

PROGRAMME DE FORMATION

Bachelor Designer graphique & digital

CURSUS DESIGN GRAPHIQUE & COMMUNICATION VISUELLE

Troisième année (B3)

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 de la communication visuelle. 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 **troisième année du Bachelor Designer graphique & Digital** est d'avoir les connaissances nécessaires pour le poste de graphiste / graphiste multimédia, régie par l'[Observatoire des métiers de la publicité](#).

En fin de d'année, l'apprenant.e doit :

- *Maîtriser les acquis des 2 premiers niveaux de Bachelor*
- *Concevoir des structures et le design graphique de supports web et digitaux (application mobiles et tablettes, sites web, bornes interactives, etc.)*
- *Savoir élaborer une charte graphique digitale*
- *Réaliser des médias créatifs pour le digital (newsletters, animations 2D, éléments de contenus, etc.)*
- *Réaliser des animations graphiques 2D simples (motion design)*
- *Concevoir un projet professionnel approfondi en design graphique*
- *Être capable de répondre à un projet de communication 360°*

PUBLIC CONCERNÉ

- Toute personne intéressée par le design graphique et digital, et maîtrisant les bases fondamentales du design graphique
- Un public sensible au digital, de la conception à la réalisation graphique

PRÉ-REQUIS

- Maîtriser les logiciels de création fondamentaux : Photoshop, Indesign, Illustrator
- Être capable d'élaborer des concepts graphiques créatifs et singuliers
- Savoir créer et respecter une identité visuelle avec sa charte graphique sur des supports d'édition
- Savoir concevoir et réaliser des supports créatifs imprimés

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

Webdesign

- *Comprendre les spécificités du web : culture, tendances, techniques, contraintes, préparation de fichiers, etc.*
- *Savoir créer des maquettes graphiques de pages complètes et templates*
- *Savoir créer des contenus visuels pour le web (bannière, visuels de rubriques, publicité, etc.)*
- *Savoir créer des maquettes et visuels s'adaptant à différents supports*

Illustration et infographie pour Motion Design

- *Comprendre le motion design*
- *Définir une direction artistique*
- *Créer le design graphique d'un storyboard*
- *Être capable d'optimiser ses fichiers pour produire une animation 2D*

After Effects

- *Comprendre le motion design*
- *Animer des formes, des typographies, des pictos, logos et objets 2D*
- *Créer des animations 2D simples*

Digital Content

- *Savoir réaliser des contenus pour le web et le digital*
- *Apprendre à créer un e-mailing de A à Z :*
- *Réflexion, conception, création visuelle, intégration et diffusion*
- *Concevoir la landing page issue de la newsletter*

UI Design

- *Définir l'UI Design*
- *Acquérir les méthodes et bonnes pratiques d'un UI designer*
- *Comprendre les méthodes spécifiques de création d'identité visuelle pour le web*
- *Créer une identité d'interface et ses maquettes*
- *Intégrer le design émotionnel dans la création d'interface*

Design digital

- *Comprendre le design digital, ses codes, ses spécificités et son interactivité*
- *Donner une culture sur le design digital, ses tendances et son évolution*

- *Comprendre les applications mobiles et leurs spécificités*
- *(définition, ergonomie, caractéristiques, etc.)*
- *Être capable de concevoir des interfaces et d'unifier leur design*

UX / UI Design

- *Revoir les codes de l'UX Design pour être capable d'appréhender un projet*
- *Appliquer les méthodes d'UI Design sur un projet graphique*
- *Travailler l'aspect UI et graphique d'une application mobile en considérant les spécificités et contraintes*
- *Créer une charte digitale complète*

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

ACTIVITÉS À RÉALISER (EN ENTREPRISE OU EN ÉCOLE)

- Création du design graphique d'un storyboard à partir d'un crayonné
- Réalisation de graphisme 2D animés simples
- Conception et réalisation graphique d'un site vitrine responsive
- Conception et réalisation d'une newsletter
- Réalisation de propositions d'UI de sites internet à partir de chartes graphiques données
- Création de l'UX et de l'UI d'une application mobile avec son identité graphique

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)
- Nadège Dolleans (Responsable relations entreprises & formation professionnelle)

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*