

# BACHELOR GRAPHISTE CONCEPTEUR.TRICE

Alternance  année 2 et 3  
Initial  année 1  
bac + 3  
RNCP Niveau 6  
Éligible CPF

## OBJECTIFS

Ce cursus vise à former des spécialistes capables de concevoir et réaliser des supports de communication imprimés et numériques, apportant ainsi des solutions créatives spécifiques à un besoin adapté.

**Après l'acquisition d'une culture générale et artistique solide, ils seront capable de :**

- analyser le contexte afin de définir des axes créatifs pertinents et d'engager des recherches graphiques présentées ensuite au client pour validation,
- développer l'axe retenu en lien étroit avec les intervenants de la chaîne graphique, afin de respecter les contraintes budgétaires et d'assurer le suivi qualité,
- réaliser les supports de communication en utilisant les technologies appropriées.

## POURSUITE D'ÉTUDES

L'AFIP propose :

- mastère « Directeur Artistique en Communication Graphique ».

## PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

Les titulaires d'un bachelor Graphiste Concepteur peuvent exercer sous de multiples statuts : en libéral, en société ou en salariat.

Les diplômés travaillent le plus souvent comme directeur artistique junior, webdesigner, chef de projet, chargé de communication junior, en agence de communication ou de publicité, en studio de création, chez les annonceurs. Le graphiste concepteur peut aussi travailler en freelance.

## MODALITÉS

### MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

**Organisation de la formation :**

Année 1 en initial à temps plein :

- 644 heures de formation en centre,
- période d'application en milieu professionnel de 3 mois en fin d'année scolaire.

Années 2 & 3 en alternance :

- 560 heures de formation en centre par année.

**Moyens pédagogiques :**

- séances de formation en salle,
- exposés théoriques,
- études de cas concrets,
- ateliers,
- laboratoires informatiques.

**Encadrement :**

- L'équipe pédagogique est encadrée par un(e) responsable de filière,
- les enseignements techniques sont dispensés par des professionnels en activité.

**Suivi pédagogique et évaluation :**

- évaluation des acquis tout au long de la formation au travers de contrôles sur table, de mises en situation, de dossiers à réaliser,
- une évaluation par année pour valider le passage dans l'année suivante et préparer à l'examen final.

**Validation du parcours selon modalités d'examen.**

### PUBLIC ET PRÉREQUIS

**Pour accéder à la 1<sup>ère</sup> année du cycle de formation, le participant doit :**

- avoir un niveau bac ou équivalent,
- posséder des aptitudes au dessin,
- faire preuve de créativité et d'une sensibilité graphique.

**Pour accéder à la 3<sup>ème</sup> année du cycle de formation, le participant doit avoir suivi la 2<sup>ème</sup> année du cycle ou être titulaire :**

- d'un bac +2 (type BTS, IUT, Licence 2) en design graphique ou en communication visuelle.

**Qualités du candidat attendues**

- qualité relationnelle et aptitude à travailler dans un groupe, mais aussi en autonomie,
- rigueur et organisation,
- sens des responsabilités et esprit d'initiative,
- qualités rédactionnelles,
- aptitudes à la communication et à la vente.

### PROCEDURE D'ADMISSION

Candidature en ligne sur notre site internet [www.afip-formations.com](http://www.afip-formations.com) via l'onglet «Candidater».

Tests de sélection, entretien de motivation et étude du dossier par la commission de sélection.

Réponse dans les 15 jours après le passage des tests de sélection.

### VOIES D'ACCÈS

**Année 1 en formation Initiale à plein temps :**

- sous statut étudiant,
- salarié au titre du CPF de transition,
- demandeurs d'emploi (nous consulter).

**Années 2 & 3 en alternance :**

- salarié en contrat de professionnalisation,
- salarié en contrat d'apprentissage,
- étudiant sous convention de stage alterné.

**VAE (Nous consulter)**

**Cette formation est éligible au CPF**

# 24

## VALIDATION ET MODALITÉS D'EXAMEN

Certification RNCP de Niveau 6 « Graphiste Concepteur » Parution au JO du 04/01/2019, inscrit Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

### Modalités d'examen

#### Par la voie de la formation continue :

La certification s'obtient par la capitalisation du contrôle continu et la validation des 4 blocs de compétence. Elle fait l'objet de soutenances orales devant jury à partir de mises en situation professionnelle et/ou d'études de cas.

1. Le CCF représente 30 % de la certification, en effet, toutes les notes de toutes les matières seront prises en compte.

2. Les blocs de compétence représentent 40 % de la certification, soit 10 % par bloc :

- bloc 1. Analyse de la demande et de la stratégie du client : 10 %,
- bloc 2. Conception et mise en œuvre d'un projet graphique numérique : 10 %,
- bloc 3. Conception et pré-maquettes des supports de communication imprimés : 10 %,
- bloc 4. Gestion et suivi d'un projet de communication numérique et/ou print : 10 % .

3. La soutenance finale représente 30 % de la certification. (Forme : collective + individuelle). Le jury est composé de 50 % de professionnels, d'un président et d'un membre interne

#### Par la voie de la VAE :

Après la validation de la demande de recevabilité du dossier VAE, la certification s'obtient par la validation des 4 blocs de compétence.

Elle fait l'objet de soutenances orales devant jury à partir de mises en situation professionnelle et/ou d'études de cas.

1. Les blocs de compétence représentent 60 % de la certification, soit 15 % par bloc :

- bloc 1. Analyse de la demande et de la stratégie du client : 15 %,
- bloc 2. Conception et mise en œuvre d'un projet graphique numérique : 15 %,
- bloc 3. Conception et pré-maquettes des supports de communication imprimés : 15 %,
- bloc 4. Gestion et suivi d'un projet de communication numérique et/ou print : 15 % .

2. La soutenance finale représente 40 % de la certification. (Forme : collective + individuelle). Le jury est composé de 50 % de professionnels, d'un président et d'un membre interne.



## PROGRAMME

### ANNEE 1

#### Community Management – 50H

Appropriation des bases du principe de communauté

Fondamentaux des réseaux sociaux

Création de visuels adaptés aux différents supports grâce au pack Adobe

#### Expression Plastique – 75H

S'approprier le «langage» plastique (techniques de dessin et de peinture), en tant que moyen de création et de communication

Acquérir une méthode de travail : de l'expérimentation plastique et graphique à l'aboutissement du projet

Réaliser des passerelles entre l'expression plastique et le graphisme, par des mises en situation de projets

#### Histoire de l'Art – 50H

Introduction à l'histoire de l'art

Savoir argumenter sa démarche graphique

Mise en situation professionnelle via des ateliers créatifs

#### Langage Web – 75H

Découverte et pratique du langage HTML et CSS

#### Motion Design – 50H

Prise en main et initiation des logiciels Adobe Première Pro et After Effect

#### PAO – 75H

Prise en main et initiation des logiciels Adobe Photoshop, Illustrator et InDesign

#### Rough – 50H

Découvrir ses outils

Aiguiser son œil

Pratiquer le dessin

#### Sémiologie et Culture de la Communication – 50H

Acquérir les bases de la sémiologie comme démarche scientifique

Développer une méthode d'analyse des moyens d'expression linguistiques, visuels, spatiaux etc..

Intégrer la sémiologie dans une dimension communicative

#### Studio Création – 75H

Mise en pratique par des exercices de création des acquis en PAO

#### Techniques de Recherche d'Entreprise – 20H

Définir son projet professionnel

Analyser une offre, préparer une candidature spontanée, étoffer son réseau

Concevoir son CV papier et LinkedIn, sa lettre de motivation, son book

Se préparer aux entretiens

#### Typographie et règles – 50H

Histoire de l'écriture et de la typographie

Acquisition des règles typographiques et du dessin de la lettre

Conceptualisation et mise en pratique de la gestion de texte

### ANNEE 2

#### Communication interpersonnelle - 20H

Entraîner sa voix et choisir ses mots

Ecrire pour le web

Soigner sa communication non verbale

#### Expression Plastique - 50H

Consolider l'acquisition du langage plastique, en tant que moyen de création et de communication

Aquérir une méthode de travail : de l'expérimentation à l'aboutissement du projet, en passant par la problématisation et la conceptualisation

Réaliser des passerelles entre l'expression plastique et le graphisme

#### Gestion de projet - 50H

Veille concurrentielle/technologique

Planification

#### Histoire de l'Art - 50H

Etude des principaux mouvements de l'Histoire de l'Art et du graphisme

Mise en situation professionnelle via des ateliers créatifs

#### Langage Web - 75H

Découverte et pratique de Wordpress

Conception de sites à partir de langages web

#### Motion Design - 50H

Approfondissement de l'apprentissage des logiciels de montage par la réalisation de projet de montage

Apprentissage du couplage Adobe Première Pro et After Effect pour gérer les Workflows

#### PAO - 60H

Approfondissement de l'apprentissage des logiciels Adobe par la réalisation de projet de communication graphique

#### Rough - 30H

Choisir ses outils, aiguiser son œil

Pratiquer le dessin rapide

#### Sémiotique de l'image - 20H

Acquérir la dimension de l'image

Intégrer la dimension des sciences psychosociologique dans l'approche de l'image

#### Studio Création - 75H

Appropriation de la notion d'axe/concept/idée

Création et recherches graphiques argumentées en réponse à un brief donné

Proposition et gestion d'une réponse graphique adaptée à une problématique

#### Typographie et règles - 30H

Acquérir le vocabulaire de la typographie

Acquisition des principes de base

## ANNEE 3

### Anglais - 50H

Expression orale et écrite adaptées au monde de la communication, de l'entreprise et de l'art

### Communication interpersonnelle - 20H

Travailler en équipe  
S'exprimer en public

### Economie et gestion - 30H

Établir un devis et des factures clients  
Connaître l'ensemble des structures juridiques permettant d'exercer l'activité de DA  
Apprentissage des droits d'auteur

### Expression Plastique - 40H

Opérer des choix graphiques et plastiques à partir d'un sujet  
Savoir justifier ses partis pris à l'écrit/oral  
Inscrire son travail dans une démarche artistique contemporaine

### Gestion de projet - 40H

Analyse du besoin  
Planification  
MGMT Risques

### Histoire de l'Art - 40H

Approfondissement des connaissances artistiques  
Développement des capacités d'analyse de l'image  
Mise en situation professionnelle : ateliers créatifs

### Langage Web - 60H

Approfondissement des connaissances en HTML et CSS  
Réalisation de projets de communication numérique en réponse aux demandes d'un client réel

### Motion Design - 40H

Apprentissage d'After effect en 2D et 3D  
Réalisation de montages professionnels avec Adobe Premiere Pro

### PAO - 50H

Pratique approfondie des logiciels Adobe par la réalisation de projet graphiques

### Rapport de mission - 20H

Méthodologie et suivi de rédaction

### Rough - 30H

Affuter son oeil et pratiquer le dessin rapide

### Sciences Humaines et Techniques d'Expression - 20H

Développer ses facultés analytiques, langagières et rédactionnelles  
Être capable de formuler un argumentaire en lien avec des problématiques sociologiques, philosophiques, scientifiques psychologiques et des notions esthétiques contemporaines

### Sémiotique de l'image - 20H

Intégrer la dimension psychosociologique dans l'analyse d'un visuel  
Compréhension des sciences sociales et de leur application à la publicité

### Studio Création - 70H

Gestion d'un brief client réel, appropriation d'un sujet créatif avec des contraintes professionnelles  
Création graphique en collaboration  
Professionnalisation de l'argumentaire, des livrables et du positionnement de l'étudiant

### Typographie et règles - 30H

Développement des connaissances  
Pratiques typographiques

Le nombre d'heures indiqué est annuel. Il peut être ajusté en fonction des contraintes pédagogiques.