

BAC+1

# CONCEPTION GRAPHIQUE & DIGITALE

Certification délivrée :

Bulletin de 1<sup>ère</sup> année — 580H | 60 crédits ECTS

Paris

Tarif 2024-2025 : 7 950€

Effectif groupe : 25

Cours : septembre 2024 - mai 2025

Stage : 2 mois facultatif

Accessible parcours handicap



## Pré-requis

Avoir validé un baccalauréat ou équivalent (VAP ou diplôme de niveau 4), avoir un intérêt motivé pour l'art, la culture graphique ou l'animation.

## Poursuite d'études

Bac+2 **Conception Graphique & digitale**

## Métiers visés

Concepteur Designer UI  
Infographiste 2D/3D  
Animateur 2D  
Intégrateur multimédia

Le programme de Bac+1 Conception Graphique & Digitale permet aux étudiants d'appréhender la conception graphique et l'animation graphique, 2D et 3D, ainsi que l'intégration sur tout type d'interfaces, du mobile au desktop.

## Principaux cours

- Anglais
- Coaching book
- Communication digitale
- Design thinking
- Histoire du graphisme animé
- Illustration vectorielle
- Image numérique
- Initiation animation graphique
- Initiation au montage vidéo
- Initiation CMS
- Initiation HTML, CSS
- Initiation intégration Web
- Jury book
- Les bases du marketing
- Logiciel de prototypage
- Méthodologie projet numérique
- Motion design 2D/3D
- Sémiologie de l'image
- Structure & interface
- Typographie
- Wireframes

Logiciels :

La suite Adobe est fournie dans le cadre de la formation.

Figma

ProtoPie

Photoshop

Illustrator

After Effects

Premiere Pro



## Objectifs, compétences et aptitudes

Le concepteur designer UI détermine comment un utilisateur interagit avec une interface homme-machine. Pour cela, il conçoit et réalise des outils de communication numériques adaptés à différents supports de publication et de communication, en tenant compte de l'utilisateur, des standards, de l'accessibilité, de l'ergonomie et de la bonne visibilité du produit.

### Enjeux contemporains et transformation du monde de demain

Appréhender les transformations créatives au travers de l'évolution du numérique, de la data, de l'évolution contemporaine de la société.

### Culture générale et environnement professionnel

Acquérir des connaissances et des références culturelles et professionnelles liées au secteur d'activité créatif concerné.

### Outils et méthodes de production

Appréhender les outils et les méthodes de production appliqués au projet de conception visuel/audiovisuel.

### Pratique et mise en oeuvre du projet

Piloter le projet créatif par un savoir-faire technique appliqué au projet, déterminer les ressources en termes de savoir-faire et respecter les enjeux artistiques du projet.

### Préparation à l'intégration professionnelle

Capacité à intégrer les différents rendus de l'exercice pédagogique au travers d'un book / showreel de qualité afin de valoriser ses compétences en vue d'un recrutement ou d'une opportunité professionnelle.

### Concept et principe de la conception artistique et du design

Activer des méthodes d'idéation et de conception afin de répondre au brief créatif, envisager l'idée au travers de la matérialisation d'un concept, d'une structure de pensée et d'éléments d'intention afin de le rendre concret.

### Exécution et rendu de projet

Capacité de terminer le projet de conception visuelle/audiovisuelle et de le rendre dans les temps impartis par le brief, de répondre techniquement aux contraintes de rendu et de diffusion.

## Plus pédagogiques & évaluation

**Showreel** : tout au long de l'année, l'étudiant travaille sur la conception et l'optimisation d'un book de Concepteur graphique animé et UI Design, qu'il présentera en fin de programme.

**Projets** : des intervenants professionnels accompagnent les étudiants lors de leur programme et leur permettent de travailler sur des briefs concrets, optimisant ainsi leurs compétences en conduite de projet intégration UI.

**L'apprenant est évalué en contrôle continu**, individuellement ou en groupe, puis par une présentation de son showreel en fin d'année devant un jury de professionnels du secteur.