

BAC+2

CONCEPTION GRAPHIQUE & DIGITALE

Certification délivrée :

Bulletin de 2^e année — 550H | 60 crédits ECTS

Paris

Tarif : 7 950€

Effectif groupe : 25

Cours : ouverture septembre 2025

Stage : stage de 2 mois obligatoire

Accessible parcours handicap



Pré-requis

Justifier d'un Bac+1 validé (60 crédits ECTS) ou équivalent (possibilité de VAP) ; savoir concevoir un projet graphique animé et connaître les principes de la conception digitale.

Poursuite d'études

Bac+3 **Conception Design UI**

Métiers visés

Concepteur Designer UI
Infographiste 2D
Animateur 2D
Intégrateur multimédia

Le programme de Bac+2 Conception Graphique & Digitale permet aux étudiants d'approfondir 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, être en capacité de les mettre au service d'un projet de design visuel / audiovisuel.

Outils et méthodes de production

Maîtriser 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 et optimiser les ressources en termes de savoir-faire, 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, définir son branding personnel et appréhender un entretien de recrutement afin de générer de la conviction chez le recruteur.

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, de valoriser le résultat par une maîtrise fine de l'étape d'exécution.

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 du programme et leur permettent de travailler sur des briefs concrets, permettant d'optimiser les compétences en conduite de projet intégration UI.

Ateliers thématiques : tout au long de l'année sont organisés des ateliers thématiques permettant aux étudiants d'être plongés au cœur d'un secteur de l'animation graphique et de l'intégration UI.