



Catalogue
Compte
Personnel de
Formation
- CPF -



- INFOGRAPHIE
- WEB
- AUDIOVISUEL/SON
- COMMUNICATION/DROIT
- BUREAUTIQUE
- COMPTABILITÉ
- LANGUES ÉTRANGÈRES
- 3D

SOMMAIRE

Titre Professionnel Infographiste Metteur en Page IMEP 4

CCP 1 - INFOGRAPHISTE PAO - INITIATION	6
CCP 2 - INFOGRAPHISTE PAO - PERFECTIONNEMENT	14
CCP 3 - INFOGRAPHISTE WEB DIGITAL - INITIATION	24

Titre Professionnel Designer Web DW 38

CCP 1 - DESIGNER WEB - MOTION DESIGNER	40
CCP 2 - INTÉGRATEUR WEB E-COMMERCE	54
CCP 1 - COMMUNITY MANAGER CHEF DE PROJET	62

Titre Professionnel Développeur Web Web Mobile DWWM ... 72

CCP 1 - DÉVELOPPEUR FRONT END	74
CCP 2 - DÉVELOPPEUR BACK END	85

Certification en Infographie Audiovisuelle..... 93

Certification en CAO DAO 3D Autodesk 103

Certificat de Qualification Professionnelle Webdesigner 111

BC 1 - ASSURER UN SUPPORT AU CONSEIL CLIENT	114
BC 2 - CONCEVOIR DES CONCEPTIONS GRAPHIQUES SUR TOUS SUPPORTS	119
BC 3 - RÉALISER UNE VEILLE CRÉATIVE ET TECHNOLOGIQUE.....	134

Pack bureautique Initiation Certification TOSA 137

Pack bureautique Perfectionnement Certification TOSA 146

**Titre
Professionnel
Infographiste
Metteur
En Page**





Titre Professionnel Infographiste Metteur en Page IMEP

Public : Salarié, demandeur d'emploi, intermittent, étudiant

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 469 heures | 67 jours (CCP) de 23, 21 et 23 jours | Possibilité de les passer séparément

Objectifs : Cette formation vous permettra d'acquérir toutes les compétences nécessaires pour prendre en charge la création et l'édition de documents destinés au multicanal, print et web. Cette formation est composée de 3 certificats de compétences professionnelles (CCP) qu'il est possible de passer indépendamment les uns des autres.



CCP 1 : INFOGRAPHISTE PAO - INITIATION (23 JOURS)

- Culture Design et histoire du graphisme
- Concevoir une proposition et une identité visuelle
- Photoshop initiation
- InDesign initiation
- Illustrator initiation
- Acrobat Pro
- E-learning

CCP 2 : INFOGRAPHISTE PAO - PERFECTIONNEMENT (21 JOURS)

- Colorimétrie et calibrage dans Photoshop
- Photoshop perfectionnement
- InDesign perfectionnement
- Créer des E-pub avec InDesign
- Illustrator perfectionnement
- Lightroom
- Mise en page pub PAO
- Créer et réaliser une charte graphique
- E-learning

CCP 3 : INFOGRAPHISTE WEB DIGITAL INITIATION (23 JOURS)

- Gestion des projets Web
- Rédiger des contenus Web
- Acquérir les bases du Web Marketing
- HTML5 CSS3
- Bootstrap HTML5 CSS3 niv1 et 2
- Référencement naturel et payant Google Ads et Analytics
- CMS WordPress administrateur
- Réseaux Sociaux (Facebook, Twitter..)
- Réaliser une newsletter
- E-learning

Notre certification intègre un dispositif pédagogique d'E-learning qui s'appuie sur :

- La mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- La vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'éditer les statistiques.
- Une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- Le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.
- Un accès de 2 mois sur notre plateforme de Blended Learning pour continuer à effectuer la totalité des cours et exercices en ligne.

INFOGRAPHISTE METTEUR EN PAGE

3 CCP (Certificat de Compétences Professionnelles)

- ▶ CCP 1 - INFOGRAPHISTE PAO - INITIATION
- ▶ CCP 2 - INFOGRAPHISTE PAO - PERFECTIONNEMENT
- ▶ CCP 3 - INFOGRAPHISTE WEB DIGITAL - INITIATION

Code CPF 239 042 - N° RNCP 1267

Le titre professionnel est composé de 3 certificats de compétences professionnelles (CCP). Il est accessible par **capitalisation de certificats de compétences professionnelles** (CCP) ou à la suite d'un parcours de formation et conformément aux dispositions prévues par l'arrêté du 9 mars 2006 relatif aux conditions de délivrance du titre professionnel du ministère chargé de l'emploi.

**À l'issue de
la formation
le stagiaire
saura :**

- > Gérer un poste informatique et travailler en réseau, sur plate-forme MAC et PC
- > Effectuer l'interface avec les professionnels : chargés de l'impression (imprimeur, faiseur...) et de l'édition de page web (développeur, hébergeur, référencement...),
- > Connaître l'amont et l'aval de la production (de la prise en charge du projet au Bon A Tirer, en passant par toute la chaîne graphique),
- > Accueillir un client et faire des propositions de documents de communication (affiche, logos, plaquettes commerciales...),
- > Élaborer un cahier des et/ou de réaliser une commande d'après un cahier des charges,
- > Apporter des enrichissements typographiques, retoucher des images, reproduire et/ou créer des illustrations,
- > Créer et concevoir des maquettes de mise en page intégrant textes et images
- > Concevoir un site web en utilisant les techniques de référencement,
- > Créer, exécuter et/ou modifier des pages écrans web
- > Écrire et/ou de modifier du code HTML, créer des feuilles de styles CSS,
- > Adapter des sites web au responsive design,
- > Concevoir un site web avec un système de gestion de contenu WordPress,
- > Publier et maintenir un site web.
- > Faire la promotion d'un site web.
- > Se faire connaître et communiquer sur les réseaux sociaux.
- > Concevoir et éditer une newsletter.



CCP1

INFOGRAPHISTE PAO - INITIATION ÉLABORER UNE PROPOSITION GRAPHIQUE

> OBJECTIF

- Recueillir et analyser les besoins client
- Définir une solution graphique
- Planifier et organiser la réalisation de supports de communication
- Logiciels utilisés : Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Acrobat Pro

> PROGRAMME

- Culture Design et histoire du graphisme - 2 jours
- Concevoir une proposition et une identité visuelle - 2 jours
- Photoshop initiation - 5 jours
- InDesign initiation - 5 jours
- Illustrator initiation - 5 jours
- Acrobat Pro - 2 jours
- E-learning - 2 jours



**23 jours
(161 heures)
de formation
dont 2 jours en
Blended Learning**

Le stagiaire dispose,
en plus de la formation
présentiel d'un accès à
notre **plateforme de
E-learning** pendant
**toute la durée
de la formation.**

CONTENU DU DISPOSITIF ET MODALITÉS

D'ENCADREMENT ET D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE :

L'action de formation objet des présentes est un dispositif pédagogique intégré qui s'appuie sur :

- la mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- la vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'éditer les statistiques de manière officielle.
- une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.

Culture design et histoire du graphisme

CCP 1



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Comprendre les origines et les fonctions du design graphique.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Introduction, généralités.

- Origine et fonctions du design graphique.
- Déontologies, chartes et droits.

La chaîne graphique

- Évolution des procédés d'impression et de composition de texte.
- L'image imprimée.
- Les familles de papiers, les eco labels.
- Le façonnage : Pliages, découpes et finitions...

Histoire du design graphique de la fin du XIX^e à aujourd'hui...

- Naissance de l'art moderne
- Le Japonisme et son influence
- Les premiers affichistes
- Arts & Crafts
- Art nouveau
- Sécession Viennoise
- Plakatstill
- Art déco

Les avant-gardes

- Typographie en liberté
- Les principaux mouvements d'avant-gardes du XXe :
 - Futurisme
 - Dadaïsme & Surréalisme
 - Suprématisme et constructivisme
 - De Stijl
 - Bauhaus

Avènement du fonctionnaliste...

- Le style Suisse international
- La grille hollandaise
- Le style milanais

Naissance de la direction artistique

- L'émergence américaine
- « Born modern » et nouveaux langages graphiques

Contre culture et « Do It Yourself »

- Psychédélisme, Pop Art, Punk...
- L'école polonaise de l'affiche et son influence

Post-modernisme et déconstructivisme :

- « Breaking the grid and all the rules of type » ...

Tendances actuelles...

- En France et dans le monde

Petite histoire de la typographie

- Naissance et évolution de la typographie
- Anatomie de la lettre
- Classifications
- Règles typographiques
- Language et design typographique
- Modes d'adéquations
- Quelques grands créateurs de caractères

Concevoir une proposition et une identité visuelle

CCP 1



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Acquérir une méthodologie et les connaissances nécessaires pour analyser précisément les demandes d'un client et de sa clientèle afin d'élaborer une charte graphique.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Méthodologie

- Elaborer un audit de l'entreprise (institutions, associations, PME, etc.)
- Analyser la promesse de l'entreprise, son histoire, (storytelling d'entreprise) ses valeurs, son implantation.
- Etude des entreprises concurrentes sur le même secteur d'activité (Benchmark).
- Etablir le profil type des clients et sa clientèle : La cible (typologie des consommateurs)
- Définir l'identité de marque (Branding)
- Comprendre la démarche stratégique
- Formaliser un cahier des charges des besoins et attentes du commanditaire
- Maîtriser la cohérence, entre identité de marque et identité visuelle.
- Pérenniser l'image de votre entreprise.
- Réflexion et besoin du support charte graphique.
- Ebauche de rubriquage (arborescence) des supports à réaliser.



Décoration d'intérieur - Design d'espaces - Home Staging
www.valoridom.com



Décoration d'intérieur
Design d'espaces
Home Staging

email : contact@valoridom.com
mob : 06 03 94 65 73
www.valoridom.com

Adobe Photoshop Initiation

CCP 1



Public : Photographes, maquettistes, infographistes, webmasters, responsables de communication...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Créez des images à fort impact ! Soyez autonome dans la création de design graphique, maîtrisez les filtres, les masques de fusion, la retouche d'images, le détourage, les couleurs. Apprenez à créer des documents professionnels pour le print et le web.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Notions de base (4 h)

- Présentation du logiciel
- Les panneaux et préférences
- La colorimétrie (RVB, CMYK)
- L'interface, repères et grilles
- Le Creative Cloud
- Les formats d'enregistrement (psd, jpg, png, pdf...)
- Les formats d'exportation (compression, optimisation)
- Utilisation de Bridge

Propriétés et transformation d'images (3 h)

- Taille et résolution
- Zone de travail
- Espace colorimétrique
- Rotation, homothétie, torsion, perspective, déformation, inclinaison, symétrie...
- Echelle basée sur le contenu

Retouche d'images (3 h)

- Outils de maquillage, clônage, correcteur
- Niveaux, courbes, balance des couleurs, teinte...
- Outils pièce, outils doigt, goutte d'eau...

Dessin (4 h)

- Outils de dessin : pinceau, crayon...
- Formes de brosses
- Recopiage d'images : tampon de duplication
- Choix des couleurs, contours, remplissage et dégradés

Sélection et détourage (4 h)

- Outils de sélections : baguette, lasso, magnétique...
- Détourage par les tracés vectoriels
- Outil « sélectionner un sujet »
- Travail sur les sélections : contour progressif, contracter, dilater...

Les Outils vectoriels (3 h)

- Outil plume et les tracés
- Les formes vectorielles



Les calques (4 h)

- Création et gestion des calques
- Chaînage et fusion
- Les masques de fusion
- Les masques d'écrêtage
- Les calques de texte
- Les styles de calques (ombre portée, contour, lueur...)

Les calques de réglages (4 h)

- Création et utilisation de couleurs
- Correction de la luminosité et du contraste
- Teinte et saturation
- Réglage du noir et blanc
- Filtre photo
- Corrections sélectives...



Les filtres (7 h)

- Présentation des filtres
- Utilisation des filtres
- Filtres artistiques, de déformation, de flou, esthétiques, de texture...
- Exercices pratiques et récapitulatifs : Colorisation de photos, détourage complexe de divers éléments, montages photo...



Adobe InDesign Initiation

CCP 1



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows) et du traitement de l'image

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : L'outil professionnel de l'impression et de la publicité numérique ! Maîtrisez le logiciel de mise en page, des cartes de visite, des premières de couverture...

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

L'interface (2 h)

- Présentation du logiciel
- Paramétriser les préférences
- Se déplacer et zoomer dans la page

Le document (2 h)

- Les règles, les repères et les grilles
- Les pages types, les blocs, les calques
- Créer un modèle de document

Le texte (3 h)

- Saisir, importer et chaîner du texte
- Mise en forme des caractères
- Mise en forme des paragraphes
- Les feuilles de styles
- Régler les césures et la justification
- Tabulations, lettrines, Entête et pied de page
- Vectoriser du texte

Le dessin (4 h)

- Forme et ligne
- Tracés et modification des tracés
- Tracés transparents
- Les ciseaux

Les objets (5 h)

- Association et dissociation
- Masques, imbrication, superposition, alignement, transformation, pathfinders
- La création de gabarit de page

Les images (4 h)

- Images vectorielles et bitmaps
- Importation et insertion d'images
- Manipulation des blocs images
- Habillage et détourage

Les couleurs (4 h)

- Normes RVB, CMJN...
- Dégradés de couleurs
- Palette, couleur et nuancier

Les tableaux (4 h)

- Créer, importer des tableaux
- Fonds et contours des tableaux
- Texte ou images dans les cellules

La préparation à l'impression (7 h)

- Imprimer une épreuve du document
- Exporter en pdf
- Le PDF pour l'imprimeur (trait de coupe, fond perdu...)
- Exercices récapitulatifs



Adobe Illustrator Initiation

CCP 1

mandyben formation 

Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Soyez autonome dans la création de logo, tracés vectoriels précis (dessins, schémas, images...). Intégrer des illustrations dans un montage PAO...

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Notions de base (3 h)

- Outils : palette, règles, repères, grilles
- Paramétriser les préférences

Format de documents (4 h)

- Taille de l'image
- Zone de travail
- Modes colorimétriques
- Plans de travail multiples

Les calques (2 h)

- La palette calques
- Gestion des calques
- Masquer et verrouiller

Dessin (5 h)

- Outils de dessin
- Couleurs et dégradés
- Les déformations
- Les masques d'écrêtage
- Points et tangentes
- Fermeture des tracés
- Outils crayon, forme de taches, gomme

Le texte (3 h)

- Le texte normal et curviligne
- La mise en forme des caractères et paragraphes
- Le chaînage de texte
- Importation depuis Word
- L'habillage
- La vectorisation

La pratique (4 h)

- Dessiner à partir d'un modèle
- Créer des boutons personnalisés
- Créer la Une d'un journal

Les couleurs (3 h)

- Les différentes normes
- Le nuancier
- Conversion de couleurs
- Outil pipette
- Styles graphiques

Les objets (7 h)

- Les méthodes de sélection
- Les contours et tracés
- Les déformations
- La transparence
- Les filtres et effets
- La bombe de signes
- Alignement d'objets
- Outils et commande de transformation
- Dégradés de formes
- Pathfinder
- Outil de conception de formes



L'enregistrement (4 h)

- Les différents formats
- Bien préparer pour l'impression
- Exporter un PDF
- Bien imprimer son document selon les contraintes d'imprimerie



Adobe Acrobat Pro

CCP 1



Public : Infographistes, maquettistes, secrétaire, responsables de communication...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows), savoir concevoir un document graphique

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Concevoir des documents facilement diffusables sur le web ou par messagerie, réaliser des catalogues et des formulaires électroniques, protéger des documents. Concevoir et placer des documents en ligne...

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Notions de base (3 h)

- Conversion d'un document en fichier PDF en reproduisant fidèlement les polices, couleurs, images et mises en page

Structure de navigation (4 h)

- Liens entre les pages, vers une page, un fichier, un site web...
- Création et organisation de signets

Modification d'un PDF (3 h)

- Insérer, extraire, remplacer et supprimer des pages
- Rassembler les fichiers
- Modification du contenu : texte et image
- Créer des formulaires
- Intégrer des photos

Révision électronique (2 h)

- Marquage rapide de texte
- Ajout de commentaires ou d'annotations
- Comparaison de différentes versions
- Révisions partagées

Sécurité (1 h)

- Association de mot de passe au fichier PDF
- Définition des options de sécurité

Diffusion (1 h)

- Optimisation des documents en fonction de leur destination

Fonctions préresse

- Aperçu de la sortie
- Convertir les couleurs
- Aperçu aplatissement
- Gestionnaire d'encre
- Définir les zones de pages
- Ajouter les repères d'impression



Formation tutorée et/ou FOAD E-Learning

CCP 1



Selon l'évolution du programme, notre formateur donne une série d'exercices pratiques, ainsi que des tutoriaux présents sur notre plateforme pour une mise en pratique professionnelle des acquis de la formation. La plateforme contient plus de 500 modules de formations.

Les programmes E-learning sont disponibles ici :

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/photoshop.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/Illustrator.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/Indesign.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/acrobat.pdf>

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Mettre en pratique de manière autonome exercices, cas pratiques et QCM par l'intermédiaire de notre plateforme E-learning.

The screenshot shows the completion summary for the "PHOTOSHOP : COMPLET CC 2015" course. The main header indicates "PAO" (Parcours Autonome) and the course title. Below it, a descriptive text states: "Maîtrisez l'intégralité de votre logiciel de composition et de retouche d'images pour créer des compositions réalistes et retoucher vos photos de façon professionnelle." Key statistics are displayed: 299 modules completed in 68h19 duration from 01/01/2018 to 01/03/2018. The "AVANCEMENT" section shows 000 total modules and 000 realized modules. The "SCORING" section shows an average score of 85% on modules and 0% on workshops, with a required score of 0 to validate the formation. The "PRÉSENTIEL/E-CLASSE" section shows 0/0 e-classes and 0/0 presential classes followed. A green banner at the bottom reads "VOTRE FORMATION EST TERMINEE". At the bottom right, there are five stars and a link to "Noter la formation".

CCP2

INFOGRAPHISTE PAO - PERFECTIONNEMENT

RÉALISER DES SUPPORTS DE COMMUNICATION

> OBJECTIF

- Mettre en page des documents élaborés
- Contrôler la conformité du produit et vérifier la livraison
- Logiciels utilisés : Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Lightroom

> PROGRAMME

- Colorimétrie et calibrage dans Photoshop 1 jour
- Photoshop perfectionnement 3 jours
- InDesign perfectionnement 3 jours
- Créer des E-pub avec InDesign 2 jours
- Illustrator perfectionnement 3 jours
- Lightroom 2 jours
- Mise en page, publicité et PAO 2 jours
- Créer et réaliser une charte graphique 2 jours
- E-learning 3 jours



**21 jours
(147 heures)
de formation
dont 3 jours en
Blended Learning**

Le stagiaire dispose,
en plus de la formation
présentiel d'un accès à
notre **plateforme de
E-learning** pendant
**toute la durée de la
formation**

CONTENU DU DISPOSITIF ET MODALITÉS

D'ENCADREMENT ET D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE :

L'action de formation objet des présentes est un dispositif pédagogique intégré qui s'appuie sur :

- la mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- la vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'édition les statistiques de manière officielle.
- une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.

Colorimétrie et calibrage dans Photoshop

CCP 2



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance, de l'environnement informatique, de Photoshop et bonnes notions d'OS X ou de Windows

Durée : 7 heures (1 jour)

Objectifs : Maîtriser la colorimétrie appliquée à Photoshop

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Vision et mesure de la couleur (3 h)

- La lumière, la vision, la couleur perçue
- La mesure de la couleur sur les écrans, les imprimés, les échantillons matériels
- Espaces colorimétriques et modes de travail : RVB, CMJN et LAB

Gestion de la couleur (4 h)

- Les grands principes de la gestion centralisée des couleurs sur le poste de travail : profils ICC et moteurs de gestion colorimétrique
- Calibrage et caractéristique des matériels : moniteurs, scanners et imprimantes
- Les standards de la profession pour le calibrage de la chaîne graphique
- Conditions de jugement des tirages
- Les techniques de l'impression offset et hélio : prise en charge par les profils ICC
- Examen et choix des nouveaux profils ECI pour l'impression offset et hélio en fonction des conditions d'impression et des supports

Conversion, optimisation de l'affichage (2 h)

- Les réglages couleurs de Photoshop
- Flux coloré dans Photoshop : simulation d'impression à l'écran et conversion des couleurs

Qualité des images couleurs : diagnostiquer et corriger (3 h)

- La gradation : densité et contraste
- La chromie : teinte-saturation et corrections sélectives
- Traitement du détail : netteté, bruit
- Les outils de nettoyage et de restauration
- Corrections locales par les calques de réglage et les modes de fusion, les fenêtres de réglages et les masques.
- Le travail sur les couches, traitement de la couche Noir
- Photogravure : cas pratiques

Les modes particuliers (2 h)

- Bichromie et mode multicouche, méthode de fabrication et exploitation
- Réalisation d'un vernis sélectif et mise en couleurs d'un sujet en ton direct
- Les formats de fichiers (TIFF, PDF, EPS, DCS, compression JPEG) et leurs options pour les différents types d'images selon : les logiciels de PAO utilisés, les applications Web
- Traitement du noir et blanc : optimisation depuis une image couleur, mise en couleurs en PAO



Adobe Photoshop Perfectionnement

CCP 2



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Avoir suivi la formation Photoshop Niveau 1, une formation équivalente, ou attester de son niveau.

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Utiliser et comprendre les fonctions avancées de la retouche photo, les trucs et astuces qui font de Photoshop le logiciel numéro 1 en photomontage et retouche colorimétrique.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Rappel (1 h)

- La colorimétrie (RVB, CMYK)
- L'interface, repères et grilles
- L'explorateur de fichier
- Les formats d'enregistrement spécifiques (png 24, tiff ...)
- Les formats d'exportation (compression, optimisation)
- Utilisation de Bridge et mini bridge
- Les raccourcis utiles

Retouche d'images (2 h)

- Outils de retouche poussées tel que le correcteur
- Niveaux, courbes, balance des couleurs, teinte...
- Echelle basée sur le contenu
- L'outil marionnette
- Le recadrage dynamique

Dessin (2 h)

- Outils de dessin vectoriel
- Formes et création de brushes
- La puissance du panneau « formes »
- Création de motifs
- Utilisation poussée du tampon
- Choix des couleurs, contours, remplissage et dégradés
- Exportation vers Illustrator

Sélection et détourage (2 h)

- Options spécifiques des outils de détourage
- Détourage par les tracés vectoriels
- Les sélections : progressif, contracter, dilater...
- Détourage de cheveux, barbe ...
- L'outil magique « contenu pris en compte »

Les calques (1 h)

- Création, gestion et tri des calques
- Chaînage et fusion
- Les masques de fusion
- L'utilisation des masques d'écrêtage
- Styles de calques et textures

Les outils dynamiques (2 h)

- Calques de réglages dynamiques
- Utilisation des filtres dynamiques
- Approfondissement sur les masques de fusion

Les filtres (1 h)

- Approfondissement des filtres
- Filtres artistiques, de déformation, de flou, d'esthétiques, de textures...
- Les nouveaux effets de lumière
- Les effets fluidité sur les traits du visage

La 3D (1 h)

- Approche de la 3D dans Photoshop
- Importation d'éléments 3D
- Utilisation des outils de 3D

Les Plus (2 h)

- Historique
- Enregistrement et exécution de script
- Photomerge (création de panorama)
- Traitement par lots
- Utilisation du Creative Cloud
- Télécharger des polices, brushes, textures... sur internet



Adobe InDesign Perfectionnement

CCP 2

mandyben formation

Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Avoir suivi la formation Illustrator Niveau 1, une formation équivalente, ou attester de son niveau.

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Se perfectionner sur InDesign et de concevoir des documents complexes pour l'impression offset ou numérique ainsi que des documents interactifs.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Rappel des notions de bases (1 h)

- Typographie, outils de dessin
- Utilisation et création de couleurs et dégradés
- Création de gabarits
- Le chemin de fer

Traçage et manipulation des outils (2 h)

- Composition d'un tracé
- Création et gestion des calques et habillage

Liens avec les logiciels Adobe (1 h)

- Manipulation des calques d'un fichier Photoshop avec InDesign
- L'utilisation des tracés de masque d'un fichier Photoshop, pour faire un habillage dans InDesign

La fonction d'importation

Lier et le transporteur (1 h)

- Importer et lier : les options d'importation de bloc
- Importer et lier avec les correspondances de styles

La mise en page liquide (2 h)

- La mise en page liquide et basée sur l'objet
- Créer une variante de mise en page

Notes d'édition (1 h)

- Création de notes et palettes "Notes"

Les styles (1 h)

- Styles imbriqués
- Styles de lignes imbriqués
- Styles de caractères, d'objets, de contours, de tableaux et de cellules

Suivi des modifications (2 h)

- Réglages des couleurs
- Validation des corrections

Tables des matières et références croisées (2 h)

- Création de la table des matières
- Styles de table des matières
- Création de références

Scripts (2 h)

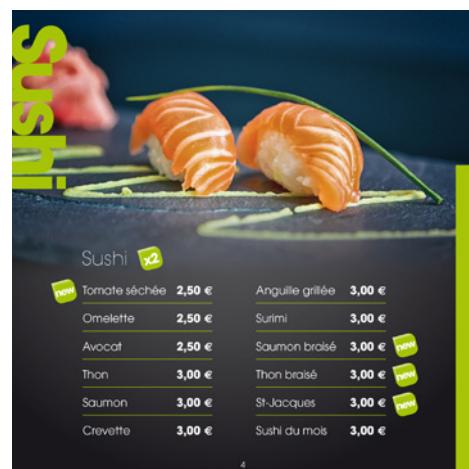
- Styles grep et regex en R/R
- Les scripts en interne

Finalisation (3 h)

- Gestion des espaces de couleurs
- Séparation, aplatissement des transparences
- Création, importation et exportation de profils
- Rassembler les éléments

L'impression (3 h)

- Contrôle en amont personnalisé
- Normalisation des PDF,
- Séparation des couleurs, surimpression
- Colorimétrie et profils ICC



Réaliser des ePub avec InDesign

CCP 2

mandyben formation 

Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Avoir suivi la formation InDesign Niveau 1 et 2, une formation équivalente, ou attester de son niveau.

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Savoir structurer et créer des fichiers InDesign pour une création d'ePub (livres numériques). Modifier, valider et contrôler le fichier ePub.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Présentation (2 h)

- Les domaines d'utilisation
- La normalisation, les supports de lecture
- Structurer ses documents
- La structure du fichier
 - les différents fichiers et dossiers
 - le dossier OEBPS
 - la feuille de style CSS
 - la table des matières
 - le fichier content.opf

Le texte (3 h)

- Travailler avec les CSS
- Styles indispensables
- Titres de premier niveau
- Notes en pied de page
- Tableaux
- Espaces avant et après les paragraphes
- Options d'exportation du balisage
- Création d'hyperliens

La lecture (2 h)

- Principe d'article
- Séquençage et balisage en XML
- Fonction Livre

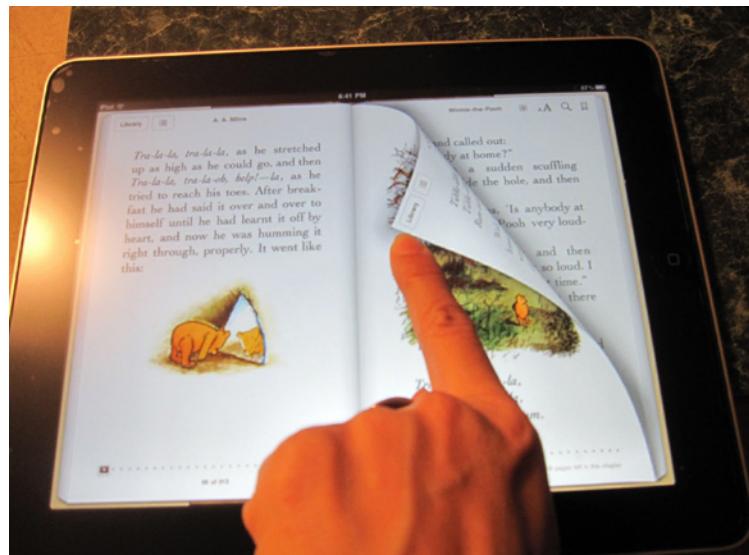


Table des matières (3 h)

- Couverture du epub
- Ajout de métadonnées

Exportation du ePub (4 h)

- Options et réglages
- Les options d'exportation
 - générales
 - images
 - tables des matières



Adobe Illustrator Perfectionnement

CCP 2



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Avoir suivi la formation Illustrator Niveau 1, une formation équivalente, ou attester de son niveau.

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Utilisez les fonctions avancées d'Illustrator, les trucs et astuces des nouvelles versions. Vectoriser des images bitmap, créer des symboles, des dégradés de formes, des graphiques...

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

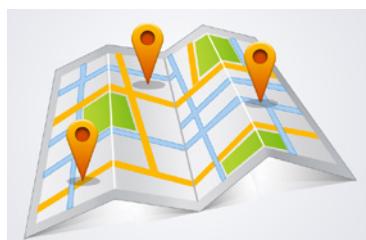
FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Dessin (6 h)

- Outil filet, trait, arc, grille rectangulaire
- Outil grille à coordonnées polaires
- Outil halo
- Pulvérisation de symboles
- Modification de contour, décalage
- Pixellisation paramétrée d'objet vectoriel
- Formes, création, modification
- Transparence, contour progressif, ombre portée, lueur interne, lueur externe, flou gaussien
- Styles graphiques
- Masques d'opacité
- Repères commentés
- Motifs de fond à raccords invisibles

Transformation (2 h)

- Outils de fluidité
- Enveloppes de déformation
- Zone de recadrage
- Aperçu de l'aplatissement
- Options d'objet



Le texte (2 h)

- Styles de paragraphes, styles de caractères
- Réglage des césures et de la justification
- Outil Pipette sur le texte
- Ponctuation typographique
- Liens

Imports Photoshop (3 h)

- Importation d'une image en pixels
- Pixellisation d'objets vectoriels
- Vectorisation dynamique d'une image en pixels
- Filtres Photoshop

Les couleurs(2 h)

- Intérêt des couleurs globales
- Choix d'une harmonie de couleurs
- Guide des couleurs
- Couleurs dynamiques
- Mise en couleurs avec l'outil peinture dynamique

Les objets (2 h)

- Module 3D
- Extrusions et biseautage d'objets
- Révolutions
- Ombrages et éclairages
- Placage de textures et d'illustrations
- Scripts

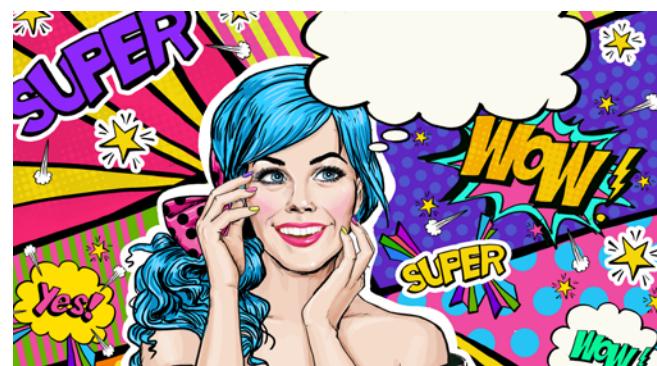


Impression et distribution (2 h)

- Surimpression et défoncé
- Aplatissement de la transparence
- Aperçu des séparations
- Conversion des tons Pantone en quadri
- Export

Productivité (2 h)

- Utilisation d'Adobe Bridge
- Utilisation du Mini Bridge
- Fichiers modèles
- Scripts



Adobe Lightroom

CCP 2

mandyben formation 

Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Transférer vos photos - Traiter les formats RAW - Effectuer des retouches colorimétriques - Recadrer vos images - Indexer vos photos avec des mots-clés - Créer des catalogues - Exporter vos photos vers le Web...

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Introduction (3 h)

- Mise en place d'un flux de production pour la photographie numérique
- Les fondamentaux de Lightroom
- Le travail non-destructif
- Le choix des formats: RAW, DNG et autres
- La coordination entre Lightroom et les autres logiciels de la chaîne photo

Les outils (4 h)

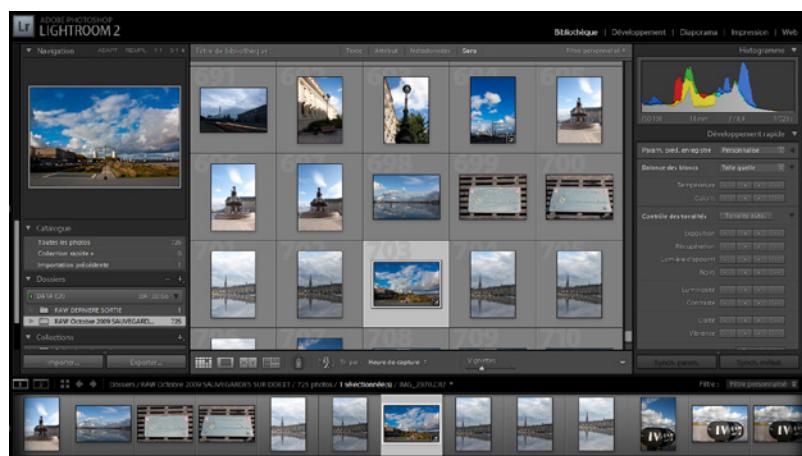
- L'importation des photos
- Les modes d'affichage
- L'organisation: dossiers, collections et collections dynamiques, piles
- L'édition : le tri, le marquage et le filtrage
- La gestion des métadonnées : IPTC, EXIF, création et utilisation de paramètres pré-définis
- Les mots-clés : constitution et utilisation d'une liste
- La création et l'utilisation de plusieurs catalogues

Les retouches (5 h)

- Les réglages de base
- Les outils de corrections localisées : filtre gradué et pinceau de réglage
- La courbe de tonalités
- Vibrance et saturation
- L'outil netteté
- Les interventions par plages de couleur

Les sorties (2 h)

- La création de diaporamas
- L'impression et la mise en page : création de books, de planches contacts, sauvegarde de modèles
- Les galeries pour Internet
- Utilisation des modèles HTML et CSS
- Installation de modèles externes



Mise en page, publicité et PAO

CCP 2



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Durée : 14 heures (2 jours)

Pré-requis : Utiliser les outils de PAO

Objectifs : Le module de formation «Mise en page, publicité et PAO» permet d'allier le perfectionnement ou la mise à niveau des outils de PAO avec une initiation par la pratique aux codes de base de la communication imprimée, ainsi que l'expérimentation d'une méthode de travail. L'accent est mis sur la publicité dans le sens large du terme.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Les bases de la mise en page (3 h)

- Grandes règles de la mise en page :
- Communiquer un message
- Bref historique
- La «mission» du texte
- La fonction de l'image
- La mise en page comme forme globale
- Les rapport texte-image
- Quelques principes de proportions
- Les choix typographique

La mise en page appliquées aux supports de communication (2 h)

- L'affiche : quelques cas de figure
- L'affiche produit
- L'affiche culturelle

Exercice sur une affiche culturelle en création accompagnée.

La mise en page appliquées aux supports de communication (2 h)

- L'annonce publicitaire :
- La petite annonce typo N&B / Couleur
- La petite annonce typo + visuel
- La «grande» petite annonce
 - L'annonce simple page
 - L'annonce double page

Exercice sur une petite annonce en création accompagnée (immobilier).

La création publicitaire (4 h)

- Analyse de la demande
- Analyse des contraintes
- Les pistes créatives et les règles publicitaires

L'organisation du travail créatif (1 h)

- Les méthodes créatives
- Elaboration d'une maquette par les zones visuelles
- Variantes sur une maquette : les pistes créatives
- Déclinaisons en différents formats : le lot du graphiste
- Le choix du «cadrage global»

La mise en page appliquée aux supports de communication (3 h)

- La publication :
- La plaquette ou dépliant
- Le catalogue

Exercice sur une double-page de catalogue en création accompagnée.



Créer et réaliser une charte graphique

CCP 2



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows) et des logiciels de création graphique

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Acquérir les connaissances nécessaires à la création d'un logotype et d'une identité visuelle pour réaliser une charte graphique.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Méthodologie

- Rappel historique du logotype
- Analyser l'évolution de certaines marques dans le temps
- Observer des contenus de chartes graphique de grandes marques
- Analyse des besoins du client
- Prise en compte du brief client et du cahier des charges
- Savoir présenter ses intentions et son savoir-faire
- Travail du croquis par le travail sur la grille (formes et caractères)
- Appréhender les fondamentaux de la typographie et ce qu'elle signifie.
- Savoir dessiner des pictogrammes
- Les fonctions du logos : identification, appartenance, fonction symbolique...
- Concevoir plusieurs axes graphiques et variantes créatives, à partir de croquis et d'ébauches à l'aide de logiciel PAO. (Illustrator)
- Concevoir une charte pour indiquer clairement ses codes graphiques : logo, typographies, couleurs, formes, pictogrammes, iconographies...
- Travail de présentation et mise en page du support charte à l'aide de logiciel PAO. (InDesign)



Formation tutorée et/ou FOAD E-Learning

CCP 2



Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Mettre en pratique de manière autonome exercices, cas pratiques et QCM.

Selon l'évolution du programme, notre formateur donne une série d'exercices pratiques, ainsi que des tutoriaux présents sur notre plateforme pour une mise en pratique professionnelle des acquis de la formation. La plateforme contient plus de 500 modules de formations.

Les programmes E-learning sont disponibles ici :

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/photoshop.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/Illustrator.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/Indesign.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/acrobat.pdf>

The screenshot shows the user interface of the mandyben formation platform. On the left, there's a sidebar with navigation links like 'MON PARCOURS DE FORMATION', 'QUI EST PHOTOSHOP', 'MES ATELIERS', 'POUR REVISER', and 'MES NOTES'. The main content area is titled 'PHOTOSHOP : COMPLET CC 2015' and includes a sub-section 'PAO'. It displays course details: 299 modules, 68h19 duration, and the period from 01/01/2018 to 01/03/2018. Below this, there are three main sections: 'AVANCEMENT', 'SCORING', and 'PRÉSENTIEL/E-CLASSE'. The 'AVANCEMENT' section shows progress with a bar at 9%, 000 total modules, 000 realized modules, 68H19 duration, 02H57 time spent, and 0 mandatory hours. The 'SCORING' section shows a pie chart at 85% and a progress bar at 0%. The 'PRÉSENTIEL/E-CLASSE' section shows 0/0 e-classes followed and 0/0 presential classes followed. At the bottom, a green bar says 'VOTRE FORMATION EST TERMINEE' with a checkmark icon, a link to 'Editez votre Diplôme/Attestation', and a rating section with five stars and the text 'Notez la formation'.

CCP3

INFOGRAPHISTE WEB DIGITAL - INITIATION CONTRIBUER À LA STRATÉGIE DE COMMUNICATION DIGITALE

> OBJECTIF

- Assurer une veille technique, technologique et concurrentielle
- Promouvoir une réalisation graphique
- Personnaliser un système de gestion dynamique de contenus de sites web
- Adapter des contenus pour le web et les réseaux sociaux
- Logiciels utilisés : HTML5 CSS3, Bootstrap, WordPress, mailchimp...

> PROGRAMME

- Gestion des projets Web - 2 jours
- Rédiger des contenus Web - 1 jour
- Acquérir les bases du Web Marketing - 1 jour
- Comprendre le codage HTML5 CSS - 3/2 jours
- Intégration responsive avec Bootstrap (HTML5 CSS3) - 3 jours
- Référencement naturel et payant Google Ads et Analytics - 3 jours
- CMS WordPress administrateur - 5 jours
- Les réseaux sociaux (Facebook, Twitter...) - 3 jours
- Réaliser une newsletter - 1 jour
- E-learning - 2 jours



**23 jours
(161 heures)
de formation
dont 2 jours en
Blended Learning**

Le stagiaire dispose,
en plus de la formation
présentiel d'un accès à
notre **plateforme de
E-learning** pendant
**toute la durée de la
formation**

CONTENU DU DISPOSITIF ET MODALITÉS

D'ENCADREMENT ET D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE :

L'action de formation objet des présentes est un dispositif pédagogique intégré qui s'appuie sur :

- la mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- la vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'édition les statistiques de manière officielle.
- une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.

Gestion de projet Web

CCP 3



Public : Gestionnaire de site, référencier, responsable de communication, webmasters, webdesigner, webmarkete...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Ce programme de formation vous apportera la culture générale Web nécessaire pour élaborer votre projet, en diriger sa conception et son évolution, en sachant communiquer avec les différents intervenants.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

La concrétisation de votre projet Web passe nécessairement par son écriture à destination de différents publics : commerciaux techniques, responsables artistiques, responsables techniques... et sur différents types de documents : appels d'offres, mails de brief techniques et artistiques, ... Le champ lexical peut être radicalement différents selon le type de communication et les destinataires.

Définir les directions de son projet Web (2 h)

- Définir la finalité et le cœur de cible
- Evaluer les points clés du succès
- Benchmark son marché et faire ressortir les nouveaux besoins, besoins mal satisfaits
- Analyses de sites existants

Rédiger le cahier des charges pour « verrouiller » le projet (3 h)

- Plan : les points indispensables
- Définir les aspects ergonomiques et visuels
- Etudier les choix techniques et décrire ses contraintes
- Prendre en compte l'environnement juridique
- Planifier les étapes et délimiter les budgets

Appels d'offres : lancer, sélectionner et valider les prestataires (2 h)

- Proposition commerciale, proposition concrète - apprendre à déchiffrer les offres commerciales
- Etude des coûts et de la cohérence globale dans les réponses formulées
- Construire son appel d'offre
- Etablir un budget prévisionnel, le cahier des charges et le planning de réalisation

Piloter le projet en encadrant une équipe pluridisciplinaire (2 h)

- Définir efficacement qui fait quoi selon les compétences respectives des équipes
- Apprendre à travailler avec les prestataires externes
- Formuler un brief fonctionnel
- Cadrer un sujet et formuler un besoin de manière limpide face à un profil technique
- Le mode itératif : avantages et difficultés

Identifier les bons indicateurs de suivi (2 h)

- Indicateurs pertinents, actions correctives
- Le coût réel du retard
- Mesurer le ROI

Générer l'audience de son site (2 h)

- Trouver les leviers d'audience ciblée
- Informer et vendre en ligne
- Etudier les pratiques de référencement naturel et sponsorisé
- Mesurer les retours et observer les statistiques
- Créer les tableaux de bord et les systèmes de reporting

Optimiser l'activité on-line (1 h)

- Taux de rebond et comportement de navigation
- Web-merchandising
- Partenariats corporate
- Veille concurrentielle



Rédiger des contenus Web

CCP 3



Public : Gestionnaire de site, référenteur, responsable de communication, webmasters, marketing, webmarketing...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 7 heures (1 jour)

Objectifs : Développer son contenu pour une stratégie d'entreprise. Les différentes motivations pouvant amener à concevoir des contenus sur le web : communiquer directement avec une cible, développer un média professionnel.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Contraintes technologiques du Web (1 h)

- Différences Papier / écran
- Sens de lecture à l'écran
- Principes de navigation et lecture non linéaire
- Analyse sur vidéo de trajet de lecture à l'écran
- Enrichissement multimédia

Ecrire pour être lu (2 h)

- Pourquoi bien rédiger ?
- Ecrire pour quel lecteur ?
- Bases de l'écriture journalistique
- Le message essentiel et les 5 W
- La pyramide inversée
- Stratégie éditoriale
- Travailler son texte
- Stratégie de relecture
- Les mots-clés
- La structure
- La gestion des paragraphes
- Les liens Hypertexte
- Les erreurs à éviter
- Quelques astuces

Faciliter la lecture (2 h)

- Typographie : Habiller votre texte
- Gras, Italique, souligné et effets en tout genre
- La couleur
- Pagination
- Les listes
- Intégration des images
- Le fil d'ariane ou breadcrumbs
- Conventions typographiques

Optimiser vos contenus (2 h)

- La page d'accueil
- Newsletter
- Le blog
- Site vitrine ou site e-commerce
- FAQ
- Les messages d'erreur et contenus d'aide
- La signature d'e-mail
- Les réseaux sociaux
- SlideShare
- QR Code



Acquérir les bases du Web-marketing

CCP 3



Public : Gestionnaire de site, Référenceur, responsable de communication, Webmasters, webdesigner, Webmarketing...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 7 heures (1 jour)

Objectifs : Acquérir une expertise sur les nouveaux usages du web en marketing et communication.

Des exemples concrets et actualisés en permanence. Une pédagogie active et personnalisée

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Pourquoi intégrer Internet à son entreprise ? (1/2 h)

- L'évolution des internautes
- L'essor du e-commerce
- Le processus d'achat de l'e-consommateur
- Du consommateur au consom'acteur
- Les nouvelles tendances : le m-commerce
- Les nouvelles tendances : le social commerce

Comprendre le Webmarketing (1/2 h)

- Définition
- Réflexion stratégique
- Les outils du Web Marketing
- Le site Internet
- Les tendances Web Design

Stratégie de référencement naturel (1/2 h)

- L'évolution des internautes
- L'essor du e-commerce
- Le processus d'achat de l'e-consommateur
- Du consommateur au consom'acteur
- Les nouvelles tendances : le m-commerce
- Les nouvelles tendances : le social commerce

Pourquoi intégrer Internet à son entreprise ? (1/2 h)

- Comment fonctionne le référencement sur Google ?
- Référencement multicanal
- Les fondamentaux du référencement
- La longue traîne
- Les principaux critères de référencement
- Assurer sa présence locale
- Les outils du référencement

Stratégie de liens sponsorisés (1 h)

- Concept de liens sponsorisés
- Pourquoi utiliser Google Ads ?
- Créer sa campagne
- Créer sa première annonce textuelle

Stratégie pour les réseaux sociaux (1 h)

- Quelques chiffres
- Les typologies d'internautes
- Panorama des médias sociaux
- Pourquoi les utiliser ?
- Mise en place d'une stratégie efficace

Stratégie e-commerce (1 h)

- Animation commerciale du site Internet
- La relation client
- La logistique
- Fidéliser vos clients

Mesurer l'efficacité de son site (1 h)

- Quelle audience pour mon site Internet ?
- Mise en place de Google Analytics Inscription
- Mise en place du code
- Notions de base
- Les rapports standards : Temps Réel
- Les rapports standards : Audience
- Les rapports standards : Sources de trafic
- Les rapports standards : Contenu

Veille et e-réputation (1 h)



HTML5 et CSS3

CCP 3



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Cette formation vous permettra d'apprendre à créer des pages et des applications Web en HTML5 et CSS3.

Découvrez la puissance du HTML5 notamment en termes d'applications multimédia (smartphones et tablettes)

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Introduction à HTML5 et CSS3 (2h)

- Contexte : fonctionnement d'un site internet
- Les normes du W3C
- Les changements avec HTML5
- Roadmap HTML5
- Quand choisir le HTML5
- Utiliser le HTML5 avec des navigateurs qui ne le supportent pas

Balises HTML5 (2 h)

- Disparition des notions «en ligne» et «bloc»
- Doctype, NameSpace, Encoding
- Les nouveaux éléments : section, article, aside, nav, ... pour en-têtes, pied de pages, etc.
- Les indispensables balises telles que menu, command, details, summary
- La compatibilité entre les navigateurs
- Optimisation des balises pour les moteurs de recherche

Les formulaires HTML5 (2 h)

- Balise form
- Créer et utiliser des formulaires HTML5
- Email, url, date ...
- Les validations de formulaire en HTML5

L'Audio et la Vidéo en HTML5 (1 h)

- Les conteneurs
- Contrôler la vidéo, l'audio
- Support et formats (WebM, MP4, H.264, Ogg Theora, MP3, AAC, Vorbis)
- Gérer plusieurs sources vidéos et audios
- Sous-titres et vidéo HTML5

Dessiner avec HTML5 (2 h)

- Dessiner en JavaScript
- Contexte
- Accessibilité

La géo-localisation avec HTML5 (1 h)

- Vue d'ensemble
- La vie privée de l'utilisateur
- Géolocaliser ses utilisateurs sur Google Maps

CSS3 (2 h)

- Ce que ça change
- Coins arrondis
- Ombres portés
- Transparence
- Mise en page et positionnement
- Autres propriétés
- Gestion des éléments de formulaire via CSS : enabled, disabled, valid, required, optionnal
- Intégrer ses propres polices
- Mise en page multi-colonnes
- Media Queries CSS3 pour créer des sites Web plus réactifs
- Responsive design – Feuille de style CSS multi-écran pour ordinateur, mobile et tablette

La mise en page et le positionnement (1 h)

- Niveau de présentation
- Mise en page par patron ou multi-colonne
- Mise en page par boîte horizontales ou verticales
- Positionnement par la grille

CSS3 : Les animations (1 h)

- Transformations (2D et 3D)
- Transitions
- L'animation



Bootstrap (HTML5/CSS3/ responsive)

CCP 3



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Avoir suivi la formation HTML/CSS Niveau 1, une formation équivalente, ou attester de son niveau.

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : S'approprier bootstrap, le template responsive design de twitter permettant la réalisation de site internet dans un usage actuel des langages HTML5, CSS3, JavaScript (via jQuery) et multisupport (Ordinateur, smartphone, tablette)

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Vue d'ensemble de Bootstrap (2 h)

- Présentation du framework Bootstrap
- Pourquoi Bootstrap ?
- Bootstrap et le responsive design
- Bootstrap et le frameworks JavaScript : jQuery

Inclure Bootstrap dans un projet (4 h)

- Architecture Bootstrap
- Des composants basés sur des classes CSS
- Les templates de base
- Doctype HTML5
- Le système de grille pour positionnement
 - Grille fixe
 - Grille élastique
- Les layouts
- Le responsive design

Les classes CSS de base avec Bootstrap (3 h)

- Typographie
- Les tableaux
- Les formulaires
- Les boutons
- Les images
- Les icônes
- Vignettage

Les composants Bootstrap (4 h)

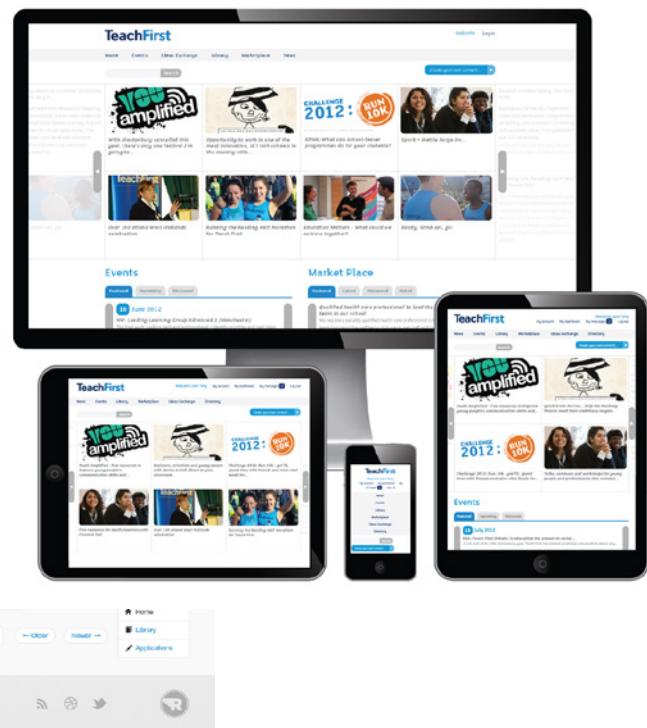
- Menus déroulants
- Groupement de boutons
- Barres de navigation
- Fil d'arianne
- Alertes
- Barre de progression
- Pagination
- Barres de progression
- Classes diverses

Manipuler Bootstrap en JavaScript via jQuery (4 h)

- Les transitions
- Gérer les fenêtres « modals » (type lightbox)
- Menus déroulants
- Créer des tabulations
- Mettre en place des aides
- Le carroussel de photos

Graphisme (4 h)

- S'approprier Bootstrap graphiquement
- Ajouter, gérer son propre css
- Surécriture de css



Référencement naturel et payant Google Ads et Analytics

CCP 3



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Comprendre et améliorer votre visibilité sur Internet et principalement sur google. Utiliser le référencement naturel comme levier d'acquisition de visiteurs, leads ou clients. Comprendre et intégrer les algorithmes des moteurs de recherche, leurs fonctionnements et les adaptations nécessaires du site à ces algorithmes. Mettre en place une stratégie de liens efficace. Maîtriser les principaux outils de SEO SEA et SEM. Optimiser votre budget et vos mots clés, comprendre et améliorer l'utilisation de googledwords.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Le référencement naturel [S.E.O.]

- Bien connaître les moteurs pour bien construire son contenu
 - L'indexation, les bots, les algorithmes, les moteurs et les métadonnées.
 - L'approche marketing du référencement.
- L'optimisation technique
 - structures techniques des sites efficaces.
 - La vitesse de site.
 - La « responsivité ».
 - Les outils de mesures de performance technique d'un site.
 - Les pièges à éviter.
- L'optimisation rédactionnelle
 - maîtriser l'écriture d'un site web afin de bien le référencer.
 - Les mots clés et la longue traîne.
 - Contenu sémantique et méthode de rédaction des pages.
 - Les modèles rédactionnels qui fonctionnent bien.
- La popularité, le « Page Rank »
 - qu'est-ce que le netlinking ?
 - Le maillage interne.
 - Le cocon sémantique.
 - Comment obtenir des liens externes (annuaires, etc.) ?

- La notion d'enchère, de placement et de qualité.

- Générateur de mots clés basé sur les recherches.
- La liaison avec Google Analytics.
- Les rapports personnalisés.

Google Analytics

- Les outils Google (Adwords-Adsense-Google Analytics).
- Le Tableau de bord de Google Analytics.
- Le comportement des visiteurs
 - Analyse géographique, pages vues, temps passé, taux de rebond.
- Fidélité des visiteurs
 - Dernière visite, durée, nb de pages vues
 - Équipement technique des visiteurs
 - Navigateurs, OS, débit.
- Sources du trafic
 - Moteurs de recherche, visiteurs directs, sites référents.
- Analyse du contenu
 - Pages les plus consultées, pages d'entrée et de sorties.
 - Les rapports personnalisés.

Le référencement payant [S.E.A.], Google Ads

- Les règles indispensables pour réussir une campagne AdWords.
- La structure d'une campagne AdWords :
 - Compte, campagne, groupe d'annonces, annonce.
 - Le tableau de bord.
- Les différents types de publicités :
 - Search, display, shopping, etc.
- Les paramètres de campagne
 - Budget, options de diffusion, réseau de diffusion, mode et cible.
 - Campagne simplifiée, campagne standard et optimisation de campagne.
- Fonctionnement du marché



CMS WordPress Administrateur

CCP 3



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Comprendre l'utilisation du CMS WordPress, paramétrier et personnaliser votre thème (css), installer des plugins et fonctionnalités supplémentaires.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Module 1 : présentation

- Présentation de WordPress et de sa communauté
- Où trouver de l'aide en ligne ?
- Comment choisir son hébergement et son nom de domaine
- Quels logiciels utiliser pour une installation en local

Module 2 : débuter avec WordPress

- Installer WordPress sur un serveur local (MAMP ou XAMPP) :
 - où récupérer les fichiers de WordPress
 - créer une base de données
 - lancer l'installation de WordPress
- Paramétrier WordPress :
 - les réglages essentiels pour un site efficace
 - l'importance des permaliens
 - les niveaux utilisateurs
- Découverte de la partie Administration :
 - découverte de chaque onglet et de leurs fonctionnalités

Module 3 : créer l'architecture du site

- Créer les contenus du site :
 - les Pages : page parent / page enfant
 - les Articles : la particularité de ce type de poste
 - les taxonomies : Catégorie vs Étiquette
 - l'éditeur natif de WordPress (Gutenberg)
- Créer le menu principal et l'architecture du site :
 - comment optimiser le menu pour la navigation
 - quels éléments à inclure
 - comment le créer facilement avec WordPress
 - comment ajouter des options spécifiques (attribut rel - target - css)

Module 4 : le design

- Choisir son thème WordPress :
 - thème gratuit vs thème payant
 - découvrir les thèmes optimisés et actuels (Ocean WP ou Neve)
- Découverte du page builder Elementor :
 - prise en main
 - création d'une mise en page à partir de zéro
 - importation d'une mise en page
 - sauvegarde d'une mise en page pour une utilisation ultérieure

Module 5 : les images pour le web

- L'importance d'optimiser les images :
 - comprendre la notion de ratio
 - réduire le poids des images
 - importation et utilisation
 - la bibliothèque de médias

Module 6 : bonnes pratiques SEO

- Installation et paramétrage de Yoast SEO
 - installation et paramétrage du plugin
 - découverte de son utilisation au sein d'une page
 - l'importance de la rédaction web (mot-clé, prépondérance, balises métas...)

Module 6 : aller plus loin avec WordPress

- Ajouter des fonctionnalités grâce à des extensions :
 - où trouver des extensions
 - comment les choisir
 - installation d'un formulaire de contact
- Respecter les lois :
 - les cookies,
 - la politique de confidentialité,
 - les mentions légales,
- Ça peut sauver :
 - comment modifier simplement l'apparence d'un élément du site avec du CSS
 - comment dépanner WordPress lorsqu'une mise à jour s'est mal passée

Module 7 : sécurité, sauvegarde et migration

- Sauvegarder son site :
 - l'importance de la sauvegarde
 - comment sauvegarder son site en 1 clic
- Amélioration de la sécurité :
 - les bonnes pratiques pour sécuriser son site
 - les règles de sécurité à mettre en place
 - les extensions à utiliser
- Migrer son site :
 - déplacer son site



Les réseaux sociaux (Facebook, Twitter...)

CCP 3



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Savoir créer et administrer une page facebook et un compte twitter. Comprendre l'utilité des réseaux sociaux dans la politique de communication et de référencement. Seront également abordés Viadeo, link'in et les blogs.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Journée globale Réseaux Sociaux

Marketing et réseaux sociaux

- Notions de marketing.
- Notions de web marketing.
- Notions d'inbound marketing.
- Notions de marketing relationnel.
- Génération « réseaux sociaux ».
- Le consommateur-média.
- Les programmes « ambassadeurs » de type « UGC ».
- Les nouvelles tendances des réseaux sociaux.
- Les métiers des réseaux sociaux : Social Media Manager et Community Manager.

Travailler sa marque sur les réseaux sociaux

- Panorama et caractéristiques des réseaux sociaux en France.
- Les spécificités des réseaux sociaux.
- Définir des objectifs sur les réseaux sociaux.
- Concevoir la bonne stratégie éditoriale sur les réseaux sociaux.
- Comment trouver des sujets sur la durée ?
- Le plan de contenu.
- La ligne éditoriale : contenu et tonalité.
- Le calendrier éditorial.
- Ecrire pour créer de l'engagement sur les réseaux sociaux : de Aïda au CTA.
- La publicité sponsorisée sur les RS.

Le « social selling » (vente sur les réseaux sociaux)

- Comment les réseaux sociaux développent les chiffres d'affaires ?
- Comment trouver vos prospects et vendre sur les réseaux sociaux ?
- Les difficultés rencontrées.
- Les clés pour réussir.

Journée Facebook Niveau I et II

Facebook : Comprendre Facebook

- L'univers Facebook : le profil, la page, le groupe, l'événement, le like, etc.
- Facebook et son audience : tranches d'âges et attentes.
- Pourquoi choisir Facebook ?
- Les objectifs pour une activité, une entreprise, une marque ?
- Comment promouvoir sa page de fans ?
- Des leviers intéressants : les apps, les jeux concours, etc.
- Secrets et astuces incontournables sur Facebook.
- La publicité sur Facebook.

Mesurer et optimiser

- Les algorithmes de contenu des réseaux sociaux : comment en tirer parti ?
- Focus sur l'algorithme Facebook : le Edge Rank.
- Les indicateurs de mesures (KPI) : engagements, ROA, ROE, etc.
- Observer les concurrents.
- Exercice « Cas pratique » pour votre marque ou activité :
- Quels réseaux sociaux pour ma marque (où sont les prospects et clients, où sont mes concurrents ?)
- Trouver les bons sujets.
- Etablir la ligne éditoriale.
- Etablir le calendrier éditorial.
- L'utilisation d'outils en lignes pour élaborer le bon post (textes et images).
- Définir une stratégie opérationnelle sur Facebook.
- Rédiger un contenu « post » sur Facebook.
- Rédiger un contenu « post » sur un autre réseau social que Facebook.

Les réseaux sociaux (Facebook, Twitter...) suite

CCP 3

Journée « Autres réseaux sociaux »

Twitter :

- Qu'est-ce que Twitter ?
- L'univers et le vocabulaire Twitter.
- Comprendre la logique Twitter.
- Twitter et ses caractéristiques : la veille, le partage, la communauté.
- Twitter et ses leviers pour l'entreprise, la marque.
- La publicité sur Twitter.

Instagram

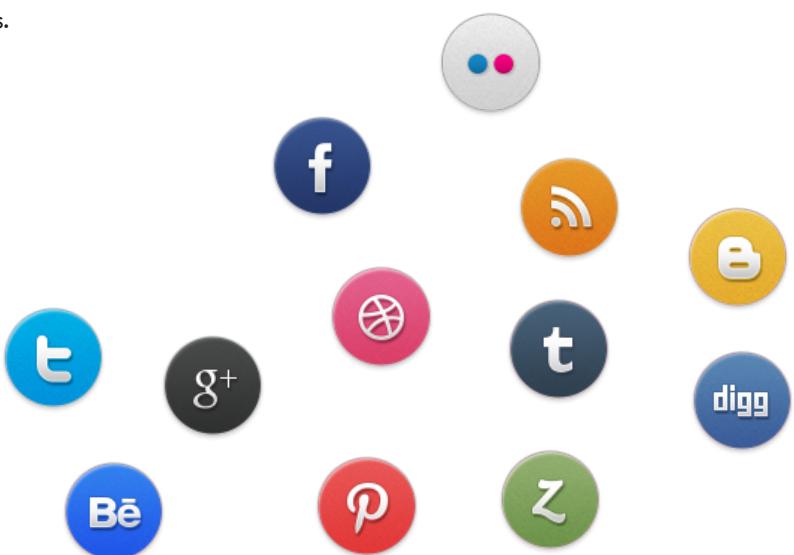
- Qu'est-ce qu'Instagram ?
- L'univers et le vocabulaire d'Instagram.
- Comprendre la logique Instagram.
- Instagram et ses caractéristiques : émotion, communauté et visibilité.
- Instagram et ses leviers pour l'entreprise, la marque.
- La publicité sur Instagram.

Linkedin

- Qu'est-ce que Linkedin ?
- L'univers et le vocabulaire Linkedin.
- Comprendre la logique Linkedin.
- Linkedin et ses caractéristiques : profils, groupes, pages Entreprises.
- Linkedin et ses leviers pour l'entreprise, la marque.
- La publicité sur Linkedin.

Les blogs

- Introduction sur la création d'un Blog.
- Différencier les blogs et les sites Web.
- Définir une charte d'utilisation, modérer les commentaires
- Les responsabilités du blogueur.
- Les erreurs à éviter.
- Définir l'objectif du blog.
- Installation d'un blog.
- Insérer des éléments multimédias et enrichir les pages.



Réaliser une newsletter

CCP 3



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 7 heures (1 jour)

Objectifs : Réalisez et envoyez une newsletter sous forme d'e-mailing avec texte, images et liens.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Règles de l'e-mailing (2 h)

- Les différents types d'e-mailing
- Importer ses mails dans mailchimp
- Le poids des fichiers
- La taille de la newsletter

Création de la newsletter (5 h)

- Fonctionnement du Dashboard
- Trouver un modèle
- Personnaliser le modèle
- Choisir le type de campagne
- Les couleurs
- Insertion d'image
- Insertion de liens
- Customiser les champs importants
- Insérer le lien de désinscription
- Création de la version texte

Création des images (1 h)

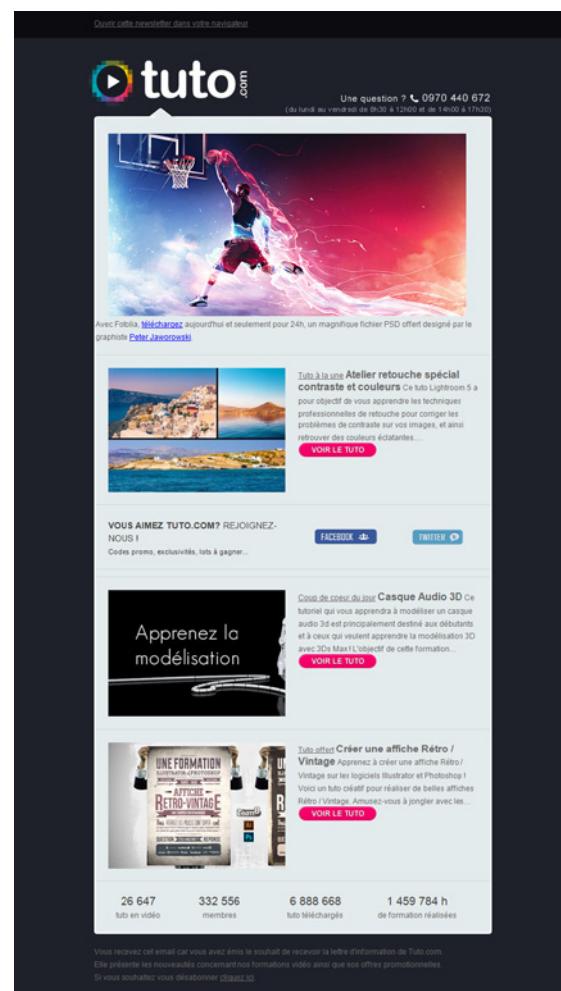
- Utilisation de Photoshop ou Gimp
- Format des images
- Création de compositions graphiques
- Enregistrement et découpes des images

Envoi de l'emailing (3 h)

- La phase de test
- Le paramétrage
- Les envois personnalisés (nom, prénom ...)
- Utiliser google analytics
- Intégrer les liens facebook et twitter

Analyses (2 h)

- Analyser les résultats de la campagne
- Qui a ouvert la newsletter ...



Formation tutorée et/ou FOAD - E-Learning

CCP 3



Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Mettre en pratique de manière autonome exercices, cas pratiques et QCM.

Selon l'évolution du programme, notre formateur donne une série d'exercices pratiques, ainsi que des tutoriaux pour une mise en pratique professionnelle des acquis de la formation.

Les programmes sont disponibles ici :

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/photoshop.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/Illustrator.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/Indesign.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/acrobat.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/dreamweaver.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/edge-animate.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/reseaux-sociaux.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/wordpress.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/muse.pdf>

http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/ergo_web.pdf

The screenshot shows a software interface for managing training programs. On the left, there's a sidebar with navigation links like 'MON PARCOURS DE FORMATION', 'QUI EST PHOTOSHOP', 'MES ATELIERS', 'POUR REVISER', and 'MES NOTES'. The main area displays a course summary for 'PHOTOSHOP : COMPLET CC 2015'. It includes a thumbnail image of a person standing in front of a blue circular background, the title 'PHOTOSHOP : COMPLET CC 2015', and a brief description: 'Maîtrisez l'intégralité de votre logiciel de composition et de retouche d'images pour créer des compositions réalistes et retoucher vos photos de façon professionnelle.' Below this, it shows '299 modules', '68h19 durée formation', and the dates '01/01/2018 - 01/03/2018'. To the right, there's a summary section with three columns: 'AVANCEMENT', 'SCORING', and 'PRÉSENTIEL/E-CLASSE'. The 'AVANCEMENT' column shows '000' for total modules and '000' for realized modules. The 'SCORING' column features a donut chart showing '85 %' for the average score on modules and '0 %' for the average score on workshops. The 'PRÉSENTIEL/E-CLASSE' column shows '0/0' for e-classes followed by '0/0' for presentiel classes. At the bottom, a green bar says 'VOTRE FORMATION EST TERMINEE' with a checkmark icon. There are also buttons for 'Etat de réussite de la formation', 'Editez votre Diplôme/Attestation', and a five-star rating section labeled 'Notes la formation'.





Titre
Professionnel
**Designer
Web**



Titre Professionnel Designer Web DW

Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonnes bases en graphisme, infographie, conception visuelle et informatique.

Durée : 511 heures (73 jours) 3 modules (CCP) de 30, 25 et 18 jours | Possibilité de les passer séparément

Objectifs : La formation DESIGNER WEB vous apportera les méthodes de conception et de production d'un projet multimédia de A à Z, élaborer des produits de communication, gérer un projet Web, gérer le référencement Web, utiliser des solutions E-commerce, concevoir et monter une vidéo, gérer la relation client...



CCP 1 : DESIGNER WEB - MOTION DESIGNER (30 JOURS)

- L'écriture d'un scenario
- Intégrer du son dans une vidéo avec Adobe Audition
- Prise de vue vidéo
- Montage avec Première Pro
- Motion Design avec After Effects
- Culture Web et Ergonomie UX/UI Design
- Gestion de projet web
- Créer une charte graphique pour le web
- Maquette Graphique web et Adobe XD
- E-learning

CCP 2 : INTÉGRATEUR WEB E-COMMERCE (25 JOURS)

- Gestion de projet Web méthodes Agiles et Scrum
- Intégration HTML5/CSS3 Perfectionnement
- JavaScript et jQuery
- Prestashop
- WordPress Perfectionnement
- WordPress et Plugin WooCommerce
- PHP MySQL

CCP 3 : COMMUNITY MANAGER CHEF DE PROJET (18 JOURS)

- Gestion de projet digital
- Référencement naturel et payant
- Web marketing
- Rédiger des contenus Web
- Les réseaux sociaux (Facebook, Twitter...)
- WordPress

Notre certification intègre un dispositif pédagogique d'E-learning qui s'appuie sur :

- La mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- La vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'éditer les statistiques.
- Une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- Le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.
- Un accès de 2 mois sur notre plateforme de Blended Learning pour continuer à effectuer la totalité des cours et exercices en ligne.

DESIGNER WEB

3 CCP (Certificat de Compétences Professionnelles)

- ▶ CCP 1 - DESIGNER WEB - MOTION DESIGNER
- ▶ CCP 2 - INTÉGRATEUR WEB E-COMMERCE
- ▶ CCP 3 - COMMUNITY MANAGER CHEF DE PROJET

Code CPF 239 042 - N° RNCP : 1267

Le titre professionnel est composé de 3 certificats de compétences professionnelles (CCP). Il est accessible par **capitalisation de certificats de compétences professionnelles (CCP)** ou à la suite d'un parcours de formation et conformément aux dispositions prévues par l'arrêté du 9 mars 2006 relatif aux conditions de délivrance du titre professionnel du ministère chargé de l'emploi.

À l'issue de
la formation
le stagiaire
saura :

- > Dialoguer avec les différents prestataires et intervenants,
- > Elaborer des produits de communication multimédia,
- > Gérer un projet web et de créer ou suivre un cahier des charges,
- > Construire une architecture interactive multiplateforme
- > Respecter une charte graphique et créer un webdesign de qualité,
- > Effectuer le référencement du site afin d'optimiser sa diffusion et sa commercialisation,
- > Réaliser un site web complexe
- > Créer des animations en HTML5, CSS3, JavaScript et jQuery,
- > Utiliser des solutions e-commerce de type Prestashop - WordPress,
- > Comprendre la mise en place d'un site dynamique PHP,
- > Monter une vidéo faire des effets spéciaux et de l'intégrer dans un site web.
- > Concevoir une campagne de communication sur les réseaux sociaux.



CCP1

DESIGNER WEB / MOTION DESIGNER ÉLABORER LE DESIGN GRAPHIQUE D'UN OUTIL DE COMMUNICATION NUMÉRIQUE

> OBJECTIF

- Savoir concevoir des vidéos et des animations. Savoir faire des effets spéciaux et du motion design. Savoir concevoir des maquettes graphiques et des interfaces web interactives. Intégrer des animations dans un site web et les diffuser sur différents supports digitaux.

> PROGRAMME

- L'écriture d'un scenario avec Adobe Audition - 3 jours
- Intégrer du son dans une vidéo - 2 jours
- Prise de vue vidéo - 5 jours
- Montage vidéo avec Première Pro - 5 jours
- Motion Design avec After Effects - 5 jours
- Culture Web et Ergonomie UX/UI Design - 2 jours
- Gestion de projet web - 2 jours
- Maquette graphique web et Adobe XD - 4 jours
- E-learning



**30 jours
(210 heures)
de formation
dont 4 jours en
Blended Learning**

Le stagiaire dispose,
en plus de la formation
présentiel d'un accès à
notre **plateforme de
E-learning** pendant
**toute la durée
de la formation.**

CONTENU DU DISPOSITIF ET MODALITÉS D'ENCADREMENT ET D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE :

L'action de formation objet des présentes est un dispositif pédagogique intégré qui s'appuie sur :

- la mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- la vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'éditer les statistiques de manière officielle.
- une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.

L'écriture d'un scénario

CCP 1

mandyben formation

Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Savoir écrire pour mieux tourner. Anticiper le montage...

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Les bases de la réalisation d'un scénario

- Le passage de l'écrit à l'image.
- La nature des relations entre l'auteur du scénario et le réalisateur.
- Le cadre juridique et la question des droits d'auteur.
- Les étapes principales de la réalisation.
- Les différentes esthétiques de la mise en scène et du découpage :
- Choix du plan séquence, fixe ou en mouvement, du champ/contre-champ, plan large, caméra sur pied ou à l'épaule.
- Pratique du repérage, de la mise en scène, du découpage, du tournage et du montage.



Adobe Audition – Intégrer du son dans une vidéo

CCP 1

mandyben formation

Public : Secteurs de la vidéo, les arts graphiques, la publicité, la communication, infographiste, réalisateurs multimédia

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Maîtrisez la logique du montage son. Importer, traiter et retoucher du son.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

L'interface (1 h)

- Définition du son
- Numérisation pour le Web
- L'espace de travail
- Les panneaux
- Les barres d'outils

Mode d'affichage (1/2 h)

- Forme d'onde
- Spectre

Importation (1/2 h)

- Importer des données audio
- Importer des niveaux d'enregistrement

Configuration (1 h)

- Carte son
- Connexions matérielles
- Réglages des niveaux d'enregistrement

Montage (4 h)

- Monter l'audio
- Sélection
- Copier, couper, coller
- Création de fondus
- Création de boucles
- Outils d'édition de boucles
- Suppression du bruit de fond
- Correction automatique du volume
- Montage multipiste

Effets (3 h)

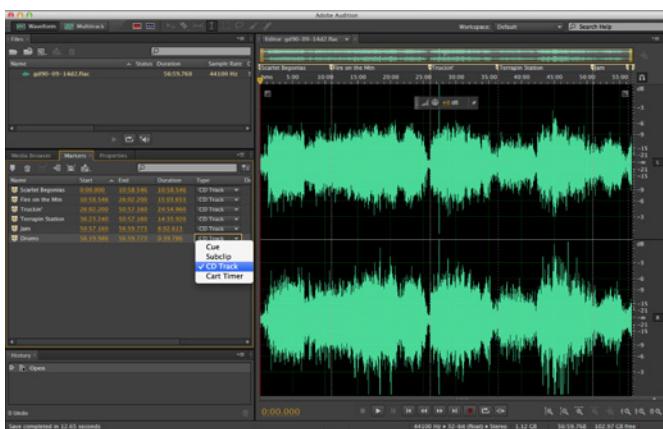
- Appliquer des effets préconfigurés
- Crée des effets

Partitions (2 h)

- Auto composer
- Panneau partition
- Document partition
- Création de partitions dynamiques
- Enregistrement de partitions

Exportation (2 h)

- Dans Adobe Flash
- Dans Adobe Première pro



Prise de vue vidéo

CCP 1

mandyben formation 

Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Savoir tourner dans divers environnements, connaître les éclairages, faire des plans séquence, apprendre à régler les menus de la caméra, savoir mieux choisir un type de caméra adapté, préparer son tournage...

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Réglages de la caméra (4 h)

- Colorimétrie : les degrés Kelvin, filtres, balance des blancs.
- Sensitométrie : exposition, gain, shutter.
- Utilisation de l'optique et du diaphragme :
 - Bague de netteté (rattrapage de point avec distance et mouvement).
 - Bague de diaphragme (rattrapage de lumière sur des mouvements).
 - Réglage du viseur.

Théorie et pratique de la prise de vue (7 h)

- Le plan fixe : construire un cadre en respectant les règles (perspectives, masses, couleur, lumière).
- Composition d'une image avec ses lignes et ses points de force. (exemples en images et exercices).
- Différents types de mouvements : panoramique, travelling.
- Réaliser un mouvement fluide de caméra au pied.
- Tourner sans le trépied un plan fixe stable.
- Réaliser un mouvement complexe sans le trépied (panoramique et travelling).

Le plan séquence (4 h)

- Définition et exemple d'un plan séquence.
- Exercice avec le plan Lumière.

Le découpage d'une action (5 h)

- La règle des 180°.
- Le raccord
- Les valeurs de plan.
- Exercice : tourner/monter, une histoire en 5 plans fixes.
- Créer une continuité d'image : choisir les axes de prise de vue, les valeurs de plan, les focales, les profondeurs de champ.
- Exemple et analyse de rushes (sujet principal, mouvements de caméra, composition du cadre).

Les règles de l'interview (4 h)

- Champ/Contre-champ, placements de la personne interviewée (composition du cadre et du regard).
- Installation et vérification du son.
- Choix de la lumière.
- Filmer, enregistrer des échanges, des dialogues entre 2/5 personnes.

Les différentes sources lumineuses et leurs caractéristiques (4 h)

- Mesurer la quantité et la qualité de la lumière.
- Optimiser la caméra en fonction de la lumière et du contraste.
- Utilisation de réflecteurs, de filtres.
- Réaliser un éclairage en 3 points.

La procédure de tournage (7 h)

- Avant/ après le tournage.
- Vérification du matériel (caméra- trépied -micros -lumière), préparation des bandes.
- Identification et pré - derushage
- Transfert des images pour le montage
- Dérushage des exercices réalisés pendant la semaine (la composition des plans, les mouvements avec la caméra, l'histoire en 5 plans fixes, le plan séquence, l'interview, les échanges entre plusieurs personnes).
- Questions, conseils, et nouveaux exercices.



Montage vidéo avec Adobe Premiere Pro

CCP 1

mandyben formation 

Public : Monteurs, assistants monteurs, réalisateurs ou JRI, communication, graphiste et infographiste, réalisateurs multimédia, Demandeur d'emploi

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Réaliser des montages vidéo numérique, acquérir la maîtrise des fondamentaux du logiciel de montage d'Adobe, le montage, l'étalement, l'audio, les effets, l'encodage ...

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

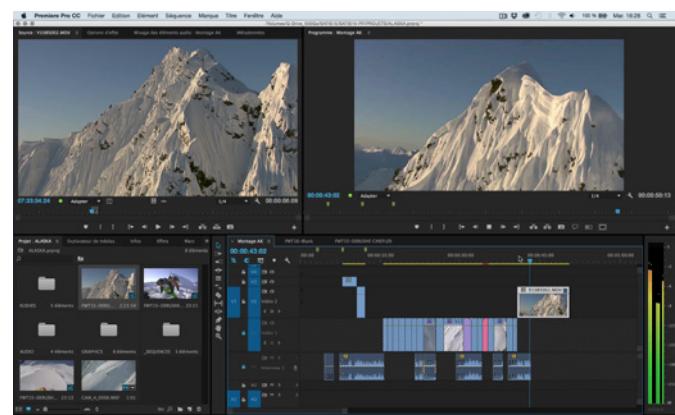
FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Gestion des médias et acquisitions

- Principes de base de la vidéo numérique
- Le signal vidéo, les formats standards, notion de codec
- Formats HD (HDV, AVCHD, P2, XDcam...)
- Présentation de l'interface, nouveautés de l'interface Premiere Pro CC
- Personnalisation de l'espace de travail
- Notion et paramétrage du projet
- Préférences utilisateur
- Méthode d'importation des media source et Gestion des supports HD (carte P2, XDCam, AVCHD,...)
- Montage en mode natif des nouveaux formats (Nouveauté Premiere CC)

Techniques de montage, outils et animation

- Règles générales et vocabulaire du montage
- Montage en modes insertion et incrustation
- Montage 2, 3 et 4 points
- Les raccourcis clavier de lecture, points d'entrée, de sortie et de montage
- Manipulation des clips sur la time line
- Ajout et suppression de pistes audio et vidéo
- Synchronisation et désynchronisation
- Fenêtre raccord (T)
- Imbrication de séquences
- Animations à l'aide des images clés
- Gestion des images clés
- Description des outils de la palette
- Importation et animation des fichiers Photoshop multi calques



Montage vidéo avec Adobe Première Pro (suite)

CCP 1



Transitions et filtres

- Fonctionnement, principe et justification des transitions
- Les transitions courantes
- Réglages des transitions dans la fenêtre option d'effets
- Les transitions audio
- Les effets standards
- Réglage des filtres dans la fenêtre Option d'Effets
- Animation de filtres avec les Images clés
- Superposition de filtres vidéo
- Règles de titrage et zone admissible
- Enregistrement de modèles de titre
- Titrage et outil plume
- Générique déroulant

Montage et mixage audio

- Split audio en J et split en L
- Rappel des notions acoustiques de base
- Niveaux d'enregistrement et de diffusion
- Gain audio et normalisation
- Type de piste (mono, stéréo et 5.1)
- Cross-fades
- Nouveaux filtres audio Premiere CC et Isotope (Nouveauté Premiere CC)
- Synchronisation automatique des formes d'onde audio (Nouveauté Premiere CC)
- Niveau général de sortie et automation
- Mixage audio avec le panneau Mixage des éléments audio (Nouveauté Premiere CC)

Correction de l'image et exportations

- Outils de contrôle : vectorscope, forme d'onde YC, Parade RVB
- Notions d"étalonnage
- Réglage de la balance des blancs
- Outils de correction chromatique
- Correcteur chromatique rapide et 3 voies
- Les différents formats d'exportation et de diffusion
- Paramétrage de l'encodage dans Adobe Media Encoder
- L'exportation d'un master

Enrichir ses Montages / Passage à un Montage professionnel

- Outils de trim
- Raccourcis de trim image par image
- Match frame
- Déplacer dessus et déplacer dessous
- Création de ralentis et accélérés progressifs (Remappage temporel)
- Etalonnage multi caméras
- Montage multi-caméras (réalisation d'un clip musical tourné avec 9 caméras)
- Raccourcis principaux
- Remplacement d'un métrage
- Split en J et split en L (décalage image et son)
- Création de transitions personnalisées

Montage vidéo avec Adobe Première Pro (suite)

CCP 1



Habillement et animations créatives

- Split screen
- Crédit de fonds personnalisés
- Intérêt d'une nouvelle vidéo noire et transparente
- Application d'effets à plusieurs éléments
- Modifications et cumuls de filtres
- Dynamic Link : L'interaction avec After Effects
- Crédit des animation par séquences imbriquées
- Utilisation des modèles de titrage
- Interpolation spatiale et temporelle des points clés
- Crédit et animation de caches (plume et courbes de Bézier)
- Crédit de cache avec couche alpha sur Photoshop
- Passerelle vers Photoshop (définition des formats vidéo et déformation de pixels)

La vidéo 360°

- Montage en vidéo 360°

Corrections colorimétriques

- Application des calques de correction SpeedGrade et des tables de recherche (LUT) prédéfinies grâce au moteur «Lumetri» (Nouvelles Première CC)
- Raccords lumière et météo entre plusieurs clips
- Balance des blancs
- Moniteur de référence
- Correcteur chromatique tridirectionnel
- Limiteur vidéo (limites de diffusion pour p.a.d.)
- Utilisation des oscilloscopes internes (Vectorscope, Formes d'onde, Parade YcbCr, Parade RVB)

Montage audio avancé

- Synchronisation automatique des formes d'onde audio
- Répartition des pistes pour le montage son
- Passerelle avec Adobe Audition
- Analyse de l'audio en affichage spectral
- Nettoyage d'un son

Diffusion

- Finalisation du projet
- Limites de luminance et chrominance de diffusion pour p.a.d.)
- Utilisation du manager de projet
- Notion de codecs, comprendre leur fonctionnement
- La « famille » MPEG (mpeg2, mpeg4)
- Exportations via Adobe Media Encoder
- Exporter pour le web et les plateformes Vimeo, YouTube ou DailyMotion.
- Encodage MPEG-4 pour les I-pod et les téléphones

Motion Design avec Adobe After Effects

CCP 1

mandyben formation 

Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Maîtrisez les bases du logiciel de compositing le plus performant du marché.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

L'interface

- Présentation du logiciel
- Paramétrage des préférences
- Notions de formats et codecs

Animation 2d

- Importation et gestion des médias graphiques, vidéos et audio
- Paramétrages de compositions
- Les prévisualisations et options de rendu
- Interpolation d'images avec les keyframes
- Interpolation temporelle
- L'éditeur de graphes

Compositing 2D

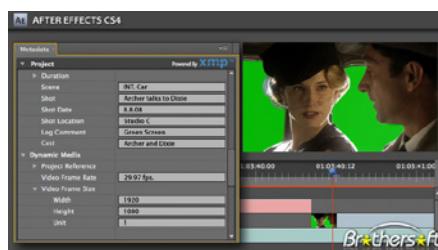
- Animation et interpolation de masque
- Gestion des modes de transfert
- Le remappage temporel

Option d'animation

- Dessin et lissage de trajectoire
- Tremblement et alignement
- Calques d'effet
- Effet de textes

Les effets

- Principaux effets
- Filtre temporel
- Les transitions



Les effets avancés

- Utilisation d'une caméra virtuelle
- Tracking 4 points

Le son

- Importation de son
- Synchroniser le son avec les mouvements

Dynamic Link

- Importation d'une composition dans première pro
- Création directement dans la time line de Première pro

Animation

- Calques de séquences.
- Graph Editor : subtilités, puissance et astuces.
- Calques de forme.
- Usage avancé.
- Masquage avancé.
- Rotoscoping.
- Animation en rotobéziers.
- Morphings : masques, outil paint, filtre reshape.
- Liens de Parenté.
- Rendus stylisés : «cartoon», peinture, «flash»,... Effet Cartoon.
- Rendu pour flash, TV, film. Entrelacement.

L'encodage

- L'encodage prémontage pour réimportation
- La file d'attente de rendu



Culture Web et Ergonomie

UX/UI Design

CCP 1



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Acquérir la culture du design web. Prendre en compte l'expérience utilisateur et le facteur humain. Comprendre l'influence de l'ergonomie sur le succès d'une application multimédia

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Historique du Web

- 1965 | 1989-90
- Les tableaux | Flash
- CSS et Responsive
- Grille et frameworks

Evolution des outils et des langages

- Web 1.0 | • Web2.0
- Web social
- HTML5/CSS3
- JavaScript

Tendance du web actuel

- Orientations
- Graphisme

Processus

- Le cahier des charges
 - lecture, interprétation
- La charte graphique
 - Lecture, interprétation
- Arborescence
 - Maillage interne
 - Choix des termes de navigation

Ergonomie, UI design, UX design, IHM

UX wording

- L'écriture pour le web
- Hiérarchie de contenus
- Lecture en diagonale, règles de confort de lecture
- Typographie/Couleurs
- Conventions de notation
 - Liens, citations, titres, emphase
- Formulaires
- Poids
- Menu
- Fil d'ariane

Théorie de Gestalt

- Affordance
- UX et référencement

L'humain

Personas

- Comment les construire
- Comment les utiliser

Parcours utilisateurs



Itération

Compréhension

Exploration

- Idéation
- Prototypage
- Tests utilisateurs

Matérialisation

- Prototypage
- Tests utilisateurs, tests encore

Implémentation

- Tests utilisateurs, tests encore

Maquette graphique Interface web

- D'après le wireframing composer les maquettes graphiques afin de les proposer au client.
- Affordance travail visuel



Gestion de projet Web

CCP 1



Public : Gestionnaire de site, référencier, responsable de communication, webmasters, webdesigner, webmarkete...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Ce programme de formation vous apportera la culture générale Web nécessaire pour élaborer votre projet, en diriger sa conception et son évolution, en sachant communiquer avec les différents intervenants.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

La concrétisation de votre projet Web passe nécessairement par son écriture à destination de différents publics : commerciaux techniques, responsables artistiques, responsables techniques... et sur différents types de documents : appels d'offres, mails de brief techniques et artistiques, ... Le champ lexical peut être radicalement différents selon le type de communication et les destinataires.

Définir les directions de son projet Web (2 h)

- Définir la finalité et le cœur de cible
- Evaluer les points clés du succès
- Benchmarker son marché et faire ressortir les nouveaux besoins, besoins mal satisfaits
- Analyses de sites existants

Rédiger le cahier des charges pour « verrouiller » le projet (3 h)

- Plan : les points indispensables
- Définir les aspects ergonomiques et visuels
- Etudier les choix techniques et décrire ses contraintes
- Prendre en compte l'environnement juridique
- Planifier les étapes et délimiter les budgets

Appels d'offres : lancer, sélectionner et valider les prestataires (2 h)

- Proposition commerciale, proposition concrète - apprendre à déchiffrer les offres commerciales
- Etude des coûts et de la cohérence globale dans les réponses formulées
- Construire son appel d'offre
- Etablir un budget prévisionnel, le cahier des charges et le planning de réalisation

Piloter le projet en encadrant une équipe pluridisciplinaire (2 h)

- Définir efficacement qui fait quoi selon les compétences respectives des équipes
- Apprendre à travailler avec les prestataires externes
- Formuler un brief fonctionnel
- Cadrer un sujet et formuler un besoin de manière limpide face à un profil technique
- Le mode itératif : avantages et difficultés

Identifier les bons indicateurs de suivi (2 h)

- Indicateurs pertinents, actions correctives
- Le coût réel du retard
- Mesurer le ROI

Générer l'audience de son site (2 h)

- Trouver les leviers d'audience ciblée
- Informer et vendre en ligne
- Etudier les pratiques de référencement naturel et sponsorisé
- Mesurer les retours et observer les statistiques
- Créer les tableaux de bord et les systèmes de reporting

Optimiser l'activité on-line (1 h)

- Taux de rebond et comportement de navigation
- Web-merchandising
- Partenariats corporate
- Veille concurrentielle



Créer une charte graphique pour le web

CCP 1



Public : Demandeur d'emploi, salarié, intermittent

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Créer ou adapter une charte graphique pour le web

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

La charte graphique

- Ce qu'elle contient
- Présentation
- Exemples de chartes graphiques web

- Adapter la taille du texte au format d'écran

- Licences pour le web et les applications
 - Services de fontes par abonnement
 - Fontes gratuites
 - Les fonderies indépendantes
- Tester l'accessibilité de son texte
- Prévoir des alternatives à la fonte choisie (font stack)

L'identité graphique

- Poser les contraintes d'utilisation de l'identité graphique
- Protection
- Contraste
- Position

Couleur

- Choisir une couleur pour le web
 - conventions et standards
 - couleurs web garanties
 - convertir une valeur CMJN ou Pantone en RGB
- Psychologie de la couleur, classification des couleurs
- Créer une palette de couleurs avec Adobe Color
- Attribuer les couleurs d'accent, de survol, de bordure, de fond, etc.
 - Contraste fond/forme
 - Bordures
 - Motifs
 - Tester l'accessibilité de ses couleurs

Le contenu

- Inventaire des différents types de contenus (images, vidéos, sons, animations, articles, etc.)
- Style d'images, d'illustration et leur traitement graphique
- Iconographie
- Création d'un Moodboard représentant le ton et le message de la marque, l'entreprise, le produit
- Création d'un zoning à main levée

La grille

- Quelle grille pour quel format de page
- Distribuer les éléments et blocs de contenus sur la grille
- Wireframe explicatif
- Transformer la grille en fonction de la taille de l'écran et de son orientation
- Signifier les marges et marges internes

Transmettre le mouvement

- Créer des schémas explicatifs transmettant le mouvement
 - Transitions
 - Animations
 - Micro-interactions

Les éléments interactifs

- Faire l'inventaire des éléments récurrents sur le site.
- Navigation
- Boutons et liens
- Appel à action
- Formulaires, etc.

Production de la charte graphique

- Création d'un document exploitable par les designers.
- Récapituler les règles décidées aux étapes précédentes
- Valeurs et ton de l'entreprise et du produit
- Création d'un document de référence exploitable pour le design de pages web

Typographie

- Classifications typographiques
- Quizz classification typographique
- Associer des fontes
- Exercices d'associations de fontes
- Créer un rythme, une hiérarchie typographique
 - Niveaux de titres
 - Taille, graisse, hauteur de ligne et couleur
 - Mise en forme d'une page d'article

Le style guide

- Création d'un document exploitable par l'intégrateur.
- Synthèse des couleurs et des styles typographiques
- Représenter les marges et les grilles
- Déclinaisons bureau, mobile, tablette, etc.
- Collection de composants

Maquette graphique web et Adobe XD

CCP 1

mandyben formation 

Public : Demandeur d'emploi, salarié, intermittent

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 28 heures (4 jours)

Objectifs : Utilisation d'Adobe XD dans la conception de Web design responsive. Concevoir des wireframes pour applications mobiles et tablettes. Cette formation vous permettra d'identifier les spécificités et les contraintes du Digital en vue de réaliser des maquettes graphiques responsive.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Le Design

- Identifier les contraintes liées aux différents périphériques
- Identifier et décrire les règles de design visuel sur écran
- Décrire les principes du responsive design
- Savoir nommer les zones et éléments d'interface et identifier les parties statiques et dynamiques
- Les règles typographiques des différents périphériques
- Utilisation des calques, symboles, comportements responsives des symboles, styles, masques, tranches, grilles, repères
- Préparation du découpage de la maquette
- Préparation et optimisation des images et symboles
- Rangement, gestion des symboles, classement, dénomination et exportation des éléments

Les grilles

- Les grilles du Print vers le Web
- Les grilles verticales et horizontales
- Comment choisir sa grille ? | Où trouver des grilles ?
- Gestion des grilles dans Photoshop

Réaliser des Wireframes et des maquettes

- Créer un zoning
- Passer d'un zoning à un wireframe
- Intégrer de l'interactivité pour finaliser sa maquette
- Les outils utiles à la création de maquette

Automatisation

- Traitement par lot
- Création de flux de reformatage d'images

Exportation

- Optimisation des images pour le Web (taille, définition...)
- Paramètres d'exportation

Maquettez la version « aperçu mobile » de votre site

- Les outils de création de formes vectorielles
- La grille fluide
- Le design d'éléments d'interfaces
- Activité : Concevez la maquette « aperçu mobile »

Maquettez la version « aperçu desktop » de votre site

- Savoir reconnaître les tendances et les styles.
- Utiliser un mood board pour définir ses choix graphiques.
- Mettre en place des pistes de recherche.
 - Enrichissez votre version « aperçu desktop »
 - Activité : Concevez la maquette « aperçu desktop »
- Activité : Créez un prototype fonctionnel



Maquette graphique web et Adobe XD (suite)

CCP 1



Introduction

- Qu'est-ce que Adobe XD ?
- Les atouts et les enjeux du logiciel

Le prototypage

- Les étapes de conception
- Le design d'interface
- L'architecture de l'information
- Les tendances du design

Découvrir l'interface d'Adobe XD

- L'écran d'accueil
- Barre de menus et barre d'outils
- Les panneaux de propriétés
- Moodboard

Les plans de travail et repères

- Ajouter et gérer les plans de travail
- Manipuler les grilles et les repères

Les formes

- Créer des formes simples
- Créer des éléments vectoriels avec l'outil Plume
- Créer une icône

Les textes

- Saisir du texte
- Importer des fichiers textes
- Gérer les styles de texte

Les images

- Importer des images
- Créer des masques

Les couleurs

- Utiliser et gérer les couleurs
- Créer des dégradés de couleurs
- Générer des couleurs

La grille de répétition

- Utiliser et gérer une grille de répétition
- Fournir la grille de répétition avec du texte et des images

Réaliser un écran d'accueil d'application mobile

- Conception d'une version papier ou maquette filaire détaillée
- Réalisation de l'interface sous Adobe XD

Symboles et kit UI

- Créer et manipuler les composants
- Sélectionner et utiliser des kits UI
- Créer deux écrans d'application mobile (connexion/inscription)

Prototyper

- Créer des interfaces responsives
- Définir un parcours utilisateur
- Créer les liens d'interactions
- Prévisualiser l'interface
- Définition de positions fixes
- Créer des incrustations
- Animation Automatique
- Utilisation des gestes tactiles

Partager

- Créer des liens de partage
- Déposer des commentaires
- Partage d'un prototype sur le web
- - partager les spécifications techniques (style guide)

Tester

- Enregistrer une vidéo des interactions
- Installer l'application Adobe XD
- Tester le prototype en direct
- Visualisation sur tablette et smartphone

Les Plug-Ins

- Téléchargements et installations de plug-ins

Formation tutorée et/ou FOAD E-Learning

CCP 1



Durée : 28 heures (4 jours)

Objectifs : Discussion, cas concret, rappel, E-learning, préparation et présentation du book et de l'entretien pour l'examen final.

Selon l'évolution du programme, notre formateur donne une série d'exercices pratiques, ainsi que des tutoriaux pour une mise en pratique professionnelle des acquis de la formation.

Les programmes E-learning sont disponibles ici :

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/photoshop.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/premiere.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/after-effects.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/edge-animate.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/reseaux-sociaux.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/muse.pdf>

http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/ergo_web.pdf

The screenshot shows a software interface for managing training programs. On the left, there's a sidebar with navigation links like 'MON PARCOURS DE FORMATION', 'Photoshop : Complet', 'QUI EST PHOTOSHOP', 'PRÉSENTATION GÉNÉRALE', 'NAVIGATION DANS L'IMAGE', 'MES ATELIERS', 'POUR REVISER', and 'MES NOTES'. The main area displays a course titled 'PHOTOSHOP : COMPLET CC 2015' by 'PAO'. It includes a thumbnail image of a person standing in front of a large blue sphere, course details (299 modules, 68h19 duration, from 01/01/2018 to 01/03/2018), and a summary table. The table has three columns: 'AVANCEMENT', 'SCORING', and 'PRÉSENTIEL/E-CLASSE'. Under 'AVANCEMENT', it shows 000 total modules, 000 realized modules, 68H19 duration, 02H57 time spent, and 0 hours required. Under 'SCORING', it shows an 85% average score on modules and 0% average score on workshops, with a target of 0 to pass. The 'PRÉSENTIEL/E-CLASSE' section shows 0/0 e-classes and 0/0 presential classes followed. At the bottom, a green bar says 'VOTRE FORMATION EST TERMINEE' with a checkmark icon, and there are buttons for 'Edition votre Diplôme/Attestation' and 'Notez la formation'.

CCP2

INTÉGRATEUR WEB E-COMMERCE

RÉALISER UN OUTIL DE COMMUNICATION NUMÉRIQUE

> OBJECTIF

- Savoir intégrer des pages web en tenant compte du référencement, de l'accessibilité et de l'ergonomie. Savoir installer et adapter un cms e-commerce avec Prestashop et WordPress Woo commerce. Publier un site web.

> PROGRAMME

- Gestion de projet Web méthodes Agiles et Scrum
- Intégration HTML5/CSS3 Perfectionnement
- JavaScript et jQuery
- Prestashop
- WordPress Perfectionnement
- WordPress et Plugin WooCommerce
- PHP MySQL



**25 jours
(175 heures)
de formation**

Le stagiaire dispose,
en plus de la formation
présentiel d'un accès à
notre **plateforme de
E-learning** pendant
**toute la durée
de la formation.**

CONTENU DU DISPOSITIF ET MODALITÉS

D'ENCADREMENT ET D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE :

L'action de formation objet des présentes est un dispositif pédagogique intégré qui s'appuie sur :

- la mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- la vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'éditer les statistiques de manière officielle.
- une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.

Gestion de projet web méthodes Agiles et Scrum

CCP 2



Public : Maquettistes, infographistes, Webmasters, responsables communication, chefs de projet, demandeur d'emploi

Pré-requis : Bonnes notions en html/css et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Savoir mettre en place un projet de développement web en équipe. Clarifier et planifier le projet. Appliquer une méthodologie centrée sur la demande et la satisfaction client. Comprendre l'amélioration continue et l'importance de la qualité pour la réussite du projet.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Rappel des fondamentaux de la gestion de projet et de l'élaboration de cahier des charges « standard »

- Comprendre la portée et les enjeux
- Caractérisation des parties prenantes.
- Identifier les parties prenantes et les composantes financières, organisationnelles et techniques
- Procéder à une analyse fonctionnelle des besoins (A.F.B)
- Procéder au recueil et au management des exigences
- Décrire le contenu du cahier des charges fonctionnel
- Prendre en compte les exigences normatives
- Définir la typologie de besoins et le cahier des charges
- Constituer les lots de travaux et répartir les rôles
- Comprendre la relation entre le cahier des charges et le sponsor du projet
- Le cahier des charges et le contrat d'achat ou de réalisation

Distinctions entre méthodes AGIL et SCRUM

- Avantages de la méthode AGIL
- Avantages de la méthode SCRUM

La méthode AGILE

- Valeurs fondamentales de la méthode AGIL
- Individus et interactions primant sur les processus et outils
- Fonctionnalités opérationnelles primant sur la documentation exhaustive
- Collaboration avec le client primant sur la contractualisation des relations
- Acceptation du changement primant sur la conformité aux plans
- Valeurs fondamentales de la méthode AGIL
- Satisfaire le client en priorité
- Accueillir favorablement les demandes de changement
- Livrer le plus souvent possible des versions de l'application
- Assurer une coopération permanente entre le client et l'équipe projet
- Construire des projets autour d'individus motivés
- Privilégier la conversation en face à face
- Mesurer l'avancement du projet en termes de fonctionnalités de l'application

- Faire avancer le projet à un rythme soutenable et constant
- Porter une attention continue à l'excellence technique et à la conception
- Faire simple
- Responsabiliser les équipes
- Ajuster à intervalles réguliers son comportement et ses processus pour être plus efficace

La méthode SCRUM

- Les trois piliers de SCRUM/Transparence/Inspection/Adaptation
- Rôles de la méthode SCRUM

Propriétaire du produit

Explicité les éléments du cahier des charges, définit l'ordre de développement, orientation le projet, est garant de la visibilité et de la compréhension du carnet par l'équipe

Maître de mêlée

Explicité les éléments du cahier des charges, définit l'ordre de •
Communique la vision et les objectifs à l'équipe, apprend au propriétaire du produit à rédiger les composantes du carnet du produit, facilite les rituels du SCRUM, coache l'équipe de développement, faciliter son intégration au projet/entreprise, écarte les éléments pouvant nuire à l'équipe, facilite l'adoption de la culture AGIL au niveau du projet/entreprise, coordonne plusieurs équipes de concert avec les facilitateurs/animateurs, le cas échéant

• Évènements de la méthode SCRUM

Planification d'un sprint par réunion, revue du sprint, rétrospective du sprint

• Artéfacts de la méthode SCRUM

Carnet du produit (« product backlog »), carnet de sprint (« sprint backlog »), incrément de produit (éléments utilisables – publiés ou non – qui remplissent la définition de « fini »)

• Artéfacts de la méthode SCRUM

Carnet du produit (« product backlog »), carnet de sprint (« sprint backlog »), incrément de produit (éléments utilisables – publiés ou non – qui remplissent la définition de « fini »)

• Lancement du projet, documentation/référentiels

HTML5 CSS3 Perfectionnement

CCP 2



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Avoir suivi la formation HTML initiation ou avoir des bonnes bases d'intégration en HTML5/CSS3.

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Maîtriser complètement l'intégration d'un site web en HTML5 et CSS3 jusqu'à sa publication en ligne.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Rappel des fondamentaux

- Inventaire des différents langages existants (Php, JavaScript, MySQL...)
- Choisir un type de développement pour un type de site
- Changements, interprétations de chaque navigateur
- Les normes W3C
- Notions de référencement interne
- La structure des documents html : head, body...
- Les balises obsolètes
- Les nouvelles balises

CSS3

- Sélecteurs avancés
- Les dégradés, ombrés, arrondis
- Les pseudo-classes
- Le positionnement relatif, absolu et fixe
- Les animations css (2D et 3D)
- Compatibilité

HTML5

- Structurer pour le référencement
- Les nouvelles balises
- Intégration de formulaires
- La géolocalisation
- Compatibilité

Les typos pour le web

- Nouveautés
- Importer des polices personnalisées
- Compatibilité

Compatibilités

- Les outils
- Les scripts de compatibilité

FTP

- L'hébergement
- Les outils de transfert ftp

Workshop

- Création et intégration complète d'un site HTML5 CSS3 compatible et publication

JavaScript et jQuery

CCP 2



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonnes connaissances dans le langage HTML, CSS

Durée : 28 heures (4 jours)

Objectifs : Actualisation des connaissances en HTML, CSS et utilisation du JavaScript (via jQuery), le langage complémentaire à un usage des navigateurs toutes générations.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

JavaScript (14 h)

- La boîte de dialogue alert()
- Les instructions
- Les fonctions
- Où placer le code dans la page
- Les variables
 - Les types de variables
 - Tester l'existence de variables avec typeof
- Les opérateurs arithmétiques
 - Calculs simples
 - La concaténation
- Interagir avec l'utilisateur
 - Convertir une chaîne de caractères et nombre
- Les conditions
 - Les opérateurs de comparaison
 - Les opérateurs logiques
 - « if else »
 - Incrémentation
- Les boucles
 - La boucle while
 - La boucle for

jQuery (14 h)

- Les bases du framework
- Inclure jQuery
- Fonction de base : jQuery()
- Ready
 - Vérifier que tout cela est fonctionnel
- Le principe de fonctionnement
 - Les sélecteurs (Frères et parents)
- jQuery et les événements
 - click, dblclick, scroll, L'écoute sur le clavier
- Manipuler le code CSS avec jQuery
 - Propriété nativement gérée par jQuery
- Animez vos éléments
 - Hide/show/toggle,fade, slide, animate, stop, Callback, setInterval

CMS Prestashop Administrateur

CCP 2



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Comprendre l'utilisation du CMS Prestashop, réalisez des intégrations de templates, installez des plug-in, rentrer dans le paramétrage avancé de Prestashop.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

La mise en place (3 h)

- Mise en place opérationnelle d'une boutique en ligne
- Administration avancées du catalogue produits (gestion des références, images, stocks, catégories...)

Le référencement (4 h)

- Ecriture pour le ecommerce et le référencement
- Réseaux sociaux et ecommerce
- Gestion des stats

Les modules (10 h)

- Installation de divers modules (diaporama, pub, calendrier , google map...)
- Administration du moteur de recherche
- Modules Prestashop : wishlist, gestion des catégories avancées, modules de promo ...
- Gestion des modules et positions des blocs dans la page

Les thèmes (7 h)

- Création d'un thème Prestashop, notions de CSS
- La personnalisation des thèmes prestashop,
- Modules complémentaires Prestashop.

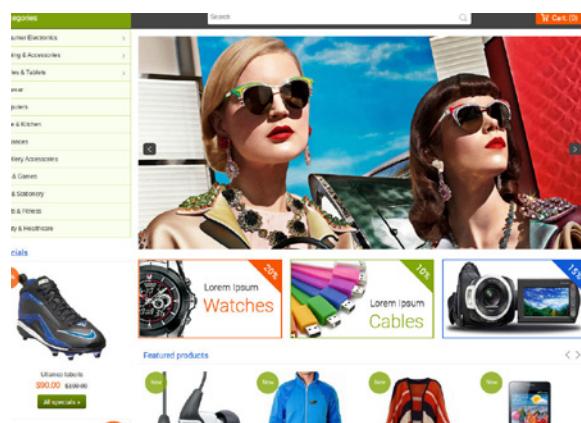


Administration (7 h)

- Administration avancée des clients et groupes de clients
- Administration des commandes
- Administration des transporteurs et frais de ports
- Administration des employés et permissions
- Administration des préférences et outils (imports, etc..)
- Le cache et les outils de debug

Le paiement (4 h)

- paiement par virement et chèque
- paiement par paypal
- paiement par carte bleue



PRESTASHOP

CMS WordPress perfectionnement – Customisation de thèmes

CCP 2



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Comprendre l'utilisation du CMS WordPress, paramétrier et personnaliser votre thème (css), installer des plugins et fonctionnalités supplémentaires.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

• Le Fonctionnement d'un thème WordPress

- Analyser un thème WordPress
 - Les fichiers importants (styles.CSS, functions. php...)
 - La hiérarchie des fichiers
 - Les conventions de nommage des fichiers
 - Les possibilités de personnalisation offertes par les thèmes

Créer un thème WordPress

- Produire son premier thème WordPress
 - Le fichier de header et de footer
 - "la boucle" WordPress
 - Template principal de page
 - Page d'accueil
 - Template de page d'articles
 - Pages statiques (contact, 404...)
- Créer un thème WordPress en partant d'un thème
 - Utiliser un starter thème
 - Distinguer les différents fichiers
 - Identifier la structure HTML d'un template
 - Personnaliser le jeu de templates

Enrichir un thème WordPress

- Modifier des fonctionnalités natives de WordPress
- Utiliser des marqueurs (tags) conditionnels pour personnaliser l'affichage des pages
- Déclarer des zones de widgets et des menus supplémentaires
- Identifier les types de contenus personnalisés et les formats

Maintenance et Migration

- Mise à jour.
- Maintenance.
- Transfert de WordPress d'un hébergement à un autre

Aspects techniques divers

- Aperçu du fichier .htaccess.
- Référencement (réécriture des URL, métas, sitemaps, google analytics, ...).
- Analyse d'un thème compatible HTML5 (Bones, HTML5 Blanks...).

Sécurité

- Sécuriser par les extensions.
- Sécuriser par le .htaccess.
- Sécuriser par la gestion des utilisateurs.
- Le SSL

WordPress et le plugin WooCommerce

CCP 2



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Avoir suivi la formation WordPress Niveau 1, une formation équivalente, ou attester de son niveau.

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Apprendre à gérer le Ecommerce sur WordPress. Faire de la vente et gérer de vos produits, utiliser différents systèmes de paiement (Paypal, CB), générer des statistiques de vente, ajouter des plugins spécifiques (meilleures ventes, promotions, etc), calculer les différents coûts de transport et des taxes, mettre en place une gestion des stocks.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Découvrir les sites de e-commerce (1/2 h)

Comprendre ce qu'est WooCommerce (1 h)

- Installer WooCommerce
- Installer un thème WooCommerce
- Intégrer les exemples de produits

Paramétrier sa boutique (8 h)

- Paramétrage général
- Paramétrier son catalogue en ligne
- Les permaliens
- Les comptes client
- Configurer les e-mails de sa boutique en ligne
- L' emailings pour votre eCommerce
- Modes de paiements
- Options de commande
- Payer en ligne par carte de crédit
- La taxation de sa boutique

- Faire l'inventaire des produits en ligne
- Gérer les produits de sa boutique
- Ajouter un nouveau produit
- Les données des produits
- Catégories de produits
- Images aux produits
- Noter et commenter les produits
- Modes de livraison

Personnaliser sa boutique (2 h 1/2)

- Les meilleurs plugins pour faire du eCommerce avec WordPress
- Page d'accueil de l'e-boutique

Gérer les ventes (2 h)

- Gérer les commandes de sa boutique en ligne
- Analyser les ventes de son site e-commerce



PHP MySQL - Niveau 1

CCP 2



Public : Gestionnaire de site, webmasters, développeurs de sites Internet...

Pré-requis : Bonnes connaissances dans le langage javascript, HTML, CSS

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Savoir développer en PHP des applications et des sites Web en utilisant des bases de données MySQL - Savoir utiliser des fichiers quelconques en PHP - Maîtriser toutes les tâches d'administration d'un serveur de bases de données MySQL

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Le modèle relationnel (6 h)

- Origine des bases de données
- Les différents modèles
- Les bases de données navigationnelles, les bases de données relationnelles

Les types de données (6 h)

- Les différents types
- Normalisation ANSI
- Les conversions explicites et implicites
- La valeur NULL
- La pseudo colonne ROWNUM
- La pseudo table DUAL sous Oracle

Gestion des objets (5 h)

- Les tables : CREATE TABLE, ALTER TABLE, DROP TABLE
- Les vues : CREATE VIEW, CREATE OR REPLACE VIEW, DROP, VIEW



Sélection d'information Opérateur Select From Where Les plugins (8 h)

- La syntaxe de l'ordre SELECT : sélection de colonnes, tri des lignes, restriction
- Les opérateurs de comparaison
- Les opérateurs logiques, les jointures : equi-jointure, auto-jointure, jointure croisée, jointure externe

Les fonctions (10 h)

- Les différents types de fonctions : numériques, sur caractères, sur les dates
- Les fonctions de conversion
- Les fonctions de groupe
- Les autres fonctions
- Les ordres de mise à jour
- Les commandes INSERT, DELETE, UPDATE

CCP3

COMMUNITY MANAGER CHEF DE PROJET

CONTRIBUER À LA GESTION ET AU SUIVI D'UN PROJET DE COMMUNICATION NUMÉRIQUE

> OBJECTIF

- Acquérir les connaissances nécessaires à la mise en place et au suivi d'un projet de communication digital en utilisant les différents supports, réseaux sociaux, site web... Rédiger et mettre en ligne des contenus sur le web. Commercialiser une communication multisupport.

> PROGRAMME

- Gestion de projet digital
- Référencement naturel et payant Google Ads et Analytics
- Le Web marketing
- Rédiger des contenus Web
- Les réseaux sociaux (Facebook, Twitter...)
- WordPress



**18 jours
(126 heures)
de formation**

Le stagiaire dispose, en plus de la formation présentiel d'un accès à notre **plateforme de E-learning** pendant toute la durée de la formation.

CONTENU DU DISPOSITIF ET MODALITÉS D'ENCADREMENT ET D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE :

L'action de formation objet des présentes est un dispositif pédagogique intégré qui s'appuie sur :

- la mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- la vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'éditer les statistiques de manière officielle.
- une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.

Gestion de projet digital

CCP 3



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Faciliter la prise en compte des nouveaux outils numériques, notamment pour mettre en oeuvre un projet web

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Connaitre les missions et responsabilités du chef de projet web (3 h)

- Rôle & Importance de la mission du chef de projet
- Le cahier des charges client
- Le cas particulier de l'A.M.O. (assistance à maîtrise d'ouvrage)
- Les phases du processus de production web : conception / création graphique / intégration / développement
- Les métiers du web
- Les étapes de validation
- Le rétroplanning de production
- Analyser les devis et évaluer les prestataires (nombre de jours/homme affectés aux phases du processus de production)

Connaitre les différentes technologies existantes, maîtriser la Technologie du web et des langages, des infrastructures réseau, de L'architecture réseau, de l'accessibilité et et de la sécurité

Les basiques du web (2 h)

- Navigateurs & OS
- Résolutions d'écran (ordinateurs, tablettes, smartphone)
- Protocole http et ftp
- Local/distant
- Nom de domaine & hébergement
- La gamme serveur (mutualisé, virtualisé, dédié)
- Site statique et dynamique (frontend/backend)
- La notion de gabarit

Les différents langages (2 h)

- HTML/CSS
- Javascript (le framework jquery)
- Php/MySQL
- Java & objective C (application smartphone : native, hybride, webapp)
- Les frameworks front-end & back-end

Les différents CMS (1 h)

- WordPress/Joomla/Drupal/EZ Publish
- Typo3/Prestashop/Magento
- Etc.

Les wireframes (schéma fonctionnels) et les basiques de l'ergonomie web (3 h)

- Les zones
- Les menus
- Les niveaux de l'arborescence
- La mise en forme éditoriale (titre, sous-titre, chapeau, intertitre, paragraphe...)
- Pertinence des termes choisis pour les items de navigations

Savoir intégrer le web 2.0 Et le web mobile (3 h)

- Le responsive design (bootstrap)
- Les réseaux sociaux (facebook, twitter, google plus...)
- Le hotlinking et les plateformes de diffusion média (youtube, dailymotion, vimeo, soundcloud, flickr...)
- Les plateformes en fonction du secteur d'activité (exemple secteur tourisme : abritel, homelidays, airbnb...)
- La stratégie du déploiement et de la circulation de l'information

Référencement naturel et payant Google Ads et Analytics

CCP 3



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Comprendre et améliorer votre visibilité sur Internet et principalement sur google. Utiliser le référencement naturel comme levier d'acquisition de visiteurs, leads ou clients. Comprendre et intégrer les algorithmes des moteurs de recherche, leurs fonctionnements et les adaptations nécessaires du site à ces algorithmes. Mettre en place une stratégie de liens efficace. Maîtriser les principaux outils de SEO SEA et SEM. Optimiser votre budget et vos mots clés, comprendre et améliorer l'utilisation de googledwords.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Le référencement naturel [S.E.O.]

- Bien connaître les moteurs pour bien construire son contenu
 - L'indexation, les bots, les algorithmes, les moteurs et les métadonnées.
 - L'approche marketing du référencement.
- L'optimisation technique
 - structures techniques des sites efficaces.
 - La vitesse de site.
 - La « responsivité ».
 - Les outils de mesures de performance technique d'un site.
 - Les pièges à éviter.
- L'optimisation rédactionnelle
 - maîtriser l'écriture d'un site web afin de bien le référencer.
 - Les mots clés et la longue traîne.
 - Contenu sémantique et méthode de rédaction des pages.
 - Les modèles rédactionnels qui fonctionnent bien.
- La popularité, le « Page Rank »
 - qu'est-ce que le netlinking ?
 - Le maillage interne.
 - Le cocon sémantique.
 - Comment obtenir des liens externes (annuaires, etc.) ?

- La notion d'enchère, de placement et de qualité.

- Générateur de mots clés basé sur les recherches.
- La liaison avec Google Analytics.
- Les rapports personnalisés.

Google Analytics

- Les outils Google (Adwords-Adsense-Google Analytics).
- Le Tableau de bord de Google Analytics.
- Le comportement des visiteurs
 - Analyse géographique, pages vues, temps passé, taux de rebond.
- Fidélité des visiteurs
 - Dernière visite, durée, nb de pages vues
 - Équipement technique des visiteurs
 - Navigateurs, OS, débit.
- Sources du trafic
 - Moteurs de recherche, visiteurs directs, sites référents.
- Analyse du contenu
 - Pages les plus consultées, pages d'entrée et de sorties.
 - Les rapports personnalisés.

Le référencement payant [S.E.A.], Google Ads

- Les règles indispensables pour réussir une campagne AdWords.
- La structure d'une campagne AdWords :
 - Compte, campagne, groupe d'annonces, annonce.
 - Le tableau de bord.
- Les différents types de publicités :
 - Search, display, shopping, etc.
- Les paramètres de campagne
 - Budget, options de diffusion, réseau de diffusion, mode et cible.
 - Campagne simplifiée, campagne standard et optimisation de campagne.
- Fonctionnement du marché



Le Web-marketing

CCP 3

mandyben
formation

Public : Gestionnaire de site, référencement, agence de communication, webmasters, marketing, webmarketing...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Acquérir une expertise sur les nouveaux usages du web en marketing et communication.

Des exemples concrets et actualisés en permanence. Une pédagogie active et personnalisée

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Pourquoi intégrer Internet à son entreprise ? (1 h)

- L'évolution des internautes L'essor du e-commerce
 - Le processus d'achat de l'e-consommateur
 - Du consommateur au consom'acteur
 - Les nouvelles tendances : le m-commerce
 - Les nouvelles tendances : le social commerce

Comprendre le Webmarketing (1 h)

- Définition
 - Réflexion stratégique Les outils du Web Marketing
 - Le site Internet
 - Les tendances Web Design

Stratégie de référencement naturel (1 h)

- L'évolution des internautes
 - L'essor du e-commerce Le processus d'achat de l'e-consommateur
 - Du consommateur au consom'acteur
 - Les nouvelles tendances : le m-commerce
 - Les nouvelles tendances : le social commerce

Pourquoi intégrer Internet à son entreprise ? (1 h)

- Comment fonctionne le référencement sur Google ?
 - Référencement multicanal
 - Les fondamentaux du référencement
 - La longue traîne
 - Les principaux critères de référencement
 - Assurer sa présence locale Les outils du référencement

Stratégie pour les réseaux sociaux (2 h)

- Quelques chiffres Les typologies d'internautes
 - Panorama des médias sociaux
 - Pourquoi les utiliser ?
 - Mise en place d'une stratégie efficace

Stratégie e-commerce (2 h)

- Animation commerciale du site Internet
 - La relation client
 - La logistique
 - Fidéliser vos clients

Mesurer l'efficacité de son site (2 h)

- Quelle audience pour mon site Internet ?
 - Mise en place de Google Analytics Inscription
 - Mise en place du code Notions de base
 - Les rapports standards : Temps Réel
 - Les rapports standards : Audience Les rapports standards : Sources de trafic
 - Les rapports standards : Contenu

Veille et e-réputation (2 h)



Rédiger des contenus Web

CCP 3



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Développer son contenu pour une stratégie d'entreprise. Les différentes motivations pouvant amener à concevoir des contenus sur le web : communiquer directement avec une cible, développer un média professionnel.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Contraintes technologiques du Web (2 h)

- Différences Papier / écran
- Sens de lecture à l'écran
- Principes de navigation et lecture non linéaire
- Analyse sur vidéo de trajet de lecture à l'écran
- Enrichissement multimédia

Ecrire pour être lu (4 h)

- Pourquoi bien rédiger ?
- Ecrire pour quel lecteur ?
- Bases de l'écriture journalistique
- Le message essentiel et les 5 W
- La pyramide inversée
- Stratégie éditoriale
- Travailler son texte
- Stratégie de relecture
- Les mots-clés
- La structure
- La gestion des paragraphes
- Les liens Hypertexte
- Les erreurs à éviter
- Quelques astuces

Faciliter la lecture (4 h)

- Typographie : Habiller votre texte
- Gras, Italique, souligné et effets en tout genre
- La couleur
- Pagination
- Les listes
- Intégration des images
- Le fil d'ariane ou breadcrumbs
- Conventions typographiques

Optimiser vos contenus (4 h)

- La page d'accueil
- Newsletter
- Le blog
- Site vitrine ou site e-commerce
- FAQ
- Les messages d'erreur et contenus d'aide
- La signature d'e-mail
- Les réseaux sociaux
- SlideShare
- QR Code



Les réseaux sociaux (Facebook, Twitter...)

CCP 3



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Savoir créer et administrer une page facebook et un compte twitter. Comprendre l'utilité des réseaux sociaux dans la politique de communication et de référencement. Seront également abordés Viadeo, link'in et les blogs.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Journée globale Réseaux Sociaux

Marketing et réseaux sociaux

- Notions de marketing.
- Notions de web marketing.
- Notions d'inbound marketing.
- Notions de marketing relationnel.
- Génération « réseaux sociaux ».
- Le consommateur-média.
- Les programmes « ambassadeurs » de type « UGC ».
- Les nouvelles tendances des réseaux sociaux.
- Les métiers des réseaux sociaux : Social Media Manager et Community Manager.

Travailler sa marque sur les réseaux sociaux

- Panorama et caractéristiques des réseaux sociaux en France.
- Les spécificités des réseaux sociaux.
- Définir des objectifs sur les réseaux sociaux.
- Concevoir la bonne stratégie éditoriale sur les réseaux sociaux.
- Comment trouver des sujets sur la durée ?
- Le plan de contenu.
- La ligne éditoriale : contenu et tonalité.
- Le calendrier éditorial.
- Ecrire pour créer de l'engagement sur les réseaux sociaux : de Aïda au CTA.
- La publicité sponsorisée sur les RS.

Le « social selling » (vente sur les réseaux sociaux)

- Comment les réseaux sociaux développent les chiffres d'affaires ?
- Comment trouver vos prospects et vendre sur les réseaux sociaux ?
- Les difficultés rencontrées.
- Les clés pour réussir.

Journée Facebook Niveau I et II

Facebook : Comprendre Facebook

- L'univers Facebook : le profil, mal page, le groupe, l'événement, le like, etc.
- Facebook et son audience : tranches d'âges et attentes.
- Pourquoi choisir Facebook ?
- Les objectifs pour une activité, une entreprise, une marque.
- Comment promouvoir sa page de fans ?
- Des leviers intéressants : les apps, les jeux concours, etc.
- Secrets et astuces incontournables sur Facebook.
- La publicité sur Facebook.

Mesurer et optimiser

- Les algorithmes de contenu des réseaux sociaux : comment en tirer parti ?
- Focus sur l'algorithme Facebook : le Edge Rank.
- Les indicateurs de mesures (KPI) : engagements, ROA, ROE, etc.
- Observer les concurrents.
- Exercice « Cas pratique » pour votre marque ou activité :
- Quels réseaux sociaux pour ma marque (où sont les prospects et clients, où sont mes concurrents ?)
- Trouver les bons sujets.
- Etablir la ligne éditoriale.
- Etablir le calendrier éditorial.
- L'utilisation d'outils en lignes pour élaborer le bon post (textes et images).
- Définir une stratégie opérationnelle sur Facebook.
- Rédiger un contenu « post » sur Facebook.
- Rédiger un contenu « post » sur un autre réseau social que Facebook.

Les réseaux sociaux (Facebook, Twitter...) suite

CCP 3

mandyben formation 

Journée « Autres réseaux sociaux »

Twitter :

- Qu'est-ce que Twitter ?
- L'univers et le vocabulaire Twitter.
- Comprendre la logique Twitter.
- Twitter et ses caractéristiques : la veille, le partage, la communauté.
- Twitter et ses leviers pour l'entreprise, la marque.
- La publicité sur Twitter.

Instagram

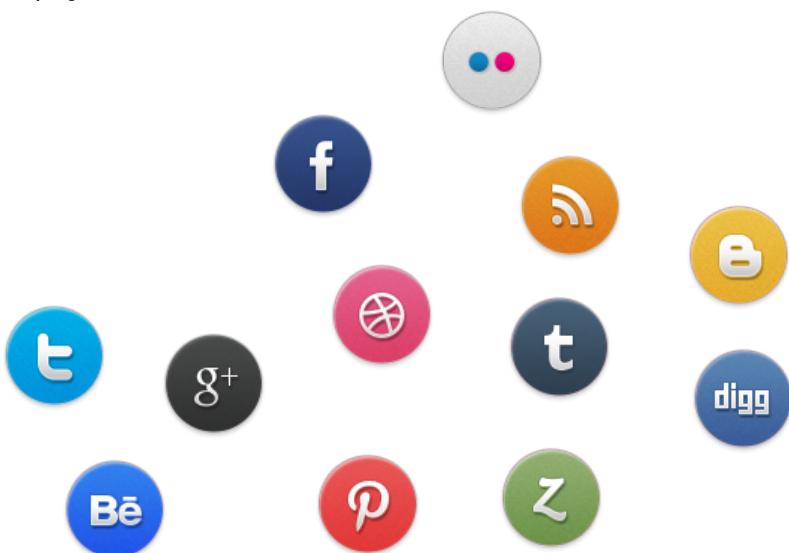
- Qu'est-ce qu'Instagram ?
- L'univers et le vocabulaire d'Instagram.
- Comprendre la logique Instagram.
- Instagram et ses caractéristiques : émotion, communauté et visibilité.
- Instagram et ses leviers pour l'entreprise, la marque.
- La publicité sur Instagram.

Linkedin

- Qu'est-ce que Linkedin ?
- L'univers et le vocabulaire Linkedin.
- Comprendre la logique Linkedin.
- Linkedin et ses caractéristiques : profils, groupes, pages Entreprises.
- Linkedin et ses leviers pour l'entreprise, la marque.
- La publicité sur Linkedin.

Les blogs

- Introduction sur la création d'un Blog.
- Différencier les blogs et les sites Web.
- Définir une charte d'utilisation, modérer les commentaires
- Les responsabilités du blogueur.
- Les erreurs à éviter.
- Définir l'objectif du blog.
- Installation d'un blog.
- Insérer des éléments multimédias et enrichir les pages.



CMS WordPress Administrateur

CCP 3



Public : Maquettistes, infographistes, webmasters, responsables communication, chefs de projet...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Comprendre l'utilisation du CMS WordPress, paramétrier et personnaliser votre thème (css), installer des plugins et fonctionnalités supplémentaires.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Module 1 : présentation

- Présentation de WordPress et de sa communauté
- Où trouver de l'aide en ligne ?
- Comment choisir son hébergement et son nom de domaine
- Quels logiciels utiliser pour une installation en local

Module 2 : débuter avec WordPress

- Installer WordPress sur un serveur local (MAMP ou XAMPP) :
 - où récupérer les fichiers de WordPress
 - créer une base de données
 - lancer l'installation de WordPress
- Paramétrier WordPress :
 - les réglages essentiels pour un site efficace
 - l'importance des permaliens
 - les niveaux utilisateurs
- Découverte de la partie Administration :
 - découverte de chaque onglet et de leurs fonctionnalités

Module 3 : créer l'architecture du site

- Créer les contenus du site :
 - les Pages : page parent / page enfant
 - les Articles : la particularité de ce type de poste
 - les taxonomies : Catégorie vs Etiquette
 - l'éditeur natif de WordPress (Gutenberg)
- Créer le menu principal et l'architecture du site :
 - comment optimiser le menu pour la navigation
 - quels éléments à inclure
 - comment le créer facilement avec WordPress
 - comment ajouter des options spécifiques (attribut rel - target - css)

Module 4 : le design

- Choisir son thème WordPress :
 - thème gratuit vs thème payant
 - découvrir les thèmes optimisés et actuels (Ocean WP ou Neve)
- Découverte du page builder Elementor :
 - prise en main
 - création d'une mise en page à partir de zéro
 - importation d'une mise en page
 - sauvegarde d'une mise en page pour une utilisation ultérieure

Module 5 : les images pour le web

- L'importance d'optimiser les images :
 - comprendre la notion de ratio
 - réduire le poids des images
 - importation et utilisation
 - la bibliothèque de médias

Module 6 : bonnes pratiques SEO

- Installation et paramétrage de Yoast SEO
 - installation et paramétrage du plugin
 - découverte de son utilisation au sein d'une page
 - l'importance de la rédaction web (mot-clé, prépondérance, balises méta...)

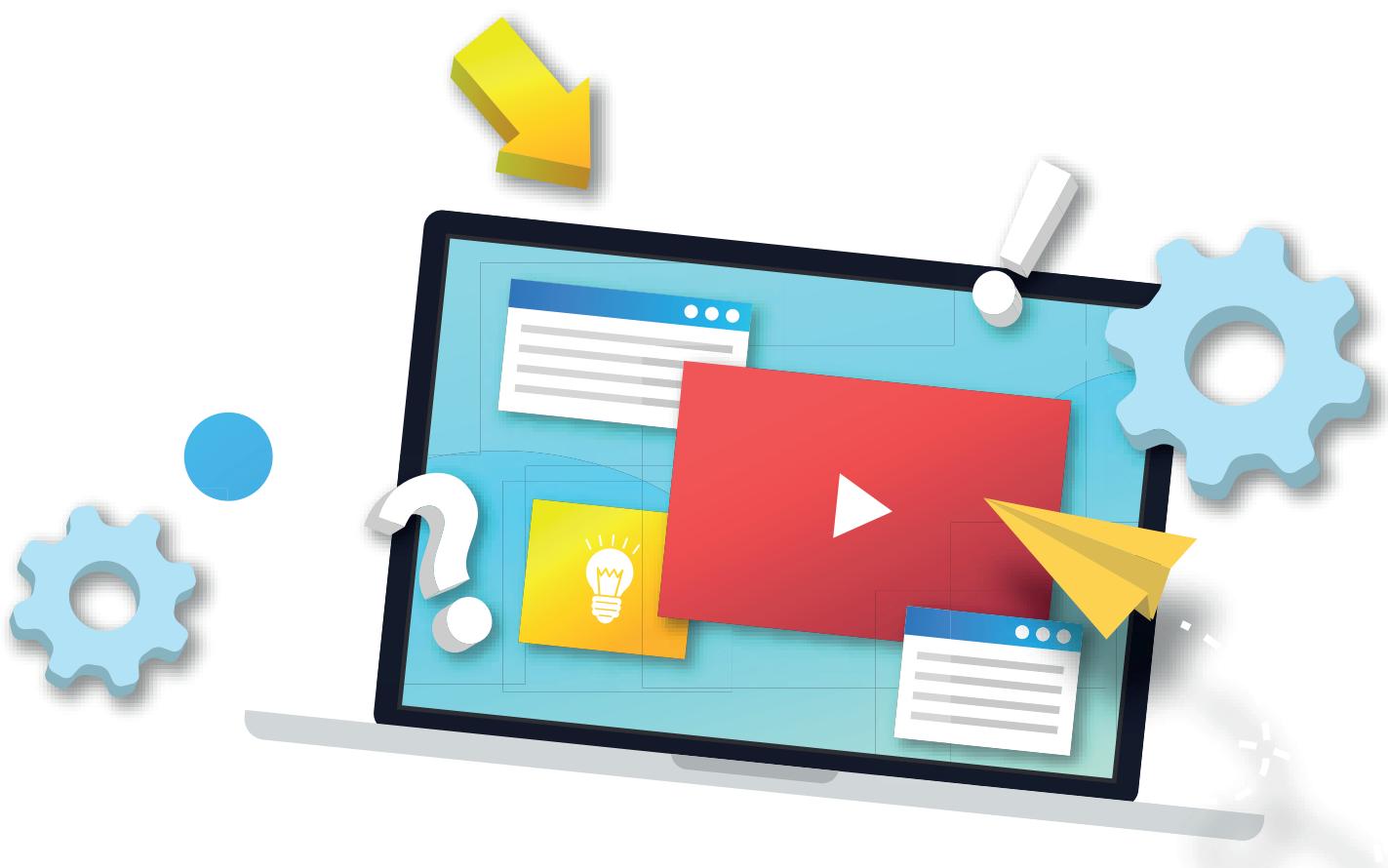
Module 6 : aller plus loin avec WordPress

- Ajouter des fonctionnalités grâce à des extensions :
 - où trouver des extensions
 - comment les choisir
 - installation d'un formulaire de contact
- Respecter les lois :
 - les cookies,
 - la politique de confidentialité,
 - les mentions légales,
- Ça peut sauver :
 - comment modifier simplement l'apparence d'un élément du site avec du CSS
 - comment dépanner WordPress lorsqu'une mise à jour s'est mal passée

Module 7 : sécurité, sauvegarde et migration

- Sauvegarder son site :
 - l'importance de la sauvegarde
 - comment sauvegarder son site en 1 clic
- Amélioration de la sécurité :
 - les bonnes pratiques pour sécuriser son site
 - les règles de sécurité à mettre en place
 - les extensions à utiliser
- Migrer son site :
 - déplacer son site







Titre
Professionnel
Développeur
web
web mobile





Titre Professionnel Développeur Web Web Mobile DWWM

Public : Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

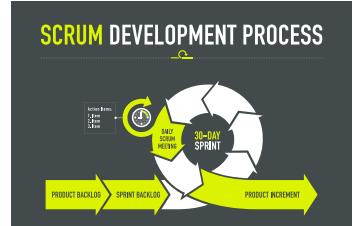
Pré-requis : Bonnes notions en html/css et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

Durée : 371 heures (53 jours) 2 CCP de 25 et 28 jours

Objectifs : Cette formation va vous permettre de maquetter une application, réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable, développer une interface utilisateur web dynamique, réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e-commerce, créer une base de données, développer les composants d'accès aux données, développer la partie back-end d'une application web ou web mobile, élaborer et mettre en œuvre des composants dans une application de gestion de contenu ou e-commerce.



```
1 define([
2   'can',
3   'models/account',
4   'controls/dashboard/dashboard',
5   'controls/misc/titlebar',
6   'toastr',
7   'moment',
8   'utils/helpers'
9 ], function(can, Account, Dashboard, Titlebar,
10           defaults: new can.Map({
11             success: null,
12             error: null,
13             username: null,
14             password: null
15           })
16 ) {
17   can.Control.extend({
18     defaults: new can.Map({
19       success: null,
20       error: null,
21       username: null,
22       password: null
23     })
24   })
25 }
```



CCP 1 : DÉVELOPPEUR FRONT END (25 JOURS)

- Gestion de projet méthodes Agiles et Scrum
- Rédaction de cahier des charges
- Maquetter une application Adobe XD
- Schéma fonctionnel base de données
- Algorithme
- HTML5 CSS3 JavaScript jQuery
- PHP MySQL
- JavaScript avancé et Ajax
- WordPress woocommerce
- Prestashop

CCP 2 : DÉVELOPPEUR BACK END (28 JOURS)

- Gestion de projet méthodes Agiles et Scrum
- Rédaction de cahier des charges
- PHP orienté objet
- Création de templates et plugins WordPress
- Développement de projet d'application
- PHP Framework Symfony
- REACT JS

Notre certification intègre un dispositif pédagogique d'E-learning qui s'appuie sur :

- La mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- La vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'édition les statistiques.
- Une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- Le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.
- Un accès de 2 mois sur notre plateforme de Blended Learning pour continuer à effectuer la totalité des cours et exercices en ligne.

DÉVELOPPEUR WEB WEB MOBILE

2 CCP (Certificat de Compétences Professionnelles)

- ▶ CCP 1 - DÉVELOPPEUR FRONT END
- ▶ CCP 2 - DÉVELOPPEUR BACK END

Code CPF 242878 - N° RNCP 31114

Le titre professionnel est composé de certificats de compétences professionnelles (CCP). Il est accessible par **capitalisation de certificats de compétences professionnelles (CCP)** ou à la suite d'un parcours de formation et conformément aux dispositions prévues par l'arrêté du 9 mars 2006 relatif aux conditions de délivrance du titre professionnel du ministère chargé de l'emploi.

**À l'issue de
la formation
le stagiaire
saura :**

- > Dialoguer avec les différents prestataires et intervenants
- > Créer et gérer un projet web
- > Concevoir un cahier des charges technique
- > Maquetter des applications web et mobiles
- > Construire une architecture interactive multiplateforme
- > Développer une interface utilisateur web dynamique
- > Concevoir une base de données
- > Développer des sites web dynamique complexes
- > Concevoir des templates et développer des solutions cms
- > Développer des applications web et mobiles
- > Travailler en équipe



CCP1 DÉVELOPPEUR FRONT END

DÉVELOPPER LA PARTIE FRONT-END D'UNE APPLICATION WEB OU WEB MOBILE EN INTÉGRANT LES RECOMMANDATIONS DE SÉCURITÉ

> OBJECTIF

- Cette formation va vous permettre de maquetter une application, réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable, développer une interface utilisateur web dynamique, réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e-commerce, créer une base de données.

> PROGRAMME

- Gestion de projet méthodes Agiles et Scrum - 2 jours
- Rédaction de cahier des charges - 1 jour
- Maquetter une application Adobe XD - 2 jours
- Schéma fonctionnel base de données - 1 jour
- Algorithme - 2 jours
- HTML5 CSS3 JavaScript jQuery - 5 jours
- PHP MySQL - 5 jours
- JavaScript avancé et Ajax - 3 jours
- WordPress Woo Commerce - 2 jours
- Prestashop - 2 jours



**25 jours
(175 heures)
de formation**

Le stagiaire dispose, en plus de la formation présentiel d'un accès à notre **plateforme de E-learning** pendant toute la durée de la formation.

CONTENU DU DISPOSITIF ET MODALITÉS D'ENCADREMENT ET D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE :

L'action de formation objet des présentes est un dispositif pédagogique intégré qui s'appuie sur :

- la mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- la vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'édition les statistiques de manière officielle.
- une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.

Gestion de projet web méthodes Agiles et Scrum

CCP 1



Public : Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

Pré-requis : Bonnes notions en html/css et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Savoir mettre en place un projet de développement web en équipe. Clarifier et planifier le projet. Appliquer une méthodologie centrée sur la demande et la satisfaction client. Comprendre l'amélioration continue et l'importance de la qualité pour la réussite du projet.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Rappel des fondamentaux de la gestion de projet et de l'élaboration de cahier des charges « standard »

- Comprendre la portée et les enjeux
- Caractérisation des parties prenantes.
- Identifier les parties prenantes et les composantes financières, organisationnelles et techniques
- Procéder à une analyse fonctionnelle des besoins (A.F.B)
- Procéder au recueil et au management des exigences
- Décrire le contenu du cahier des charges fonctionnel
- Prendre en compte les exigences normatives
- Définir la typologie de besoins et le cahier des charges
- Constituer les lots de travaux et répartir les rôles
- Comprendre la relation entre le cahier des charges et le sponsor du projet
- Le cahier des charges et le contrat d'achat ou de réalisation

Distinctions entre méthodes AGIL et SCRUM

- Avantages de la méthode AGIL
- Avantages de la méthode SCRUM

La méthode AGILE

- Valeurs fondamentales de la méthode AGIL
- Individus et interactions primant sur les processus et outils
- Fonctionnalités opérationnelles primant sur la documentation exhaustive
- Collaboration avec le client primant sur la contractualisation des relations
- Acceptation du changement primant sur la conformité aux plans
- Valeurs fondamentales de la méthode AGIL
- Satisfaire le client en priorité
- Accueillir favorablement les demandes de changement
- Livrer le plus souvent possible des versions de l'application
- Assurer une coopération permanente entre le client et l'équipe projet
- Construire des projets autour d'individus motivés
- Privilégier la conversation en face à face
- Mesurer l'avancement du projet en termes de fonctionnalités de l'application

- Faire avancer le projet à un rythme soutenable et constant
- Porter une attention continue à l'excellence technique et à la conception
- Faire simple
- Responsabiliser les équipes
- Ajuster à intervalles réguliers son comportement et ses processus pour être plus efficace

La méthode SCRUM

- Les trois piliers de SCRUM/Transparence/Inspection/Adaptation
- Rôles de la méthode SCRUM

Propriétaire du produit

Explicité les éléments du cahier des charges, définit l'ordre de développement, orientation le projet, est garant de la visibilité et de la compréhension du carnet par l'équipe

Maître de mêlée

Explicité les éléments du cahier des charges, définit l'ordre de •
Communique la vision et les objectifs à l'équipe, apprend au propriétaire du produit à rédiger les composantes du carnet du produit, facilite les rituels du SCRUM, coache l'équipe de développement, faciliter son intégration au projet/entreprise, écarte les éléments pouvant nuire à l'équipe, facilite l'adoption de la culture AGIL au niveau du projet/entreprise, coordonne plusieurs équipes de concert avec les facilitateurs/animateurs, le cas échéant

• Évènements de la méthode SCRUM

Planification d'un sprint par réunion, revue du sprint, rétrospective du sprint

• Artéfacts de la méthode SCRUM

Carnet du produit (« product backlog »), carnet de sprint (« sprint backlog »), incrément de produit (éléments utilisables – publiés ou non – qui remplissent la définition de « fini »)

• Artéfacts de la méthode SCRUM

Carnet du produit (« product backlog »), carnet de sprint (« sprint backlog »), incrément de produit (éléments utilisables – publiés ou non – qui remplissent la définition de « fini »)

• Lancement du projet, documentation/référentiels

Rédaction d'un cahier des charges technique

CCP 1

mandyben formation

Public : Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

Pré-requis : Bonnes notions en html/css et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

Durée : 7 heures (1 jour)

Objectifs : Analyser les besoins fonctionnels et techniques du projet. Construire et maîtriser l'usage du cahier des charges.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Notion d'anglais commercial

- Lexique et glossaire
- Présentation des outils de rédaction, traduction assistée par ordinateur

Fixation du cadre général

- Comprendre la portée et les enjeux
- Caractérisation des parties prenantes.
- Identifier les parties prenantes et les composantes financières, organisationnelles et techniques

Mise en oeuvre d'une méthodologie efficace

- Procéder à une analyse fonctionnelle des besoins (A.F.B)
- Utiliser les méthodes d'animation des groupes d'expression fonctionnelle des besoins (E.F.B)
- Faire l'analyse de la valeur (A.V)
- Procéder au recueil et au management des exigences

Composition du cahier des charges fonctionnel

- Décrire le contenu du cahier des charges fonctionnel
- Prendre en compte les exigences normatives
- Définir la typologie de besoins et le cahier des charges

Construction du cahier des charges technique

- Caractéristiques • Constitution des lots de travaux
- Répartition des rôles
- Résultats attendus et niveaux de services
- Exigences de sécurité et de confidentialité
- Bases économiques
- Cahier des charges de référence et management des exigences (C.D.C.R.)

Maîtrise de l'usage du cahier des charges

- Comprendre la relation entre le cahier des charges et le sponsor du projet
- Situer le cahier des charges au cœur d'un appel d'offres
- Le cas particulier des appels d'offres de marchés publics
- Le cahier des charges et le contrat d'achat ou de réalisation
- Le cahier des charges de référence et le management des exigences (C.D.C.R.)



Maquetter une application

Adobe XD

CCP 1



Public : Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

Pré-requis : Bonnes notions en html/css et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Maîtriser les bonnes pratiques de conception d'interfaces | Créer des interfaces interactives de sites Web et d'applications mobiles | Réaliser des parcours de navigation répondant aux besoins des utilisateurs | Partager et tester des prototypes pour réaliser des interfaces fonctionnelles.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Les principes clés de l'ergonomie et de l'ux (partie 1)

- Définition UX/UI et principes de base
- Identifier les éléments saillants de l'UI (sur des sites exemples)

Les étapes du design d'une application

- Cahier des charges
- Arborescence et maillage interne
- Zoning
- Wireframe
- Introduction à Figma avec bibliothèque Wireframe, comparaison de différents outils spécialisés
- Mockup
- Maquette
- Prototype

Prise en main de figma

- Pourquoi Figma (et présentation des alternatives)
- Création d'écrans (Frames)
- Les outils de base (Formes, texte, images, etc.)
- Bibliothèques, symboles, styles
- Réalisation du wireframe d'une application et du mockup
- La méthode SCRUM
- Les trois piliers de SCRUM/Transparence/Inspection/

Adaptation

- Rôles de la méthode SCRUM

Ergonomie et ux (partie 2)

- Recommandations générales en termes d'ergonomie et d'accessibilité (taille et échelle des textes, taille et position des boutons, choix des couleurs, contraste...)
- Organisation de l'information
- Résolution des images
- Cohérence visuelle
- Crédit de la maquette en tenant compte de ces recommandations



Schématisation et conception des bases de données

CCP 1



Public : Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

Pré-requis : Connaître les principes de base de la conception d'un site web

Durée : 7 heures (1 jour)

Objectifs : Comprendre les concepts de base et terminologie des bases de données relationnelles pour pouvoir communiquer dans son environnement informatique.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Les bases de données, un enjeu incontournable

- Concepts de base Vocabulaire
- Principaux courants

L'élaboration d'un schéma conceptuel de base de données Description et manipulation d'une base de données relationnelle

- Description du schéma conceptuel (SQL DDL)
- Manipulation des données (SQL DML)
- Description du schéma interne
- Les vues

Protection des données

- Intégrité des données
- Mécanismes d'intégrité offerts par les bases de données
- Confidentialité et sécurité d'accès aux données (SQL DCL)

Culture, différentes architectures de bases de données, leurs évolutions

- Les bases de données dans une architecture client / serveur, dans une architecture multi-tiers
- Répartition et réPLICATION des données
- Les SGBDR objets

Algorithme

CCP 1



Public : Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

Pré-requis : Bonnes notions en html/css et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Maîtriser la partie algorithmique de la programmation - Connaître ses enjeux essentiels et son entourage - Rechercher une donnée et réaliser une opération complexe et optimisée. L'algorithmique est à la base de l'automatisation des procédures. Cette formation vous permettra de donner des ordres à n'importe quelle machine.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Introduction

- Principes et historique
- L'algorithmique partie prenante du projet, au sein de l'équipe de développement et du programme
- Les différentes phases : sources, compilation, binaire
- Ne pas tout réécrire (bibliothèques, éditions de liens et exécutables) (librairies)

L'importance de la documentation

- Les bonnes habitudes pour anticiper les erreurs (convention de nommage)
- Les commentaires utiles

Syntaxe et éléments clés

- Variables : définition, cycle de vie, types et enjeux
- Structures de contrôles : les conditions et les boucles
- Les procédures (paramètres et valeurs de retours)

Algorithmes communs et indispensables

- Exemples manuels - multiplication et Tours de Hanoï
- Solutions de représentations graphiques, aide à la réflexion
- Séries de conditions et systèmes experts
- Boucles de longueur prévisible et imprévisible, exemples multiples et risques

L'importance de la documentation

- Les bonnes habitudes pour anticiper les erreurs (convention de nommage)
- Les commentaires utiles

Construire une solution

- Analyse et conception
- Comprendre le besoin du client
- Savoir imaginer une architecture logicielle adaptée
- Imaginer les acteurs de l'application

HTML5 CSS3 perfectionnement JavaScript et jQuery

CCP 1



Public : Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

Pré-requis : Avoir suivi la formation HTML initiation ou avoir des bonnes bases d'intégration en HTML5/CSS3.

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Maîtriser complètement l'intégration d'un site web en HTML5 et CSS3 jusqu'à sa publication en ligne. Actualisation des connaissances en HTML, CSS et utilisation du JavaScript (via jQuery), le langage complémentaire à un usage des navigateurs toutes générations.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Rappel des fondamentaux

- Inventaire des différents langages existants (Php, JavaScript, MySQL...)
- Choisir un type de développement pour un type de site
- Changements, interprétations de chaque navigateur
- Les normes W3C
- Notions de référencement interne
- La structure des documents html : head, body...
- Les balises obsolètes
- Les nouvelles balises

CSS3

- Sélecteurs avancés
- Les dégradés, ombrés, arrondis
- Les pseudo-classes
- Le positionnement relatif, absolu et fixe
- Les animations css (2D et 3D)
- Compatibilité

HTML 5

- Structurer pour le référencement
- Les nouvelles balises
- Intégration de formulaires
- La Géolocalisation
- Compatibilité

Les typos pour le web

- Nouveautés
- Importer des polices personnalisées
- Compatibilité

Compatibilités

- Les outils
- Les scripts de compatibilité

FTP

- L'hébergement
- Les outils de transfert ftp

Workshop

- Création et intégration complète d'un site Html 5 Css3 compatible et publication

JavaScript

- La boîte de dialogue alert()
- Les instructions
- Les fonctions
- Où placer le code dans la page
- Les variables
- Les types de variables
- Tester l'existence de variables avec typeof
- Les opérateurs arithmétiques
- Calculs simples
- La concaténation
- Interagir avec l'utilisateur
- Convertir une chaîne de caractères et nombre
- Les conditions
- Les opérateurs de comparaison
- Les opérateurs logiques
- « if else »
- Incrémentation
- Les boucles
- La boucle while
- La boucle for

jQuery

- Les bases du framework
- Inclure jQuery
- Fonction de base : jQuery()
- Ready
- Vérifier que tout cela est fonctionnel
- Le principe de fonctionnement
- Les sélecteurs (Frères et parents)
- jQuery et les événements
- Click, dblclick, scroll, L'écoute sur le clavier
- Manipuler le code CSS avec jQuery
- Propriété nativement gérée par jQuery
- Animez vos éléments
- Hide/show/toggle,fade, slide, animate, stop,



PHP MySQL niveau 1

CCP 1



Public : Gestionnaire de site, **Public :** Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

Pré-requis : Bonnes connaissances dans le langage javascript, HTML, CSS

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Maîtriser toutes les tâches d'administration d'un serveur de bases de données MySQL

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Le modèle relationnel (7 h)

- Origine des bases de données
- Les différents modèles
- Les bases de données navigationnelles, les bases de données relationnelles

Les types de données (7 h)

- Les différents types
- Normalisation ANSI
- Les conversions explicites et implicites
- La valeur NULL
- La pseudo colonne ROWNUM
- La pseudo table DUAL sous Oracle

Gestion des objets (7 h)

- Les tables : CREATE TABLE, ALTER TABLE, DROP TABLE
- Les vues : CREATE VIEW, CREATE OR REPLACE VIEW, DROP, VIEW

Sélection d'information Opérateur Select From Where Les plugins (7 h)

- La syntaxe de l'ordre SELECT : sélection de colonnes, tri des lignes, restriction
- Les opérateurs de comparaison
- Les opérateurs logiques, les jointures : equi-jointure, auto-jointure, jointure croisée, jointure externe

Les fonctions (7 h)

- Les différents types de fonctions : numériques, sur caractères, sur les dates
- Les fonctions de conversion
- Les fonctions de groupe
- Les autres fonctions
- Les ordres de mise à jour
- Les commandes INSERT, DELETE, UPDATE

```
if ($anno != "") {  
    $result1 = mysql_query($sql1);  
    $result2 = mysql_query($sql2);  
    $result3 = mysql_query($sql3);  
    $result4 = mysql_query($sql4);  
    $result5 = mysql_query($sql5);  
    $result6 = mysql_query($sql6);  
    $result11 = mysql_query($sql11);  
    $result22 = mysql_query($sql22);  
    $result33 = mysql_query($sql33);  
    $result44 = mysql_query($sql44);  
}
```

JavaScript / jQuery avancé et Ajax

CCP 1



Public : Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

Pré-requis : Être familier avec HTML et CSS et avoir des notions en JavaScript.

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Etre capable de créer des événements d'interaction, de créer des effets sur des éléments HTML, de développer des plug-ins, des fonctionnalités en Ajax et de comprendre leur fonctionnement pour interagir avec les langages serveur et les bases de données.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Que va vous apporter cette formation ?

- Des bases de JavaScript et l'explication du fonctionnement de jQuery,
- Des notions fondamentales sur la sélection d'éléments HTML, les événements, les données, les animations, la manipulation du DOM,
- L'essentiel de ce qu'il faut savoir sur le chargement et l'exécution des scripts,
- La capacité de construire des pages web interactives sans avoir à maîtriser JavaScript de A à Z,
- L'écriture de requêtes AJAX et l'utilisation de JSON,
- Plein d'astuces !

Fonctions essentielles de jQuery

Un framework pour le web

- Fonctionnement de jQuery
- Bonnes pratiques de JavaScript
- Notions de performance et optimisation

Cibler les éléments du document

- Sélecteurs CSS (1 à 3)
- Filtres et sélecteurs avancés

Événements utilisateur

- Gestionnaires d'événements
- Souris et clavier
- Autres événements et déclencheurs

Manipulation HTML et CSS

- Manipulation de balises HTML et attributs
- Classes, attributs et valeurs
- Manipulations du document
- Traitement des formulaires
- Interactions avec les propriétés CSS
- Dimensions et positionnement

JavaScript avancé, pratique et AJAX

Animations et Effets

- Apparition et disparition
- Mouvement et transitions
- Fonction animate()

Parcours de document

- Enfants, parents, et frères
- Autres fonctions de recherche

Plug-ins

- Utilisation de plug-ins
- Méthodes d'écriture de plug-ins
- Création d'un plug-in de slideshow

AJAX

- Théorie et fonctionnement
- Dialogues client/serveur
- Protocole HTTP, méthodes GET, POST
- Fonctions \$.ajax, \$.get, \$.post, \$.getJSON, \$.getScript
- Chargements de contenu dynamique
- Formats texte, JSON et XML
- Mises en pratiques

Aller plus loin avec JavaScript

- Fonctionnalités avancées et astuces
- Méthodes de stockage et de détection
- Conclusion, avantages et pistes



WordPress et le plugin WooCommerce

CCP 1



Public : Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

Pré-requis : Avoir suivi la formation WordPress Niveau 1, une formation équivalente, ou attester de son niveau.

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Apprendre à gérer le Ecommerce sur WordPress. Faire de la vente et gérer de vos produits, utiliser différents systèmes de paiement (Paypal, CB), générer des statistiques de vente, ajouter des plugins spécifiques (meilleures ventes, promotions, etc), calculer les différents coûts de transport et des taxes, mettre en place une gestion des stocks.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Découvrir les sites de e-commerce (1/2 h)

Comprendre ce qu'est WooCommerce (1 h)

- Installer WooCommerce
- Installer un thème WooCommerce
- Intégrer les exemples de produits

Paramétriser sa boutique (8 h)

- Paramétrage général
- Paramétriser son catalogue en ligne
- Les permaliens
- Les comptes client
- Configurer les e-mails de sa boutique en ligne
- L' emailings pour votre eCommerce
- Modes de paiements
- Options de commande
- Payer en ligne par carte de crédit
- La taxation de sa boutique

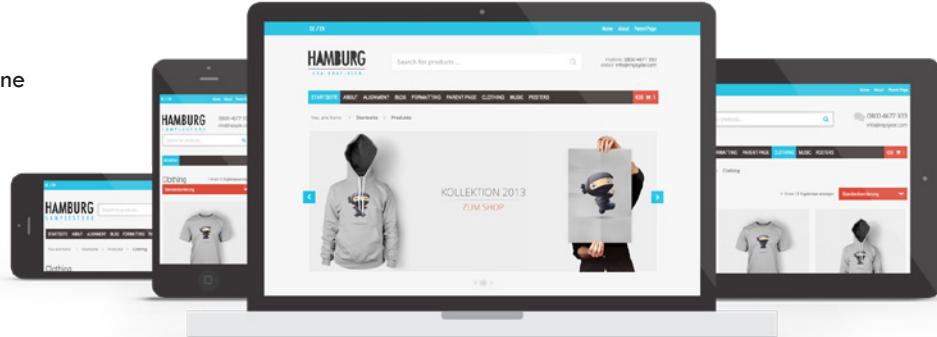
- Faire l'inventaire des produits en ligne
- Gérer les produits de sa boutique
- Ajouter un nouveau produit
- Les données des produits
- Catégories de produits
- Images aux produits
- Noter et commenter les produits
- Modes de livraison

Personnaliser sa boutique (2 h 1/2)

- Les meilleurs plugins pour faire du eCommerce avec WordPress
- Page d'accueil de l'e-boutique

Gérer les ventes (2 h)

- Gérer les commandes de sa boutique en ligne
- Analyser les ventes de son site e-commerce



Prestashop Administrateur

CCP 1



Public : Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

Pré-requis : Bonne connaissance en intégration de site web

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Réalisez des intégrations de templates, installez des plug-in, rentrer dans le paramétrage avancé de Prestashop.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

La mise en place (1 h)

- Mise en place opérationnelle d'une boutique en ligne
- Administration avancées du catalogue produits (gestion des références, images, stocks, catégories...)

Le référencement (1 h)

- Ecriture pour le ecommerce et le référencement
- Réseaux sociaux et ecommerce
- Gestion des stats

Les modules (3 h)

- Installation de divers modules (diaporama, pub, calendrier, google map...)
- Administration du moteur de recherche
- Modules Prestashop : whishlist, gestion des catégories avancées, modules de promo ...
- Gestion des modules et positions des blocs dans la page

Les thèmes (4 h)

- Création d'un thème Prestashop, notions de CSS
- La personnalisation des thèmes prestashop,
- Modules complémentaires Prestashop.

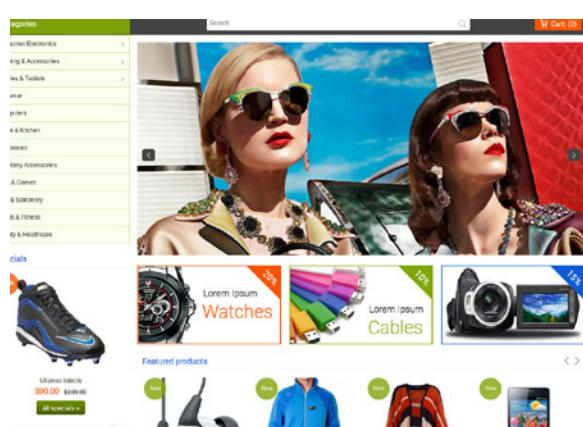


Administration (3 h)

- Administration avancée des clients et groupes de clients
- Administration des commandes
- Administration des transporteurs et frais de ports
- Administration des employés et permissions
- Administration des préférences et outils (imports, etc..)
- Le cache et les outils de debug

Le paiement (2 h)

- paiement par virement et chèque
- paiement par paypal
- paiement par carte bleue



PRESTASHOP

CCP2

DÉVELOPPEUR BACK END

DÉVELOPPER LA PARTIE BACK-END D'UNE APPLICATION WEB OU WEB MOBILE EN INTÉGRANT LES RECOMMANDATIONS DE SÉCURITÉ

> OBJECTIF

- Développer les composants d'accès aux données, développer la partie back end d'une application web ou web mobile, élaborer et mettre en oeuvre des composants dans une application de gestion de contenu ou e-commerce.

> PROGRAMME

- Gestion de projet méthodes Agiles et Scrum - 2 jours
- Rédaction d'un cahier des charges - 1 jour
- PHP orienté objet - 5 jours
- Création de Templates et plugins WordPress - 5 jours
- Développement de projet d'application - 5 jours
- PHP Framework Symfony- 5 jours
- REACT JS - 5 jours



**28 jours
(196 heures)
de formation**

Le stagiaire dispose, en plus de la formation présentiel d'un accès à notre **plateforme de E-learning** pendant toute la durée de la formation.

CONTENU DU DISPOSITIF ET MODALITÉS D'ENCADREMENT ET D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE :

L'action de formation objet des présentes est un dispositif pédagogique intégré qui s'appuie sur :

- la mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- la vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'édition les statistiques de manière officielle.
- une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.

Gestion de projet web méthodes Agiles et Scrum

CCP 2



Public : Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

Pré-requis : Bonnes notions en html/css et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Savoir mettre en place un projet de développement web en équipe. Clarifier et planifier le projet. Appliquer une méthodologie centrée sur la demande et la satisfaction client. Comprendre l'amélioration continue et l'importance de la qualité pour la réussite du projet.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Rappel des fondamentaux de la gestion de projet et de l'élaboration de cahier des charges « standard »

- Comprendre la portée et les enjeux
- Caractérisation des parties prenantes.
- Identifier les parties prenantes et les composantes financières, organisationnelles et techniques
- Procéder à une analyse fonctionnelle des besoins (A.F.B)
- Procéder au recueil et au management des exigences
- Décrire le contenu du cahier des charges fonctionnel
- Prendre en compte les exigences normatives
- Définir la typologie de besoins et le cahier des charges
- Constituer les lots de travaux et répartir les rôles
- Comprendre la relation entre le cahier des charges et le sponsor du projet
- Le cahier des charges et le contrat d'achat ou de réalisation

Distinctions entre méthodes AGIL et SCRUM

- Avantages de la méthode AGIL
- Avantages de la méthode SCRUM

La méthode AGILE

- Valeurs fondamentales de la méthode AGIL
- Individus et interactions primant sur les processus et outils
- Fonctionnalités opérationnelles primant sur la documentation exhaustive
- Collaboration avec le client primant sur la contractualisation des relations
- Acceptation du changement primant sur la conformité aux plans
- Valeurs fondamentales de la méthode AGIL
- Satisfaire le client en priorité
- Accueillir favorablement les demandes de changement
- Livrer le plus souvent possible des versions de l'application
- Assurer une coopération permanente entre le client et l'équipe projet
- Construire des projets autour d'individus motivés
- Privilégier la conversation en face à face
- Mesurer l'avancement du projet en termes de fonctionnalités de l'application

- Faire avancer le projet à un rythme soutenable et constant
- Porter une attention continue à l'excellence technique et à la conception
- Faire simple
- Responsabiliser les équipes
- Ajuster à intervalles réguliers son comportement et ses processus pour être plus efficace

La méthode SCRUM

- Les trois piliers de SCRUM/Transparence/Inspection/Adaptation
- Rôles de la méthode SCRUM

Propriétaire du produit

Explicité les éléments du cahier des charges, définit l'ordre de développement, orientation le projet, est garant de la visibilité et de la compréhension du carnet par l'équipe

Maître de mélée

Explicité les éléments du cahier des charges, définit l'ordre de communication la vision et les objectifs à l'équipe, apprend au propriétaire du produit à rédiger les composantes du carnet du produit, facilite les rituels du SCRUM, coache l'équipe de développement, faciliter son intégration au projet/entreprise, écarte les éléments pouvant nuire à l'équipe, facilite l'adoption de la culture AGIL au niveau du projet/entreprise, coordonne plusieurs équipes de concert avec les facilitateurs/animateurs, le cas échéant

• Évènements de la méthode SCRUM

Planification d'un sprint par réunion, revue du sprint, rétrospective du sprint

• Artéfacts de la méthode SCRUM

Carnet du produit (« product backlog »), carnet de sprint (« sprint backlog »), incrément de produit (éléments utilisables – publiés ou non – qui remplissent la définition de « fini »)

• Artéfacts de la méthode SCRUM

Carnet du produit (« product backlog »), carnet de sprint (« sprint backlog »), incrément de produit (éléments utilisables – publiés ou non – qui remplissent la définition de « fini »)

• Lancement du projet, documentation/référentiels

Rédaction d'un cahier des charges technique

CCP 2

mandyben formation 

Public : Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

Pré-requis : Bonnes notions en html/css et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

Durée : 7 heures (1 jour)

Objectifs : Analyser les besoins fonctionnels et techniques du projet. Construire et maîtriser l'usage du cahier des charges.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Notion d'anglais commercial

- Lexique et glossaire
- Présentation des outils de rédaction, traduction assistée par ordinateur

Fixation du cadre général

- Comprendre la portée et les enjeux
- Caractérisation des parties prenantes.
- Identifier les parties prenantes et les composantes financières, organisationnelles et techniques

Mise en oeuvre d'une méthodologie efficace

- Procéder à une analyse fonctionnelle des besoins (A.F.B)
- Utiliser les méthodes d'animation des groupes d'expression fonctionnelle des besoins (E.F.B)
- Faire l'analyse de la valeur (A.V)
- Procéder au recueil et au management des exigences

Composition du cahier des charges fonctionnel

- Décrire le contenu du cahier des charges fonctionnel
- Prendre en compte les exigences normatives
- Définir la typologie de besoins et le cahier des charges

Construction du cahier des charges technique

- Caractéristiques • Constitution des lots de travaux
- Répartition des rôles
- Résultats attendus et niveaux de services
- Exigences de sécurité et de confidentialité
- Bases économiques
- Cahier des charges de référence et management des exigences (C.D.C.R.)

Maîtrise de l'usage du cahier des charges

- Comprendre la relation entre le cahier des charges et le sponsor du projet
- Situer le cahier des charges au cœur d'un appel d'offres
- Le cas particulier des appels d'offres de marchés publics
- Le cahier des charges et le contrat d'achat ou de réalisation
- Le cahier des charges de référence et le management des exigences (C.D.C.R.)



PHP orienté objet – POO

CCP 2



Public : Intégrateur web, Webmaster, Développeurs

Pré-requis : Connaitre le monde du web et la programmation en HTML CSS. Avoir suivi la formation PHP MySQL – Initiation ou attester de son niveau.

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Savoir lire et comprendre la syntaxe objet ; concevoir un programme selon les principes de la POO. Connaître les bonnes pratiques de conception applicative. Comprendre les architectures logicielles basées sur la POO.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Les avantages et les inconvénients de la P.O.O.

- L'introduction aux objets, classe, instance

L'Utilisation simple des objets

- La déclaration d'une classe
- L'utilisation des objets
- La vérification de type d'un objet
- Le passage un objet par référence
- La copie explicite d'objet, ou clonage
- L'égalité et l'identité

Les constructeurs et destructeurs

Les constructeurs

- Les destructeurs

L'héritage d'objets

- Les explications de la notion d'héritage
- La définition d'une classe héritée
- La redéfinition d'attribut ou de méthode
- Les concepts «private», «public», «protected»
- Les accesseurs
- Les mutateurs
- Les méthodes parentes

La sûreté de programmation

- Les classes abstraites et interfaces
- Le contrôle d'accès
- Le typage

Les accès statiques, sérialisation, surcharge

- Les accès statiques
- L'utilisation de __sleep() et __wakeup()
- L'accessor et surcharge, ...

Les exceptions

- La définition d'une exception
- Le lancement et la réception d'une exception
- Le filtrage et la propagation des exceptions reçues

La P.O.O. avancée

- Les espaces de noms
- Le chargement automatique des classes
- La réutilisation horizontale : les traits
- Les Itérateurs et générateurs

Création de templates et plugins WordPress

CCP 2



Public : Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

Pré-requis : Bonnes notions en html/css et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Etre capable de concevoir ses propres templates et plug-in en toute autonomie

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Rappel Installation

- Approches ou situations possible dans le développement d'un thème WordPress
- Communauté et aux ressources WordPress (galeries de templates)
- Identification du rôle de chaque fichier/hierarchie WordPress dans un thème
- Installation locale et sur serveur (WAMP etc.)
- Installation des plug-ins et thèmes

Rappel gestion

- Gestion administrative (utilisateurs, paramétrage des commentaires)
- Le tableau de bord
- Création d'articles ou de pages
- Notions de contenus (médias, liens, pages)
- Insertion de médias et de liens
- Importation et gestion de contenu (YouTube, Dailymotion, autres APIs/CMS)
- Articles et articles programmés

Rappel administration

- Sauvegarde et Mettre en ligne le site
- Utiliser les réseaux sociaux
- Les métadonnées
- Bien démarrer son référencement

Introduction aux plug-ins

- Recherche et installation de plugins supplémentaires
- Ajout d'extensions et de formulaire
- Mise en maintenance

Rappel sur l'optimisation

- Utilisation du SEO (Optimisation pour les moteurs de recherche) pour améliorer son référencement
- Adapter le rendu graphique du site en modifiant les codes CSS
- Système de réservation à avec l'extension Events manager

Modification de thèmes WordPress

- Ajouter des boutons de partages sur réseaux sociaux
- Création d'une Zone Widget
- Mettre en place une pagination numérotée
- Créer de page 404 personnalisée
- Création et affichage de d'Articles personnalisés (« Custom Post Type »)
- Les champs personnalisés (« Custom Fields »)
- Modification de l'interface utilisateur selon le type de contenu
- Création un champ de téléchargement de fichiers dans l'interface

Rappel CSS

- Rappel d'éléments de base de syntaxe CSS
- Méthodes pour parcourir et modifier des fichiers CSS volumineux
- Changer l'aspect (couleur, marge, typo) d'un thème existant
- Analyse de feuilles de styles typiques d'un template HTML5/CSS
- Syntaxe avancée CSS
- Utiliser les Media Queries
- Utiliser le préprocesseur LESS

Rappel PHP

- Variables et tableaux
- Boucles et conditions
- Création et utilisation des fonctions
- Intégrer PHP et HTML
- Inclure des fichiers
- Traitement des chaînes de caractères

Concepts de programmation des thèmes

- Boucles WordPress
- Marqueurs (« tags »)
- Personnaliser une boucle avec query_posts ou wp_query
- Le fichier functions.php

Programmation de thèmes

- Intégration de modèles de pages et formats d'articles
- Affichage et formatage de contenu texte/image
- Insertion de contenu de test
- Création d'un modèle de page
- Création de la page d'accueil
- Affichage du contenu avec les boucles
- Affichage et formatage de menus de navigation et barre latérale (« sidebar »)
- Développement d'un thème WordPress minimal
- Mise en place de champs personnalisés (« custom fields »)
- Créer des taxonomies et des custom meta boxes pour améliorer le back-office
- Création d'une page de contact
- Intégration/mise en place du thème
- Affichage de la catégorie Actualités via une boucle personnalisée (« Query_Posts »)
- Gérer les images responsives

Thèmes enfants et shortcodes

- Réalisation d'un thème enfant
- Proposer des shortcodes à l'utilisateur

Développement

Projet d'application

CCP 2



Public : Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

Pré-requis : Maîtriser les différents langages html/css, javascript, PHP ... et connaître les principes de bases

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Etre capable de développer des applications Web

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Projet de développement d'application

- Réalisation d'un projet personnel d'application
- Mise œuvre du projet
- Encadrement Tutoré
- Intégrer dans un application l'ensemble des technologies et langages appréhendés pendant la formation

Développer la partie front-end d'une application

- Maquetter une application
 - Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable
 - Développer une interface utilisateur web dynamique
- Ou :
- Maquetter une application
 - Réaliser une interface utilisateur avec une solution de gestion de contenu ou e-commerce

Développer la partie back-end d'une application

- Développer les composants d'accès aux données
 - Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile
- Ou :
- Développer les composants d'accès aux données
 - Elaborer et mettre en œuvre des composants dans une application de gestion de contenu ou e-commerce

React – Maîtriser le framework JavaScript de Facebook

CCP 2



Public : Webdesigner, webmaster, intégrateur web, développeur...

Pré-requis : Bonnes notions en html/css et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Découvrir React.js. Développer avec ReactJS. Concevoir une SPA avec ReactJS et Flux. Comprendre le subset JavaScript JSX...

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Introduction à l'ES6 et aux modules

- Rappels
- Design patterns
- Nouveautés de la syntaxe ES6
- Compilation du code ES6 avec Babel
- Aller plus loin : Typescript et Flow
- Gestion des modules avec Webpack

Introduction à React

- Ecosystème des frameworks JavaScript
- Différentes approches du data-binding
- Philosophie de React
- Environnement de développement
- Outils de debug

Développer avec React

- Création d'un composant
- La syntaxe JSX
- JSX vs JavaScript
- Comprendre JSX en détails
- Gestion du « state » du composant
- Les méthodes du cycle de vie

Interactivité des composants

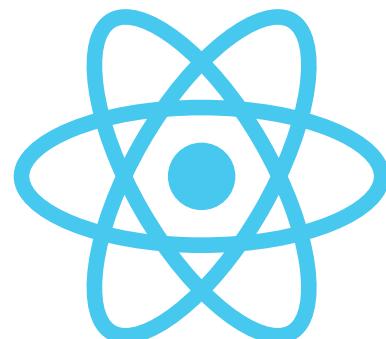
- Gestion des événements
- Imbrication de composants
- Utilisation des « props »
- Composants réutilisables
- Manipulation du DOM
- Gestion des formulaires
- Design pattern des composants

Application Monopage Avec Flux Ou Redux

- Présentation de Flux
- Installation de Redux
- Les différentes entités du pattern Flux
- Principe du « one way data flow »
- Présentation de Redux
- Utilisation du store
- Les actions et le reducer
- Extensions utiles de Redux
- Intégration dans React
- L'internationalisation

La Navigation Avec React Router

- Présentation de React Router
- Installation de React Router
- Configurer les routes
- Récupérer les paramètres de l'URL
- Créer des liens
- Déclencher une navigation



React JS

PHP / Symfony

Framework

CCP 2



Public : Développeur web, Intégrateur web, Développeurs JavaScript, architectes et chefs de projets Web...

Pré-requis : Bonne maîtrise de l'environnement informatique, pratique du développement Web. Connaître un langage de programmation

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Connaître les usages courants du langage. Maîtriser les bases de PHP...

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Rappel PHP et présentation de Symfony

- Mise à niveau PHP 7 et présentation de Symfony
- Composer et installation de Symfony
- Architecture d'un projet
- Cheminement d'une requête HTTP
- L'environnement de travail de Symfony
- Configurer un projet Symfony
- Concepts clé de l'utilisation de Symfony :
 - Autoloader, services et injection de dépendance
 - Le routing et la gestion des urls
- Contrôleur :
 - Le cœur applicatif
 - Organisation en bundles

Couches vue, modèle, et les performances

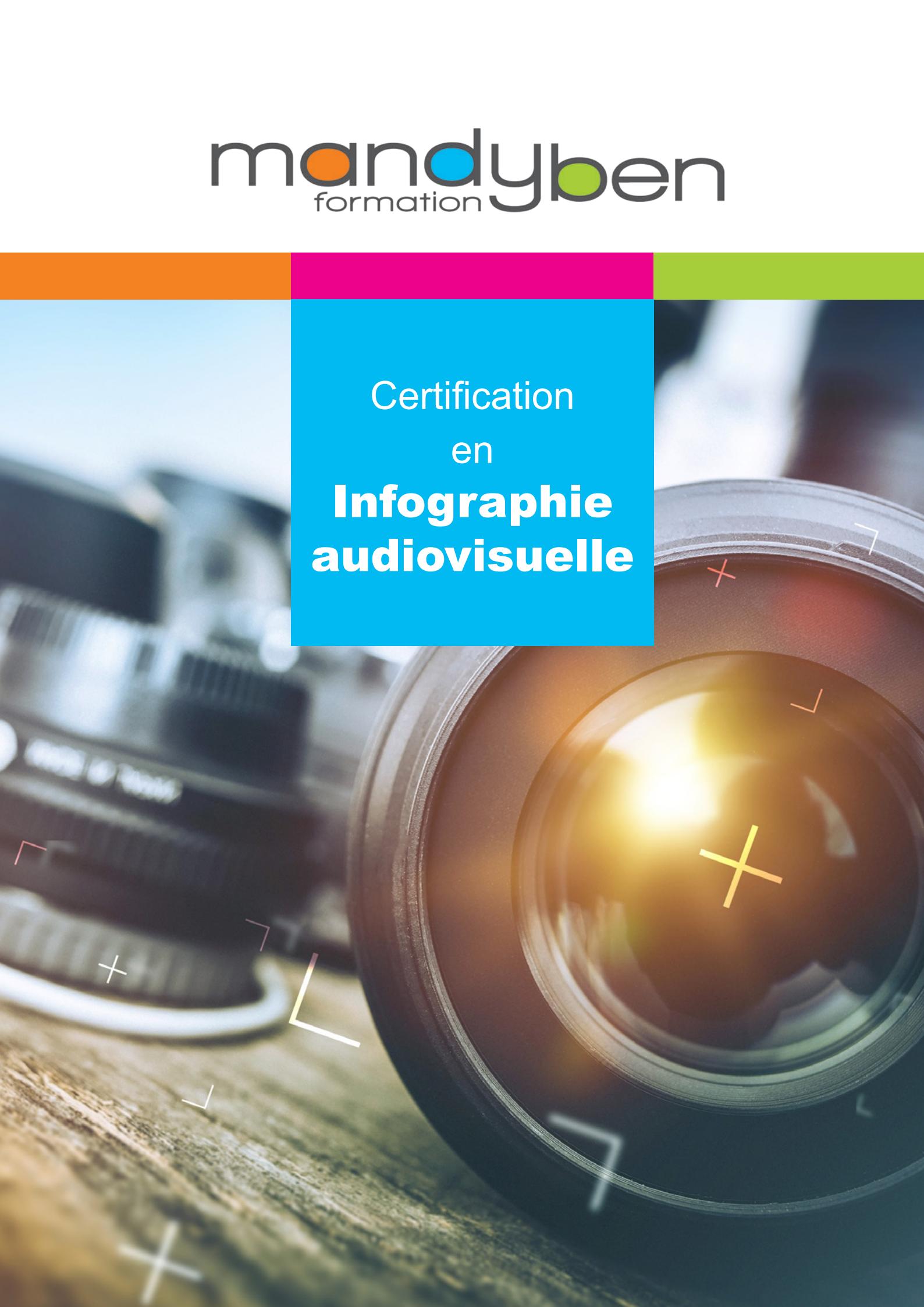
- La couche « vue » : manipulation de Twig
 - Syntaxe Twig
 - Notion d'héritage
 - Gestion de la sécurité
 - Étendre Twig
- La couche modèle
- Le concept d'ORM
- Doctrine 2 en pratique
- Bonnes pratiques – standards de développement
 - Validation de la qualité du code
- Les formulaires
 - Validation de données
 - Création et traitement de formulaires
- Performances
 - Cache applicatif
 - Cache HTTP

Sécurité et Tests

- Approche sécuritaire de Symfony
 - Notions de firewall, acl et gestion des droits
- Envoi d'emails avec Symfony
- Tests et qualité
 - Tests unitaires avec PHPUnit
 - Tests fonctionnels
- Internationalisation
- Composants marquants de Symfony et bundles tiers
- Opérations de mise en production
- Bibliographie et ressources pratiques



Certification
en
**Infographie
audiovisuelle**



Certification Designer Audiovisuel

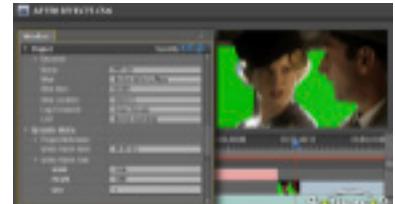
Public : Infographiste, journaliste, responsable de communication, webdesigner...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 140 heures (20 jours) de formation | Accès à sur notre plateforme E-learning pendant toute la formation.

Objectifs : Découvrez et maîtrisez la prise de vue, le montage vidéo, la création d'effets spéciaux.

Code CPF 236365 - N° RNCP 1267



PROGRAMME

- Notions de mise en scène cinéma
- Intégrer et corriger du son avec Adobe Audition
- Prise de vue vidéo
- Montage vidéo avec Première Pro
- Motion Design avec After Effects

Notre certification intègre un dispositif pédagogique d'E-learning qui s'appuie sur :

- La mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- La vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'édition les statistiques.
- Une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- Le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.
- Un accès de 2 mois sur notre plateforme de Blended Learning pour continuer à effectuer la totalité des cours et exercices en ligne.

Notions de mise en scène cinéma

Public : Infographiste, journaliste, responsable de communication, webdesigner...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Savoir écrire pour mieux tourner. Anticiper le montage...

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Les bases de la réalisation d'un scénario

- Le passage de l'écrit à l'image.
- La nature des relations entre l'auteur du scénario et le réalisateur.
- Le cadre juridique et la question des droits d'auteur.
- Les étapes principales de la réalisation.
- Les différentes esthétiques de la mise en scène et du découpage.
- Choix du plan séquence, fixe ou en mouvement, du champ/contre-champ, plan large, caméra sur pied ou à l'épaule.
- Pratique du repérage, de la mise en scène, du découpage, du tournage et du montage.



Adobe Audition

Intégrer et corriger du son

Public : Infographiste, journaliste, responsable de communication, webdesigner...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Maîtrisez la logique du montage son. Importer, traiter et retoucher du son.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

L'interface (1 h)

- Définition du son
- Numérisation pour le Web
- L'espace de travail
- Les panneaux
- Les barres d'outils

Mode d'affichage (1/2 h)

- Forme d'onde
- Spectre

Importation (1/2 h)

- Importer des données audio
- Importer des niveaux d'enregistrement

Configuration (1 h)

- Carte son
- Connexions matérielles
- Réglages des niveaux d'enregistrement

Montage (4 h)

- Monter l'audio
- Sélection
- Copier, couper, coller
- Création de fondus
- Création de boucles
- Outils d'édition de boucles
- Suppression du bruit de fond
- Correction automatique du volume
- Montage multipiste

Effets (3 h)

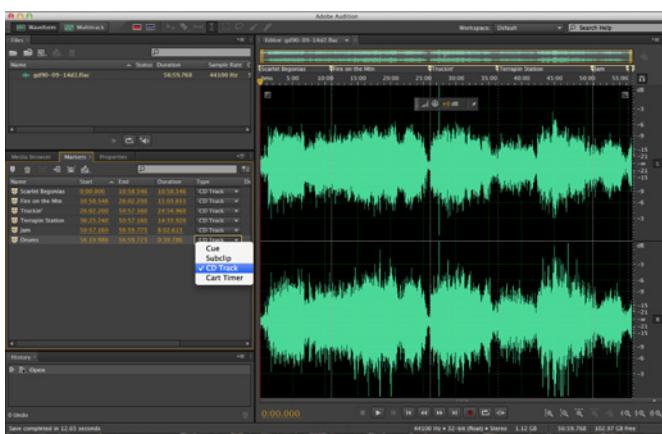
- Appliquer des effets préconfigurés
- Créer des effets

Partitions (2 h)

- Auto composer
- Panneau partition
- Document partition
- Création de partitions dynamiques
- Enregistrement de partitions

Exportation (2 h)

- Dans Adobe Flash
- Dans Adobe Première pro



Prise de vue vidéo

Public : Infographiste, journaliste, responsable de communication, webdesigner...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 35 heures (5 jours) dont 1 jour de formation en E-learning

Objectifs : Savoir tourner dans divers environnements, connaître les éclairages, faire des plans séquence, apprendre à régler les menus de la caméra, savoir mieux choisir un type de caméra adapté, préparer son tournage...

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Réglages de la caméra (4 h)

- Colorimétrie : les degrés Kelvin, filtres, balance des blancs.
- Sensitométrie : exposition, gain, shutter.
- Utilisation de l'optique et du diaphragme :
- Bague de netteté (rattrapage de point avec distance et mouvement).
- Bague de diaphragme (rattrapage de lumière sur des mouvements).
- Réglage du viseur.

Théorie et pratique de la prise de vue (7 h)

- Le plan fixe : construire un cadre en respectant les règles (perspectives, masses, couleur, lumière).
- Composition d'une image avec ses lignes et ses points de force. (exemples en images et exercices).
- Différents types de mouvements : panoramique, travelling.
- Réaliser un mouvement fluide de caméra au pied.
- Tourner sans le trépied un plan fixe stable.
- Réaliser un mouvement complexe sans le trépied (panoramique et travelling).

Le plan séquence (4 h)

- Définition et exemple d'un plan séquence.
- Exercice avec le plan Lumière.

Le découpage d'une action (5 h)

- La règle des 180°.
- Le raccord
- Les valeurs de plan.
- Exercice : tourner/monter, une histoire en 5 plans fixes.
- Créer une continuité d'image : choisir les axes de prise de vue, les valeurs de plan, les focales, les profondeurs de champ.
- Exemple et analyse de rushes (sujet principal, mouvements de caméra, composition du cadre).

Les règles de l'interview (4 h)

- Champ/Contre-champ, placements de la personne interviewée (composition du cadre et du regard).
- Installation et vérification du son.
- Choix de la lumière.
- Filmer, enregistrer des échanges, des dialogues entre 2/5 personnes.

Les différentes sources lumineuses et leurs caractéristiques (4 h)

- Mesurer la quantité et la qualité de la lumière.
- Optimiser la caméra en fonction de la lumière et du contraste.
- Utilisation de réflecteurs, de filtres.
- Réaliser un éclairage en 3 points.

La procédure de tournage (7 h)

- Avant/ après le tournage.
- Vérification du matériel (caméra- trépied -micros -lumière), préparation des bandes.
- Identification et pré - derushage
- Transfert des images pour le montage
- Dérushage des exercices réalisés pendant la semaine (la composition des plans, les mouvements avec la caméra, l'histoire en 5 plans fixes, le plan séquence, l'interview, les échanges entre plusieurs personnes).
- Questions, conseils, et nouveaux exercices.

Les plus

- Utilisation de Steadycam
- 1 demie-journée en studio fond vert



Montage vidéo avec Adobe Première Pro



Public : Infographiste, journaliste, responsable de communication, webdesigner...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Réaliser des montages vidéo numérique, acquérir la maîtrise des fondamentaux du logiciel de montage d'Adobe, le montage, l'étalement, l'audio, les effets, l'encodage ...

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation

Gestion des médias et acquisitions

- Principes de base de la vidéo numérique
- Le signal vidéo, les formats standards, notion de codec
- Formats HD (HDV, AVCHD, P2, XDCam...)
- Présentation de l'interface, nouveautés de l'interface Premiere Pro CC
- Personnalisation de l'espace de travail
- Notion et paramétrage du projet
- Préférences utilisateur
- Méthode d'importation des médias source et gestion des supports HD (carte P2, XDCam, AVCHD,...)
- Montage en mode natif des nouveaux formats (Nouveauté Premiere CC)

Techniques de montage, outils et animation

- Règles générales et vocabulaire du montage
- Montage en modes insertion et incrustation
- Montage 2, 3 et 4 points
- Les raccourcis clavier de lecture, points d'entrée, de sortie et de montage
- Manipulation des clips sur la time line
- Ajout et suppression de pistes audio et vidéo
- Synchronisation et désynchronisation
- Fenêtre raccord (T)
- Imbrication de séquences
- Animations à l'aide des images clés

Gestion des images clés

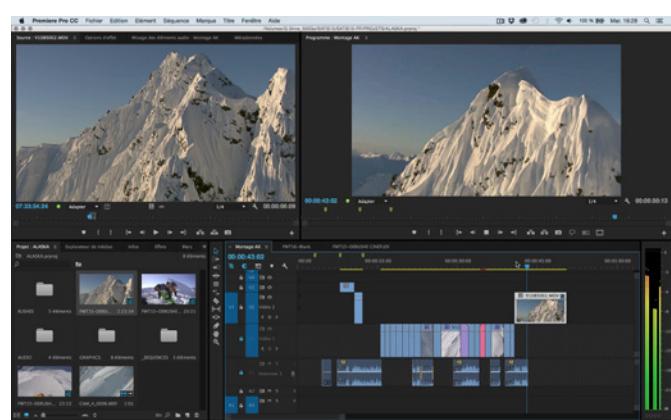
- Description des outils de la palette
- Importation et animation des fichiers Photoshop multi calques

Transitions et filtres

- Fonctionnement, principe et justification des transitions
- Les transitions courantes
- Réglages des transitions dans la fenêtre option d'effets
- Les transitions audio
- Les effets standards
- Réglage des filtres dans la fenêtre Option d'Effets
- Animation de filtres avec les Images clés
- Superposition de filtres vidéo
- Règles de titrage et zone admissible
- Enregistrement de modèles de titre
- Titrage et outil plume
- Générique déroulant

Montage et mixage audio

- Split audio en J et split en L
- Rappel des notions acoustiques de base
- Niveaux d'enregistrement et de diffusion



Montage vidéo avec Adobe Première Pro (suite)

- Gain audio et normalisation
- Type de piste (mono, stéréo et 5.1)
- Cross-fades
- Nouveaux filtres audio Premiere CC et Isotope (Nouveauté Premiere CC)
- Synchronisation automatique des formes d'onde audio (Nouveauté Premiere CC)
- Niveau général de sortie et automation
- Mixage audio avec le panneau
- Mixage des éléments audio (Nouveauté Premiere CC)

Correction de l'image et exportations

- Outils de contrôle : vectorscope, forme d'onde YC, Parade RVB
- Notions d"étalonnage
- Réglage de la balance des blancs
- Outils de correction chromatique
- Correcteur chromatique rapide et 3 voies
- Les différents formats d'exportation et de diffusion
- Paramétrage de l'encodage dans Adobe Media Encoder
- L'exportation d'un master

Enrichir ses Montages / Passage à un Montage professionnel

- Outils de trim
- Raccourcis de trim image par image
- Match frame
- Déplacer dessus et déplacer dessous
- Création de ralentis et accélérés progressifs (Remappage temporel)
- Etalonnage multi caméras
- Montage multi-caméras (réalisation d'un clip musical tourné avec 9 caméras)
- Raccourcis principaux
- Remplacement d'un métrage
- Split en J et split en L (décalage image et son)
- Création de transitions personnalisées

Habillement et animations créatives

- Split screen
- Création de fonds personnalisés
- Intérêt d'une nouvelle vidéo noire et transparente
- Application d'effets à plusieurs éléments
- Modifications et cumuls de filtres
- Dynamic Link : L'interaction avec After Effects
- Création des animations par séquences imbriquées
- Utilisation des modèles de titrage
- Interpolation spatiale et temporelle des points clés
- Création et animation de caches (plume et courbes de Bézier)

- Création de cache avec couche alpha sur Photoshop
- Passerelle vers Photoshop (définition des formats vidéo et déformation de pixels)

La vidéo 360°

- Montage en vidéo 360°

Corrections colorimétriques

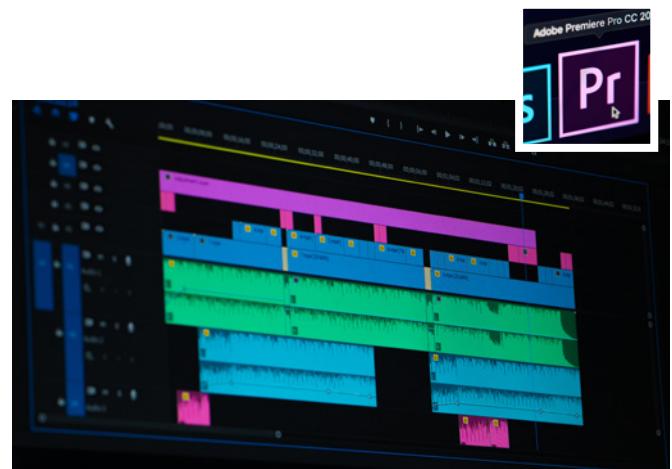
- Application des calques de correction SpeedGrade et des tables de recherche (LUT) prédéfinies grâce au moteur «Lumetri » (Nouveauté Première CC)
- Raccords lumière et météo entre plusieurs clips
- Balance des blancs
- Moniteur de référence
- Correcteur chromatique tridirectionnel
- Limiteur vidéo (limites de diffusion pour p.a.d.)
- Utilisation des oscilloscopes internes (Vectorscope, Formes d'onde, Parade YcbCr, Parade RVB)

Montage audio avancé

- Synchronisation automatique des formes d'onde audio
- Répartition des pistes pour le montage son
- Passerelle avec Adobe Audition
- Analyse de l'audio en affichage spectral
- Nettoyage d'un son

Diffusion

- Finalisation du projet
- Limites de luminance et chrominance de diffusion pour p.a.d.)
- Utilisation du manager de projet
- Notion de codecs, comprendre leur fonctionnement
- La « famille » MPEG (mpeg2, mpeg4)
- Exportations via Adobe Media Encoder
- Exporter pour le web et les plateformes Vimeo, YouTube ou DailyMotion.
- Encodage MPEG-4 pour les I-pod et les téléphones



Motion Design avec Adobe After Effects



Public : Infographiste, journaliste, responsable de communication, webdesigner...

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Maîtrisez les bases du logiciel After Effects et du motion design avec le plus performant du marché.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

L'interface

- Présentation du logiciel
- Paramétrage des préférences
- Notions de formats et codecs

Animation 2d

- Importation et gestion des médias graphiques, vidéos et audio
- Paramétrages de compositions
- Les prévisualisations et options de rendu
- Interpolation d'images avec les keyframes
- Interpolation temporelle
- L'éditeur de graphes

Compositing 2D

- Animation et interpolation de masque
- Gestion des modes de transfert
- Le remappage temporel

Option d'animation

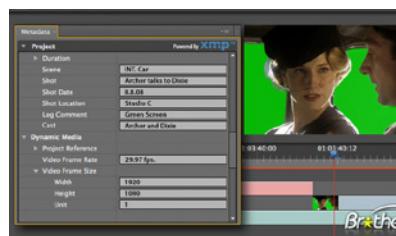
- Dessin et lissage de trajectoire
- Tremblement et alignement
- Calques d'effet
- Effet de textes

Les effets

- Principaux effets
- Filtre temporel
- Les transitions

Les effets avancés

- Utilisation d'une caméra virtuelle
- Tracking 4 points



Dynamic Link

- Importation d'une composition dans première pro
- Création directement dans la time line de Première pro

Animation

- Calques de séquences.
- Graph Editor : subtilités, puissance et astuces.
- Calques de forme.
- Usage avancé.
- Masquage avancé.
- Rotoscoping.
- Animation en rotobéziers.
- Morphings : masques, outil paint, filtre reshape.
- Liens de Parenté.
- Rendus stylisés : «cartoon», peinture, «flash»,... Effet Cartoon.
- Rendu pour flash, TV, film. Entrelacement.

L'encodage

- L'encodage prémontage pour réimportation
- La file d'attente de rendu



Le son

- Importation de son
- Synchroniser le son avec les mouvements

Formation tutorée et/ou FOAD

– E-Learning



Durée : 28 heures (4 jours)

Objectifs : Discussion, cas concret, rappel, E-learning et préparation de production.

Selon l'évolution du programme, notre formateur donne une série d'exercices pratiques, ainsi que des tutoriaux pour une mise en pratique professionnelle des acquis de la formation.

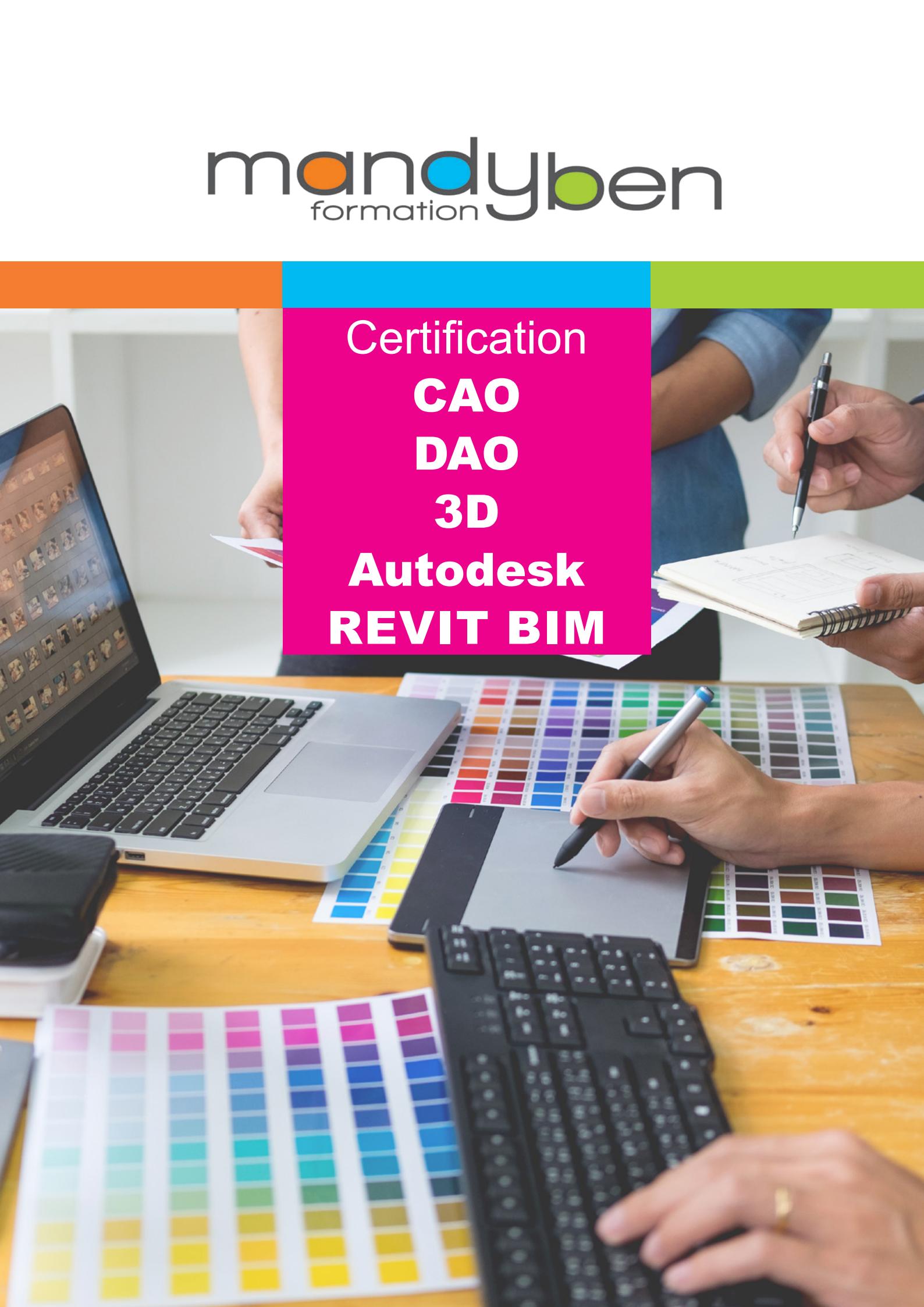
Les programmes sont disponibles ici :

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/premiere.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/after-effects.pdf>

The screenshot shows a course summary for 'PHOTOSHOP : COMPLET CC 2015'. The main header includes the logo, the course title, and the duration (PAO). On the left, there's a sidebar with navigation links like 'MON PARCOURS DE FORMATION', 'MA LISTE DE MODULES', 'QUI EST PHOTOSHOP', 'NAVIGATION DANS L'IMAGE', 'MES ATELIERS', 'POUR REVISER', and 'MES NOTES'. The main content area displays the course progress (9%), completion status (000 modules completed), duration (68h19), and a summary of achievements. A large green banner at the bottom says 'VOTRE FORMATION EST TERMINEE' with a checkmark icon. There are also links to edit the diploma/attestation and rate the course.



A photograph of a design studio environment. In the foreground, there's a laptop displaying a grid of small images, a color calibration chart, and a keyboard. A hand holds a stylus over a graphic tablet. In the background, two people are working at a desk; one is holding a small white card, and the other is writing in a notebook with a pen.

Certification
**CAO
DAO
3D
Autodesk
REVIT BIM**

Certification CAO DAO 3D Autodesk REVIT BIM

Public : Graphistes, infographistes, animateur 3d, architectes,

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows

Durée : 168 heures (24 jours) | dont 28h de formation tutorée FOAD | Accès d'un mois sur notre plateforme E-learning pendant toute la formation.

Objectifs : Découvrez et maîtrisez les fonctionnalités de base d'AutoCAD, de l'impression 3D, de Blender, de Sketchup et de Revit et BIM. Etre capable de mettre en oeuvre la méthodologie du dessin en trois dimensions.

Code CPF 236 958 - N° CNCP 1224



MODULE 1 AUTOCAD (5 JOURS)

- Présentation de l'interface d'AutoCAD
- Configuration
- Premier dessin
- Modifications
- Les propriétés
- Les calques
- Les styles
- Les textes
- Les cotations
- Barre de contrainte
- Les présentations

MODULE 5 REVIT ET BIM (5 JOURS)

- Introduction
- Navigation à l'intérieur d'un model BIM
- Étude du comportement des éléments
- Palette de propriété
- Arborescence et navigation entre les vues.
- Les zooms et la barre de navigation.
- La barre des affichages
- Familiarisation avec les différents modes de sélections et filtres de sélections.
- Création d'un premier projet : RC
- Création d'un premier étage
- Options graphiques

MODULE 2 IMPRESSION 3D (2 JOURS)

- L'exportation d'objets et le marché de la 3D
- L'impression et l'utilisation

MODULE 6 FOAD (28H)

- Exercices E-learning découverte et consolidation.

MODULE 3 BLENDER (3 JOURS)

- Ergonomie
- Modeling
- Rendu
- Animations
- Post-Production

MODULE 4 SKETCHUP PRO (5 JOURS)

- Présentation
- Modélisation
- Gestion de l'affichage
- Notions de «groupe» et de «composant»
- Exploitation de la maquette
- Modélisation avancée
- Personnalisation des fonctions
- Travaux pratiques

Autocad Initiation



Public : Graphistes, infographistes, animateur 3d, architectes

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows).

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Découvrez et maîtrisez les fonctionnalités de base d'AutoCAD. Créer un plan coté et annoté et l'imprimer à l'échelle.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Présentation de l'interface d'AutoCAD (1 h)

- Barre d'accès rapide, la barre de menus,
- Le ruban, le work-space,
- La barre de commande, la barre de contrainte

Configuration (4 h)

- Fermeture du ruban,
- Création des barres d'outils,
- Gestion des couleurs de l'espace de travail,
- Configuration des préférences et options,
- Paramétrage de la barre des contraintes.

Premier dessin (7 h)

- Configuration de la barre d'outils dessin.
- Utilisation des outils de dessins :
 - A main levée par clics,
 - A l'aide de la grille,
 - Par coordonnées absolues,
 - Par coordonnées relatives,
 - Par coordonnées polaires.
 - Ligne, polyligne, cercle, rectangle, ellipse, polygones

Modifications (6 h)

- Configuration de la barre d'outils Modifications.
- Utilisation des outils:
 - A main levée par clics,
 - A l'aide de la grille,
 - Par coordonnées absolues,
 - Par coordonnées relatives,
 - Par coordonnées polaires.
- Déplacer, copier, rotation, échelle, décaler, ajuster, prolonger, décomposer.

Les propriétés (4 h)

- Ouverture et fermeture de la boîte de dialogue propriété.
- Configuration de la barre d'outils propriété.
- Gestion des couleurs, des types de lignes, des épaisseurs, des couleurs.

Les calques (3 h)

- Configuration des barres d'outils calques 1 et 2.
- Présentation de la boîte de dialogue calque.
- Création d'un nouveau calque
- Propriété d'un calque.
 - Courant, couleur, épaisseur, type de ligne, actif / Inactif, libre / Gelé, verrouillé / déverrouillé.
- Propriété des calques par clic à l'écran.

Les styles (1 h)

- Styles de textes, styles de lignes de repères multiples, styles de côtes.

Les textes (1 h)

- Crédit d'un texte multiligne et centrage : haut gauche, milieu centre, bas droit etc.

Les cotations (1 h)

- Linéaire, alignée, continue, rapide, angle, rayon,

Barre de contrainte (3 h)

- Configuration, les accrochages, la grille, le mode ortho
- Le mode polaire, les coordonnées, les alignements,
- Aperçu des épaisseurs.

Les présentations (4 h)

- Crédit d'une présentation, configuration de la barre d'outils fenêtre, création d'un cartouche, impression à l'échelle.

Impression 3D



Public : Graphistes, infographistes, animateur 3d, architectes

Pré-requis : Bonne connaissance de logiciels 3D type Autocad, 3DS, Sketchup...

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Apprendre à maîtriser toutes les possibilités de votre matériel 3D. Cette formation vous permettra d'imprimer vos créations et de comprendre les enjeux de l'impression 3D ainsi que le matériel existant. Durant cette formation vous pourrez imprimer vos créations avec diverses imprimantes 3D.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

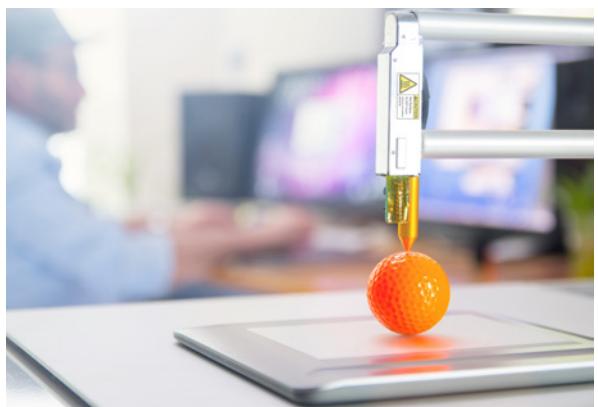
FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

L'exportation d'objets et le marché de la 3D (7 h)

- Le marché de la 3D
- Les acteurs du marché
- Créer son objet en pensant à l'impression
- Bien comprendre dans quels formats vous pouvez exporter pour maximiser l'impression autant en terme de qualité que de temps d'impression.
- Installation de l'imprimante 3D

L'impression et l'utilisation (7 h)

- Utilisation de l'imprimante 3D
- Prise en main du logiciel de tranchage
- Entretien/maintenance de l'imprimante 3D



Blender (Modélisation, animation et rendu 3D)

Public : Graphistes, infographistes, animateur 3d, architectes

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows).

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Blender est un outil de création 3D gratuit mais très puissant. Il vous permettra de modéliser, animer, faire vos rendu 3D, ainsi que la préparation à l'impression 3D.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Ergonomie (1 h)

- Gestions des fenêtres
- Gestion du curseur 3D
- Préférences système et addons
- Échelles
- Calques

Modeling (6 h)

- Modélisation par maillage éditable
- Modélisation par spline
- Outils sculpt
- Modificateurs
- Mesures des volumes
- Fonctions d'impressions 3D

Rendu (4 h)

- Rendu standard
- Gestion des caméra
- Rendu Cycles
- Matériaux standard, Cycles, Nodes
- Éclairages standard et avancés
- Environnement
- Mapping de textures
- Préférences de rendus
- Corrections de couleurs

Animations (6 h)

- Key framing
- Chemins
- Contraintes
- Physiques
- Baquing
- Animation squelettique

Post-Production (4 h)

- Interface de production
- Gestion des nodes
- Effets



Sketchup Pro



Public : Graphistes, infographistes, animateur 3d, architectes

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows).

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Maîtriser sketchup pro, l'outil de modélisation 3D en apprenant à créer et intégrer des objets 3D.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Présentation (2 h)

- Prise en main de l'interface
- Le repère orthonormé 3D et les outils de navigation dans le modèle

La création de vidéo d'animation

- La création du ciel (image sphérique du ciel)
- Les éclairages ponctuels (spots, ampoules)
- Le paramétrage des matériaux (transparence, réflexion, réflexion « glossiness », réfraction, « bump »...)

Modélisation (5 h)

- Détails des différents groupes d'outils
- Tirer / pousser / Déplacer / Déformation / Découpe
- Formes gauches
- Les textures et leur positionnement
- Outils de duplication, rotation...
- Les outils de dessin 2d et de transformation 3D

Personnalisation des fonctions (3 h)

- Les scripts RUBY : où en trouver, comment les installer et les utiliser (quelques exemples)
- Organisation des fichiers (composants, matières)

Travaux pratiques (3 h)

- Créer un dossier de consultation
- Des plans d'exécution
- Une plaquette commerciale

Le rendu photo-réaliste (3 h)

- L'interface et son paramétrage
- Les éclairages ponctuels (spots, ampoules) et diffus (écrans, néons...)
- Le paramétrage des matériaux (transparence, réflexion, « glossiness », réfraction, « bump »...)
- La mise en place et l'aménagement d'une scène réaliste
- La création d'un ciel et d'un environnement extérieur
- La création de visites virtuelles...



Gestion de l'affichage (4 h)

- Options d'affichage
- Matières - Différents modes de vue
- Utilisation des styles
- Réglages affichage/Impression
- Création d'un cartouche avec répétition automatique sur chaque page
- Insertion d'images, de zones de texte, de formes géométriques...

Notions de « groupe » et de « composant » (2 h)

- Créer et modifier un composant
- Mettre à jour un composant

Exploitation de la maquette (3 h)

- Rendu interne
- Export 2D et 3D

Modélisation avancée (10 h)

- L'outil bac à sable (surfaces maillées, terrain...)
- La modélisation sur une photo adaptée
- Suivre chemin et révolution autour d'un axe
- Texte 3D
- Travail à partir d'un import (géomètre, BET)
- Textures plaquées : déformation, mise à l'échelle et PhotoMatch

Revit et BIM | initiation



Public : Graphistes, infographistes, animateur 3d, architectes

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows).

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Créer l'ensemble des plans d'un bâtiment, niveaux, façades, coupes, perspective, annoter et imprimer un jeu de plans à l'échelle.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Introduction

- Introduction
- Le BIM (Building information modeling) et Revit

Navigation à l'intérieur d'un model BIM

- Logique d'interaction des différents plans et perspectives.

Étude du comportement des éléments

- Objets
 - Murs, menuiseries
- Annotations
- Cotations, repères, vues, lignes de coupes
- Présentation de l'interface de la page d'accueil.
- Configuration de la Barre d'accès rapide.
- Le Ruban et ses Boutons / Ruban Contextuel.
- Raccourcis claviers.
- Barre d'option.
- Palette de propriété
 - Propriété de la vue courante,
 - Type de murs,
 - Type de menuiseries.

Arborescence et navigation entre les vues.

- Plans d'étages, plans de plafonds, vues 3D, élévations, légende, nomenclature.
- Les Zoms et la barre de navigation.
- La Barre des affichages
 - Recadrage et Zone repérées.
 - Échelles
 - Niveaux de détails
 - Masquer / Afficher...

Familiarisation avec les différents modes de sélections et filtres de sélections.

- Les options de revit
- Les enregistrements
- Enregistrement Auto et fréquence
- Nom d'utilisateur.
- Emplacement des fichiers
 - Gabarits, Nuage de points.

Création d'un premier projet : RC

- Informations du projet
 - Gérer Les informations du projet pour un remplissage auto des cartouches, localisation du projet
 - Configurer les étages et leurs niveaux, configurer les files (grille)
- Murs
 - Mur génériques, utilisation des types murs existants, création de nouveaux types de murs, utilisation des différentes géométries (lignes, arc, rectangle...), centrage des murs, accrochage, composition des murs, affichage graphique des murs, connexion des murs, cotation temporaire.
- Les outils de modification pour les murs
 - Déplacer, copier, ajuster, décaler, jonction des murs, menuiseries, création de nouveaux types de menuiseries, placer une menuiserie sur un mur, régler la position grâce aux cotations temporaires, importer une famille de menuiserie.
- Utilisation des contraintes
 - Milieux, équidistances, dimensions verrouillées.
- Mobilier et équipements
 - Insertion d'une famille, position de l'élément, alignement.
- Dalles et planchers
 - Initiation au mode esquisse..

Création d'un premier étage

- Palette de propriété
 - Propriété de la vue courante en vue de plomber les étages inférieurs :
- Création des murs, création des menuiseries, toitures (toits par tracés, toitures par extrusion)

Options graphiques

- Création des escaliers.
- Positionnement des lignes de coupes et création des coupes.
- Création des façades.
- Hachures, épaisseur des matériaux
 - Annotation cotation,
 - Nom et surface des pièces,
 - Légendes colorimétrie et Nomenclatures,
 - Création de cadres et cartouches,
 - Mise en pages et impression.

Formation tutorée et/ou FOAD E-Learning



Durée : 28 heures (4 jours)

Objectifs : Discussion, cas concret, rappel, E-learning et préparation de production.

Selon l'évolution du programme, notre formateur donne une série d'exercices pratiques, ainsi que des tutoriaux pour une mise en pratique professionnelle des acquis de la formation.

Les programmes sont disponibles ici :

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/autocad.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/sketchup.pdf>

The screenshot shows the user interface of the mandyben formation e-learning platform. On the left, there's a sidebar with navigation links like 'MON PARCOURS DE FORMATION', 'PHOTOSHOP : Complet', 'MA LISTE DE MODULES', 'QUI EST PHOTOSHOP', 'PRÉSENTATION GÉNÉRALE', 'NAVIGATION DANS L'IMAGE', 'MES ATELIERS', 'POUR REVISER', and 'MES NOTES'. The main content area is titled 'PHOTOSHOP : COMPLET CC 2015' and includes a brief description: 'Maintenez l'intégralité de votre logiciel de composition et de retouche d'images pour créer des compositions réalistes et retoucher vos photos de façon professionnelle.' It shows course details: '299 modules', '68h19 durée formation', and the period '01/01/2018 - 01/03/2018'. Below this, there's a summary table with three columns: 'AVANCEMENT', 'SCORING', and 'PRÉSENTIEL/E-CLASSE'. The 'AVANCEMENT' section shows progress: 000 total modules, 000 realized modules, 68h19 duration, 02h57 time spent today, and 0 mandatory hours. The 'SCORING' section displays a pie chart showing 85% completion on modules and 0% completion on workshops, with a target score of 0. The 'PRÉSENTIEL/E-CLASSE' section shows 0/0 e-classes followed and 0/0 presential classes attended. At the bottom, a green bar says 'VOTRE FORMATION EST TERMINEE' with a checkmark icon, a link to 'Editer votre Diplôme/Attestation', and a 'Notez la formation' button with a star rating icon.

A photograph showing a person's hands on a black computer keyboard. In the background, there is a white desk with a black monitor, a white coffee cup with a lid, a small container holding several colored pencils, and a pair of glasses. The background is divided into three horizontal sections: pink on the left, blue in the middle, and green on the right.

Certificat
de Qualification
Professionnelle
WEBDESIGNER

Certificat de Qualification Professionnelle Webdesigner

Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Bonne connaissance de la chaîne graphique et de la communication visuelle

Durée : 350 heures (50 jours) de formation en centre, 280 heures (40 jours) de stage en entreprise | Accès à sur notre plateforme E-learning pendant toute la formation.

Objectifs : Découvrez et maîtrisez la création et la conception de site web et de communication digitale. Être capable de mettre en œuvre la méthodologie de création d'un support digital de A à Z de l'édition et de le commercialiser.

Code CPF : 306 645 - **Code RNCP :** 32089

Certification : Notre centre est agréé - Certificat délivré par la branche de la publicité.



BC1 Assurer un support au conseil client

- Gestion de projet Méthodes Agiles et Scrum
- Gestion de projet web
- Rédiger des contenus web
- Acquérir les bases du webmarketing

BC3 Réaliser une veille créative et technologique

- Découvrir les nouvelles technologies du web...
- Savoir utiliser les outils collaboratifs
- Connaitre la chaîne de production
- Savoir trouver et collecter l'information

BC2 Concevoir des conceptions graphiques sur tous supports

- Culture web UX UI design
- Décliner une charte graphique web
- Créer des interfaces graphiques avec Adobe XD
- Comprendre et maîtriser les bases de l'intégration web en HTML5 et CSS3
- Comprendre et utiliser Bootstrap et adapter des sites web en responsive design
- Installer et administrer un CMS éditorial WordPress
- Comprendre le référencement naturel et payant Google Ads et Analytics
- Maîtriser la communication sur les réseaux sociaux
- Réaliser et éditer une newsletter
- Comprendre un cms e-commerce
- Comprendre le langage JavaScript et jQuery
- Réaliser un livrable web de A à Z l'édition et le tester

Notre certification intègre un dispositif pédagogique d'E-learning qui s'appuie sur :

- La mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- La vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'éditer les statistiques.
- Une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- Le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.
- Un accès de 2 mois sur notre plateforme de Blended Learning pour continuer à effectuer la totalité des cours et exercices en ligne.

WEBDESIGNER

3 BC (Blocs de Compétences)

- ▶ BC 1 - ASSURER UN SUPPORT AU CONSEIL CLIENT
- ▶ BC2 - CONCEVOIR DES CONCEPTIONS GRAPHIQUES SUR TOUS SUPPORTS
- ▶ BC3 - RÉALISER UNE VEILLE CRÉATIVE ET TECHNOLOGIQUE

Code CPF 306 645 - N° RNCP : 32089

Notre centre est agréé à la certification du CQP Webdesigner délivrée par la branche de la publicité. Ce certificat de qualification professionnel est composé de 3 Blocs de Compétences professionnelles (BC). Ainsi, on peut valider les blocs de façon indépendante, pour une individualisation de son parcours. Il est inscrit au Répertoire national des certifications professionnelles (RNCP)

**À l'issue de
la formation
le stagiaire
saura :**

- > Dialoguer avec les différents prestataires et intervenants,
- > Gérer un projet web et de créer ou suivre un cahier des charges,
- > Construire une architecture interactive multiplateforme
- > Respecter une charte graphique et créer un webdesign de qualité,
- > Elaborer des produits de communication multimédia,
- > Effectuer le référencement de contenu afin d'optimiser sa diffusion et sa commercialisation,
- > Intégrer et adapter des pages web,
- > Utiliser des solutions CMS,
- > Concevoir une communication sur les réseaux sociaux.



BC 1

ASSURER UN SUPPORT AU CONSEIL CLIENT

> OBJECTIF

- Comprendre et gérer une commande client. Concevoir ou s'adapter à un cahier des charges. Comprendre les enjeux de la commercialisation et pouvoir concevoir un design de qualité en tenant compte. Comprendre l'importance du contenu pour pouvoir concevoir un design interactif adapté.

> PROGRAMME

- Gestion de projet Méthodes Agiles et Scrum - 2 jours
- Gestion de projet web – 2 jours
- Rédiger des contenus web – 1 jour
- Acquérir les bases du webmarketing – 1 jour



**6 jours
(42 heures)
de formation**

Le stagiaire dispose, en plus de la formation présentiel d'un accès à notre **plateforme de E-learning** pendant toute la durée de la formation.

CONTENU DU DISPOSITIF ET MODALITÉS D'ENCADREMENT ET D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE :

L'action de formation objet des présentes est un dispositif pédagogique intégré qui s'appuie sur :

- la mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- la vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'éditer les statistiques de manière officielle.
- une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.

Gestion de projet web méthodes Agiles et Scrum

BC 1



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Bonnes notions en html/css et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Savoir mettre en place un projet web en équipe. Clarifier et planifier le projet. Appliquer une méthodologie centrée sur la demande et la satisfaction client. Comprendre l'amélioration continue et l'importance de la qualité pour la réussite du projet.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Rappel des fondamentaux de la gestion de projet et de l'élaboration de cahier des charges « standard »

- Comprendre la portée et les enjeux
- Caractérisation des parties prenantes.
- Identifier les parties prenantes et les composantes financières, organisationnelles et techniques
- Procéder à une analyse fonctionnelle des besoins (A.F.B)
- Procéder au recueil et au management des exigences
- Décrire le contenu du cahier des charges fonctionnel
- Prendre en compte les exigences normatives
- Définir la typologie de besoins et le cahier des charges
- Constituer les lots de travaux et répartir les rôles
- Comprendre la relation entre le cahier des charges et le sponsor du projet
- Le cahier des charges et le contrat d'achat ou de réalisation

Distinctions entre méthodes AGIL et SCRUM

- Avantages de la méthode AGIL
- Avantages de la méthode SCRUM

La méthode AGILE

- Valeurs fondamentales de la méthode AGIL
- Individus et interactions primant sur les processus et outils
- Fonctionnalités opérationnelles primant sur la documentation exhaustive
- Collaboration avec le client primant sur la contractualisation des relations
- Acceptation du changement primant sur la conformité aux plans
- Valeurs fondamentales de la méthode AGIL
- Satisfaire le client en priorité
- Accueillir favorablement les demandes de changement
- Livrer le plus souvent possible des versions de l'application
- Assurer une coopération permanente entre le client et l'équipe projet
- Construire des projets autour d'individus motivés
- Privilégier la conversation en face à face
- Mesurer l'avancement du projet en termes de fonctionnalités de l'application

- Faire avancer le projet à un rythme soutenable et constant
- Porter une attention continue à l'excellence technique et à la conception
- Faire simple
- Responsabiliser les équipes
- Ajuster à intervalles réguliers son comportement et ses processus pour être plus efficace

La méthode SCRUM

- Les trois piliers de SCRUM/Transparence/Inspection/Adaptation
- Rôles de la méthode SCRUM

Propriétaire du produit

Explicité les éléments du cahier des charges, définit l'ordre de développement, orientation le projet, est garant de la visibilité et de la compréhension du carnet par l'équipe

Maître de mêlée

Explicité les éléments du cahier des charges, définit l'ordre de • Communique la vision et les objectifs à l'équipe, apprend au propriétaire du produit à rédiger les composantes du carnet du produit, facilite les rituels du SCRUM, coache l'équipe de développement, faciliter son intégration au projet/entreprise, écarte les éléments pouvant nuire à l'équipe, facilite l'adoption de la culture AGIL au niveau du projet/entreprise, coordonne plusieurs équipes de concert avec les facilitateurs/animateurs, le cas échéant

• Évènements de la méthode SCRUM

Planification d'un sprint par réunion, revue du sprint, rétrospective du sprint

• Artéfacts de la méthode SCRUM

Carnet du produit (« product backlog »), carnet de sprint (« sprint backlog »), incrément de produit (éléments utilisables – publiés ou non – qui remplissent la définition de « fini »)

• Artéfacts de la méthode SCRUM

Carnet du produit (« product backlog »), carnet de sprint (« sprint backlog »), incrément de produit (éléments utilisables – publiés ou non – qui remplissent la définition de « fini »)

• Lancement du projet, documentation/référentiels

Gestion de projet Web

BC 1



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Ce programme de formation vous apportera la culture générale Web nécessaire pour élaborer votre projet, en diriger sa conception et son évolution, en sachant communiquer avec les différents intervenants.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

La concrétisation de votre projet Web passe nécessairement par son écriture à destination de différents publics : commerciaux techniques, responsables artistiques, responsables techniques, ... et sur différents types de documents : appels d'offres, mails de brief techniques et artistiques, ... Le champ lexical peut être radicalement différents selon le type communication et les destinataires.

Définir les directions de son projet Web (2 h)

- Définir la finalité et le cœur de cible
- Evaluer les points clés du succès
- Benchmarker son marché et faire ressortir les nouveaux besoins, besoins mal satisfaits
- Analyses de sites existants

Rédiger le cahier des charges pour « verrouiller » le projet (3 h)

- Plan : les points indispensables
- Définir les aspects ergonomiques et visuels
- Etudier les choix techniques et décrire ses contraintes
- Prendre en compte l'environnement juridique
- Planifier les étapes et délimiter les budgets

Appels d'offres : lancer, sélectionner et valider les prestataires (2 h)

- Proposition commerciale, proposition concrète - apprendre à déchiffrer les offres commerciales
- Etude des coûts et de la cohérence globale dans les réponses formulées
- Construire son appel d'offre
- Etablir un budget prévisionnel, le cahier des charges et le planning de réalisation

Piloter le projet en encadrant une équipe pluridisciplinaire (2 h)

- Définir efficacement qui fait quoi selon les compétences respectives des équipes
- Apprendre à travailler avec les prestataires externes
- Formuler un brief fonctionnel
- Cadrer un sujet et formuler un besoin de manière limpide face à un profil technique
- Le mode itératif : avantages et difficultés

Identifier les bons indicateurs de suivi (2 h)

- Indicateurs pertinents, actions correctives
- Le coût réel du retard
- Mesurer le ROI

Générer l'audience de son site (2 h)

- Trouver les leviers d'audience ciblée
- Informer et vendre en ligne
- Etudier les pratiques de référencement naturel et sponsorisé
- Mesurer les retours et observer les statistiques
- Créer les tableaux de bord et les systèmes de reporting

Optimiser l'activité on-line (1 h)

- Taux de rebond et comportement de navigation
- Web-merchandising
- Partenariats corporate
- Veille concurrentielle



Rédiger des contenus Web

BC 1



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 7 heures (1 jour)

Objectifs : Développer son contenu pour une stratégie d'entreprise. Les différentes motivations pouvant amener à concevoir des contenus sur le web : communiquer directement avec une cible, développer un média professionnel.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Contraintes technologiques du Web (1 h)

- Différences Papier / écran
- Sens de lecture à l'écran
- Principes de navigation et lecture non linéaire
- Analyse sur vidéo de trajet de lecture à l'écran
- Enrichissement multimédia

Ecrire pour être lu (2 h)

- Pourquoi bien rédiger ?
- Ecrire pour quel lecteur ?
- Bases de l'écriture journalistique
- Le message essentiel et les 5 W
- La pyramide inversée
- Stratégie éditoriale
- Travailler son texte
- Stratégie de relecture
- Les mots-clés
- La structure
- La gestion des paragraphes
- Les liens Hypertexte
- Les erreurs à éviter
- Quelques astuces

Faciliter la lecture (2 h)

- Typographie : Habiller votre texte
- Gras, Italique, souligné et effets en tout genre
- La couleur
- Pagination
- Les listes
- Intégration des images
- Le fil d'ariane ou breadcrumbs
- Conventions typographiques

Optimiser vos contenus (2 h)

- La page d'accueil
- Newsletter
- Le blog
- Site vitrine ou site e-commerce
- FAQ
- Les messages d'erreur et contenus d'aide
- La signature d'e-mail
- Les réseaux sociaux
- SlideShare
- QR Code



Acquérir les bases du Web-marketing

BC 1



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 7 heures (1 jour)

Objectifs : Acquérir une expertise sur les nouveaux usages du web en marketing et communication.

Des exemples concrets et actualisés en permanence. Une pédagogie active et personnalisée

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Pourquoi intégrer Internet à son entreprise ? (1/2 h)

- L'évolution des internautes L'essor du e-commerce
- Le processus d'achat de l'e-consommateur
- Du consommateur au consom'acteur
- Les nouvelles tendances : le m-commerce
- Les nouvelles tendances : le social commerce

Comprendre le Webmarketing (1/2 h)

- Définition
- Réflexion stratégique Les outils du Web Marketing
- Le site Internet
- Les tendances Web Design

Stratégie de référencement naturel (1/2 h)

- L'évolution des internautes
- L'essor du e-commerce Le processus d'achat de l'e-consommateur
- Du consommateur au consom'acteur
- Les nouvelles tendances : le m-commerce
- Les nouvelles tendances : le social commerce

Pourquoi intégrer Internet à son entreprise ? (1/2 h)

- Comment fonctionne le référencement sur Google ?
- Référencement multicanal
- Les fondamentaux du référencement
- La longue traîne
- Les principaux critères de référencement
- Assurer sa présence locale Les outils du référencement

Stratégie de liens sponsorisés (1 h)

- Concept de liens sponsorisés
- Pourquoi utiliser Google AdWords ?
- Créer sa campagne
- Créer sa première annonce textuelle

Stratégie pour les réseaux sociaux (1 h)

- Quelques chiffres Les typologies d'internautes
- Panorama des médias sociaux
- Pourquoi les utiliser ?
- Mise en place d'une stratégie efficace

Stratégie e-commerce (1 h)

- Animation commerciale du site Internet
- La relation client
- La logistique
- Fidéliser vos clients

Mesurer l'efficacité de son site (1 h)

- Quelle audience pour mon site Internet ?
- Mise en place de Google Analytics Inscription
- Mise en place du code Notions de base
- Les rapports standards : Temps Réel
- Les rapports standards : Audience Les rapports standards : Sources de trafic
- Les rapports standards : Contenu

Veille et e-réputation (1 h)



BC 2

CONCEVOIR DES CONCEPTIONS GRAPHIQUES SUR TOUS SUPPORTS

> OBJECTIF

- Connaitre les tendances graphiques du web, comprendre l'importance de l'UI et l'UX. Savoir concevoir un design web d'après une charte graphique. Intégrer de façon pérenne tous les paramètres de référencement d'ergonomie et de web marketing pour faire les bons choix graphiques. Créer des interfaces interactives. Créer des designs pour tous les supports digitaux et les intégrer pour les diffuser.

> PROGRAMME

- Culture web UX UI design – 1 jour
- Adapter une charte graphique web – 1 jour
- Créer des interfaces graphiques avec Adobe XD – 4 jours
- Comprendre et maîtriser les bases de l'intégration web en HTML5 et CSS3 – 2 jours
- Comprendre et utiliser Bootstrap et adapter des sites web en responsive design – 3 jours
- Installer et administrer un CMS éditorial WordPress – 5 jours
- Comprendre le référencement naturel et payant Google Ads et Analytics – 3 jours
- Maîtriser la communication sur les réseaux sociaux – 3 jours
- Réaliser et éditer une newsletter – 1 jour
- Comprendre un cms e-commerce – 2 jours
- Comprendre le langage JavaScript et jQuery – 3 jours
- Réaliser un livrable web de A à Z l'édition et le tester – 7 jours



**35 jours
(245 heures)
de formation
dont 2 jours en
Blended Learning**

Le stagiaire dispose,
en plus de la formation
présentiel d'un accès à
notre **plateforme de
E-learning pendant
toute la durée
de la formation.**

CONTENU DU DISPOSITIF ET MODALITÉS D'ENCADREMENT ET D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE :

L'action de formation objet des présentes est un dispositif pédagogique intégré qui s'appuie sur :

- la mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- la vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'éditer les statistiques de manière officielle.
- une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.

Culture Web et Ergonomie UX/UI Design

BC 2



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 7 heures (1 jour)

Objectifs : Comprendre la culture Web en étudiant le métier et de ses nombreux aspects. Créer ses propres wireframe...

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Historique du Web

- 1965 | 1989-90
- Les tableaux | Flash
- CSS et Responsive
- Grille et frameworks

Evolution des outils et des langages

- Web 1.0 | • Web2.0
- Web social
- HTML5/CSS3
- JavaScript

Tendance du web actuel

- Orientations
- Graphisme

Processus

- Le cahier des charges
 - lecture, interprétation
- La charte graphique
 - Lecture, interprétation
- Arborescence
 - Maillage interne
 - Choix des termes de navigation

Ergonomie, UI design, UX design, IHM

UX wording

- L'écriture pour le web
- Hiérarchie de contenus
- Lecture en diagonale, règles de confort de lecture
- Typographie/Couleurs
- Conventions de notation
 - Liens, citations, titres, emphase
- Formulaires
- Poids
- Menu
- Fil d'ariane

Théorie de Gestalt

- Affordance
- UX et référencement

L'humain

Personas

- Comment les construire
- Comment les utiliser

Parcours utilisateurs

Itération

Compréhension

Exploration

- Idéation
- Prototypage
- Tests utilisateurs



Méthodologie

- Prototypage
- Tests utilisateurs, tests encore

Implémentation

- Tests utilisateurs, tests encore

Maquette graphique Interface web

- D'après le wireframing composer les maquettes graphiques afin de les proposer au client.
- Affordance travail visuel



Adapter une charte graphique pour le web

BC 2



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 7 heures (1 jour)

Objectifs : Adapter une charte graphique pour le web

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

La charte graphique

- Lecture d'une charte graphique
- Exemples de chartes graphiques web

• Licences pour le web et les applications

- Services de fontes par abonnement
- Fontes gratuites
- Les fonderies indépendantes
- Tester l'accessibilité de son texte
- Prévoir des alternatives à la fonte choisie (font stack)

L'identité graphique

- Inventaire des contraintes d'utilisation de l'identité graphique
- Protection
- Contraste
- Position

Couleur

- Inventaire des couleurs utilisées par la marque, le produit
 - Choisir une couleur pour le web
 - Cconventions et standards
 - Couleurs web garanties
 - Convertir une valeur CMJN ou Pantone en RGB
- Créer une palette de couleurs avec Adobe Color
- Attribuer les couleurs d'accent, de survol, de bordure, de fond, etc.
- Contraste fond/forme
- Bordures
- Motifs
- Tester l'accessibilité de ses couleurs

Le contenu

- Inventaire des différents types de contenus (images, vidéos, sons, animations, articles, etc.)
- Style d'images, d'illustration et leur traitement graphique
- Iconographie
- Valeurs et ton de l'entreprise

Transmettre le mouvement

- Créer des schémas explicatifs transmettant le mouvement
 - Transitions
 - Animations
 - Micro-interactions

La grille

- Quelle grille pour quel format de page
- Distribuer les éléments et blocs de contenus sur la grille
- Wireframe explicatif
- Transformer la grille en fonction de la taille de l'écran et de son orientation
- Signifier les marges et marges internes

Production de la charte graphique

- Crédit d'un document exploitable par les designers.
 - Récapituler les éléments inventoriés aux étapes précédentes
 - Crédit d'un document de référence exploitable pour le design de pages web

Les éléments interactifs

- Faire l'inventaire des éléments récurrents sur le site.
- Navigation
- Boutons et liens
- Appel à action
- Formulaires
- etc.

Le style guide

- Crédit d'un document exploitable par l'intégrateur.
 - Synthèse des couleurs et des styles typographiques
 - Représenter les marges et les grilles
 - Déclinaisons bureau, mobile, tablette, etc.
 - Collection de composants

Typographie

- Inventaire des différents styles de texte
 - Niveaux de titres
 - Police, taille, graisse, hauteur de ligne et couleur
- Ajout des styles manquants pour assurer une hiérarchie typographique complète
 - Adapter la taille du texte au format d'écran

Maquette graphique web et Adobe XD

BC 2



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Avoir une bonne connaissance de l'environnement Web. Avoir la pratique courante d'un logiciel de dessin vectoriel et bitmap est souhaitée

Durée : 28 heures (4 jours)

Objectifs : Utilisation d'Adobe XD dans la conception de Web design responsive. Concevoir des wireframes pour applications mobiles et tablettes. Cette formation vous permettra d'identifier les spécificités et les contraintes du Digital en vue de réaliser des maquettes graphiques responsive.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Le Design

- Identifier les contraintes liées aux différents périphériques
- Identifier et décrire les règles de design visuel sur écran
- Décrire les principes du responsive design
- Savoir nommer les zones et éléments d'interface et identifier les parties statiques et dynamiques
- Les règles typographiques des différents périphériques
- Utilisation des calques, symboles, comportements responsives des symboles, styles, masques, tranches, grilles, repères
- Préparation du découpage de la maquette
- Préparation et optimisation des images et symboles
- Rangement, gestion des symboles, classement, dénomination et exportation des éléments

Les grilles

- Les grilles du Print vers le Web
- Les grilles verticales et horizontales
- Comment choisir sa grille ? | Où trouver des grilles ?
- Gestion des grilles dans Photoshop

Réaliser des Wireframes et des maquettes

- Créer un zoning
- Passer d'un zoning à un wireframe
- Intégrer de l'interactivité pour finaliser sa maquette
- Les outils utiles à la création de maquette

Automatisation

- Traitement par lot
- Création de flux de reformatage d'images

Exportation

- Optimisation des images pour le Web (taille, définition...)
- Paramètres d'exportation

Maquettez la version « aperçu mobile » de votre site

- Les outils de création de formes vectorielles
- La grille fluide
- Le design d'éléments d'interfaces
- Activité : Concevez la maquette « aperçu mobile »

Maquettez la version « aperçu desktop » de votre site

- Savoir reconnaître les tendances et les styles.
- Utiliser un mood board pour définir ses choix graphiques.
- Mettre en place des pistes de recherche.
 - Enrichissez votre version « aperçu desktop »
 - Activité : Concevez la maquette « aperçu desktop »
- Activité : Créez un prototype fonctionnel



Maquette graphique web et Adobe XD (suite)

BC 2



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Avoir une bonne connaissance de l'environnement Web. Avoir la pratique courante d'un logiciel de dessin vectoriel et bitmap est souhaitée

Durée : 28 heures (4 jours)

Objectifs : Utilisation d'Adobe XD dans la conception de Web design responsive. Concevoir des wireframes pour applications mobiles et tablettes. Cette formation vous permettra d'identifier les spécificités et les contraintes du Digital en vue de réaliser des maquettes graphiques responsive.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Introduction

- Qu'est-ce que Adobe XD ?
- Les atouts et les enjeux du logiciel

Le prototypage

- Les étapes de conception
- Le design d'interface
- L'architecture de l'information
- Les tendances du design

Découvrir l'interface d'Adobe XD

- L'écran d'accueil
- Barre de menus et barre d'outils
- Les panneaux de propriétés
- Moodboard

Les plans de travail et repères

- Ajouter et gérer les plans de travail
- Manipuler les grilles et les repères

Les formes

- Créer des formes simples
- Créer des éléments vectoriels avec l'outil Plume
- Créer une icône

Les textes

- Saisir du texte
- Importer des fichiers textes
- Gérer les styles de texte

Les images

- Importer des images
- Créer des masques

Les couleurs

- Utiliser et gérer les couleurs
- Créer des dégradés de couleurs
- Générer des couleurs

La grille de répétition

- Utiliser et gérer une grille de répétition
- Fournir la grille de répétition avec du texte et des images

Réaliser un écran d'accueil d'application mobile

- Conception d'une version papier ou maquette filaire détaillée
- Réalisation de l'interface sous Adobe XD

Symboles et kit UI

- Créer et manipuler les composants
- Sélectionner et utiliser des kits UI
- Créer deux écrans d'application mobile (connexion/inscription)

Prototyper

- Créer des interfaces responsives
- Définir un parcours utilisateur
- Créer les liens d'interactions
- Prévisualiser l'interface
- Définition de positions fixes
- Créer des incrustations
- Animation Automatique
- Utilisation des gestes tactiles

Partager

- Créer des liens de partage
- Déposer des commentaires
- Partage d'un prototype sur le web
- - partager les spécifications techniques (style guide)

Tester

- Enregistrer une vidéo des interactions
- Installer l'application Adobe XD
- Tester le prototype en direct
- Visualisation sur tablette et smartphone

Les Plug-Ins

- Téléchargements et installations de plug-Ins

HTML5 et CSS3

BC 2



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Cette formation vous permettra d'apprendre à créer des pages et des applications Web en HTML5 et CSS3.

Découvrez la puissance du HTML5 notamment en termes d'applications multimédia (smartphones et tablettes)

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Introduction à HTML5 et CSS3 (2h)

- Contexte : fonctionnement d'un site internet
- Les normes du W3C
- Les changements avec HTML5
- Roadmap HTML5
- Quand choisir le HTML5
- Utiliser le HTML5 avec des navigateurs qui ne le supportent pas

Balises HTML5 (2 h)

- Disparition des notions «en ligne» et «bloc»
- Doctype, NameSpace, Encoding
- Les nouveaux éléments : section, article, aside, nav, ... pour entêtes, pied de pages, etc.
- Les indispensables balises telles que menu, command, details, summary
- La compatibilité entre les navigateurs
- Optimisation des balises pour les moteurs de recherche

Les formulaires HTML5 (2 h)

- Balise form
- Créer et utiliser des formulaires HTML5
- Email, url, date ...
- Les validations de formulaire en HTML5

L'Audio et la Video en HTML5 (1 h)

- Les conteneurs
- Contrôler la vidéo, l'audio
- Support et formats (WebM, MP4, H.264, Ogg Theora, MP3, AAC, Vorbis)
- Gérer plusieurs sources vidéos et audios
- Sous-titres et vidéo HTML5

Dessiner avec HTML5 (2 h)

- Dessiner en JavaScript
- Contexte
- Accessibilité

La géo-localisation avec HTML5 (1 h)

- Vue d'ensemble
- La vie privée de l'utilisateur
- Géolocaliser ses utilisateurs sur Google Maps

CSS3 (2 h)

- Ce que ça change
- Coins arrondis
- Ombres portés
- Transparence
- Mise en page et positionnement
- Autres propriétés
- Gestion des éléments de formulaire via CSS : enabled, disabled, valid, required, optionnal
- Intégrer ses propres polices
- Mise en page multi-colonnes
- Media Queries CSS3 pour créer des sites Web plus réactifs
- Responsive design – Feuille de style CSS multi-écran pour ordinateur, mobile et tablette

La mise en page et le positionnement (1 h)

- Niveau de présentation
- Mise en page par patron ou multi-colonne
- Mise en page par boîte horizontales ou verticales
- Positionnement par la grille

CSS3 : Les animations (1 h)

- Transformations (2D et 3D)
- Transitions
- L'animation



Bootstrap (HTML5/CSS3/ responsive)

BC 2

Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Avoir suivi la formation HTML/CSS Niveau 1, une formation équivalente, ou attester de son niveau.

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : S'approprier bootstrap, le template responsive design de twitter permettant la réalisation de site internet dans un usage actuel des langages HTML5, CSS3, javaScript (via jQuery) et multisupport (Ordinateur, smartphone, tablette)

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Vue d'ensemble de Bootstrap (2 h)

- Présentation du framework Bootstrap
- Pourquoi Bootstrap ?
- Bootstrap et le responsive design
- Bootstrap et le frameworks JavaScript : jQuery

Include Bootstrap dans un projet (4 h)

- Architecture Bootstrap
- Des composants basés sur des classes CSS
- Les templates de base
- Doctype HTML5
- Le système de grille pour positionnement
 - Grille fixe
 - Grille élastique
- Les layouts
- Le responsive design

Les classes CSS de base avec Bootstrap (3 h)

- Typographie
- Les tableaux
- Les formulaires
- Les boutons
- Les images
- Les icônes
- Vignettage

Les composants Bootstrap (4 h)

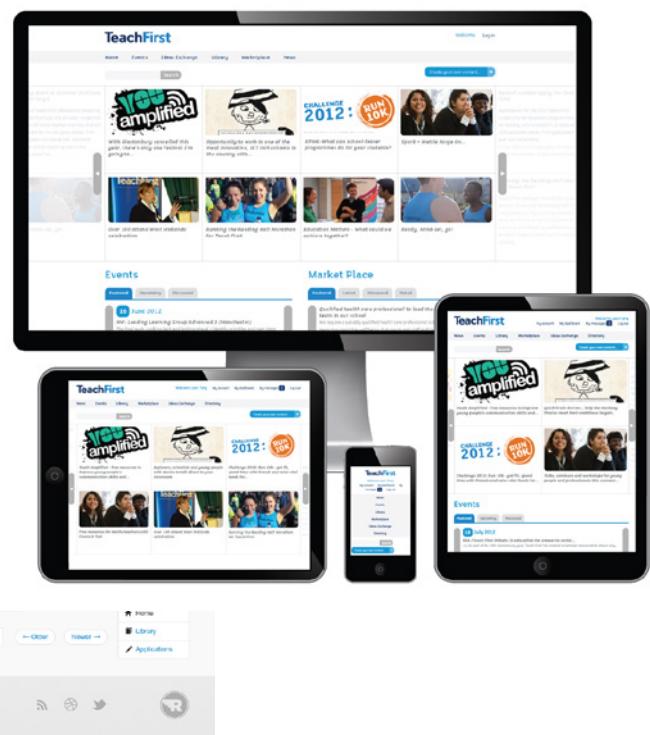
- Menus déroulants
- Groupement de boutons
- Barres de navigation
- Fil d'arianne
- Alertes
- Barre de progression
- Pagination
- Barres de progression
- Classes diverses

Manipuler Bootstrap en JavaScript via jQuery (4 h)

- Les transitions
- Gérer les fenêtres « modals » (type lightbox)
- Menus déroulants
- Créer des tabulations
- Mettre en place des aides
- Le carroussel de photos

Graphisme (4 h)

- S'approprier Bootstrap graphiquement
- Ajouter, gérer son propre css
- Surécriture de css



CMS WordPress Administrateur

BC 2



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Comprendre l'utilisation du CMS WordPress, paramétrier et personnaliser votre thème (css), installer des plugins et fonctionnalités supplémentaires.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Module 1 : présentation

- Présentation de WordPress et de sa communauté
- Où trouver de l'aide en ligne ?
- Comment choisir son hébergement et son nom de domaine
- Quels logiciels utiliser pour une installation en local

Module 2 : débuter avec WordPress

- Installer WordPress sur un serveur local (MAMP ou XAMPP) :
 - où récupérer les fichiers de WordPress
 - créer une base de données
 - lancer l'installation de WordPress
- Paramétriser WordPress :
 - les réglages essentiels pour un site efficace
 - l'importance des permaliens
 - les niveaux utilisateurs
- Découverte de la partie Administration :
 - découverte de chaque onglet et de leurs fonctionnalités

Module 3 : créer l'architecture du site

- Créer les contenus du site :
 - les Pages : page parent / page enfant
 - les Articles : la particularité de ce type de poste
 - les taxonomies : Catégorie vs Étiquette
 - l'éditeur natif de WordPress (Gutenberg)
- Créer le menu principal et l'architecture du site :
 - comment optimiser le menu pour la navigation
 - quels éléments à inclure
 - comment le créer facilement avec WordPress
 - comment ajouter des options spécifiques (attribut rel - target - css)

Module 4 : le design

- Choisir son thème WordPress :
 - thème gratuit vs thème payant
 - découvrir les thèmes optimisés et actuels (Ocean WP ou Neve)
- Découverte du page builder Elementor :
 - prise en main
 - création d'une mise en page à partir de zéro
 - importation d'une mise en page
 - sauvegarde d'une mise en page pour une utilisation ultérieure

Module 5 : les images pour le web

- L'importance d'optimiser les images :
 - comprendre la notion de ratio
 - réduire le poids des images
 - importation et utilisation
 - la bibliothèque de médias

Module 6 : bonnes pratiques SEO

- Installation et paramétrage de Yoast SEO
 - installation et paramétrage du plugin
 - découverte de son utilisation au sein d'une page
 - l'importance de la rédaction web (mot-clé, prépondérance, balises méta...)

Module 6 : aller plus loin avec WordPress

- Ajouter des fonctionnalités grâce à des extensions :
 - où trouver des extensions
 - comment les choisir
 - installation d'un formulaire de contact
- Respecter les lois :
 - les cookies,
 - la politique de confidentialité,
 - les mentions légales,
- Ça peut sauver :
 - comment modifier simplement l'apparence d'un élément du site avec du CSS
 - comment dépanner WordPress lorsqu'une mise à jour s'est mal passée

Module 7 : sécurité, sauvegarde et migration

- Sauvegarder son site :
 - l'importance de la sauvegarde
 - comment sauvegarder son site en 1 clic
- Amélioration de la sécurité :
 - les bonnes pratiques pour sécuriser son site
 - les règles de sécurité à mettre en place
 - les extensions à utiliser
- Migrer son site :
 - déplacer son site



Référencement naturel et payant Google Ads et Analytics

BC 2



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Comprendre et améliorer votre visibilité sur Internet et principalement sur google. Utiliser le référencement naturel comme levier d'acquisition de visiteurs, leads ou clients. Comprendre et intégrer les algorithmes des moteurs de recherche, leurs fonctionnements et les adaptations nécessaires du site à ces algorithmes. Mettre en place une stratégie de liens efficace. Maîtriser les principaux outils de SEO SEA et SEM. Optimiser votre budget et vos mots clés, comprendre et améliorer l'utilisation de googledwords.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Le référencement naturel [S.E.O.]

- Bien connaître les moteurs pour bien construire son contenu
 - L'indexation, les bots, les algorithmes, les moteurs et les métadonnées.
 - L'approche marketing du référencement.
- L'optimisation technique
 - structures techniques des sites efficaces.
 - La vitesse de site.
 - La « responsivité ».
 - Les outils de mesures de performance technique d'un site.
 - Les pièges à éviter.
- L'optimisation rédactionnelle
 - maîtriser l'écriture d'un site web afin de bien le référencer.
 - Les mots clés et la longue traîne.
 - Contenu sémantique et méthode de rédaction des pages.
 - Les modèles rédactionnels qui fonctionnent bien.
- La popularité, le « Page Rank »
 - qu'est-ce que le netlinking ?
 - Le maillage interne.
 - Le cocon sémantique.
 - Comment obtenir des liens externes (annuaires, etc.) ?

- La notion d'enchère, de placement et de qualité.

- Générateur de mots clés basé sur les recherches.
- La liaison avec Google Analytics.
- Les rapports personnalisés.

Google Analytics

- Les outils Google (Adwords-Adsense-Google Analytics).
- Le Tableau de bord de Google Analytics.
- Le comportement des visiteurs
 - Analyse géographique, pages vues, temps passé, taux de rebond.
- Fidélité des visiteurs
 - Dernière visite, durée, nb de pages vues
 - Équipement technique des visiteurs
 - Navigateurs, OS, débit.
- Sources du trafic
 - Moteurs de recherche, visiteurs directs, sites référents.
- Analyse du contenu
 - Pages les plus consultées, pages d'entrée et de sorties.
 - Les rapports personnalisés.

Le référencement payant [S.E.A.], Google Ads

- Les règles indispensables pour réussir une campagne AdWords.
- La structure d'une campagne AdWords :
 - Compte, campagne, groupe d'annonces, annonce.
 - Le tableau de bord.
- Les différents types de publicités :
 - Search, display, shopping, etc.
- Les paramètres de campagne
 - Budget, options de diffusion, réseau de diffusion, mode et cible.
 - Campagne simplifiée, campagne standard et optimisation de campagne.
- Fonctionnement du marché



Les réseaux sociaux (Facebook, Twitter...)

BC 2



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Savoir créer et administrer une page facebook et un compte twitter. Comprendre l'utilité des réseaux sociaux dans la politique de communication et de référencement. Seront également abordés Viadeo, link'in et les blogs.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Journée globale Réseaux Sociaux

Marketing et réseaux sociaux :

- Notions de marketing.
- Notions de web marketing.
- Notions d'inbound marketing.
- Notions de marketing relationnel.
- Génération « réseaux sociaux ».
- Le consommateur-média.
- Les programmes « ambassadeurs » de type « UGC ».
- Les nouvelles tendances des réseaux sociaux.
- Les métiers des réseaux sociaux : Social Media Manager et Community Manager.

Travailler sa marque sur les réseaux sociaux :

- Panorama et caractéristiques des réseaux sociaux en France.
- Les spécificités des réseaux sociaux.
- Définir des objectifs sur les réseaux sociaux.
- Concevoir la bonne stratégie éditoriale sur les réseaux sociaux.
- Comment trouver des sujets sur la durée ?
- Le plan de contenu.
- La ligne éditoriale : contenu et tonalité.
- Le calendrier éditorial.
- Ecrire pour créer de l'engagement sur les réseaux sociaux : de Aïda au CTA.
- La publicité sponsorisée sur les RS.

Le « social selling » (vente sur les réseaux sociaux) :

- Comment les réseaux sociaux développent les chiffres d'affaires ?
- Comment trouver vos prospects et vendre sur les réseaux sociaux ?
- Les difficultés rencontrées.
- Les clés pour réussir.

Journée Facebook Niveau I et II

Facebook : Comprendre Facebook.

- L'univers Facebook : le profil, mal page, le groupe, l'événement, le like, etc.
- Facebook et son audience : tranches d'âges et attentes.
- Pourquoi choisir Facebook ?
- Les objectifs pour une activité, une entreprise, une marque.
- Comment promouvoir sa page de fans ?
- Des leviers intéressants : les apps, les jeux concours, etc.
- Secrets et astuces incontournables sur Facebook.
- La publicité sur Facebook.

Mesurer et optimiser :

- Les algorithmes de contenu des réseaux sociaux : comment en tirer parti ?
- Focus sur l'algorithme Facebook : le Edge Rank.
- Les indicateurs de mesures (KPI) : engagements, ROA, ROE, etc.
- Observer les concurrents.
- Exercice « Cas pratique » pour votre marque ou activité :
- Quels réseaux sociaux pour ma marque (où sont les prospects et clients, où sont mes concurrents ?)
- Trouver les bons sujets.
- Etablir la ligne éditoriale.
- Etablir le calendrier éditorial.
- L'utilisation d'outils en lignes pour élaborer le bon post (textes et images).
- Définir une stratégie opérationnelle sur Facebook.
- Rédiger un contenu « post » sur Facebook.
- Rédiger un contenu « post » sur un autre réseau social que Facebook.

Réaliser une newsletter

BC 2



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 7 heures (1 jour)

Objectifs : Réalisez et envoyez une newsletter sous forme d'e-mailing avec texte, images et liens.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Règles de l'e-mailing (2 h)

- Les différents types d'e-mailing
- Importer ses mails dans Mailchimp
- Le poids des fichiers
- La taille de la newsletter

Création de la newsletter (5 h)

- Fonctionnement du Dashboard
- Trouver un modèle
- Personnaliser le modèle
- Choisir le type de campagne
- Les couleurs
- Insertion d'image
- Insertion de liens
- Customiser les champs importants
- Insérer le lien de désinscription
- Création de la version texte

Création des images (1 h)

- Utilisation de Photoshop ou Gimp
- Format des images
- Création de compositions graphiques
- Enregistrement et découpes des images

Envoi de l'emailing (3 h)

- La phase de test
- Le paramétrage
- Les envois personnalisés (nom, prénom ...)
- Utiliser google analytics
- Intégrer les liens facebook et twitter

Analyses (2 h)

- Analyser les résultats de la campagne
- Qui a ouvert la newsletter ...

The screenshot shows the Tuto.com homepage with several video thumbnails and text snippets. At the top, there's a banner for a basketball-related tutorial. Below it, there are two smaller thumbnail images of landscapes. A central text block encourages users to join their community. Further down, there are two more video thumbnails: one for 3D modeling and another for creating vintage-style posters. At the bottom of the page, there are some statistics: 26 647 tutos en vidéo, 332 556 membres, 6 888 668 tutos téléchargés, and 1 459 784 h de formation réalisées.

Les réseaux sociaux (Facebook, Twitter...) suite

BC 2



Journée « Autres réseaux sociaux » :

Twitter :

- Qu'est-ce que Twitter ?
- L'univers et le vocabulaire Twitter.
- Comprendre la logique Twitter.
- Twitter et ses caractéristiques : la veille, le partage, la communauté.
- Twitter et ses leviers pour l'entreprise, la marque.
- La publicité sur Twitter.

Instagram :

- Qu'est-ce qu'Instagram ?
- L'univers et le vocabulaire d'Instagram.
- Comprendre la logique Instagram.
- Instagram et ses caractéristiques : émotion, communauté et visibilité.
- Instagram et ses leviers pour l'entreprise, la marque.
- La publicité sur Instagram.

Linkedin :

- Qu'est-ce que Linkedin ?
- L'univers et le vocabulaire Linkedin.
- Comprendre la logique Linkedin.
- Linkedin et ses caractéristiques : profils, groupes, pages Entreprises.
- Linkedin et ses leviers pour l'entreprise, la marque.
- La publicité sur Linkedin.

Les blogs :

- Introduction sur la création d'un Blog.
- Différencier les blogs et les sites Web.
- Définir une charte d'utilisation, modérer les commentaires Les responsabilités du blogueur.
- Les erreurs à éviter.
- Définir l'objectif du blog.
- Installation d'un blog.
- Insérer des éléments multimédias et enrichir les pages.

WordPress et le plugin WooCommerce

BC 2



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Avoir suivi la formation WordPress Niveau 1, une formation équivalente, ou attester de son niveau.

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Apprendre à gérer le Ecommerce sur WordPress. Faire de la vente et gérer de vos produits, utiliser différents systèmes de paiement (Paypal, CB), générer des statistiques de vente, ajouter des plugins spécifiques (meilleures ventes, promotions, etc), calculer les différents coûts de transport et des taxes, mettre en place une gestion des stocks.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Découvrir les sites de e-commerce (1/2 h)

Comprendre ce qu'est WooCommerce (1 h)

- Installer WooCommerce
- Installer un thème WooCommerce
- Intégrer les exemples de produits

Paramétrier sa boutique (8 h)

- Paramétrage général
- Paramétrier son catalogue en ligne
- Les permaliens
- Les comptes client
- Configurer les e-mails de sa boutique en ligne
- L'emailings pour votre eCommerce
- Modes de paiements
- Options de commande
- Payer en ligne par carte de crédit
- La taxation de sa boutique

- Faire l'inventaire des produits en ligne
- Gérer les produits de sa boutique
- Ajouter un nouveau produit
- Les données des produits
- Catégories de produits
- Images aux produits
- Noter et commenter les produits
- Modes de livraison

Personnaliser sa boutique (2 h 1/2)

- Les meilleurs plugins pour faire du eCommerce avec WordPress
- Page d'accueil de l'e-boutique

Gérer les ventes (2 h)

- Gérer les commandes de sa boutique en ligne
- Analyser les ventes de son site e-commerce



JavaScript et jQuery

BC 2



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Bonnes connaissances dans le langage HTML, CSS

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Actualisation des connaissances en Html, Css et utilisation du Javascript (via jQuery), le langage complémentaire à un usage des navigateurs toutes générations.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

JAVASCRIPT (10 h)

- La boîte de dialogue alert()
- Les instructions
- Les fonctions
- Où placer le code dans la page
- Les variables
 - Les types de variables
 - Tester l'existence de variables avec typeof
- Les opérateurs arithmétiques
 - Calculs simples
 - La concaténation
- Interagir avec l'utilisateur
 - Convertir une chaîne de caractères et nombre
- Les conditions
 - Les opérateurs de comparaison
 - Les opérateurs logiques
 - « if else »
 - Incrémentation
- Les boucles
 - La boucle while
 - La boucle for

JQUERY (11 h)

- Les bases du framework
- Inclure jQuery
- fonction de base : jQuery()
- ready
 - Vérifier que tout cela est fonctionnel
- Le principe de fonctionnement
 - Les sélecteurs (Frères et parents)
- jQuery et les événements
 - click, dblclick, scroll, L'écoute sur le clavier
- Manipuler le code CSS avec jQuery
 - Propriété nativement gérée par jQuery
- Animez vos éléments
 - hide/show/toggle,fade, slide, animate, stop, Callback, setInterval

Mode Projet Réalisation d'un Livrable WEB

BC 2



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Bonnes notions en html/css et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

Durée : 63 heures (9 jours)

Objectifs : Réaliser une maquette interactive multiplateforme et l'intégrer, mettre en application l'ensemble des techniques vu dans la formation et travailler la présentation du projet en vue de la présentation à l'oral pour la certification.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

REALISATION DE PRODUCTION - 49 heures

- Accompagnement à la réalisation des productions
- Déclinaison charte graphique web
- Réalisation de la maquette interface web
- Intégration de la maquette
- Publication - Tests et débogages

PRESENTATION ORALE DU PROJET - 14 heures

- Présentation devant le référent de la formation, préparation à la certification

BC 3

RÉALISER UNE VEILLE CRÉATIVE ET TECHNOLOGIQUE

> OBJECTIF

- Être autonome dans sa recherche d'informations et de solution technique. Savoir communiquer avec ses collaborateurs et utiliser les nouveaux outils numériques.

> PROGRAMME

- Découvrir les nouvelles technologies du web – 1 jour
- Savoir utiliser les outils collaboratifs – 1 jour
- Connaitre la chaîne de production – 1 jour
- Savoir trouver et collecter l'information - 1 jour



**4 jours
(28 heures)
de formation
dont 3 jours en
Blended Learning**

Le stagiaire dispose,
en plus de la formation
présentiel d'un accès à
notre **plateforme de
E-learning pendant
toute la durée
de la formation.**

CONTENU DU DISPOSITIF ET MODALITÉS D'ENCADREMENT ET D'ASSISTANCE PÉDAGOGIQUE :

L'action de formation objet des présentes est un dispositif pédagogique intégré qui s'appuie sur :

- la mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- la vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'éditer les statistiques de manière officielle.
- une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.

Découverte des technologies du web

BC 3



Public : Graphistes, infographistes, maquettistes, responsable de communication, chefs de studio.

Pré-requis : Bonnes notions en html/css et connaître les principes de bases de la conception d'un site web

Durée : 7 heures (1 jour)

Objectifs : S'approprier les outils collaboratifs pour travailler et échanger.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

S'approprier les outils collaboratifs pour travailler et échanger

- Communiquer en entreprise
 - les bonnes pratiques de l'échange par courriel
 - la messagerie instantanée et asynchrone
 - mise en place du Slack de la formation
- Partager des fichiers
 - le FTP
 - les outils de partage de fichiers
 - les espaces de stockages partagés en ligne (cloud)
 - mise en place du Google Drive de la formation
- Collaborer
 - outils de planification de projet collaboratifs
 - outils de design collaboratifs
 - contrôle de version
 - prise en main de Git et mise en place du GitHub de la formation

Savoir rechercher de l'information auprès de sources pertinentes

- Trouver des ressources en ligne
 - les sites de référence technique francophones et anglophones
 - trouver rapidement la réponse à un problème, à une question particulière
 - obtenir de l'aide d'autres utilisateurs sur un problème ou un projet
- Atelier organisation de veille technologique et créative
 - extension navigateur utiles
 - rejoindre et s'impliquer dans les communautés de développeurs et de designers
 - les agrégateurs et la syndication de contenus

Connaître les types de fonctionnalités de sites ou d'applications

- Les langages du web
 - Développer pour le front-end
 - Développer pour le back-end
- Générer des pages
 - Les systèmes de gestion de contenu (CMS)
 - Les générateurs de sites statiques
- Les frameworks et bibliothèques
 - Principe du framework
 - Frameworks CSS et JS les plus utilisés pour la création de web - apps
 - Les frameworks spécifiques (animation, graphiques, data, etc.)
- Les possibilités du web d'aujourd'hui
 - Interaction en temps réel
 - Navigation hors ligne
 - Animation
 - 3D
 - Réalité virtuelle
 - Réalité augmentée
- Les objets connectés
 - Ces objets qui se connectent au web
 - Les assistants vocaux
- Les technologies émergeantes
 - Intelligence artificielle
 - Deep learning
 - etc.

Formation tutorée et/ou FOAD – E-Learning

BC 2



Durée : 21 heures 3 jours)

Objectifs : Mettre en pratique de manière autonome exercices, cas pratiques et QCM.

Selon l'évolution du programme, notre formateur donne une série d'exercices pratiques, ainsi que des tutoriaux pour une mise en pratique professionnelle des acquis de la formation.

Les programmes sont disponibles ici :

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/photoshop.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/Illustrator.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/Indesign.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/acrobat.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/dreamweaver.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/edge-animate.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/reseaux-sociaux.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/wordpress.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/muse.pdf>

http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/ergo_web.pdf

The screenshot shows the mandyben formation e-learning platform interface. On the left, there's a sidebar with navigation links like 'MON PARCOURS DE FORMATION', 'PHOTOGRAPHIE', 'PHOTOSHOP : COMPLET CC 2015', 'MES ATELIERS', 'POUR REVISER', and 'MES NOTES'. The main area displays course details for 'PHOTOSHOP : COMPLET CC 2015': 'Maîtrisez l'intégralité de votre logiciel de composition et de retouche d'images pour créer des compositions réalistes et retoucher vos photos de façon professionnelle.', '299 modules', '68h19 durée formation', and '01/01/2018 - 01/03/2018'. Below this, there are three sections: 'AVANCEMENT' (with stats: 000 total modules, 000 realized modules, 68H19 duration, 02H57 time spent, 0 mandatory hours), 'SCORING' (with a pie chart showing 85% score on modules and 0% on workshops, and a progress bar for validation), and 'PRÉSENTIEL/E-CLASSE' (showing 0/0 e-classes and 0/0 presential classes followed). At the bottom, it says 'VOTRE FORMATION EST TERMINÉE' with a checkmark icon, a link to edit the diploma/attestation, and a 5-star rating section.

A photograph showing a close-up of a white computer keyboard. A person's fingers are visible on the keys. In the foreground, a black fountain pen lies diagonally across the keyboard. Below the keyboard, a portion of a spiral-bound notebook is visible, with a blue pen resting on it. The notebook has some handwritten text and numbers.

Certificat
de Qualification
Professionnelle
BUREAUTIQUE

Pack bureautique Initiation Certification TOSA

Public : Demandeurs d'emploi, salariés

Pré-requis : Aucun

Durée : 19 jours (133 heures)

Objectifs : Certification TOSA®



MODULE BUREAUTIQUE (19 JOURS)

- Découverte de l'informatique
- Microsoft Word
- Microsoft Excel
- Microsoft Powerpoint
- Microsoft Outlook
- Passage des tests TOSA

Notre certification intègre un dispositif pédagogique d'E-learning qui s'appuie sur :

- La mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- La vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'éditer les statistiques.
- Une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- Le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.
- Un accès de 2 mois sur notre plateforme de Blended Learning pour continuer à effectuer la totalité des cours et exercices en ligne.

Code CPF 237 359

Le TOSA® (Test On Software Applications) est le premier standard d'évaluation et de certification des compétences bureautiques. Nos tests sont adaptatifs et reposent sur une méthodologie de scoring, ce qui permet de mesurer tous les niveaux, de débutant à expert.

Inscrit à l'inventaire de la CNCP et éligible au CPF, le TOSA® constitue une passerelle entre le monde de l'éducation, de la formation et de l'emploi.

POUR QUOI FAIRE ?



- Ciblez vos besoins et faites des formations adaptées à votre métier
- Mesurez l'efficacité des formations et attester d'une montée en compétences



1

Test adaptatif en ligne pour positionner le niveau

2

Suivi d'une formation adaptée

3

Passage de la Certification TOSA®

4

Édition du rapport de progression avant/après

EN PRATIQUE

1



Le positionnement :

- Test adaptatif
- 25 questions par logiciel
- QCM et exercices pratiques
- Positionnement sur 5 niveaux
- Cartographie détaillée des compétences vs objectif/métier



2



La formation :

- Offre de préparation au TOSA® (e-learning, distanciel ou présentiel)
-



3



La certification :

- Test adaptatif
- Examen surveillé (dans notre centre)
- 35 questions par logiciel
- Score sur 1000 vérifiable en ligne
- Certificat envoyé par e-mail et valable 3 ans



4



Le rapport de progression :

- Compare les résultats du test initial et de la certification pour chaque logiciel

COMMENT ÇA MARCHE ?

1

Test adaptatif en ligne pour positionner le niveau

2

Suivi d'une formation adaptée

3

Passage de la Certification TOSA®

4

Édition du rapport de progression avant/après

TESTS ET CERTIFICATIONS DISPONIBLES SUR LES SUJETS :



Excel® :

- Environnement et méthodes
- Formules et fonctions
- Gestion des données
- Mise en forme



Word® :

- Environnement
- Outils d'édition
- Mise en page et mise en forme
- Objets graphiques



PowerPoint® :

- Environnement
- Gestion du texte
- Gestion des objets
- Thèmes et modèles



Outlook® :

- Généralités
- Messagerie
- Calendrier et tâches
- Contacts et notes



VBA Excel® :

- Objets
- Procédures
- Boîtes de dialogue, formulaires et contrôles ActiveX
- Environnement et outils de débogage



Access® :

- Formulaires et état
- Généralités
- Macro et VBA
- Tables et requêtes

Découverte de l'informatique



Public : Demandeurs d'emploi, salariés

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 7 heures (1 jour)

Objectifs : Apprendre à maîtriser l'informatique de base (Windows et Internet).

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

L'environnement

- Maîtriser le bureau et la nouvelle barre des tâches.
- Comprendre la nouvelle organisation des fenêtres.
- Utiliser les métadonnées.

Les plus

- Télécharger et installer des outils supplémentaires sur Windows Live.
- Utiliser la capture d'écran.

L'espace de travail

- Organiser son bureau : raccourcis, menu Démarrer, Widgets.
- Épingler des programmes à la barre des tâches.
- Personnaliser l'arrière-plan.

Bureau et tâches courantes

- Présentation du bureau (icône, barre des tâches, raccourcis...)
- Maîtriser l'explorateur : réorganiser les volets, accéder en un clic aux lecteurs, dossiers et périphériques.
- Organiser ses dossiers.
- Copier, déplacer, renommer des fichiers.
- Créer des bibliothèques pour optimiser l'accès à l'information.
- Restaurer les versions précédentes des documents.

Découverte de l'environnement

- Présentation générale d'Internet
- La navigation
- Firefox, Internet explorer, Google Chrome
- La recherche sur le web
- Les mails avec gmail
- Se créer un compte facebook
- Les antivirus et les firewall
- Les espions et trojans
- L'historique et les favoris
- Les plug in navigateur (firefox et Internet explorer)
- Google earth et google street view

Fenêtre et menus

- Agrandir et diminuer, déplacer, réduire
- Barres de défilement
- Les menus déroulants et contextuels
- Les barres d'outils

Paramétrier et sécuriser

- Accéder au panneau de configuration.
- Exploiter le centre de maintenance.
- Optimiser les performances.
- Activer, désactiver le contrôle des comptes utilisateurs.
- Se prémunir des virus, des intrusions, des spywares.
- Nettoyer ou restaurer le système.

Microsoft Office Word

Public : Salariés, Demandeurs d'emploi

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Maîtriser le logiciel de traitement de texte et découvrir toutes ses fonctionnalités, créer un document, le mettre en forme, l'imprimer. Apprenez à améliorer vos présentations.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

La fenêtre principale de Word (1 h)

- Description de la fenêtre
- Description du contenu du ruban
- La barre d'accès rapide
- La mini barre d'outils
- La barre d'état

La gestion des sélections (1 h)

- Au clavier
- A la souris

Mise en forme du texte (3 h)

- Saisie du texte
- Sélectionner le texte
- Modifier la police, la taille, les attributs
- Déplacer, copier ou coller

Saisie et gestion des paragraphes (3 h)

- Notion de saisie au kilomètre
- Les alignements
- Les retraits
- Les tabulations
- Les bordures
- Puces et numéros

Mise en page d'un document (3 h)

- Les marges
- L'orientation du document
- Les en-têtes et pieds de pages
- Numéroter les pages

Corrections un document (3 h)

- Correction automatique
- Corriger manuellement

Gestion des taquets de tabulations (2 h)

- Poser des taquets (dans la règle, dans le menu)
- Modifier des taquets
- Supprimer des taquets
- Utiliser les points de suite

Les tableaux (3 h)

- Insérer un tableau
- Insérer ou supprimer des lignes et des colonnes
- Fusionner ou scinder les cellules
- Utiliser les taquets de tabulations dans les tableaux
- Gestion des bordures d'un tableau
- Gestion des couleurs
- Cas particulier : le tableau excel

Outils (2 h)

- Personnalisation de la barre d'accès rapide
- Personnalisation des onglets
- Les liens hypertexte
- Enregistrement des fichiers sous différents formats



Microsoft Office Excel



Public : Salariés, Demandeurs d'emploi

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 21 heures (3 jours)

Objectifs : Excel ou le couteau Suisse ! Maîtrisez le logiciel de tableur et découvrez ses nombreuses fonctionnalités.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

La fenêtre principale d'Excel (3 h)

- Description de la fenêtre
- Les cellules, les lignes les colonnes
- Les feuilles
- Description du contenu du ruban
- La barre d'accès rapide
- La mini barre d'outils
- La barre de formule
- La barre d'état

Notions de bases (3 h)

- La feuille de calcul
- Sélectionner des cellules
- Saisir du texte / nombre
- Utilisation du copier-coller (couper-coller) souris et clavier
- Les différentes formes de collage
- Mise en forme du texte, des nombres, des dates
- Appliquer les bordures des couleurs aux cellules
- Ajouter ou supprimer des lignes et des colonnes
- Modifier la taille des lignes et des colonnes

Saisir des formules de calculs (5 h)

- Les formules simples somme automatique, soustraction, multiplication
- Les formules de calculs, moyenne, max, min
- Utilisation de la poignée de recopie
- Incrémenter des séries de chiffres, de textes et de dates
- Calculs sur les dates
- Utilisation de l'assistant fonctions
- Présentation des résultats proposés dans la barre d'état
- Repérage relatif et absolu (\$)

Gestion des feuilles d'un classeur (2 h)

- Ajouter des feuilles
- Sélectionner une ou plusieurs feuilles
- Supprimer - déplacer une ou plusieurs feuilles

Mise en page et impression (2 h)

- Modifier l'orientation
- Aperçu avant impression
- Mettre en page le tableau avant impression
- En-têtes et pieds de page
- Définir une zone d'impression

Outils (3 h)

- Figer les volets
- Ligne ou colonne à répéter à l'impression
- Créer une liste déroulante
- Créer une mise en forme conditionnelle
- Fonction SI, NBVAL, NB.SI
- Recherche de données

Création d'un graphique (3 h)

- Sélection des données
- Type de graphique en fonction des données
- Modification du type de graphique
- Gestion des couleurs
- Gestion des informations présentées (échelles, axes, repères)
- Graphique sparkline



Microsoft Office Powerpoint



Public : Salariés, Demandeurs d'emploi

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Maîtrisez les fonctionnalités de base du logiciel Powerpoint afin de réaliser des présentations interactives dynamiques.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Présentation de Powerpoint (1/2 h)

- Description de la fenêtre
- Description du contenu du ruban
- La barre d'accès rapide
- La mini barre d'outils
- La barre d'état

Théorie de la mise en page (1/2 h)

- Gestion des informations
- Gestion des couleurs
- Règles de typographie

Créer une présentation (3 h)

- Insérer une diapositive
- Choix de la mise en page - modification
- Mettre en forme une diapositive
- Insérer des zones de texte
- Insérer des images, des graphiques
- Appliquer un thème

Manipuler les objets de dessins (2 h)

- Utilisation des outils de dessin : trait, rectangle, ellipse
- Modifier les formes, fusionner les formes
- Remplissage et contour (dégradés, motifs, textures...), utilisation de la pipette
- Copier, dupliquer, aligner

Mise en page des diapositives (1/2 h)

- En-tête et pied de page
- Numérotation automatique

Utiliser les différents modes d'affichage (1/2 h)

- Mode diapositive
- Mode plan
- Mode trieuse
- Mode diaporama

Animer une présentation (2 h)

- Appliquer des animations
- Personnaliser l'animation
- Appliquer des transitions
- Ajouts de boutons d'action

Gestion des masques de diapositives (2 h)

- Modification des polices
- Modifications des couleurs
- Modifications des graphiques

Outils (3 h)

- Utilisation du SmartArt
- Utilisation du WordArt
- Les liens hypertexte
- Intégration de données Excel (tableaux-graphiques)
- Jouer avec le son
- Jouer avec les vidéos

Outlook



Public : Salariés, Demandeurs d'emploi

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

Durée : 14 heures (2 jours)

Objectifs : Véritable outil d'organisation et de communication, apprenez à utiliser la messagerie d'Outlook (Paramétriser un compte, envoyer des emails, gestion du calendrier).

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Présentation d'Outlook (1 h)

- La barre de menus
- Les différentes fonctions d'Outlook

Créer un compte de messagerie (1 h)

- Paramétriser Outlook avec votre adresse mail

Gestion des contacts (3 h)

- Créer un contact
- Modifier un contact
- Créer des catégories
- Créer une liste d'envoi

Envoi d'un email (2 h)

- Envoi d'un message à un destinataire
- Envoi d'un message à plusieurs destinataires
- Joindre une pièce jointe à un email

Gestion des courriers (3 h)

- Trier les messages dans des dossiers
- Règles de messagerie
- Demander un accusé de réception

Calendrier (2 h)

- Les différents modes d'affichages
- Créer un nouveau Rendez-vous

Tâches (2 h)

- Créer une tâche
- Gestion des tâches

Formation tutorée et/ou FOAD – E-Learning



Objectifs : Mettre en pratique de manière autonome exercices, cas pratiques et QCM par l'intermédiaire de notre plateforme E-learning avant le passage de l'examen.

Selon l'évolution du programme, notre formateur donne une série d'exercices pratiques, ainsi que des tutoriaux présents sur notre plateforme pour une mise en pratique professionnelle des acquis de la formation. La plateforme contient plus de 300 modules de formations.

Selon l'évolution du programme, notre formateur donne une série d'exercices pratiques, ainsi que des tutoriaux pour une mise en pratique professionnelle des acquis de la formation.

Les programmes sont disponibles ici :

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/excel.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/word.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/powerpoint.pdf>

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/outlook.pdf>



**POSITIONNEZ VOTRE NIVEAU ET FIXEZ DES OBJECTIFS SELON VOTRE
METIER, MESUREZ VOS COMPÉTENCES AVEC TOSA Office®**



Tests disponibles sur les sujets



2 actifs sur 3 sont utilisateurs de logiciels bureautiques (Excel®, Powerpoint®, Word®...). Dans le monde, ce sont plus de 500 millions d'individus qui travaillent au quotidien sur ces outils. Les compétences bureautiques - facteur clé d'employabilité et d'efficacité professionnelle - sont difficilement mesurables et rarement mesurées dans l'environnement professionnel. Dans ce contexte, TOSA® est la solution pour les acteurs de la formation et du recrutement.

Pack bureautique Perfectionnement Certification TOSA

Public : Demandeurs d'emploi, salariés

Pré-requis : Aucun

Durée : 10 jours (70 heures)

Objectifs : Certification TOSA®



MODULE BUREAUTIQUE (10 JOURS)

- Microsoft Word perfectionnement
- Microsoft Excel perfectionnement
- Passage des tests TOSA

Notre certification intègre un dispositif pédagogique d'E-learning qui s'appuie sur :

- La mise à disposition sur support analogique et/ou numérique des ressources nécessaires à la formation sur une plateforme de Blended Learning (alliant cours à distance, tutoriels, exercices et QCM en ligne avec Scoring)
- La vérification, la sécurité et la visibilité du temps passé par le bénéficiaire (compteur de temps de connexion), le scoring (résultats des QCM) et la possibilité d'édition les statistiques.
- Une expérience supplémentaire en adéquation avec la formation en présentiel.
- Le relationnel via la plateforme avec le formateur pour répondre à toutes questions concernant les cours et révisions en ligne.
- Un accès de 2 mois sur notre plateforme de Blended Learning pour continuer à effectuer la totalité des cours et exercices en ligne.

Code CPF 237 359

Le TOSA® (Test On Software Applications) est le premier standard d'évaluation et de certification des compétences bureautiques. Nos tests sont adaptatifs et reposent sur une méthodologie de scoring, ce qui permet de mesurer tous les niveaux, de débutant à expert.

Inscrit à l'inventaire de la CNCP et éligible au CPF, le TOSA® constitue une passerelle entre le monde de l'éducation, de la formation et de l'emploi.

POUR QUOI FAIRE ?



- Ciblez vos besoins et faites des formations adaptées à votre métier
- Mesurez l'efficacité des formations et attester d'une montée en compétences



1

Test adaptatif en ligne pour positionner le niveau

2

Suivi d'une formation adaptée

3

Passage de la Certification TOSA®

4

Édition du rapport de progression avant/après

EN PRATIQUE

1

Le positionnement :

- Test adaptatif
- 25 questions par logiciel
- QCM et exercices pratiques
- Positionnement sur 5 niveaux
- Cartographie détaillée des compétences vs objectif/métier



2

La formation :

- Offre de préparation au TOSA® (e-learning, distanciel ou présentiel)



3

La certification :

- Test adaptatif
- Examen surveillé (dans notre centre)
- 35 questions par logiciel
- Score sur 1000 vérifiable en ligne
- Certificat envoyé par e-mail et valable 3 ans

4

Le rapport de progression :

- Compare les résultats du test initial et de la certification pour chaque logiciel

TESTS ET CERTIFICATIONS DISPONIBLES SUR LES SUJETS :



Excel® :

- Environnement et méthodes
- Formules et fonctions
- Gestion des données
- Mise en forme



Word® :

- Environnement
- Outils d'édition
- Mise en page et mise en forme
- Objets graphiques



PowerPoint® :

- Environnement
- Gestion du texte
- Gestion des objets
- Thèmes et modèles



Outlook® :

- Généralités
- Messagerie
- Calendrier et tâches
- Contacts et notes



VBA Excel® :

- Objets
- Procédures
- Boîtes de dialogue, formulaires et contrôles ActiveX
- Environnement et outils de débogage



Access® :

- Formulaire et état
- Généralités
- Macro et VBA
- Tables et requêtes

Microsoft Office Word

Perfectionnement



Public : Salariés, Demandeurs d'emploi

Pré-requis : Avoir suivi la formation Word Niveau 1, une formation équivalente, ou attester de son niveau.

Durée : 35 heures (5 jours) dont 2 journées en E-learning FOAD (incluant le passage du test TOSA)

Objectifs : Maîtriser les fonctions avancées de Word.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Saisie et gestion du texte (1/2 h)

- Fonction rechercher / remplacer

Le publipostage (3 h)

- Créer le document type
- Choisir la source de données (créer ou ouvrir)
- Utilisation de source de données Excel (problèmes et solutions)
- Insertion des champs de fusion
- Filtrer les enregistrements
- Trier les enregistrements
- Insérer des règles
- Étiquettes de publipostage
- Gestion des enregistrements – recherche / suppression / impression
- Cas particulier du mailipostage

Les styles (1/2 h)

- Appliquer un style prédéfini
- Créer et modifier un style (par le menu ou en direct)
- Mettre à jour un style

Les modèles de document (1 h)

- Créer un modèle
- Utiliser et modifier un modèle

Gestion des longs documents (3 h)

- Utilisation des styles prédéfinis
- Définir les titres et les sous-titres
- Appliquer une hiérarchisation
- Établir un index et un sommaire automatique
- Sélectionner les mots devant figurer dans l'index
- Numéroter les pages
- Utilisation des sections
- Numérotation des sections

Tables et index (1 h)

- Création de la table des matières
- Modification de la table des matières
- Création d'une table d'index

Utilisation du mode plan (1/2 h)

- Modifier les niveaux de titre
- Modifier l'organisation du document
- Utilisation de l'explorateur de document ou volet de navigation

Les tableaux (1 h)

- Créer un tableau avec des formules
- Insérer des tableaux d'Excel
- Liaison avec des tableaux Excel

Créer un formulaire (1 h)

- Créer une liste déroulante
- Insérer des champs et des cases à cocher
- Verrouiller un formulaire

Les sauts (1/2 h)

- Créer un saut de section continu
- Créer un saut de section page suivante
- Créer un saut de colonne
- Mise en page des sections

Outils (1 h)

- Personnalisation de la barre d'accès rapide
- Personnalisation des onglets
- Utilisation du WordArt
- Utilisation du SmartArt
- Utilisation du Quickpart

Travail collaboratif (1 h)

- Gestion du suivi des modifications
- Notions de marques
- Volet de vérification

Microsoft Office Excel

Perfectionnement



Public : Salariés, Demandeurs d'emploi

Pré-requis : Avoir suivi la formation Excel Niveau 1, une formation équivalente, ou attester de son niveau.

Durée : 35 heures (5 jours) dont 2 journées en E-learning FOAD (incluant le passage du test TOSA)

Objectifs : Le couteau Suisse n'aura plus de secret pour vous ! Utilisez les fonctions avancées d'Excel.

LIEU DE LA FORMATION : 146 rue Paradis - 13006 Marseille | **NOMBRE DE STAGIAIRES (SI EN SESSION) :** 3 minimum - 12 maximum

MOYENS PÉDAGOGIQUES : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation et certification

Gestions des bases de données (1 h)

- Les tris
- Les filtres
- Les sous totaux
- Les filtres élaborés
- La consolidation
- Gestion des volets
- Conversion de données externes

Les liaisons (1 h)

- Les liaisons entre cellules, entre feuilles, entre classeurs, entre applications

Tableaux croisés dynamiques (5 h)

- Principes de base d'un tableau croisé dynamique
- Options de calculs dans un TCD (zone données)
- Options de structure d'un TCD (zones lignes et colonnes)
- Options d'extraction et de distribution d'un TCD (zone page)
- Masquer, Afficher les données
- Créer des regroupements de donnée
- Graphiques croisés dynamiques

Calculs complexes (4 h)

- Les fonctions conditionnelles (SI, ET, OU)
- Les fonctions de recherche (RECHERCHEV..)
- Les fonctions imbriquées
- Exemples de fonctions relevant des principales catégories proposées (Dates et heures, Logique, Texte...)
- Application à des cas concrets (selon les demandes particulières des stagiaires)

Outils (1 h)

- Nommer les cellules
- Convertir des données
- Gestion des doublons
- Les liens hypertexte
- Personnalisation de la barre d'accès rapide
- Personnalisation des onglets

Protection des données (2 h)

- Validation des données pour la saisie
- Gestion de la protection des cellules, de la feuille, du classeur
- Interdire l'accès à un classeur

Formation tutorée et/ou FOAD – E-Learning



Objectifs : Mettre en pratique de manière autonome exercices, cas pratiques et QCM par l'intermédiaire de notre plateforme E-learning avant le passage de l'examen.

Selon l'évolution du programme, notre formateur donne une série d'exercices pratiques, ainsi que des tutoriaux présents sur notre plateforme pour une mise en pratique professionnelle des acquis de la formation. La plateforme contient plus de 300 modules de formations.

Selon l'évolution du programme, notre formateur donne une série d'exercices pratiques, ainsi que des tutoriaux pour une mise en pratique professionnelle des acquis de la formation.

Les programmes sont disponibles ici :

<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/excel.pdf>
<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/word.pdf>
<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/powerpoint.pdf>
<http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/outlook.pdf>



**POSITIONNEZ VOTRE NIVEAU ET FIXEZ DES OBJECTIFS SELON VOTRE
MÉTIER, MESUREZ VOS COMPÉTENCES AVEC TOSA Office®**



Tests disponibles sur les sujets



2 actifs sur 3 sont utilisateurs de logiciels bureautiques (Excel®, Powerpoint®, Word®...). Dans le monde, ce sont plus de 500 millions d'individus qui travaillent au quotidien sur ces outils. Les compétences bureautiques - facteur clé d'employabilité et d'efficacité professionnelle - sont difficilement mesurables et rarement mesurées dans l'environnement professionnel. Dans ce contexte, TOSA® est la solution pour les acteurs de la formation et du recrutement.



c'est aussi...

Une agence de **communication**



Site Internet
Référencement
Identité visuelle
Audiovisuel
Drone



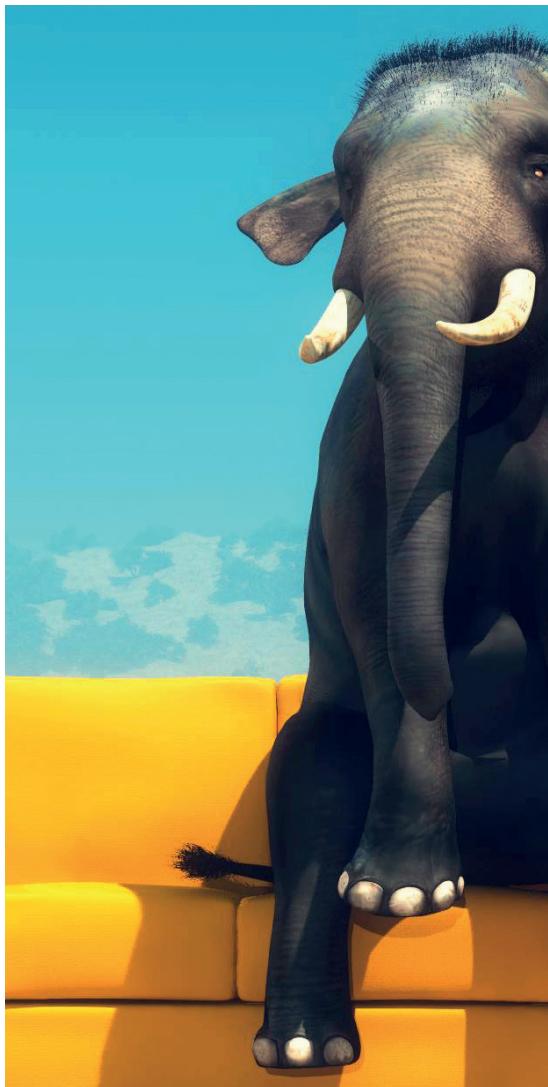
www.mandyben-communication.com

Une plateforme **E-learning**

À votre disposition
pour apprendre à distance



www.danslabox.com



contact@mandyben.com
www.mandyben-formation.com
mandyben
formation

146 rue Paradis
13006 Marseille

Tél : 04 42 31 43 55
Mobile : 06 82 97 30 50

SIRET 491 820 270 00057

Enregistré sous le numéro 93 13 12405 13,
cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat