

PROGRAMME DE FORMATION

Bachelor Designer graphique & digital

CURSUS DESIGN GRAPHIQUE & COMMUNICATION VISUELLE

Deuxième année (B2)

Créé en 2013, l'Institut Artline est une école en ligne spécialisée dans les arts numériques (graphisme, infographie 3D, concept art, illustration, game design, game art, design d'espace) qui permet aux passionnés de devenir des professionnels de la création numérique, en réalisant leur projet personnel.

A travers son approche pédagogique en ligne innovante et exclusive, l'école propose des formations professionnalisantes et diplômantes avec un accompagnement des étudiants de haut niveau.

C'est dans ce contexte que s'intègre notre bachelor qui prépare les apprenants au monde professionnel dans les secteurs du design graphique et du digital. L'objectif du cursus est de développer les compétences nécessaires pour créer des projets de communication visuelle en 360° ainsi que d'intégrer le marché professionnel dans les meilleures conditions.

OBJECTIFS

L'objectif de cette deuxième année du Bachelor Designer graphique & Digital est d'avoir les connaissances nécessaires pour le poste d'**infographiste**, régi par la [Convention collective de la publicité](#) ou la [Convention collective imprimeries et industries graphiques](#).

En fin d'année, l'apprenant doit :

- *Maîtriser les logiciels et outils de création fondamentaux (Photoshop, InDesign, Illustrator, crayon, etc.)*
- *Être capable d'élaborer des concepts graphiques créatifs et singuliers*
- *Réaliser des supports créatifs imprimés*
- *Créer et respecter une identité visuelle et sa charte graphique*
- *Concevoir le design graphique de packagings et maîtriser les contraintes techniques*

PUBLIC CONCERNÉ

- Toute personne intéressée par le design graphique & digital et la communication visuelle (graphisme, édition, digital (web, applis, etc.) et la publicité)
- Un public sensible à l'image, à son sens et son esthétisme
- Des profils curieux, ouvert d'esprit et à l'affût des tendances

- Des personnes aptes au travail d'équipe et ouvertes à la critique

PRÉ-REQUIS

- Maîtriser les bases des logiciels de création fondamentaux : Photoshop, Indesign, Illustrator
- Savoir réaliser des croquis rapides à main levée pour exprimer ses idées

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION

- Durée globale estimée : [455h]
- Dates de la formation : Voir dates du contrat de formation
- Coût de la formation :
 - Formation initiale : 5190 €
 - Contrat professionnel : 5 915 €

CONTENU DE LA FORMATION À DISTANCE

Design graphique

- Définir le design graphique
- Comprendre et analyser la sémantique des éléments graphiques et leur concept (forme, couleur, typographie et composition)
- Mettre en pratique les concepts pour utiliser les éléments graphiques judicieusement

Communication visuelle

- Travailler en équipe
- Comprendre l'intérêt d'une campagne de communication globale
- Découvrir les différents supports de communication visuelle et les exploiter
- Construire une identité graphique dans un projet de communication visuelle

Identité visuelle et charte graphique

- Définir une identité visuelle et son rôle
- Comprendre et appliquer les concepts de création d'une identité :
 - Analyser un brief
 - Trouver un concept graphique
 - Créer des croquis d'intention
 - Affiner un style
 - Travailler les grilles
 - Construire son logo
 - Créer et décliner l'identité
 - Créer une charte graphique

Composition graphique

- Mettre en application au travers d'un projet les bases acquises en design graphique : forme, couleur, typographie et composition
- Travailler sur les techniques graphiques
- Travailler la composition graphique sous forme plastique

Design éditorial

- Définir le design éditorial
- Comprendre la mise en page, la hiérarchisation de l'information, les relations texte/image
- Mettre en pratique les concepts de grilles et mises en page
- Comprendre les différents types de document d'édition

Packaging

- *Comprendre le packaging*
- *Connaître les spécificités techniques du packaging (réglementation, impression, matériaux, gabarits, etc.)*
- *Développer sa créativité pour un concept packaging*
- *Proposer des identités graphiques et les décliner sur des gammes*

Identité packaging

- *Définir un univers de marque et produit*
- *Réaliser une charte packaging*
- *Créer les emballages produits individuels et coffret*
- *Valoriser les produits sur supports d'édition*
- *Décliner la charte*

Projet de fin d'année

- *Mise en pratique des acquis de l'année autour d'un projet d'identité graphique et de communication visuelle.*

** Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vu des besoins pédagogiques*

ACTIVITÉS À RÉALISER (EN ENTREPRISE OU EN ÉCOLE)

- *Elaboration d'une campagne de communication promotionnelle*
- *Conception d'une série d'affiches de manière plastique*
- *Création d'une identité visuelle et de sa charte graphique*
- *Réalisation d'un magazine*
- *Création d'une identité packaging*
- *Création d'une identité visuelle et de ses supports de communication*

Modalités d'assistance pédagogique

Pour l'Institut Artline :

- *Tiphaine AIGOUY (Responsable pédagogique)*
- *Isabelle Roy (Référente expérience formation)*
- *Clarice Bourgeois (Référente expérience formation)*
- *David Brocherie (Référent expérience formation)*
- *Tess Guiomar (Référente expérience formation)*

MODALITÉS D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Avant et après la formation : courriel, téléphone

Pendant la formation : chat, visioconférences

TYPE D'ACTIVITÉS EFFECTUÉES ET LEUR DURÉE ESTIMÉE

- *Classe virtuelle : 128h*
- *E learning : 100h*
- *Suivi Projets /exercices : 192h*
- *Accompagnement et évaluation : 35 h*

MODALITÉS D'ÉVALUATION ET/OU DE CERTIFICATION

EN cours de cursus (Prépas intégrées, Bachelor 2 & Mastère 1)

- *Contrôle continue au fur et à mesure des unités de valeurs enseignées. Validation des compétences en fin de formation pour un passage en année supérieure..*

FIN de cursus / Année diplômante (Bachelor 3 & Mastère 2)

- *Contrôle continue au fur et à mesure des unités de valeurs enseignées.*

- *Le jury lors de la soutenance évaluera l'acquisition de chaque compétence. Puis il décide de la validation de chaque bloc de compétences .*

MOYENS TECHNIQUES

- *Plateforme e-learning*
- *Classe virtuelle*
- *Visioconférence*
- *Forum de tchat*