3 035 €
Durée moyenne	158 h
Période	08/2025 – 08/2026
France compétences	79 %
France Travail	13 %
OPCO	6 %
Reste à charge titulaire	3 %

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