

Graphiste plurimédia information et communication

RNCP6081 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320
Code(s) ROME	E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	03/12/2020

Certificateur(s)

L'ECOLE METIERS DE L'INFORMATION-CFD · SIRET : 40039622200038

L'école des métiers de l'information - CFD (EMI-CFD)

<http://www.emi-cfd.com>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le graphiste plurimédia information et communication intervient comme un spécialiste de la scénarisation visuelle de l'information dans les médias. Il doit donc posséder à la fois la culture et les pratiques d'un journaliste (de l'image) et les codes professionnels du secteur de la communication visuelle (communication institutionnelle et culturelle, d'entreprise...). Le graphiste plurimédia information et communication est un professionnel apte à intervenir, en matière de conception graphique, dans la presse, quotidienne et magazine et dans le secteur des sites web d'information et de communication.

- plurimédia, c'est-à-dire que plusieurs supports sont convoqués : magazine papier, presse quotidienne, web, vidéo, affiche, livre, dépliant...
- information, c'est la fonction journalistique de traiter les informations de manière contradictoire ;
- communication, c'est la faculté de mener à bout des projets visuels pour des clients qui souhaitent communiquer.

Le graphiste est chargé de créer et de justifier l'identité d'un produit sous tous ses aspects : animation, graphisme, son.

Il est le garant de la cohérence graphique générale en terme d'image et d'ergonomie et doit diriger les graphistes et les web-designers.

Intervenant sur l'ensemble de la fabrication du produit (presse ou communication), le graphiste plurimédia information et communication mène un travail de création à haute responsabilité. Après l'analyse des demandes du client, il en traduit les idées visuellement, leur donne un style et une cohérence artistiques. Il définit la charte graphique et développe une maquette adaptée. Il décide des codes couleurs et graphiques, définit la typographie, les logos, le choix des images ou le découpage des écrans. Ces éléments mis en place, il dirige entièrement l'équipe de création mobilisée sur le projet.

Il coordonne l'équipe graphique et artistique de création et de réalisation et il assure la cohérence artistique d'un projet. Pour cela, il lui faut superviser la manière d'implanter pratiquement les différents contenus proposés (textes, illustrations, photos, vidéos, animations, images 3D, son, musique,...) et la façon de les assembler dans un tout artistique cohérent, attractif et parfaitement interactif. Son rôle en fait un intervenant de premier plan qui est associé dès le départ à l'élaboration du projet et qui le reste pendant toute sa fabrication.

Ses missions s'orientent autour de trois axes : la négociation, la conception et le suivi technique. Dans le domaine de la conception, le graphiste plurimédia information et communication réalise un support de communication visuelle sous forme de dessins, graphismes. Il peut également créer des messages publicitaires sous une forme écrite,

graphique, audiovisuelle. Plusieurs projets sont élaborés. Un projet est concrétisé soit par une maquette, soit par un "rough" ou par un "story-board".

Le projet est présenté au client. Le graphiste plurimédia information et communication, afin de convaincre le client de l'efficacité du projet, doit rationaliser sa démarche et trouver l'argumentation la plus percutante.

Enfin, dernière étape, le suivi technique. Pendant cette phase, le graphiste plurimédia information et communication pilote une équipe de graphistes, de photographes, d'illustrateurs, de réalisateurs de films, etc. Il collabore à la préparation et à la réalisation des documents afin que ceux-ci s'inscrivent bien dans l'optique de la ligne éditoriale et visuelle définie. Il choisit les caractères typographiques des textes, veille au cadrage des photographies. Il communique au maquettiste toutes les indications nécessaires à l'exécution définitive de la maquette avant impression.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Les capacités attestées : Analyse du besoin d'un client

- Analyser le projet à partir de la demande client (cahier des charges)
- Recommander et proposer des environnements de conception graphique

Conception d'un support de communication et d'information

- Rechercher et créer des esquisses de maquettes qui sont soumises au choix et à l'approbation du client
- Concevoir la maquette d'exécution définitive qui comporte toutes les indications nécessaires à la fabrication du produit.(charte graphique)

Direction artistique, réalisation des supports et suivi de la fabrication

- Réaliser techniquement la production
- Corriger, mettre au point définitivement et suivre la fabrication

Concevoir graphiquement l'édition et le support multimédia

- Concevoir la structure graphique du support multimédia
- Réaliser des pages types et préparer des fichiers pour le montage de la publication

Commercialiser sa production

- Gérer le projet

Blocs de compétences

RNCP6081BC01 — Concevoir et réaliser un support de communication et d'information imprimé

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif : Analyser un besoin.

Préconiser une intention.

Façonner une idée

Recommander et proposer des environnements de conception graphique

Maîtriser les principes de création de tous les supports d'information et de communication pour le papier et le Web, fixes et animés.

Concevoir des principes graphiques pour l'édition, la presse, l'institutionnel. Trouver un style graphique et une mise en scène des contenus appropriés à la cible.

Décliner des supports.

Connaître la typographie pour mieux l'utiliser

Exercer son regard pour faire des choix pertinents. Être informé des règles d'utilisation de la typographie : histoire de la lettre, classification, choix et impact, harmonie et contraste, rythme pour une publication.

Passer de la création d'image au graphisme

Adopter une démarche exploratoire pour trouver la meilleure réponse visuelle et/ou graphique à un besoin de communication à l'aide des outils d'expression visuelle, graphiques, plastiques.

Appliquer les méthodes de conception graphique à une formule de presse

Acquérir les principes de mise en page, s'adapter à un projet rédactionnel, suivre le chemin de fer, élaborer la charte graphique, anticiper les déclinaisons.

Modalités d'évaluation :

- Rédaction d'une note d'intention qui contient :

Pour qui ? La cible

Pour quoi? Le support, l'objet

Pour quand ? Les délais

Pour combien ? Le budget

C'est donc au croisement de ces contraintes que la réponse graphique va se réaliser.

- Cas pratique : concevoir et réaliser d'un support

Construire une image « globale » impactante

Favoriser la relation titre et accroche/image/signe

Utiliser les outils du print (PAO)

Mettre en page avec InDesign.

Travailler les images fixes et animées avec Photoshop.

Dessiner et faire des infographies et des pictogrammes avec Illustrator .

Générer des PDF.

Descriptif : Faire le suivi de fabrication

Être informé du circuit de

la chaîne de production de tout document imprimé. Offset, impression numérique et autres techniques. Mieux dialoguer avec un imprimeur et les intervenants de la chaîne graphique.

Modalités d'évaluation :

Cas pratique : Exercices en temps réels corrigés par l'intervenant

RNCP6081BC02 — Concevoir graphiquement et réaliser techniquement des supports d'information et de communication numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

- réussir une production de digital design

étudier les fondamentaux de la production web : culture, conception et méthode, enjeux et fonctionnalités. analyser un besoin.

préconiser une intention.

façonner une idée

- conception éditoriale et graphique multi-support

structurer l'information (arborescence, story-board, cahier des charges) ; scénariser le contenu, faciliter le repérage ; penser l'interactivité.

concevoir le design de sites pour mobiles et tablettes.

- structurer toutes les étapes de développement d'un projet digital, de l'idée jusqu'à sa réalisation.

- développer un projet multimédia interactif : étapes, typologies, formes.

- s'initier à l'UX design

adopter une démarche de conception centrée utilisateur. connaître et appliquer les méthodes de l'ux design. améliorer la qualité et la performance des interfaces.

Descriptif :

- utiliser les outils numériques

pratiquer les fonctions essentielles de dreamweaver.

utiliser un éditeur HTML + CSS arborescence, story-board, cahier des charges. structurer l'architecture de pages avec les CSS et les DIV

adopter les comportements javascript. mettre à l'œuvre wordpress

façonner l'ergonomie de la page avec photoshop pour le web

modalités d'évaluation :

cas pratique : rédiger une note d'intention. remettre une série d'écrans-types sur support électronique on ou off

concevoir et scénariser un site web à partir d'une conception éditoriale définie en proposant une charte d'animation en cohérence avec la ligne éditoriale

RNCP6081BC03 — Bloc A : Réaliser le design d'animation

LISTE DE COMPÉTENCES

langages de l'image animée

Descriptif :

concevoir et réaliser un « objet » multimédia à partir d'un mot concept. découvrir des outils créatifs d'animation des images (photoshop et motion). équilibrer les liens et les interactions du son avec les images.

Modalités d'évaluation

cas pratique : concevoir et réaliser un « objet » multimédia à partir d'un mot-concept.

RNCP6081BC04 — Bloc 3 B : Réaliser le design audiovisuel

LISTE DE COMPÉTENCES

vidéographisme

Descriptif :

concevoir et réaliser un « objet » multimédia à partir d'un mot concept. découvrir des outils créatifs d'animation des images (photoshop et motion). équilibrer les liens et les interactions du son avec les images en mouvement. utiliser un logiciel de montage vidéo.

Modalités d'évaluation

cas pratique : concevoir et réaliser un « objet » multimédia à partir d'un mot-concept en utilisant la caméra pour le tourné-monté.

RNCP6081BC05 — Bloc 3 C : Réaliser le datadesign

LISTE DE COMPÉTENCES

datavisualisation

Descriptif :

recupérer, synthétiser et représenter des données sous forme de graphiques, de symboles, de pictogrammes, d'illustrations ou de cartographies. scénariser des données pour créer des infographies fixes et interactives.

Modalités d'évaluation :

cas pratique : savoir scénariser ces données pour créer des infographies interactives.

RNCP6081BC06 — Présenter et commercialiser sa production

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

préparer son book et son argumentaire un employeur, un client. vendre et diffuser sa production.

Modalités d'évaluation :

cas pratique : montrer son travail dans un press-book en sachant l'organiser en fonction des différents secteurs de la profession

présenter son « book » devant un jury, un client

ou un futur employeur

posséder les points clefs du métier

(identifier les divers secteurs, leurs particularités et les domaines de compétences spécifiques)

mettre en valeur, rythmer et défendre sa production visuelle, dans un dossier

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le Graphiste plurimédia information et communication est : - soit salarié par une agence de design graphique, une agence de Publicité, ou une entreprise spécialisée dans l'édition. Il peut être aussi salarié par des grandes entreprises ou des institutions ayant un service de communication.

- soit indépendant. Les indépendants sont souvent regroupés, ils travaillent en direct avec des clients, ou en indirect (« free-lance ») auprès des agences de publicité et de design graphique.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Scénographe du traitement de l'information et de la communication, metteur en scène des outils de transmission sur tous les supports (fixes et animés), chef de création artistique/créateur de supports de communication visuelle, graphiste généraliste, graphiste plurimédia, designer graphique, directeur artistique, concepteur artistique, premier maquettiste/chef de studio pour d'édition, la presse, la publicité, directeur artistique sénior et junior

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

A compléter (Reprise)

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, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, VAE
5 personnes :

- Le Directeur Pédagogique
- 4 professionnels extérieurs à l'organisme

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 03/12/2020

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP35213

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

www.emi-cfd.com contact@emi-cfd.coop

<http://www.emi-cfd.com>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/6081/>

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	23
Montant total engagé	42 707 €
Coût moyen par dossier	1 857 €
Durée moyenne	188 h
Période	01/2020 – 02/2021

France compétences	81 %
France Travail	14 %
Reste à charge titulaire	5 %

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