

Bachelor

Directeur artistique multimédia



Bac+3 (Niveau 6)



Graphisme - Webdesign



100 % à distance



Certification professionnelle de niveau 6 :
« Directeur artistique multimédia » enregistrée au RNCP* par
ECAD Consultants/l'Ecole Multimédia.

[Fiche RNCP n°40882](#), enregistrée et publiée au Journal Officiel le 25/06/25, codes NSF :

320v : Spécialités plurivalentes de la communication

322n : Techniques de l'imprimerie et de l'édition

**Répertoire National des Certifications Professionnelles*

Formation accessible par blocs de compétences.

l'école/
multimédia



Présentation et objectifs

La certification Directeur artistique multimédia forme des professionnels capables de concevoir et piloter des projets de création visuelle et digitale, tels que des sites web, des applications, des jeux vidéos ou encore des campagnes publicitaires. Elle développe les compétences nécessaires pour **définir un concept créatif, élaborer un univers graphique et superviser la production de contenus multimédias**. Elle permet également de diriger les équipes créatives et coordonner les différentes étapes de conception et de réalisation d'un projet digital.

Au-delà de leur présence dans le secteur du multimédia, les directeurs artistiques multimédia sont de plus en plus sollicités par des organisations aux domaines d'activité variés, qui souhaitent promouvoir leurs produits ou services et renforcer leur image de marque. La popularité du directeur artistique s'explique en grande partie par l'attrait du public pour les contenus vidéo, courts, percutants.

De ce fait, au regard de la montée en puissance des réseaux sociaux et de la vidéo en ligne, il est fort probable que le marché de la direction artistique continue de croître dans les années à venir. Les **compétences en design d'interface et en créativité numérique sont particulièrement recherchées par les employeurs**. Les tendances actuelles du métier incluent l'utilisation de l'intelligence artificielle, une approche de design plus inclusive et éthique et l'intégration de la réalité augmentée. Ces évolutions viennent modifier le spectre de compétences du directeur artistique multimédia qui, pour répondre aux nouvelles attentes et exigences du marché, doit désormais s'adapter et innover en permanence.

À l'issue de sa formation, le Directeur artistique multimédia sera capable de :

- Analyser la demande du commanditaire et l'environnement de la marque afin de comprendre les enjeux d'un projet artistique et multimédia ;
- Identifier les besoins et comportements des utilisateurs pour concevoir des dispositifs créatifs adaptés aux publics ciblés ;
- Concevoir des concepts graphiques et interactifs et produire des maquettes ou prototypes d'interfaces multimédias ;
- Créer des contenus visuels et multimédias adaptés aux supports digitaux et aux stratégies de communication sur les réseaux sociaux ;
- Élaborer une charte graphique et interactive garantissant la cohérence visuelle et artistique du projet ;
- Planifier, coordonner et suivre la production d'un projet artistique et multimédia en lien avec les différents intervenants ;
- Contrôler la qualité des livrables et présenter les réalisations finales au commanditaire.

Compétences

- Analyse approfondie du brief et des documents (charte graphique, éditoriale, interactive...) afin de comprendre la stratégie de communication, les valeurs, les enjeux et le positionnement de la marque
- Étude de l'environnement global (marché, concurrence, tendances) pour enrichir la vision stratégique du projet
- Veille continue sur les tendances artistiques, le design, les innovations technologiques et les pratiques écoresponsables
- Analyse des utilisateurs finaux (interviews, tests, études) pour identifier leurs besoins, comportements et segmenter les audiences
- Conception de propositions créatives cohérentes (moodboards, scénarios, concepts graphiques)
- Réalisation de maquettes UX/UI (wireframes, zoning, mockups, prototypes)
- Création de supports de datavisualisation (graphiques, cartes, animations...) pour synthétiser et valoriser des données complexes
- Développement de contenus créatifs adaptés aux formats digitaux et interactifs (réseaux sociaux, formats courts, etc.) en intégrant les spécificités des plateformes
- Rédaction d'un cahier des charges détaillé (objectifs, planning, budget, méthodologie) pour encadrer la production
- Planification et pilotage du projet en respectant les contraintes de délais, de coûts et de qualité
- Coordination et animation des équipes pluridisciplinaires (designers, motion designers, développeurs, etc.)
- Contrôle qualité des livrables via des phases d'itération et de validation (conformité, accessibilité, cohérence technique et esthétique)
- Présentation, livraison et documentation complète du projet pour assurer sa bonne compréhension et son exploitation

Pour consulter la version détaillée des compétences, vous pouvez vous référer à la [fiche RNCP du titre](#).

Aptitudes visées

- Étude de la demande client dans le cadre d'un projet artistique et multimédia
- Étude du positionnement de la marque dans le cadre d'un projet artistique et multimédia
- Détection des tendances sur le marché pour le projet artistique et multimédia
- Étude des caractéristiques et des besoins spécifiques de l'utilisateur final du projet artistique et multimédia
- Formulation de propositions créatives pour le projet artistique et multimédia
- Conception du design graphique et interactif d'une interface
- Production d'objets visuels (animations, datavisualisations...) dans le cadre d'un projet artistique et multimédia
- Conception de contenus adaptés aux stratégies des réseaux sociaux dans le cadre d'un projet artistique et multimédia
- Élaboration de la charte graphique et interactive d'un projet artistique et multimédia
- Coordination de l'ensemble des étapes et acteurs du projet artistique et multimédia : organisation des étapes de production pour le projet, collaboration avec les parties prenantes du projet
- Validation et contrôle de la qualité des produits finis pour le projet artistique et multimédia
- Présentation et transmission des livrables dans le cadre de la livraison finale du projet artistique et multimédia

Débouchés

Le directeur artistique multimédia exerce son métier dans un vaste éventail de secteurs liés à l'édition, la communication, l'événementiel, le multimédia, le loisir et la production audiovisuelle, ce qui lui offre une diversité d'opportunités professionnelles.

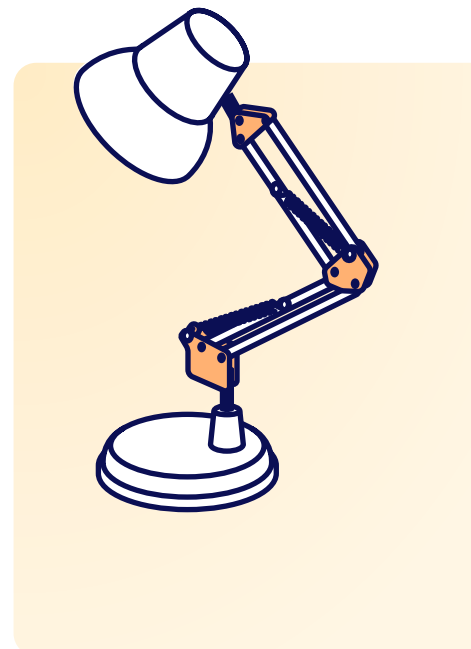
Bien que le métier soit aujourd'hui principalement exercé en tant que freelance pour des studios de création/d'animation, des sociétés de production, des chaînes de télévision ou encore des agences de communication, web et de publicité, le directeur artistique multimédia peut également occuper un poste de salarié au sein de ces organisations ou dans des entreprises (TPE, PME ou grandes entreprises).

Les types d'emplois accessibles sont les suivants :

- Chef de la création artistique, responsable de conception
- Designer graphique, designer numérique
- Web designer, web art director
- UX/UI designer, designer d'interface, designer interactif
- Infographiste

Après quelques années d'expérience opérationnelle, le professionnel pourra évoluer vers les postes suivants :

- Directeur de la création multimédia
- Directeur artistique digital
- Directeur de projet digital



Programme

À partir de 200h

Bloc 1 - Définir la direction artistique et multimédia d'un projet créatif

- **Analyser la demande du commanditaire dans le cadre du développement d'un projet artistique et multimédia**, en s'appuyant sur la lecture du brief et des documents fournis (charte graphique, charte éditoriale, charte interactive, positionnement de marque...) afin de comprendre la stratégie de communication, les enjeux, les valeurs, les forces et les faiblesses de la marque ou de l'organisation et ainsi formuler des propositions de dispositifs adaptés au regard des informations récoltées.
- **Analyser l'environnement global de la marque, au travers d'études de marchés et de la concurrence**, pour nourrir une vision claire et enrichir le contexte du projet artistique et multimédia, garantissant ainsi une production alignée sur les objectifs et attentes du commanditaire.
- **Identifier et s'approprier les tendances artistiques, multimédia et de design** en pratiquant une veille active sur la création graphique, l'écoresponsabilité et le design, l'émergence de nouveaux outils et techniques de communication digitale et l'évolution des technologies associées, afin de comprendre les spécificités de chaque support de communication et en exploiter pleinement les possibilités (limites, évolutions, secteurs, tendances et enjeux).
- **Identifier les comportements et les motivations des utilisateurs finaux** (end-users), par le biais d'enquêtes utilisateurs (interviews, tests...) et en s'appuyant sur des études de marchés, afin de segmenter les utilisateurs selon des critères sociodémographiques et de répondre au mieux à leurs attentes et à leurs besoins.
- **Produire des propositions créatives** (maquettes) en détaillant les planches de tendances (moodboards), des scénarii et tout autre objet graphique cohérent au regard du projet permettant aux différents acteurs du projet de s'approprier les principes graphiques et interactifs et de lancer la production.

À partir de 200h

Bloc 2 - Concevoir la dimension graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia

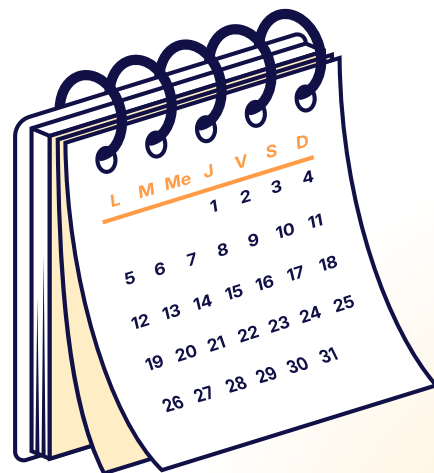
- **Réaliser des maquettes fonctionnelles et ergonomiques** (wireframe, mockup ou zoning) à l'aide d'un outil de prototypage adapté ou d'un outil d'intelligence artificielle, permettant la représentation des interfaces ainsi que la hiérarchie d'information, afin de rendre compréhensible et duplicable un concept graphique et interactif par les équipes de travail et le commanditaire.
- **Concevoir des représentations visuelles** (animations, cartes, tableaux, chronologies, graphiques...) cohérentes et hiérarchisées, en organisant et synthétisant graphiquement des données brutes et complexes du projet artistique et multimédia, et en s'appuyant sur des outils d'intelligence artificielle de manière à maximiser l'impact du projet artistiques et multimédia.
- **Développer des concepts et contenus déclinables et adaptés à des formats courts et interactifs** (tels que TikTok, Instagram Reels, podcasts visuels, etc..) en tenant compte de l'univers de la marque, de l'environnement concurrentiel et des spécificités des plateformes de diffusion envisagées et en intégrant l'utilisation d'outils d'intelligence artificielle afin de renforcer l'engagement des audiences ciblées, d'accroître la visibilité de la marque.
- **Formaliser la charte graphique du projet artistique et multimédia** composé d'un concept graphique, d'une identité visuelle et des principes interactifs du projet pour offrir aux différents acteurs (graphistes, motion designers, illustrateurs, photographe, etc.) un document commun garantissant la cohérence artistique et graphique globale du projet.

Programme

À partir de 200h

Bloc 3 - Piloter la conception graphique et interactive pour un projet artistique et multimédia

- **Planifier les étapes de production des éléments graphiques** nécessaires pour le projet en réalisant un cahier des charges décrivant les méthodologies, le planning et le budget et en utilisant des outils de pilotage de projet ainsi que l'intelligence artificielle de manière à piloter efficacement le projet tout en respectant les contraintes coûts et délais imposés par le commanditaire.
- **Organiser la collaboration entre les différents acteurs du projet**, en sélectionnant et en mettant en place des outils et moyens adaptés (réunions de cadrage, plateforme de travail collaborative, etc.) ainsi qu'en s'appuyant les spécificités et problématiques des différents intervenants (graphistes, illustrateurs, motion designers, photographes, réalisateurs vidéo...), afin de permettre le suivi de la production et d'en assurer la qualité pour la bonne livraison du projet artistique et multimédia.
- **Contrôler la conformité des livrables produits** en réalisant des itérations successives et des runs de validation basés sur le cahier des charges, la charte graphique et interactive, et les critères de qualité définis, afin d'assurer une cohérence esthétique, fonctionnelle et technique entre les éléments livrés, tout en respectant les normes d'accessibilité et les attentes du commanditaire.
- **Assurer la présentation et la livraison des réalisations**, en transmettant au commanditaire un dossier complet et structuré comprenant la documentation du projet, la charte graphique, et l'ensemble des éléments produits, afin de garantir une référence claire, exploitable et pérenne pour le suivi, la production et l'exploitation du projet artistique et multimédias auprès du commanditaire et des utilisateurs.



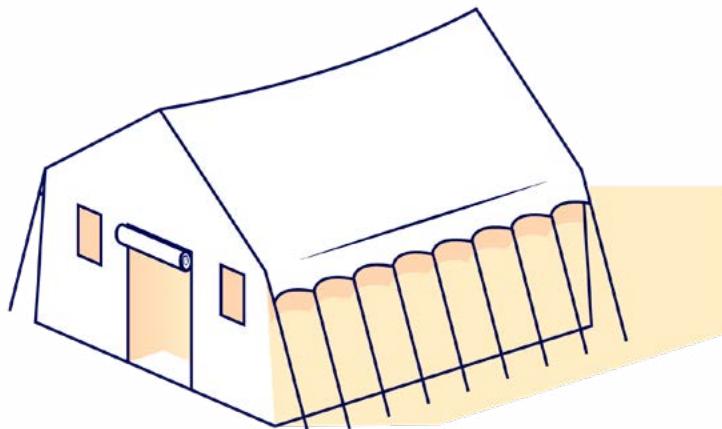
Bootcamps Icademie

2 jours / tous les 2 mois

Les Bootcamps Icademie sont des **modules de cours dispensés en présentiel** et conçus pour compléter la formation à distance des apprenants, au travers de sessions d'échanges et de mises en situation.

Au programme :

- Mobiliser l'IA générative en contexte professionnel ;
- Gérer une situation de crise en entreprise ;
- Développer sa posture commerciale : convaincre, négocier, fidéliser ;
- Réussir son insertion professionnelle ;
- Des ateliers de préparation aux examens, etc.



Disponibles dans **9 campus à travers la France** :

Paris, Toulon, Aix-Marseille, Bordeaux, Lille, Lyon, Montpellier, Nantes et Toulouse.

Période en entreprise

Si le candidat n'est pas en alternance, un **stage en entreprise de 280h minimum** est fortement recommandé et devra être réalisé pendant la durée de sa formation.



100 % à distance (examens inclus)



À partir de 600h - Durée ajustable en fonction du profil

Sur ce parcours, **un seul mot d'ordre : la flexibilité** ! Une formation 100 % à distance, accessible à tout moment de l'année, une progression à votre rythme sur les différents modules du programme, plusieurs sessions d'examens organisées dans l'année, etc.

Après étude du dossier et selon les aménagements possibles, les méthodes pédagogiques et modalités d'évaluation peuvent être adaptées aux publics en situation de handicap.

[Nous consulter pour plus d'informations.](#)

Profils

- Salariés
- Demandeurs d'emploi
- Apprentis
- Personnes en poursuite ou en reprise d'études
- Entrepreneurs / auto-entrepreneurs

Prérequis

Pour accéder à ce parcours, vous devez remplir les conditions suivantes :

- Être titulaire d'une certification de niveau 5, d'un bac+2 ou avoir validé 120 crédits ECTS :
 - Dans le domaine de la direction artistique de projets multimédia, de la communication, du marketing, dans la gestion de projet multimédia
 - Dans un autre domaine de formation/métier de la certification visée et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 12 mois minimum
- Entrée avec un niveau 4 : être titulaire d'une certification de niveau 4 et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 24 mois minimum

Modalités d'accès

- Entretien
- Dossier de candidature
- Disposer d'un ordinateur muni d'une connexion internet, d'un micro et d'une caméra fonctionnels

Délais d'accès

Inscriptions à tout moment de l'année.

Le délai d'accès à la formation est habituellement de 14 jours après validation de votre dossier.

Modalités d'évaluation

Le parcours se compose de 3 blocs de compétences à valider.

Les compétences des candidats sont évaluées par le biais de projets, mises en situations professionnelles, cas pratiques, études de cas et rapport professionnel à réaliser.

Chaque devoir est remis sous forme d'un dossier qui sera présenté devant un jury d'examen.

Pour consulter la version détaillée des modalités d'évaluation, vous pouvez vous référer à la [fiche RNCP du titre](#).

Poursuite d'études

Cette certification professionnelle vous donne les clés pour être rapidement opérationnel sur le marché de l'emploi.

Toutefois, une poursuite d'études peut être une option intéressante si vous souhaitez renforcer votre profil ou vous spécialiser (Mastère Responsable marketing digital et opérationnel, etc.).

Validation de blocs de compétences, équivalences et passerelles

Possibilité de validation de bloc de compétences :

Il est possible de valider un ou plusieurs blocs de compétences de ce titre.

Équivalences et passerelles :

Vous pouvez consulter la liste des équivalences et passerelles sur cette formation directement via la [fiche RNCP du titre](#).

Indicateurs de résultats (2024-2025)

Sources :

Année de référence des taux 2024-2025 pour : le nombre d'apprenants totaux, présentés à l'examen, en réussite, en rupture ou abandon

Année de référence des taux 2023-2024 pour : l'insertion professionnelle de nos apprenants, la poursuite d'étude et la valeur ajoutée

Formation 100 % à distance

Indicateurs généraux

9 apprenants ont suivi leur formation sur l'année 2024-2025. Étude réalisée auprès de nos 6 apprenants ayant passé les examens (taux de présentation à l'examen : 67 %), dans le cadre d'une enquête de satisfaction (taux de retour : 83 %) et d'une enquête d'insertion (taux de retour : 17 %).

Taux d'obtention de la certification : 100 %

Taux de satisfaction : 100 %

Taux d'insertion à 6 mois : 100 %

Taux d'insertion à 6 mois dans les métiers visés : 100 %

Indicateurs alternance

7 apprentis ont suivi leur formation sur l'année 2024-2025. Étude réalisée auprès de nos 5 apprentis ayant passé les examens (taux de présentation à l'examen : 71 %), dans le cadre d'une enquête de satisfaction (taux de retour : 80 %).

Taux d'obtention de la certification des apprentis : 100 %

Taux de satisfaction des apprentis : 100 %

Taux d'interruption en cours de formation : 29 %

Taux de rupture du contrat d'apprentissage : 43 %

Taux de poursuite d'études des apprentis : 0 %

Taux d'insertion des apprentis à 6 mois : Non significatif

Taux d'insertion à 6 mois dans les métiers visés : Non significatif

Taux de valeur ajoutée : Non significatif

Méthodes pédagogiques mobilisées

- Accompagnement individuel et en groupe assuré par des tuteurs/formateurs experts dans le domaine.
- Encadrement assuré par un référent pédagogique et un référent examens.
- Webconférences en direct (également accessibles en différé), forums de discussions, messagerie personnelle.
- Apports de contenus, analyse de cas pratiques, jeux de rôles, échanges libres.
- Plateforme accessible 7j/7.
- Accès à une vidéothèque et une bibliothèque numérique.

Financements

Modalités de financement

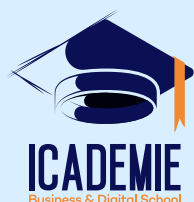
- Contrat d'apprentissage
- CDI Apprentissage
- Contrat de professionnalisation
- CPF
- CPF transition
- Plan de développement des compétences
- France Travail
- Autofinancement

Prise en charge à 100 % possible selon les modalités de financement.

Tarifs

À partir de 3 990 € TTC.

Contactez le service Conseil en Formation pour le détail des conditions tarifaires.



Formation à distance

3 Rue Racine
83000 Toulon
09 73 03 01 00
contact@icademie.com
SIRET 489 088 971 00093

Paris

44 bis Quai de Jemmapes
75010 Paris
01 75 85 85 65
contact@icademie-paris.com
SIRET 489 088 971 00192

Aix-Marseille

415 Avenue des Chabauds
13320 Bouc-Bel-Air
04 42 58 86 31
contact@icademie-aixenprovence.com
SIRET 489 088 971 00077

Toulon

15 Boulevard de Strasbourg
83000 Toulon
04 89 33 14 62
contact-toulon@icademie.com
SIRET 489 088 971 00051

Icademie est membre du groupe Eureka Education, spécialiste de l'enseignement supérieur professionnel en France.
Établissement d'enseignement supérieur privé à distance.
Centre de formation continue enregistré sous le numéro de déclaration d'activité : 93 83 03 805 83.
Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État - Code APE : 8559A - N° Académique : 083DISOE

*Ce document peut faire l'objet de modifications afin de répondre à des impératifs d'ordre pédagogique.
Date de MAJ de la fiche : 22/04/2026*