

Formation professionnelle Arts Graphiques

La formation Arts Graphiques couvre l'ensemble des compétences essentielles du design graphique et de la communication visuelle. De la création de visuels percutants à la mise en page print et digitale, le graphiste maîtrise la chaîne graphique et intègre les formats numériques dans un processus de production fluide et efficace.

DURÉE DE L'ACTION EN CENTRE : 987 heures

DURÉE EN ENTREPRISE : 140 heures

PUBLIC : Salariés / personnes en reconversion

PRÉ-REQUIS : Aucun pré-requis n'est exigé pour cette formation

ADMISSION EN FORMATION :

Le candidat doit télécharger le dossier de candidature disponible sur le site internet EAB Formations. Sous réserve de la réception de ce dossier complet, le candidat sera convoqué à :

- **Un test écrit** portant sur une analyse d'images et une épreuve pratique. Il évaluera la maîtrise de l'orthographe et de la syntaxe, la compréhension du français, ainsi que la proposition artistique et créative du candidat,
- **Un entretien individuel** permettant d'évaluer la pertinence de son projet professionnel, sa capacité à se mobiliser sur un projet, son esprit logique, sa sociabilité et sa sensibilité artistique.

Le candidat doit impérativement faire valider son projet d'entrée en formation par son conseiller France Travail, Mission locale ou organisme équivalent.

La date limite de dépôt du dossier ainsi que les dates de jury sont consultables sur le site www.eab-formations.com

JURY D'ADMISSIONS :

- **1ère session :** 1er et 2 juillet 2026
Date limite du dépôt du dossier de candidature le 19 juin 2026.
- **2ème session :** 3 septembre 2026
Date limite du dépôt du dossier de candidature le 28 août 2026.
- **Portes ouvertes :** 21 mars 2026

OBJECTIFS :

- **Acquérir les fondamentaux du graphisme**
 - Comprendre les principes de la composition visuelle, de la couleur, de la typographie et de l'iconographie
 - Maîtriser les bases du design graphique et de la communication visuelle
- **Développer des compétences techniques**
 - Apprendre à utiliser les logiciels de création graphique (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, etc.)
 - Produire des supports de communication variés (affiches, brochures, identités visuelles, packaging, etc.)
- **Créer et gérer des projets graphiques**
 - Concevoir un projet dans sa globalité en respectant un cahier des charges
 - Adapter ses créations aux besoins du client et aux contraintes techniques
 - Gérer un flux de travail et organiser ses fichiers de production
- **Développer une identité visuelle et un portfolio**
 - Concevoir une identité visuelle complète (logo, charte graphique, supports de communication)
 - Construire un portfolio professionnel attractif et adapté au marché
- **Maîtriser les aspects professionnels du métier**
 - Comprendre le fonctionnement du marché du graphisme et les tendances actuelles
 - Développer des compétences en communication et en relation client
 - Appréhender les bases du statut de freelance et les démarches administratives

PROGRAMME :

Modules	Volume horaires
Concevoir et réaliser des compositions graphiques • Appliquer et intégrer des techniques simples de mise en page et illustration <i>PHOTOSHOP</i> → 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 <i>ILLUSTRATOR</i> → Créer des objets vectoriels	294

→ 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 <i>INDESIGN/PRINT</i> → 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 • 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 • 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 mises 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 ?	
Développer des solutions visuelles innovantes et multimédia • Packaging, PLV, signalétique → Réalisation de maquette, de rough sur papier ou sur écran pour faire valider la maquette auprès du client → Réalisation des visuels en tenant compte des spécificités techniques des supports, des modes de diffusion, des choix de communication et de l'identité visuelle du client → Organisation des médias disponibles : numérisation, acquisition d'images, prise de vue, contenu textuel • 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, moodboards, storyboards → Utilisation de logiciels de montage et d'animation → Optimisation, encodage, diffusion sur les réseaux sociaux • Veille technologique → Comprendre l'importance de la veille technologique → Analyser les innovations majeures en graphisme → Intégrer les nouvelles tendances aux projets créatifs → S'adapter rapidement aux évolutions du secteur	294
Gérer et coordonner des projets de communication visuelle • Comprendre et traduire les besoins clients → Écoute et analyse du besoin → Traduction en concepts graphiques cohérents → Poser les bonnes questions pour affiner un brief • Gérer un projet en collaboration → Structurer un projet de A à Z → Coordination entre les acteurs du projet → Anticiper et résoudre les problèmes de collaboration • Assurer le suivi technique et la qualité → Compréhension des critères techniques d'un livrable → Contrôle de conformité → Outils et méthodes pour la qualité	154

Marketing • Stratégie marketing, analyse de marché, identité visuelle, charte graphique • Analyse de campagnes de grandes marques • Projet complet (réel ou fictif)	22
Web • Introduction à WordPress • Création, personnalisation et gestion de contenu • Extensions, SEO, sécurité, mise en ligne, maintenance	161
Arts appliqués • Dessin, peinture, couleur → Techniques de dessin, peinture, colorimétrie, collage → Complémentarité avec les outils numériques → Applications : illustrations publicitaires, affiches, couvertures, identités visuelles • Photographie et sens de l'image → Photographie numérique et argentique → Développement, retouche, culture photographique → Procédés alternatifs (cyanotype, Van Dyke Brown) • Sculpture → Étude des matériaux, propriétés, finitions → Techniques artisanales et industrielles → Prototypage, maquettes, modélisation 3D • Sérigraphie → Applications graphiques : affiches, textiles, éditions limitées. → Importance historique et contemporaine. → Adaptation de design au format sérigraphique • Gravure → Gravures : bois, eau-forte, linogravure → Applications artistiques et typographiques → Complément aux pratiques numériques • Savoir anticiper les tendances → Éco-design, matériaux durables, minimalisme	93

Histoire de l'art, Culture de l'image • Mouvements artistiques, analyse d'image • Lecture commentée d'un ouvrage d'histoire de l'art • Restitution écrite et présentation orale	20
Anglais • Communication claire et professionnelle • Vocabulaire professionnel de base	12
Écologie appliquée • Éco-conception, choix de matériaux, communication durable • Projet : Jardins suspendus, jardinage biologique, usage des plantes	21
Module additionnel • Statuts juridiques, obligations sociales/fiscales • Valorisation numérique de l'activité professionnelle • Réunion d'information avec Culture Action	21
Savoir-être professionnel • Prise de parole en public, attitude corporelle • Performances théâtrales et danse contemporaine : → Workshops avec artistes professionnels autour de la voix, du corps, de la chorégraphie • Préparation d'une émission de radio : → Émission diffusée sur Radio Campus	21
Stage en entreprise	140

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES :

- Approche théorique et contextuelle : cours magistraux, études de cas pour analyser des créations existantes, discussions et brainstorming pour développer un regard critique
- Apprentissage par la pratique : exercices appliqués, projets individuels pour développer une approche personnelle du graphisme. Approche par projets : création d'un portfolio personnel, travail sur des commandes fictives ou réelles
- Formateurs spécialisés dans le domaine de la communication visuelle, supports de cours disponibles sur le Drive des apprenants, fiches pédagogiques (déroulé des séances), apprentissage via des tutoriels vidéo et plateformes spécialisées, sessions de feedback en groupe pour améliorer la qualité de ses créations, suivi personnalisé par les formateurs pour progresser sur des axes précis

MODALITÉS D'ÉVALUATION :

- Tout au long de la formation : exercices pratiques, études de cas, auto-évaluations et feedbacks, projets individuels qui simulent des commandes réelles ou fictives
- Modalités de validation :
 - Modalités d'examen conformes au référentiel de certification du TP GRA sous agrément de la DREEST
 - Examen programmé en juin, fin de la formation (durée totale 1H15 par candidat)

SUIVI DU STAGIAIRE :

- Auto évaluation : intermédiaire – à 4 mois // Final – en fin de formation
- Questionnaire de satisfaction : à chaud – un mois avant la fin de la formation // à froid – dans le mois qui suit la fin de la formation
- Bilan : suivi individuel du stagiaire tout au long de la formation
Mars : Bilans individuels à l'issue du stage en entreprise
Avril : Bilan final de la formation associant un représentant du Conseil régional et les prescripteurs