

FICHE PROGRAMME DE FORMATION

*Directeur artistique plurimédia
Campus de Nantes — 2026-2027*

1. Identification

Intitulé : Directeur Artistique Plurimédia

Niveau : Bac+5

Durée : 2 ans

Volume horaire : 1 000 heures par an

Modalité : Présentiel

Rythme / calendrier : Les cours et ateliers se déroulent en présentiel. Le calendrier de formation est défini par l'établissement.

Certification : Titre de niveau 7 — RNCP 36738

Campus / lieu : Nantes — 2, 2 bis, 2 ter rue Rollin, 44100 Nantes

2. Public et prérequis

- Les candidats doivent être titulaires du baccalauréat général (toutes sections), bac professionnel ou bac technique et avoir validé un premier cycle d'études supérieures en arts graphiques (Bac+2/Bac+3 Communication Visuelle).
- Ils doivent justifier de compétences en graphisme, infographie, webdesign, 3D et motion design.
- Une réelle et sérieuse motivation pour les arts graphiques est indispensable.

Pour intégrer le mastère, le candidat est soumis à un test graphique permettant d'évaluer ses acquis et de vérifier l'adéquation de ses compétences avec les attendus pédagogiques du niveau d'intégration visé.

Admission : Sur présentation d'un book et sur concours.

3. Admission et délais d'accès

Modalités d'admission : Présentation d'un book et concours.

Délai d'accès : Inscription possible de fin octobre jusqu'au jour de la rentrée, sous réserve de places disponibles.

- Aucune inscription ne sera acceptée après le début de la formation.

4. Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Analyser les besoins d'un client en matière de communication visuelle.
- Élaborer une stratégie de communication visuelle.
- Gérer une équipe créative.
- Piloter la production d'un projet de communication visuelle plurimédia.
- Développer sa carrière de directeur artistique.

5. Compétences visées

- Analyser les attendus des clients et qualifier les enjeux propres au client et à son environnement.
- Définir un concept publicitaire, un style graphique et sa déclinaison plurimédia.
- Présenter un avant-projet au client.
- Constituer et animer une équipe créative.

- Mettre en place une méthodologie de travail et superviser les étapes de production.
- Présenter un projet finalisé.
- Construire et communiquer autour de son offre de service.

6. Programme

Analyser les besoins d'un client en matière de communication visuelle :

- Analyse des attendus des clients.
- Qualification des enjeux propres au client et à son environnement.

Élaborer une stratégie de communication visuelle :

- Définition d'un concept publicitaire.
- Définition du style graphique et de sa déclinaison plurimédia.
- Présentation de l'avant-projet au client.

Gérer une équipe créative :

- Constitution de l'équipe.
- Animation de l'équipe.

Piloter un projet de communication visuelle plurimédia :

- Mise en place d'une méthodologie de travail.
- Supervision des étapes de production.
- Présentation du projet finalisé.

Développer sa carrière de Directeur Artistique :

- Construction de son offre de service.
- Communication autour de son offre de service.

7. Méthodes et modalités pédagogiques

Pour chaque matière, le déroulé pédagogique est le suivant :

- Cours théoriques : notions, références...
- Brief aux étudiants : demande, client, supports attendus, calendrier...
- Suivi de projet.
- Rendu et présentation orale.

Modalité : Tous les cours et ateliers se font en présentiel.

8. Modalités d'évaluation

Évaluations pendant la formation :

- Exercices.
- Projets professionnels.
- Projets inter-écoles.
- Présentations orales.

Évaluation après la formation :

- Présentation d'un book et rapport de stage.
- Soutenance orale.

9. Moyens pédagogiques et techniques

Locaux / salles : Les formations sont dispensées dans des salles adaptées aux activités pédagogiques et à l'effectif accueilli. Les espaces permettent la réalisation des enseignements théoriques, des travaux pratiques et des projets individuels ou collectifs.

Équipements : L'établissement met à disposition des apprenants des équipements adaptés aux activités pédagogiques et aux enseignements pratiques, notamment :

- Les apprenants utilisent leur propre ordinateur
- des postes dédiés aux travaux et à la production 3D ;
- une salle d'impression permettant la réalisation de travaux et de supports imprimés ;
- des tablettes lumineuses pour les travaux de dessin et de création graphique ;
- des appareils photographiques ;
- un studio photo équipé pour la réalisation de prises de vue et de projets photographiques ;
- ainsi que les équipements et matériels spécifiques nécessaires aux différents projets pédagogiques.

Logiciels : Les formations utilisent les logiciels professionnels nécessaires à la réalisation des activités pédagogiques, notamment les logiciels de la suite Adobe Creative Cloud (Photoshop, Illustrator, InDesign et, selon les formations, les autres logiciels nécessaires aux projets réalisés).

Ressources pédagogiques : Les apprenants disposent de supports de cours, présentations, tutoriels, fiches techniques, exercices pratiques, études de cas, ressources documentaires et ressources complémentaires. Ces ressources sont mises à disposition selon les modalités de chaque formation et peuvent être complétées par des démonstrations et des travaux pratiques encadrés par les intervenants.

10. Équipe pédagogique

Responsable pédagogique : Mickaël Chiron

Intervenants :

Mickael Chiron / Graphisme / DA freelance

Nicolas Martin / Motion design / Motion designer freelance

Agathe Boissonnot / Edition et packaging / DA freelance

Julien Reuzeau / Webdesign / DA webdesigner

Harry Powell / 3D Blender / 3D artiste

Sarah Ghalimi / Stratégie et RS / Community manager

Julien Royer / Motion design / Motion designer freelance

Julien Brisson / Motion design / DA freelance

11. Accessibilité handicap

Référent handicap : Laetitia Langevin

Contact : laetitia.langevin@agr.fr

Procédure d'adaptation : Lorsqu'une situation de handicap ou un besoin spécifique est identifié, l'établissement évalue, avec le bénéficiaire, les éventuels besoins d'adaptation nécessaires au bon déroulement de la formation.

Le référent handicap analyse les besoins et, lorsque cela est nécessaire, mobilise les ressources et partenaires compétents afin d'identifier les adaptations pédagogiques, techniques, organisationnelles ou matérielles pouvant être mises en place.

Les adaptations retenues sont définies en fonction de la situation individuelle du bénéficiaire et font l'objet d'un suivi pendant la formation afin de vérifier leur adéquation.

12. Tarifs 2026-2027

Élément	Tarif publié
Frais d'inscription*	400 €
M1	En initial : 7300€ En alternance : frais de scolarité intégralement financés par l'entreprise dans le cadre de l'apprentissage.
M2	En initial : 6500€ En alternance : frais de scolarité intégralement financés par l'entreprise dans le cadre de l'apprentissage.

Source : AGR — pages Bachelor et Campus/Tarifs Nantes, 2026-2027.

* une seule fois lors de la première inscription à l'école. (exemple : Un étudiant qui arrive en première année de master et qui n'a pas fait le Bachelor à l'AGR avant devra s'acquitter des droits d'inscription, mais n'aura pas à les payer l'année suivante.)

13. Débouchés

Débouchés visés : Directeur artistique et métiers liés à la direction artistique, à la communication visuelle et à la production de projets plurimédia.

Poursuite / évolution : Développement d'une carrière de directeur artistique et la construction d'une offre de service.

14. Évaluation et suivi

Suivi pédagogique : Suivi de projet, rendus, présentations orales, projets professionnels et projets inter-écoles.

Évaluation finale : Présentation d'un book, d'un sujet de fin d'année et rapport de stage/alternance, puis soutenance orale.