Designer graphique

Bachelor Design Graphique

Certifiante | Formation continue

Réf. : 25182380F — Mise à jour : 6 juillet 2026

Organisme responsable : **AFTEC VANNES**

Présentation de la formation

Objectifs

- Analyser la demande du client en s'appuyant sur les interviews, les échanges avec celui-ci, pour comprendre sa stratégie de communication, ses besoins (exprimés ou non) de communication visuelle, en tenant compte d'éventuels handicaps visibles ou invisibles de celui-ci.
- Produire une analyse exhaustive de l'état du marché (benchmark cartographie des enjeux, cartographie des parties-prenantes...) En identifiant les enjeux, le périmètre de la commande afin d'exprimer des recommandations et en visant à établir un diagnostic et un appui à la définition d'une vision stratégique de communication visuelle, afin de délimiter un champ d'investigation et d'établir le préalable à la création graphique.
- Analyser le positionnement, l'univers du client et l'existant au niveau de la concurrence en s'appuyant sur une recherche contextuelle de sa stratégie de communication visuelle, de ses codes et de ses pratiques, en les mettant en perspective avec le positionnement et les usages de la concurrence dans l'optique de circonscrire le champ d'investigation dans le territoire idoine.
- Rédiger une ou plusieurs propositions argumentées, en réponse à la commande, décrivant la démarche narrative, artistique, et/ou technique envisagée, afin de s'assurer de la bonne compréhension mutuelle et ainsi de valider les choix avec le commanditaire.
- Evaluer la faisabilité du projet graphique (les besoins du projet, les besoins humains en termes d'éventuels prestataires, analyser l'environnement du projet, définir ses objectifs) afin d'identifier les pistes de travail et les contraintes de production.
- Etablir et identifier les besoins techniques et les compétences nécessaires à la bonne mise en œuvre de la commande, réaliser une étude comparative des différents prestataires dans leurs modalités techniques et financières afin de pouvoir faire une réponse optimale aux besoins du commanditaire.
- Exécuter un choix à partir des différentes propositions techniques et des devis des prestataires sollicités pour tous les postes nécessaires (photographe, rédacteur, développeur web, vidéaste, motion designer, imprimeur…) à la mise en œuvre de la stratégie de communication visuelle et du projet de design graphique pour y répondre de manière idoine.
- Présenter un rétroplanning afin d'établir factuellement l'organisation et le déroulé du projet graphique, ainsi que les choix techniques (prestataires, supports, formats, techniques d'impression et/ou de mise en ligne), financiers et temporels en les argumentant de de façon étayée par le biais d'un cahier des charges pour les faire valider par le client.
- Présenter et argumenter à l'oral et à l'écrit la proposition commerciale auprès du client dans l'objectif de la lui faire valider..

Programme

ANNÉE 2 : PERFECTIONNEMENT

- Story-board / scénario
- Peinture traditionnelle
- Dessin d'observation
- Fondamentaux 1 : perspective, anatomie, valeurs de gris
- Fondamentaux 2 : lumière, volumes, composition

- Digital painting 1 : speed painting, valeurs des couleurs, composition
- Digital painting 2 : présentation, mise en valeur des travaux
- Design véhicule : travail avec silhouette
- Character design, video game, cinema
- Modélisation 3D sous Maya pour le Concept-Art
- Travaux de groupe (respecter une direction artistique)
- Culture artistique : étude d'artistes et analyse travaux
- Anglais
- Stage en entreprise
- Participation aux Game Jam

ANNÉE 3 : SPÉCIALISATION

- Perfectionnement à la composition de l'image
- Perfectionnement au character design
- Perfectionnement en peinture traditionnelle
- Perfectionnement en direction artistique

6 mois sont consacrés à la conception d'un portfolio personnalisé selon la cible de l'étudiant (jeu vidéo / cinéma).
Tout au long de l'année, des intervenants professionnels suivent de façon régulière l'avancée des travaux.
En fin d'année, l'étudiant apprendra à présenter ses travaux (portfolio papier et digital) de façon professionnelle.

- Stage en entreprise
- Participation aux Game Jam

Certifications préparées et métiers visés

Niveau d'entrée
Niveau Bac général, pro ou techno, BP

Niveau de sortie
Niveau Licence, Licence pro, BUT - Bac +3 et +4

Liste des certifications

Designer graphique
Code RNCP : 42464

Métiers associés

E1104 — Conception de contenus multimédias
E1205 — Réalisation de contenus multimédias

Dates et lieux de formation

N° session	Modalité	Lieu	Du	Au
2097120S	Présentiel	Plescop	04/09/2026	30/06/2029

Source : GREF Bretagne #25182380F