

parcours  
design



# GRAPHISTE

## CONCEPTEUR.TRICE

ÉCOLE SUPÉRIEURE DE DESIGN  
[www.maestris-valence.com](http://www.maestris-valence.com)



Formation en  
INITIAL :  
Années 1 et 2



Formation en  
ALTERNANCE :  
Année 3



CERTIFICATION :  
Titre certifié  
de Niveau 6 (bac+3)  
au RNCP 34343,  
reconnu par l'État

Le **BACHELOR GRAPHISTE CONCEPTEUR.TRICE** est un diplôme en **3 ans**.

Qui permet d'acquérir des **connaissances et des compétences** en :

- design graphique
- communication
- sémiotique
- sciences humaines
- gestion de projet
- anglais
- dans le domaine de l'art.

Cette formation forme des graphistes capables de concevoir et réaliser des **supports de communication imprimés et numériques**, apportant ainsi des **solutions créatives** spécifiques à un besoin adapté.

Ils doivent faire preuve de **créativité** et **d'ouverture d'esprit** au quotidien. Ils connaissent le fonctionnement et les différents acteurs de la chaîne graphique.

# OBJECTIFS DU CURSUS

01

Analyser le contexte afin de **définir des axes créatifs pertinents** et d'engager des recherches graphiques présentées ensuite au client pour validation.

02

Développer l'axe retenu en lien étroit avec les intervenants de la chaîne graphique, afin de **respecter les contraintes** (techniques, budgétaires) et d'**assurer le suivi qualité**.

03

Réaliser les **supports de communication (print et web)** en utilisant les technologies appropriées.

04

Utiliser les outils de création numérique de la suite Adobe, tels que **Photoshop, Illustrator et InDesign**.



## POURSUITE D'ÉTUDES

L'école MAESTRIS propose :

- **Mastère Pro « Manager des Stratégies Communication Marketing »**

Et notre partenaire l'AFIP Formation propose :

- **Mastère « Directeur Artistique en Design Graphique »**

Autres formations possibles:

- **Master Création Numérique**
- **Directeur Artistique Image et Média**
- **Mastère Design Graphique et Numérique**

# PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

Les titulaires d'un Bachelor Graphiste Concepteur peuvent exercer sous de multiples statuts : en **freelance** ou **salarié d'une entreprise**.

Les diplômés travaillent le plus souvent comme :

- **directeur artistique junior**, webdesigner, chef de projet, chargé de communication junior,
- en **agence de communication** ou de publicité, **en studio de création**, chez les annonceurs.

En tant que salarié, le graphiste doit être en capacité de travailler avec

les différents intervenants d'un projet : directeur artistique, chef de projet, imprimeur.

Le graphiste concepteur peut aussi travailler en freelance (indépendant).

Ses missions vont de la **création de supports graphiques** (print et/ou web), aux **tâches administratives** (comptabilité, factures, devis, acomptes), en passant par la **prospection** (développer son réseau, démarcher de nouveaux clients, accroître sa notoriété).





## ORGANISATION DE LA FORMATION

### ANNÉE 1 EN FORMATION INITIALE

**650 heures** de formation à l'école Maestris.  
Période d'application en milieu professionnel de **8 semaines** en fin d'année scolaire.

### ANNÉE 2 EN INITIAL

#### À TEMPS PLEIN :

**580 heures** de formation à l'école Maestris.  
Période d'application en milieu professionnel de **16 semaines** en fin d'année scolaire.

### ANNÉE 3 EN ALTERNANCE :

**480 heures** de formation à l'école Maestris par année.  
Rythme de **3 semaines** en entreprise **1 semaine** à l'école.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Séances de formation en salle.
- Exposés théoriques.
- Etudes de cas concrets.
- Ateliers.
- Laboratoires informatiques.

## ENCADREMENT

L'équipe pédagogique est encadrée par un.e **responsable de filière**.

Les enseignements techniques sont dispensés par des **professionnels en activité**.



## SUIVI PÉDAGOGIQUE ET ÉVALUATION

La formation comprend une **évaluation des acquis tout au long de la formation** au travers de contrôles sur table, de mises en situation et de dossiers à réaliser.

Une **évaluation par année pour valider** le passage en année supérieure et préparer à l'examen final.

**VALIDATION DU  
PARCOURS SELON  
MODALITÉS D'EXAMEN**



# PUBLIC ET PRÉREQUIS

## POUR ACCÉDER À LA 1ÈRE ANNÉE DU CYCLE DE FORMATION

- L'apprenant doit avoir un **bac** ou équivalent
- Posséder des **aptitudes au dessin**
- Faire preuve de **créativité** et d'une **sensibilité graphique**.

## POUR ACCÉDER À LA 3ÈME ANNÉE DU CYCLE DE FORMATION :

- L'apprenant doit **avoir suivi la 2ème année** du cycle

ou

- Être **titulaire d'un bac +2** (type BTS, IUT, Licence 2) **en design graphique** ou **communication graphique**.

## QUALITÉS DU CANDIDAT

- Qualité **relationnelle**
- Aptitude à **travailler dans un groupe**, mais aussi en **autonomie**
- **Rigueur** et **organisation**
- Sens des **responsabilités** et **esprit d'initiative**
- Qualités rédactionnelles
- Aptitudes à la **communication**

# PROCEDURE D'ADMISSION

- Candidature en ligne sur  
notre site internet :  
[www.maestris-valence.com](http://www.maestris-valence.com)  
Via l'onglet PRÉINSCRIPTION
- **Entretien de motivationn.**
  - Etude du dossier par la  
commission de sélection





# PROGRAMME ANNÉE 1

## COMMUNITY MANAGEMENT

- Appropriation des bases du principe de communauté.
- Fondamentaux des réseaux sociaux.
- Création de visuels adaptés aux différents supports grâce au pack Adobe.

## EXPRESSION PLASTIQUE

- S'approprier le « langage » plastique (techniques de dessin et de peinture), en tant que moyen de création et de communication.
- Acquérir une méthode de travail : de l'expérimentation plastique et graphique à l'aboutissement du projet.
- Réaliser des passerelles entre l'expression plastique

et le graphisme, par des mises en situation de projets.

## ROUGH

- Découvrir ses outils.
- Aiguiser son œil.
- Pratiquer le dessin.

## HISTOIRE DE L'ART

- Introduction à l'histoire de l'art.
- Savoir argumenter sa démarche graphique.
- Mise en situation professionnelle via des ateliers créatifs.

## LANGAGE WEB

- Découverte et pratique du langage HTML et CSS.

## PAO

- Prise en main et initiation des logiciels Adobe Photoshop, Illustrator et InDesign.

## STUDIO CRÉATION

- Mise en pratique par des exercices de création des acquis en PAO.

## MOTION DESIGN

- Prise en main et initiation des logiciels Adobe Première Pro et After Effect.

## SÉMIOLOGIE ET CULTURE DE LA COMMUNICATION

- Acquérir les bases de la sémiologie comme démarche scientifique.

- Développer une méthode d'analyse des moyens d'expression linguistiques, visuels, spatiaux.
- Intégrer la sémiologie dans une dimension communicative.

## TECHNIQUES DE RECHERCHE D'ENTREPRISE

- Définir son projet professionnel.
- Analyser une offre, préparer une candidature spontanée, étoffer son réseau.
- Concevoir son CV papier et LinkedIn, sa lettre de motivation, son book.
- Se préparer aux entretiens.





# PROGRAMME ANNÉE 2

## COMMUNICATION INTERPERSONNELLE

- Entraîner sa voix et choisir ses mots.
- Ecrire pour le web.
- Soigner sa communication non verbale.

## EXPRESSION PLASTIQUE

- Consolider l'acquisition du langage plastique, en tant que moyen de création et de communication.
- Acquérir une méthode de travail : de l'expérimentation plastique et graphique à l'aboutissement du projet, en passant par la problématisation et la conceptualisation.
- Réaliser des passerelles entre l'expression plastique et le graphisme.

## GESTION DE PROJET

- Acquisition des fondamentaux.
- Veille concurrentielle technologique.
- Planification.

## Histoire de l'Art

- Etude des principaux mouvements de l'Histoire de l'Art et du graphisme.
- Mise en situation professionnelle via des ateliers créatifs.

## LANGAGE WEB

- Découverte et pratique de WordPress.
- Conception de sites à partir de langages web.

## MOTION DESIGN

- Approfondissement de

l'apprentissage des logiciels de montage par la réalisation de projet de montage.

- Apprentissage du couplage Adobe Première Pro et After Effect pour gérer les Workflows.

## PAO

- Approfondissement de l'apprentissage des logiciels.
- Adobe par la réalisation de projet de communication graphique.

## ROUGH

- Choisir ses outils.
- Aiguiser son œil.
- Pratiquer le dessin rapide.

## SÉMIOTIQUE DE L'IMAGE

- Acquérir la dimension de l'image.

- Intégrer la dimension des sciences psychosociologique dans l'approche de l'image.

## STUDIO CRÉATION

- Appropriation de la notion d'axe/concept/idée.
- Création et recherches graphiques argumentées en réponse à un brief donné.
- Proposition et gestion d'une réponse graphique adaptée à une problématique.

## TYPOGRAPHIE ET RÈGLES

- Acquérir le vocabulaire de la typographie.
- Acquisition des principes de base.
- Découverte sensible.

# PROGRAMME ANNÉE 3

## ANGLAIS

- Expression orale et écrite adaptées au monde de la communication, de l'entreprise et de l'art.

## COMMUNICATION

### INTERPERSONNELLE

- Travailler en équipe
- S'exprimer en public.

## ECONOMIE ET GESTION

- Etablir un devis et des factures clients.
- Connaître l'ensemble des structures juridiques permettant d'exercer l'activité
- Approfondissement des connaissances en HTML et CSS.
- Réalisation de projets de

communication numérique en réponse aux demandes d'un client réel.

## MOTION DESIGN

- Apprentissage d'After Effect en 2D et 3D.
- Réalisation de montages professionnels avec Adobe Première Pro.

## PAO

- Pratique approfondie des logiciels Adobe par la réalisation de projet graphiques.

## RAPPORT DE MISSION

- Méthodologie
- Suivi de rédaction.

## ROUGH

- Affûter son œil.
- Pratiquer le dessin rapide.

## SCIENCES HUMAINES ET TECHNIQUES D'EXPRESSION

- Développer sa créativité en mode réflexif.
- Développer ses facultés analytiques, langagières et rédactionnelles.
- Etre capable de formuler un argumentaire en lien avec des problématiques sociologiques, philosophiques, scientifiques psychologiques et des notions esthétiques contemporaines.

## SÉMIOLOGIE DE L'IMAGE

- Intégrer la dimension psychosociologique dans

l'analyse d'un visuel.

- Compréhension des sciences sociales et de leur application à la publicité.

## STUDIO CRÉATION

- Gestion d'un brief client réel, appropriation d'un sujet créatif avec des contraintes professionnelles.
- Création graphique en collaboration.
- Professionnalisation de l'argumentaire, des livrables et du positionnement de l'étudiant.

## TYPOGRAPHIE ET RÈGLES

- Développement des connaissances.
- Pratiques typographiques.





parcours  
design

# mæstris valence



PÔLE LATOUR MAUBOURG  
72 AVENUE DE ROMANS  
26000 VALENCE



04 75 81 72 50



valence@maestris.com



www.maestris-valence.com



DEPUIS 2020, L'ÉCOLE MAESTRIS EST CERTIFIÉE :  
QUALIOPi ET H+

