

# PROGRAMME DE FORMATION

## Bachelor 3 | Designer Graphique & Digital

### Cursus | Design Graphique & Communication Visuelle

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) 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°



## Publics concernés |

- 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

Les formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap via le format en distanciel.

## Pré-requis |

- Maîtriser la langue française - un Niveau B2 minimum est recommandé pour les non-francophones.
- 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 : **455 h**
- Dates de la formation : **Voir dates du contrat de formation**
- Coût de la formation :
  - Frais de dossier : **450 euros**
  - Formation Initiale : **5 800 €**
  - Contrat professionnel : **8 650 €**
  - Organisme financeur (France travail, région, AGEFIPH) : **7 150 €**

## Dates des rentrées de la formation |

- Septembre / Octobre

# CONTENU DE LA FORMATION\*

## À distance

---

**Les essentiels du web et du digital** | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Charlène Chupin

**Objectifs :**

- Apporter une culture du web et du numérique
- Comprendre les spécificités du web : culture, techniques, contraintes, préparation de fichiers etc.
- Comprendre comment se réalisent des wireframes pour le web
- Savoir créer des maquettes et visuels s'adaptant à différents supports
- Découvrir les différents logiciels de maquettage pour le web et leurs utilisations.
- Mettre en pratique ses logiciels grâce à la réalisation de maquettes pour le web.

**Projet Illustration et Infographie pour Motion Design** | Projet sur 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).

Créé par Isabelle Gabignon

**Objectifs :**

- 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** | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

Créé par Arnaud Mellinger

**Objectifs :**

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

**Digital Content** | *Projet sur 5 semaines, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Charlène Chupin

**Objectifs :**

- 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

**Projet Motion Design** | *Projet sur 5 semaines, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Mathieu Colombel et Alexis Fourny

**Objectifs :**

- Concevoir et réaliser une animation de graphisme animé en 2D (Motion Design)
- Mettre en application création graphique (Illustrator / Photoshop et/ ou autre) et animation technique (After Effect / Première et/ou Autre)
- Créer des planches d'animation de la conception à la réalisation finale
- Être capable de gérer les différentes étapes de création (Écriture / Direction Artistique / Réalisation)

**UI Design** | *5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Hanna Salhab

**Objectifs :**

- 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

**Projet UX/UI Design** | *Projet sur 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

Créé par Laure Artiaque

**Objectifs :**

- 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

**Projet de fin de bachelor (PFE)** | *Projet sur 12 semaines, soit 225 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel).*

**Objectifs :**

- Créer un projet de complet de design graphique
- Définir sa charte graphique au sein du projet
- Concevoir l'ensemble des visuels et éléments du projet

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

**Activités** |

- 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

---

**Modalités d'assistance pédagogique** |

**Pour l'Institut Artline :**

- Elise N'GUYEN (Responsable du cursus Design graphique & Communication visuelle)
- Isabelle ROY (Coordinatrice pédagogique)
- Audrey VILLEGAS (Coordinatrice pédagogique & Référente handicap)
- Clarice BOURGEOIS (Coordinatrice pédagogique)
- Séverine HOGOMMAT (Conceptrice pédagogique)

## 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 |

**Pour les années diplômantes - Bachelor 3 : Evaluation en fin de formation par un jury**

- Contrôle continue au fur et à mesure des modules enseignés pour un suivi pédagogique
- En fin de cursus, des évaluateurs externes évaluent la présentation du travail des apprenants et valide l'acquisition de chaque compétence.
- Lors de la commission de jury, le jury analyse les évaluations. Le jury décide de la validation de chaque bloc de compétences et du diplôme.

## Moyens techniques |

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

## Logiciels |

- Adobe creative suite (Illustrator, Photoshop, Indesign, After Effects, Première, Adobe XD, etc.)
- Figma / Sketch / Adobe XD
- Mailchimp / Sendinblue
- Marvel



## Matériels |

(Non fourni par l'école)

- Ordinateur récent (avec au moins les spécifications recommandées)
  - système : windows 10 64 bits (pro ou family)
  - CPU : processeur 64-bit Intel® or AMD® multi-core processor avec SSE4.2 instruction
  - carte graphique avec 4 go de RAM
  - minimum 16 Go de RAM
  - disque dur système : SSD de 256 Go minimum avec 100 Gb d'espace disponible (recommandé)
  - disque dur de stockage : 1 To en sata
  - affichage d'une résolution minimale de 1920x1080 pixels et 24-bit couleur
- Connexion internet haut débit
- Tablette graphique
- Webcam (HD recommandée)
- Casque Audio avec microphone

## Quelques chiffres du cycle |

- Admission sur entretien : 41 %

## Remerciements & Participation antérieure au projet |

- Tiphaine AIGOUY

*\* Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vu des besoins pédagogiques / Dernière mise à jour réalisée : Mars 2025*