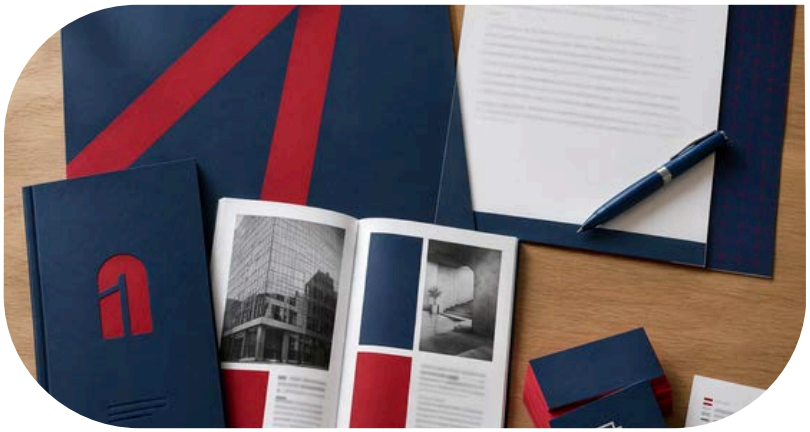
School Online UNIVERSITY

# DESIGNER GRAPHIQUE

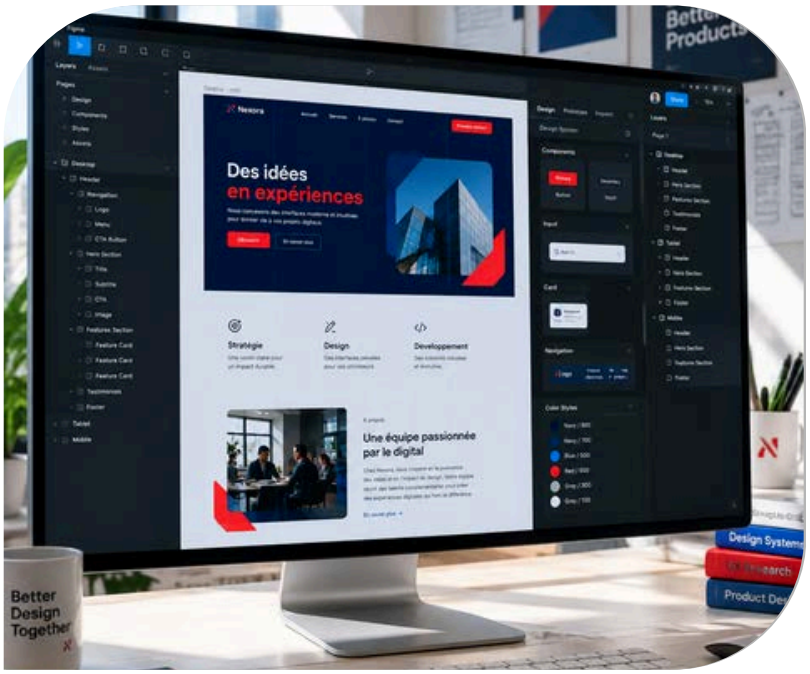
## BLOC 1

**FORMATION FOAD**





# LA FORMATION EN DÉTAIL

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Analyser le besoin d'un client : contexte, positionnement, cibles, supports et contraintes (techniques, budgétaires, accessibilité, éco-responsabilité).
- Réaliser une veille créative, technologique (dont l'IA) et réglementaire (droit d'auteur, droit à l'image, accessibilité).
- Définir et hiérarchiser les messages clés et les orientations créatives, puis rédiger une note d'intention (moyens, budget prévisionnel, planning).
- Construire une direction artistique à partir d'un moodboard de références visuelles argumentées.
- Concevoir une identité visuelle et des maquettes print et digitales (esquisses, wireframes, prototypes) en intégrant l'UX/UI, l'ergonomie et l'accessibilité.
- Formaliser une charte graphique ou un guide de style et défendre la direction artistique devant un client.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : à partir d'un brief client (commande réelle ou simulée), le candidat remet un dossier complet : analyse du besoin, note d'intention, moodboard, maquettes print et digitales, charte graphique et support de présentation. Dossier évalué à l'écrit et à l'oral devant un jury de professionnels (15 min de présentation et 5 min de questions).

**Public visé :** personnes souhaitant concevoir des solutions graphiques multimédias, dans le cadre d'une évolution professionnelle ou d'une reconversion.
**Prérequis :** aucun
**Modalité : f**ormation à distance sur plateforme e-learning
**Moyens pédagogiques :** vidéos, supports de cours, exercices, mises en situation et accompagnement
**Matériel :** ordinateur, connexion Internet
**Logiciels nécessaires :** Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign et Figma.

# CERTIFICATION PRÉPARÉE

La formation vise l'acquisition du bloc de compétences 1 de la Certification Professionnelle Designer graphique - Niveau 6 : Analyser un besoin client et concevoir une solution graphique multimédia.
RNCP41710BC01 – Analyser un besoin client et concevoir une solution graphique multimédia.

Titre enregistré au RNCP sous le numéro RNCP41710, sous l'autorité de MJM GRAPHIC DESIGN PARIS et de l'École des métiers de l'information (CFD), par décision du directeur général de France compétences en date du 26 novembre 2025.

**La validation de ce bloc permet d'obtenir une certification partielle.**

## MODALITÉS D'ADMISSION

Un entretien de positionnement permet d'analyser le projet professionnel, les compétences et les besoins du candidat afin de vérifier l'adéquation de la formation à son profil.

## MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Formation dispensée à distance sur une plateforme e-learning, comprenant des ressources pédagogiques numériques, des supports de cours, des exercices pratiques et des évaluations de progression.

## ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUE ET ASSISTANCE TECHNIQUE

Dès l'inscription, un coach formation accompagne l'apprenant lors de sa première connexion à la plateforme et l'oriente vers la vidéo de présentation de son fonctionnement.
Un guide apprenant est accessible directement sur la plateforme. Il présente notamment les informations pratiques et les démarches à suivre pour contacter les services d'assistance pédagogique et technique.

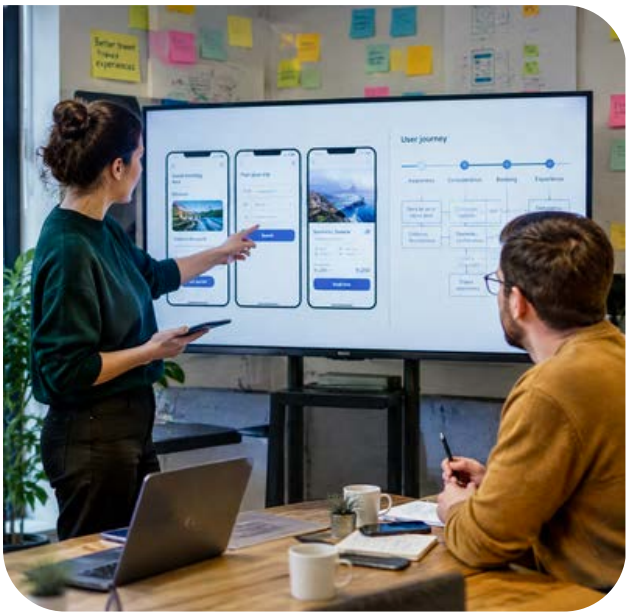
## SUIVI DE LA FORMATION

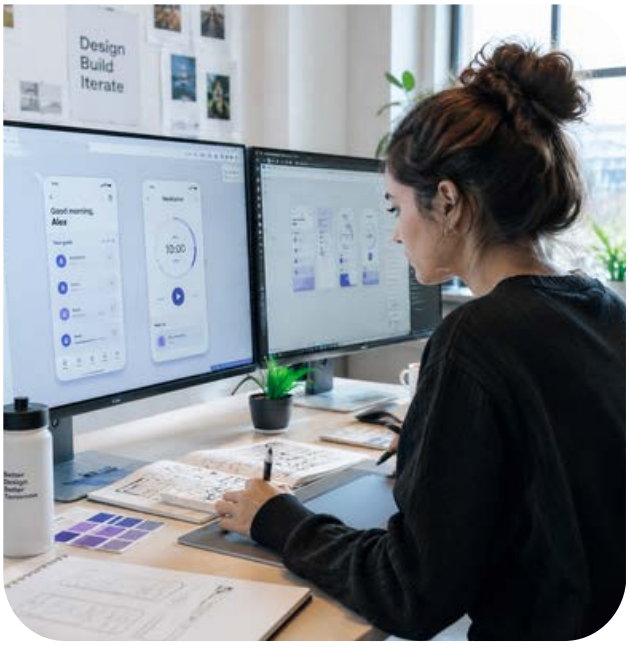
La progression de l'apprenant est suivie sur la plateforme d'apprentissage. Des évaluations permettent de mesurer l'acquisition progressive des compétences avant l'évaluation certificative.

# Chapitre 1 – Analyser le besoin client et réaliser une veille créative, technologique et réglementaire

## ANALYSE DU BESOIN

- Lecture du brief et entretien avec le client
- Audit du positionnement de la marque
- Étude de marché, cibles et analyse concurrentielle
- Objectifs de communication et supports de diffusion
- Contraintes techniques, budgétaires et environnementales
- Synthèse écrite de l'analyse du besoin






## VEILLE ET RÉGLEMENTATION

- Tendances du design et design durable
- Veille technologique et outils d'IA générative
- Droit d'auteur, droit à l'image et licences
- Accessibilité et éco-conception des supports
- Organisation et formalisation de sa veille

# Chapitre 2 – Définir les orientations créatives et la direction artistique du projet

## DIRECTION ARTISTIQUE

- Messages clés et hiérarchie de l'information
- Traitements visuels et textuels (accroches, titres)
- Moodboard : couleurs, typographies, textures, compositions
- Outils : Pinterest, Milanote, Adobe Express, Canva, IA
- Parti pris graphique et univers visuel
- Note d'intention : moyens, budget prévisionnel et planning







## ADOBE PHOTOSHOP

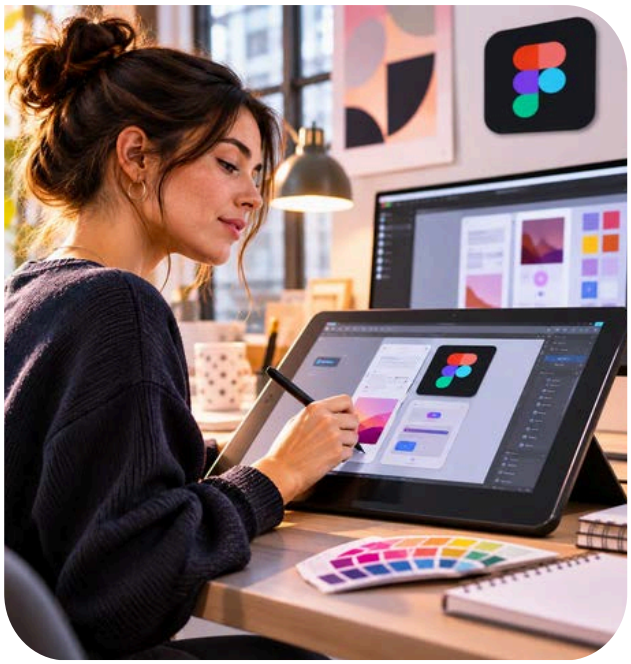
- Espaces colorimétriques et espace de travail
- Retouche et traitement des images
- Calques, masques et sélections
- Photomontages et visuels d'ambiance
- Création d'un nuancier
- Exportation pour le print et le web

# Chapitre 3 – Concevoir l’identité visuelle et les maquettes print et digitales

## ADOBE ILLUSTRATOR

- Tracés vectoriels, Plume et Pathfinder
- Création de logos, pictogrammes et icônes
- Couleurs, contours, dégradés et typographies
- Palettes adaptées à une impression économe
- Déclinaison de l’identité visuelle sur plusieurs supports



## FIGMA ET UX/UI DESIGN

- Principes UX/UI, ergonomie et accessibilité
- Esquisses et wireframes
- Maquettes web et mobile, grilles et composants
- Prototypes interactifs
- Prise en compte des contraintes techniques du client

# Chapitre 4 – Formaliser la charte graphique et présenter la direction artistique

## ADOBE INDESIGN

- Paramétrage des documents et formats de page
- Mise en page, gabarits et grilles
- Maquettes print : affiche, flyer, brochure, papeterie
- Intégration des textes, images et éléments graphiques
- Mise en page du livret de charte graphique
- Préparation des fichiers pour l'impression et l'export





## CHARTE ET PRÉSENTATION

- Règles d'usage : logo, couleurs, typographies, iconographie
- Guide de style digital et normes d'accessibilité
- Support de présentation de la direction artistique
- Argumenter ses choix avec des références graphiques
- Faire valider le projet par le client

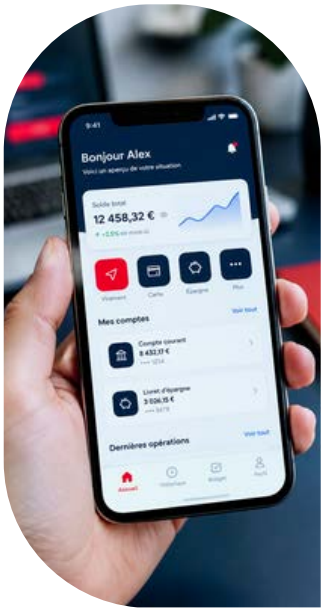
# MISE EN APPLICATION

## Réponse graphique à un brief client

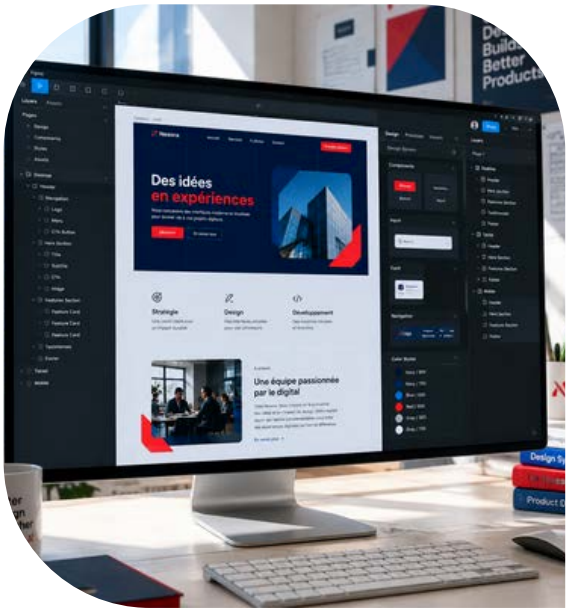


*À partir d'un brief client (commande réelle ou simulée), l'apprenant analyse le besoin, conçoit une solution graphique multimédia et présente un dossier mobilisant les compétences du Bloc 1.*

- Note d'analyse du besoin client : contexte, objectifs, cibles, contraintes, supports
- Note d'intention : orientations créatives, budget prévisionnel et planning
- Justificatifs juridiques d'exploitation : sources, licences, droits
- Moodboard justifié
- Maquettes graphiques print et digitales et wireframes
- Charte graphique ou guide de styles
- Support de présentation orale de la direction artistique

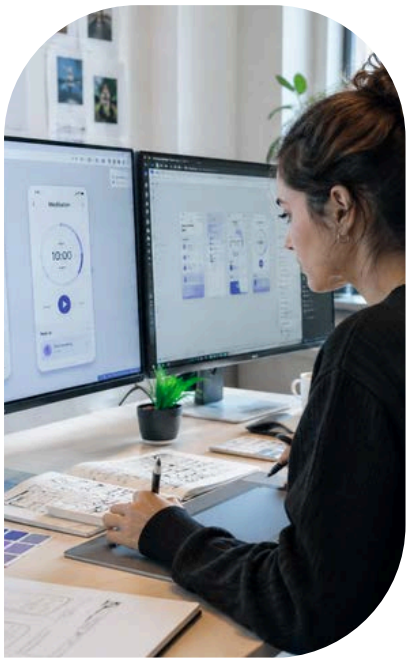


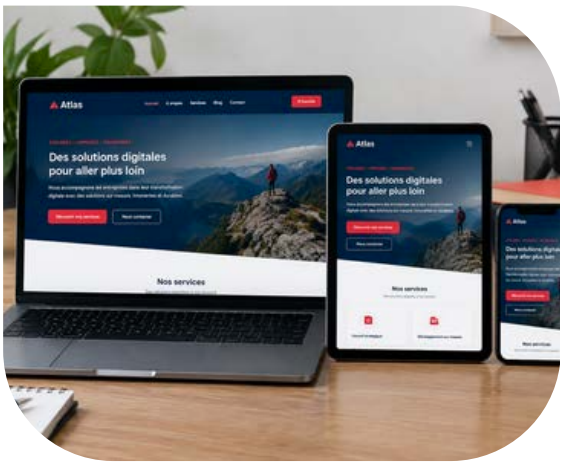











School Online
UNIVERSITY

school-online.com

**01 44 52 16 76**
**contact@school-online.com**

**Retrouvez toutes les informations complémentaires sur notre site internet school-online.com**

**Les informations mises à disposition sont données à titre indicatif et ne sont pas exhaustives. Les logiciels, programmes et workshops évoluent en permanence et sont adaptés en fonction des besoins / tendances du marché**

**Accessibilité et handicap : Un référent handicap est disponible pour identifier les besoins spécifiques de chaque apprenant en situation de handicap et mettre en place les aménagements nécessaires. Contact : 01 44 52 16 76.**