

FORMATION QUALIFIANTE ARTS GRAPHIQUES N° 19785

TITRE PROFESSIONNEL GRAPHISTE – NIVEAU 5

MODULES EN CENTRE

I Concevoir et réaliser des compositions graphiques (294 heures)

1.1 Appliquer et intégrer des techniques simples de mise en page et illustration

PHOTOSHOP

- Connaître les caractéristiques d'une image.
- effectuer les retouches courantes.
- Réaliser des photomontages simples.
- Optimiser les images afin de les exploiter pour l'impression et/ou la publication numérique.
- Faire de la retouche et du photomontage.
- Maîtriser les masques.

ILLUSTRATOR

- Créer des objets vectoriels.
- Utiliser les formes géométriques et créer des tracés, les modifier, les transformer.
- Créer des logotypes, pictogrammes, illustrations, personnalisation de lettres typographiques en passant par les cartes de visite, les affiches et tous les supports de communication.

INDESIGN/PRINT

- Comprendre et mettre en pratique les règles fondamentales en typographie et en mise en page.
- Maîtriser les fonctionnalités dédiées à la conception graphique (maquettes, gabarits, styles du texte, format, marges...), à la gestion de la couleur et aux procédés d'impression.
- Répondre aux exigences de la publication en ligne et mobiles.
- Finalisation des fichiers mis en page pour l'impression : fichier postscript (PDF) pour la relecture et fichier postscript pour l'impression.

1.2 Mener une veille créative et artistique

Introduction à la veille créative et artistique.

Comprendre ce qu'est la veille créative.

Observer les usages courants dans différents domaines de la production graphique, analyser les moyens visuels mis en œuvre sur divers supports (affiches, flyers, brochures, site web, applications mobiles, interfaces utilisateurs...).

Confronter ses observations à ses connaissances en théorie des couleurs, composition graphique, psychologie de la perception et typographie.

Développer sa capacité à évaluer la qualité d'une production graphique et perfectionner sa propre pratique.

1.3 Appliquer et intégrer des techniques avancées de mise en page et illustration

Interagir avec des interfaces d'intelligence artificielle pour affiner les visuels et les mise en page.

Comprendre le rôle de l'IA dans la création artistique et la conception graphique

Apprendre à utiliser les outils d'IA pour automatiser des tâches, générer des idées, et créer des œuvres visuelles

Explorer les implications créatives, éthiques et professionnelles de l'IA dans les arts graphiques

Respecter les droits d'auteur, attribution des crédits, utilisation responsable des créations d'IA.

La place de la créativité humaine : Comment l'IA peut-elle inspirer, mais aussi limiter ou orienter la créativité ?

II Développer des solutions visuelles innovantes et multimédia (294 heures)

2.1 Concevoir des designs pour du packaging, des publicités sur le lieu de vente (PLV) et des éléments de signalétique.

Réalisation de maquette, de rough sur papier ou sur écran pour faire valider la maquette auprès du client avant de l'exécuter au format numérique.

Réalisation en visuels des idées, du concept ou du message du client en tenant compte des spécificités techniques des supports de communication, imprimés et multimédia, des modes de diffusion, des choix de communication et de l'identité visuelle du client.

Organisation de l'ensemble des médias disponibles pour préparer sa production : numérisation des éléments visuels, acquisition des images à partir de bases de données en ligne, prise de vue, vérification et saisie du contenu textuel.

2.2 Créer des contenus en motion design et vidéo.

Création d'animations graphiques percutantes et professionnelles.

Culture de l'image fixe et animée.

Droit à l'image et droit d'auteur.

Réalisation de prises de vue.

Réalisation de moodboard.

Réalisation de storyboard.

Utilisation d'un logiciel de montage vidéo et d'animation : rendu des images, montage, étalonnage... jusqu'à l'encodage.
Création de vidéo/animation, adaptations/découpages techniques, conception des mouvements, mise en place des effets de transition.

Optimisation du poids et adaptation de la taille des animations.

Partage des contenus sur les réseaux sociaux.

2.3 Mener une veille technologique et s'adapter aux innovations

Comprendre l'importance de la veille technologique dans un environnement en constante évolution.

Identifier et analyser les innovations majeures dans le domaine du graphisme et de la communication visuelle.

Intégrer les nouvelles technologies et tendances dans les projets créatifs.

Développer des compétences pour s'adapter rapidement aux changements du secteur. Optimiser ses recherches sur le web.

III Gérer et coordonner des projets de communication visuelle (154 heures)

3.1 Comprendre et traduire les besoins clients

Savoir écouter et analyser les besoins d'un client dans le cadre d'un projet de communication visuelle.

Traduire les demandes clients en concepts graphiques clairs et cohérents.

Apprendre à poser les bonnes questions pour affiner un brief et éviter les mauvaises interprétations.

Développer des compétences pour travailler en étroite collaboration avec les clients et s'assurer que leurs attentes sont correctement prises en compte.

3.2 Gérer un projet de communication visuelle en collaboration avec les clients, les prestataires et les partenaires

Apprendre à structurer un projet de communication visuelle du début à la fin.

Développer des compétences de coordination entre les différents acteurs (clients, prestataires, partenaires).

Anticiper et résoudre les problématiques liées à la collaboration.

Livrer un projet conforme aux attentes, dans les délais et le budget définis.

3.3 Assurer le suivi technique et la qualité des livrables

Comprendre les critères techniques et qualitatifs d'un livrable en communication visuelle.

Savoir contrôler la conformité des fichiers aux normes techniques.

Développer des outils et méthodes pour garantir la qualité et gérer les retours.

Éviter les erreurs courantes qui peuvent compromettre la satisfaction du client ou la faisabilité du projet.

IV Marketing (22 heures)

Comprendre la stratégie marketing / analyse de marché / définir une identité visuelle qui reflète les valeurs de la marque / création d'une charte graphique cohérente.

Analyser des campagnes de grandes marques et leur identité visuelle.

Répondre à un projet complet réel ou fictif.

V Web (35 heures)

Introduction à WordPress.

Création et gestion de contenu.

Personnalisation du site avec un thème WordPress.

Extensions (plugins) WordPress.

Référencement (SEO) et optimisation.

Sécuriser et mettre en ligne son site.

Maintenance et mise à jour du site WordPress.

Module VI Arts appliqués (93 heures)

5.1 Dessin, peinture, couleur

Formation aux techniques du dessin, de la peinture, de la colorimétrie, du collage.

Dessin : base fondamentale pour la création visuelle (esquisses, storyboards, illustrations).

Peinture : exploration des couleurs, textures, et émotions visuelles.

Leur complémentarité avec les outils numériques pour enrichir les créations graphiques.

Applications pratiques dans le graphisme : Illustrations publicitaires, affiches, couvertures de livres, créations d'identité visuelle.

5.2 Photographie et sens de l'image

Apprentissage des bases de la photographie.

Prise de vue numérique et argentique : Matériel et environnement, techniques de prise de vue.

Développement photographique : en argentique (découverte et utilisation d'un labo photo noir et blanc, transition vers le numérique) en numérique (retouche d'image avec Photoshop, compréhension des formats d'images)

Culture photographique : Analyse d'images, études de grands photographes et des mouvements historiques liés à la photographie.

Procédés d'impression photographique alternatifs (cyanotype et technique d'impression Van Dyke Brown).

Reproduction des effets anciens avec le numérique, combiner les techniques.

5.3 Sculpture

- Étude des matériaux :

Comprendre et choisir les matériaux : bois, métal, plastique, céramique, textile, etc.

Les propriétés des matériaux : solidité, flexibilité, durabilité, esthétisme, etc.

Travail sur les textures, couleurs et finitions des matériaux pour renforcer la dimension esthétique.

- Techniques de création et de fabrication.

Introduction aux techniques de fabrication artisanales et industrielles (soudure, moulage, couture, etc.).

Sélection des outils adaptés à chaque matériau et processus de fabrication.

- Prototypage et modélisation.

Comment passer de l'idée à la réalisation d'un prototype : esquisses, maquettes et modélisation 3D.

5.4 Sérigraphie

- Applications graphiques de la sérigraphie :

Affiches, textiles, emballages, éditions limitées.

Sérigraphie comme outil d'expression artistique et de personnalisation.

Importance historique et contemporaine dans le graphisme.

Composition, contraste, typographie et couleurs.

Adaptation d'un design numérique au format sérigraphique.

5.5 Gravure

Importance historique dans l'art et le graphisme (gravures sur bois, eau-forte, linogravure).

Applications graphiques de la gravure :

Création d'estampes, affiches artistiques, illustrations uniques, typographies texturées.

La gravure comme complément artisanal à des pratiques numériques.

Savoir anticiper les tendances

Analyser les tendances actuelles et futures dans les arts appliqués : éco-design, matériaux durables, minimalisme.

Créer des designs qui répondent à des préoccupations environnementales tout en étant esthétiques.

VII Histoire de l'art, Culture de l'image (20 heures)

Cours magistraux d'histoire de l'art, de l'image et de l'impression et analyse de l'image.

Présentation des mouvements artistiques dominants.

Cet enseignement prendra comme point d'appui la lecture commentée d'un livre d'histoire de l'art. Celui-ci retrace les principaux courants et mouvements de la Modernité à nos jours, permettant ainsi de comprendre l'évolution historique de l'art et de l'utilisation de l'image (politique, publicitaire, artistique...). La lecture fera l'objet d'une restitution à l'écrit sous forme de synthèse. Une présentation orale est également prévue afin d'aborder et de débattre des problématiques et des enjeux de l'art en général et de l'art dans ses relations au graphisme et à l'image.

Acquisition d'une culture en Histoire de l'art, plus spécifiquement centrée sur les problématiques communes et les points de convergence entre le champ de l'art et celui plus spécialisé du graphisme : pratiques artistiques ayant développé un rapport à l'image (y compris la photographie) et/ou à la typographie, deux domaines que privilégie le graphisme.

Module VIII Anglais (12 heures)

Savoir transmettre un message de manière claire et précise et pouvoir échanger à l'écrit et oralement

Acquérir le vocabulaire de base pour des échanges professionnels.

IX Ecologie appliquée (21 heures)

En graphisme :

- Comprendre les principes de l'éco-conception et du développement durable dans le domaine du design graphique.

- Apprendre à intégrer des pratiques durables lors de la création de supports imprimés et numériques.

- Identifier et choisir des matériaux respectueux de l'environnement pour la production de supports.

- Évaluer l'impact environnemental d'un projet de design.

- Promouvoir une communication visuelle responsable et durable à travers des choix design respectueux de l'environnement.

En lien avec l'outil : Jardins suspendus

Jardiner en adoptant des méthodes biologiques en vue de produire ses propres légumes, récolter ses propres semences, multiplier, bouturer, cueillir nos plantes indigènes en vue de découvrir leurs usages possibles (alimentaires, soins...).

X Module additionnel (21 heures)

Module d'informations et de compétences concernant :

- les statuts pour déclarer son activité hors salariat, les spécificités sur le statut d'artiste-auteur, les obligations sociales et fiscales liées à l'exercice de l'activité artistique et d'auto-entrepreneuriat. (09h)

- l'application et l'utilisation du support numérique dans la valorisation de son activité professionnelle et la recherche d'emploi ou de marchés : utilisation des réseaux sociaux comme LinkedIn, Facebook, Instagram ou plateformes et sites dans le domaine du graphisme et de la communication. (10h)

Réunion d'information avec l'association Culture action : structure régionale d'accompagnement des professionnels dans le domaine des arts visuels et du graphisme (2h)

Possibilité gratuite de programmer des entretiens individuels selon les projets professionnels à la suite de la réunion hors temps de formation.

XI Savoirs-être professionnels (21 heures)

La prise de parole en public et l'entraînement à l'attitude corporelle permettent d'acquérir des techniques concrètes pour construire et structurer un message, apprendre à le communiquer, se préparer émotionnellement et psychologiquement à parler en public, aux situations de recrutement et au monde du travail en équipe.

1- Mise en situation avec chacun des formateurs tout au long de la formation (12h) :

- présentation du book devant le groupe et devant des professionnels
- organisation de débats de société
- analyse critique d'images avec références à l'histoire de l'art, l'histoire du web et la culture de l'image
- exposés et entraînement au job dating

2- Performances théâtrales et danse contemporaine : les stagiaires sont amenés à participer à des workshops et des interventions d'artistes professionnels mettant en jeu la présence du corps et de la voix, des exercices de mouvements et une initiation à la chorégraphie. (5h)

3- Préparation d'une émission de radio diffusée sur Radio Campus (4h).

MODULE EN ENTREPRISE (140 HEURES)

Secteurs d'activités visés / Milieux professionnels visés

Agences de communication, graphisme et web design, services communication de collectivités territoriales, imprimeries, structures culturelles.

Dates de stages

Du 2 au 27 février 2026.

4 semaines.