

SYNTHESE : DEVELOPPER UN PROJET ENTREPRENEURIAL DIGITAL

- **2 OFFRES** : 100% distanciel ou 100% distanciel + coaching accompagnement

A La fin de la formation, le stagiaire sera capable de :

- ✓ Appréhender sereinement le métier de graphiste.
- ✓ Réaliser une étude de marché
- ✓ Monter un business plan
- ✓ Avoir une méthodologie pour réussir
- ✓ Passer à l'acte de création d'entreprise

Vous avez accès a 2 parcours de formation :

Partie 1 : CREATION ENTREPRISE

Une formation orientée vers la création ou la reprise d'entreprises. L'objectif étant la maîtrise des outils nécessaires au démarrage et à la pérennité de votre projet (forme juridique, choix comptables et fiscaux, business plan).

Partie 2 : CŒUR DE METIER

Module 1 : Présentation du graphiste : qui est-il ?

Ce module introduit le graphiste sous un angle sociétal. Comment s'illustre-t-il par rapport à d'autres métiers jugés similaires, mais dans la réalité, très différents ? Quelles sont les qualités qu'il doit posséder pour prétendre au titre de graphiste, et quel chemin doit-il parcourir pour accéder au titre de graphiste ?

Module 2 : Le métier du graphiste dans la société

Ce module se concentre sur le regard porté par la société sur le graphiste afin de connaître la conjoncture actuelle du métier. Quels sont les différents secteurs qui recrutent des graphistes et quels sont ceux, prisés, qui n'ouvrent leurs portes au recrutement qu'à de rares occasions ?

Module 3 : La recherche du style

Ce module est consacré à la recherche du style. Le choix du style permet à un graphiste d'avoir une réelle valeur ajoutée et de pouvoir se distinguer.

Module 4 : Créer son portfolio

Ce module est consacré à la préparation du portfolio, élément indispensable à tout graphiste en herbe. De la préparation à la diffusion, rien ne doit être laissé au hasard afin que le graphiste marque les esprits grâce à son travail.

Module 5 : Véhiculer une image forte

Ce module explique comment fonctionne réellement une image. Il met en lumière l'impact de l'image sur les esprits et comment le graphiste peut parvenir à maîtriser l'image au mieux pour délivrer le message souhaité.

Module 6 : Les outils indispensables, partie 1

Ce module rend compte des logiciels indispensables de la suite Adobe à connaître pour le graphiste, qu'il travaille en agence, en freelance ou en entreprise.

Module 7 : Les outils indispensables, partie 2

Ce module instruit sur deux logiciels à destination de la photo et de l'animation.

Module 8 : Comment être un bon graphiste

Ce module expose la problématique d'être un bon graphiste et de défier la concurrence par son attitude et ses aptitudes. Comme chaque métier, le graphiste peut être confronté à des difficultés. Sont détaillées les différentes façons de les surmonter.

Module 9 : Le graphiste et la loi

Ce module est dédié à l'installation légale du graphiste. Sont abordés les droits inhérents au travail du graphiste, ainsi que les façons de protéger son œuvre, sans oublier les mises en garde de pratiques frauduleuses.

Module 10 : Bilan

Le dernier module est consacré aux problématiques du graphiste dans sa vie professionnelle.