

FORMATION

DESIGNER WEB UX UI / MOTION DESIGNER



mandyben  
formation

contact@mandyben.com - www.mandyben-formation.com

# DESIGNER WEB UX UI/MOTION DESIGNER BC1

Formation certifiante

**PUBLIC** Graphistes, webdesigners, webmasters, développeurs, community managers, chefs de projet...

**PRÉ-REQUIS** Maîtriser l'informatique, l'infographie et la conception visuelle

**DURÉE** 266 heures (38 jours)

**OBJECTIFS** Acquérir les méthodes de création de charte graphique web, prendre en compte l'expérience utilisateur UX UI et améliorer le parcours de l'internaute pour le rendre plus agréable et instinctif et de faciliter l'interaction entre l'utilisateur et le produit. Savoir réaliser un montage vidéo et créer une animation et la diffuser sur les différents canaux .

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



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

# DESIGNER WEB UX UI/MOTION DESIGNER BC1

## 1 CCP (CERTIFICAT DE COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES)

### CCP - CONCEVOIR LES ÉLÉMENS GRAPHIQUES D'UNE INTERFACE ET DE SUPPORTS DE COMMUNICATION

À l'issue de la formation le stagiaire saura :

- Dialoguer avec les différents prestataires et intervenants
- Créer des supports de communication pour l'édition sur tous supports
- Élaborer des produits de communication multimédia
- Construire une architecture interactive multiplate-forme
- Respecter une charte graphique et créer un webdesign de qualité
- Maîtriser les bases de l'UX dans le marketing digital
- Monter une vidéo faire des effets spéciaux et de l'intégrer dans un site web

Cette formation vous permettra de viser ses différents secteurs d'activités :

Les agences de communication, publicité, marketing, web - Les services de la communication web publics ou privés - Les entreprises informatiques et les entreprises de service numérique (ESN) - Les entreprises du e-commerce - Les entreprises des industries graphiques

Type d'emplois accessibles :

Web designer - UI designer - Chargé de communication digitale - Chargé de veille technologique et stratégique - Web marketeur - Web réalisateur - Référencier - Intégrateur multimédia - Réalisateur multimédia - Infographiste 2D/3D - Concepteur intégrateur internet -Animateur 2D/3D - Designer d'interactivité - Assistant chef de projet multimédia - Lead UI designer - Concepteur multimédia - UX designer - Architecte d'information

**RNCP 35634**

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.



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

# { DESIGNER UX UI / MOTION DESIGNER }

## OBJECTIF

- Acquérir la culture du design web ; créer ou adapter une charte graphique pour le web
- Savoir utiliser l'intelligence artificielle et la génération d'image
- Comprendre l'influence de l'ergonomie sur le succès d'une application multimédia ; prendre en compte l'expérience utilisateur et le facteur humain
- Concevoir des wireframes pour applications mobiles et tablettes avec Figma pour le prototypage interactif
- Savoir réaliser un montage vidéo et créer un projet de vidéo animé
- Appliquer la méthodologie et les techniques de conception professionnelle, en utilisant les fonctionnalités du logiciel Adobe Première Pro
- Animer un design statique et créer des animations en 2D à intégrer dans une vidéo
- Savoir respecter les problématiques de l'animation et en utilisant les fonctionnalités du logiciel Adobe After Effects

38 jours

266 heures  
de formation

## PROGRAMME

- Culture Web et Ergonomie UX/UI Design - 2 jours
- Intelligence Artificielle générative - 1 jour
- Créer une charte graphique pour le web - 3 jours
- Créer une maquette interactive avec Figma - 4 jours
- Montage vidéo avec Première Pro - 5 jours dont 1 jour en exercice pratique individuel de montage
- Motion Design avec After Effects - 5 jours dont 1 jour en exercice pratique individuel de réalisation
- Intégrer du son dans une vidéo avec Adobe Audition - 3 jours
- Monter et équilibrer une vidéo avec Da Vinci Resolve - 5 jours
- Montage vidéo avec Première Pro Perfectionnement - 5 jours
- Motion Design avec After Effects Perfectionnement - 5 jours

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

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.

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

# CULTURE WEB ET ERGONOMIE UX/UI DESIGN

**PUBLIC** Graphistes, webdesigners, responsables de communication, webmasters, gestionnaires de site...

**PRÉ-REQUIS** Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

**DURÉE** 21 heures (3 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

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

## HISTOIRE DU WEBDESIGN

### HISTORIQUE DU Web

- 1965 - 1989-90
- Les tableaux - Animate
- CSS et Responsive
- Grille et frameworks

### ÉVOLUTION 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

### AMÉLIORER L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR

- La théorie de la Gestalt
- La loi de proximité
- Loi de similitude
- Loi de familiarité
- La loi de Fitts
- Le principe d'affordance
- La loi de Hick

## 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



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

# INITIATION À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE GÉNÉRATIVE DANS LA CRÉATION D'IMAGES

**PUBLIC** Graphistes, webdesigners, responsables de communication, webmasters, gestionnaires de site...

**PRÉ-REQUIS** Bonne connaissance de l'environnement informatique

**DURÉE** 7 heures (1 jour)

**OBJECTIFS** Découvrir et comprendre les bases de l'Intelligence Artificielle appliquée à la création et la modification d'images

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



## INTRODUCTION À L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

- Qu'est-ce que l'IA et comment fonctionne-t-elle ?
- Le vocabulaire de l'IA
- Applications principales de l'IA dans la création d'images
- Impact et enjeux éthiques de l'IA

## SAVOIR MODIFIER SES IMAGES AVEC L'IA

- Présentation de quelques outils Freemium
- Adobe Express, Photopea, Canva
- ClipDrop, Magic Eraser, Luminar Neo, EzGif
- Applications
- Enlever un fond, Effacer des zones indésirables
- Conversion et modification de GIFs
- Conversion SVG Adobe Illustrator

## PROCESSUS CRÉATIF DU TEXTE À L'IMAGE

- Comprendre et formuler un prompt efficace
- Utilisation de l'image de référence
- Choix du style artistique
- Utilisation du seed
- Introduction à l'inpainting pour la modification des images

## PRÉSENTATION D'ABOVE FIREFLY

- Présentation et démonstration pratique ADOBE FIREFLY

## PRÉSENTATION DE DALL-E

- Présentation et démonstration pratique DALL-E

## MISE EN PRATIQUE SUR LES OUTILS FREEMIUM

- Leonardo, Krea, Lexica, Ideogram, Crayon

## L'UPSCALE

- Définition et importance de l'upscale
- Techniques pour l'upscale d'images
- Introduction à l'upscale de vidéos

## VIDÉO ET SON\*

- Découverte de l'usage de l'IA dans la vidéo et son (voix, musique)\*
- \* Selon le temps de la séance et les attentes du public

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

# CRÉER UNE CHARTE GRAPHIQUE POUR LE WEB

**PUBLIC** Graphistes, webdesigners, responsables de communication, webmasters, gestionnaires de site...

**PRÉ-REQUIS** Avoir des connaissances en conception d'identité visuelle

**DURÉE** 21 heures (3 jours)

**OBJECTIFS** Créer ou adapter une charte graphique pour le web

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

## LA CHARTE GRAPHIQUE

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

## L'IDENTITÉ GRAPHIQUE

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

## LE CONTENU

- Inventaire des différents types de contenus (images, vidéos, sons, animations, articles, etc.)
- Style d'images, d'illustrations et leur traitement graphique
- Ikonographie
- 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

## LES ÉLÉMENTS INTERACTIFS

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



## 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
  - \* 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)

## 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

## TRANSMETTRE LE MOUVEMENT

- Créer des schémas explicatifs transmettant le mouvement
  - \* transitions
  - \* animations
  - \* micro-interactions

## 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

## 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

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

# MAQUETTE GRAPHIQUE WEB ET FIGMA

**PUBLIC** Graphistes, webdesigners, responsables de communication, webmasters, gestionnaires de site...

**PRÉ-REQUIS** Avoir des connaissances en conception web

**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

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et /ou 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 Frames, Auto Layouts, composants, et contraintes responsives dans Figma
- Préparation des assets dans Figma pour exportation (SVG, PNG, JPEG)
- Collaboration en temps réel avec Figma (partage et édition simultanée)
- Accès et utilisation des ressources dans la Figma Community

## LES GRILLES

- Les grilles du Print vers le Web
- Gestion des grilles et guides dans Figma

## RÉALISER DES WIREFRAMES ET DES MAQUETTES

- Créer un zoning
- Passer d'un zoning à un wireframe
- Intégrer de l'interactivité pour finaliser sa maquette
- Utilisation d'Auto Layout pour structurer les wireframes

## AUTOMATISATION

- Création et gestion des composants réutilisables dans Figma
- Utilisation des variantes pour les états d'interaction (hover, clic)
- Accélération du travail grâce aux plugins utiles pour Figma (exemple : Unsplash, Iconify)

## EXPORTATION

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

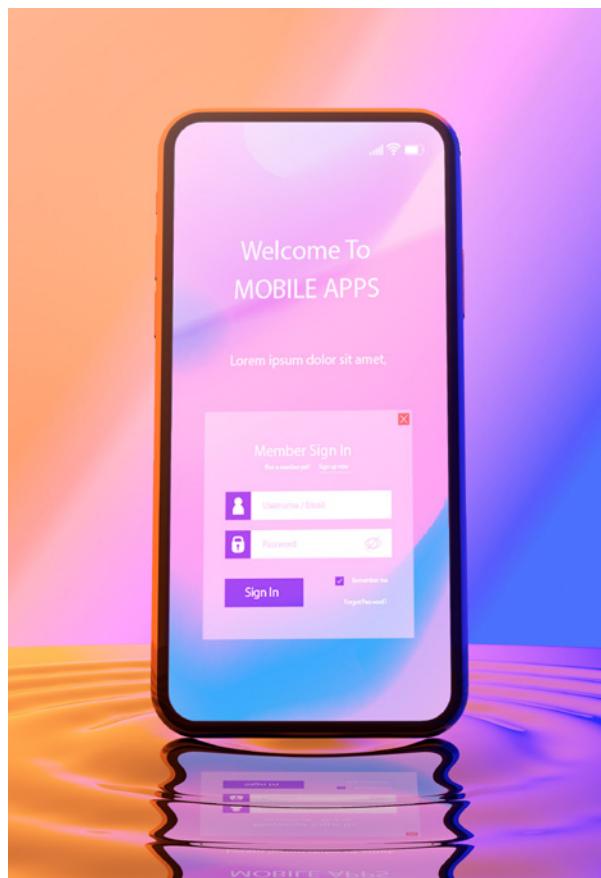
## MAQUETTER LA VERSION

### « 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 » 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.
- Activité : Utilisation des styles de texte et de couleurs dans Figma

### ENRICHISSEZ VOTRE VERSION « APERÇU DESKTOP »

- Activité : Concevez la maquette « aperçu desktop »
- Activité : Créer un prototype fonctionnel



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

# MAQUETTE GRAPHIQUE WEB ET FIGMA - SUITE

## INTRODUCTION

- Qu'est-ce que Figma ?
- Les atouts et enjeux du logiciel dans un environnement collaboratif

## LE PROTOTYPAGE

- Les étapes de conception
- Le design d'interface
- L'architecture de l'information
- Les tendances du design
- Création de prototypes interactifs dans Figma : transitions, overlays, animations

## DÉCOUVRIR L'INTERFACE D' 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 textes

## LES IMAGES

- Importer des images
- Créer des masques

## LES COULEURS

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

## SYMBOLES ET KIT UI

- Créer et manipuler les composants
- Sélectionner et utiliser des ressources de la communauté Figma
- 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
- Gestion des interactions par prototypes dans Figma

## PARTAGER

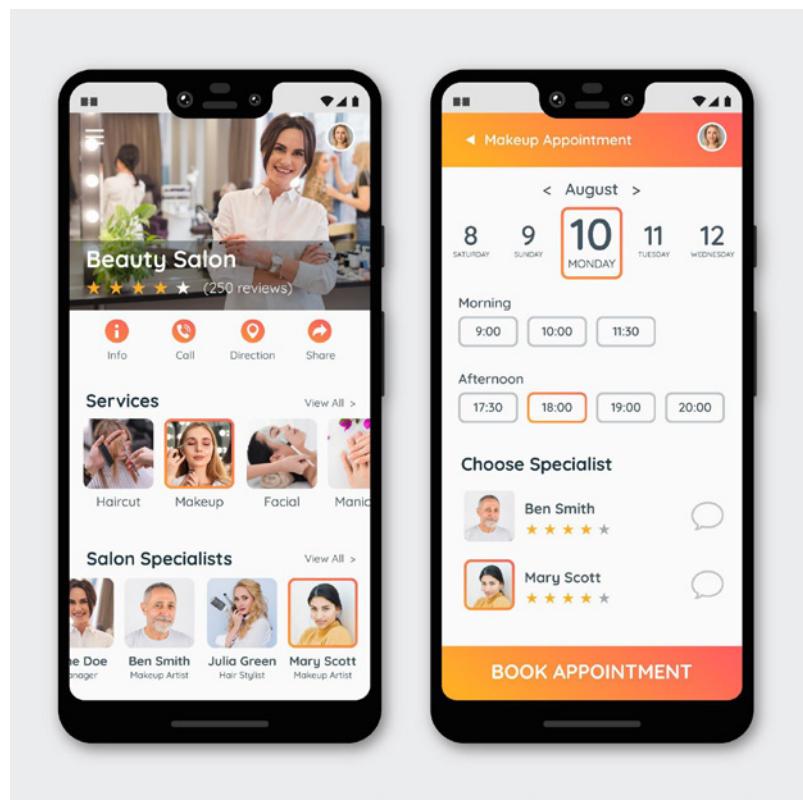
- Créer des liens de partage
- Déposer des commentaires
- Partage d'un prototype sur le web
- Partager les spécifications techniques (style guide)

## TESTER

- Tester directement dans Figma ou via l'application mobile

## LES PLUG-INS

- Téléchargements et installations de plug-ins



Lieu de la formation : 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

Nombre de stagiaires (si en session) : 3 minimum - 12 maximum Moyens pédagogiques : 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

# MONTAGE VIDÉO AVEC PREMIERE PRO

**PUBLIC** Graphistes, webdesigners, responsables de communication, webmasters, gestionnaires de site...

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

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation et/ou 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
- 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

## 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
- Gain audio et normalisation
- Type de piste (mono, stéréo et 5.1)
- Cross-fades
- Filtres audio Premiere CC et Isotope
- Synchronisation automatique des formes d'onde audio
- Niveau général de sortie et automation
- Mixage audio avec le panneau
- Mixage des éléments audio

## 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)
- Étalonnage 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

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

# MONTAGE VIDÉO AVEC PREMIERE PRO - SUITE



## HABILLAGE 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»
- 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 projets
- 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 MPEG4 pour les I-pod et les téléphones

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

# AUDIOVISUEL FORMATION TUTORÉE ET/OU FOAD E-LEARNING

PREMIERE PRO PARCOURS COMPLET DÉBUTANT À AVANCÉ

## PRÉREQUIS

Aucun

## DURÉE

Environ 7 Heures

## PUBLIC CONCERNÉ

Tous publics

## Sous-Titrages

Audiodescription et sous titrages non disponibles

## INTERVENANT

**Kaouther** : Formatrice experte « PAO/DAO ». Disposant de plus de 10 années d'expérience dans l'enseignement de cette discipline. Dispose de certificats, diplômes et savoir-faire en lien avec les compétences en Suite Adobe.

## ACCESIBILITÉ

Formations en distanciel accessibles aux personnes à mobilité réduite ;

Audiodescription et sous tirage non disponibles ;

Pour toute question d'accessibilité handicap, prendre contact avec nous.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Savoir utiliser les fenêtres de montage ;
- Réaliser des transitions et des effets vidéos ;
- Utiliser efficacement les outils Masque et titrage ;
- Réaliser un étalonnage de qualité.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Disposer d'un ordinateur, d'un smartphone ou d'une tablette avec une connexion Internet ;
- Logiciel Adobe Premiere Pro 2019 ;
- Navigateur web : Google Chrome, Firefox.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION DES ACQUIS

- Auto-évaluation sous forme de questionnaires ;
- Exercices sous formes d'ateliers pratiques ;
- Questionnaire de positionnement ;
- Evaluation à chaud.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

**Notre technologie vous garantit une gestion autonome de tout votre dispositif e-learning, blended learning, classes virtuelles avec une prise en main immédiate et intuitive.**

- Si vous recherchez une application de montage vidéo vous permettant d'éditer les vidéos comme vous le souhaitez, Adobe Premiere est la meilleure solution. Premiere est utilisé par les professionnels du monde entier pour tous les types de production, des vidéos commerciales et marketing aux vidéos musicales en passant par les documentaires, les longs métrages. Ce cours complet est le meilleur moyen d'intervenir et de commencer à éditer.

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



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

# CE QUE CONTIENT LA FORMATION

## PROGRAMME DÉTAILLÉ

### INTERFACE

- Création d'un nouveau projet
- La fenêtre « Projet »
- La fenêtre de « Montage »
- La fenêtre « Moniteur »
- La fenêtre « Sources »
- La disposition des fenêtres

### LES FENÊTRES DE MONTAGE

- Les outils de la fenêtre de montage
- Audio et vidéo dans la fenêtre séquence
- Option des icônes vidéos
- option icônes audio

### OUTILS DE SÉLECTION

- Outil sélection amont et avalé
- Outil propagation - modification et allongement compensé
- Outil cutter
- Outil de déplacement dessus et dessous
- Outil flèche et texte

### TRANSITIONS ET EFFETS VIDÉOS

- Transitions vidéos - Les bases
- Transition vidéo - Aperçu général
- Ajouter des transitions par défaut
- Créer un dossier de mes transitions
- Les options d'effets - Intro
- Créer des images clés - Intro
- Effets vidéo - Intro
- Créer un ralenti et un accéléré
- Remapage vidéo
- Créer un arrêt sur image
- Incrustation sur fond vert - Intro
- Les préconfigurations

### EFFET VIDÉOS

- 3D basique - Mettre une image ou vidéo en effet 3D
- Stabiliser une vidéo
- Effet Turbulence - Mettre un titre avec un effet « liquide »

### LES MASQUES

- Créer un titre avec un masque
- Masque suivi de flou
- Masque déboulement - présentation
- Explication masque dédoublement
- Pexels Videos 2880
- Masquer un texte au passage d'un élément

### TITRAGE

- Titrage - Introduction
- Autres options du titre
- Style de titre
- Tracking titre
- Créer un générique
- Faire des sous-titre - Intro

### ÉTALONNAGE

- Faire des corrections de bases
- Faire des corrections en Mode créatif
- Réglages RVB et cercle chromatique
- Correction des tons clairs - moyens et foncés
- Correction du TSL secondaire
- Faire un vignettage sur ces vidéos
- Outils de monitoring

### TRUCS ET ASTUCES

- Réglage de l'exportation
- Réglage source et sortie
- Onglet effets dans l'exportation des médias
- Onglet vidéos et audios
- Onglet multiplexe, sous-titre et publier
- Exportation du montage

### ATELIERS PRATIQUES :

- Atelier créatif - Les transitions
- Atelier Motion Design : Affiche nike
- Atelier créatif - Découpe vidéo

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

# MOTION DESIGN AVEC AFTER EFFECTS

**PUBLIC** Graphistes, webdesigners, responsables de communication, webmasters, gestionnaires de site...

**PRÉ-REQUIS** Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

**DURÉE** 35 heures (5 jours) dont 1 jour d'exercice de création d'effets spéciaux en autonomie

**OBJECTIFS** Maîtriser les bases du logiciel After Effects et du motion design avec le plus performant du marché

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

## L'INTERFACE

- Présentation du logiciel
- Paramétriser les 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

## COMPOSING 2D

- Animation et interpolation de masques
- 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 AVANÇÉS

- 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 Premiere pro
- Création directement dans la time line de Premiere 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, Animate...
- Rendu pour Animate, TV, film, entrelacement

## L'ENCODAGE

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



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

# AUDITION - INTÉGRER DU SON DANS UNE VIDÉO

**PUBLIC** Graphistes, webdesigners, responsables de communication, webmasters, gestionnaires de site...

**PRÉ-REQUIS** Avoir acquis des connaissances en montage vidéo

**DURÉE** 21 heures (3 jours)

**OBJECTIFS** Maîtriser la logique du montage son. Importer, traiter et retoucher du son

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



## L'INTERFACE

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

## MODE D'AFFICHAGE

- Forme d'onde
- Spectre

## IMPORTATION

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

## CONFIGURATION

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

## MONTAGE

- 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

- Appliquer des effets préconfigurés
- Créer des effets

## PARTITIONS

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

## EXPORTATION

- Dans Adobe Animate
- Dans Adobe Premiere pro

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

# DAVINCI RESOLVE

**PUBLIC** Graphistes, webdesigners, responsables de communication, webmasters, gestionnaires de site...

**PRÉ-REQUIS** Pouvoir justifier de connaissances dans le domaine de la vidéo (montage ou compositing)

**DURÉE** 35 heures (5 jours)

**OBJECTIFS** Donner une unité à vos films en matière d'étalonnage professionnel

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

## INTRODUCTION

- Rappel sur les espaces colorimétriques, codec, profondeur de traitement

## LE PROJET

- Gestion de projet et familiarisation avec l'interface
- Présentation de l'interface
- Mode de navigation
- Travail avec le décodage
- Les détections de scènes
- Exporter depuis un logiciel de montage pour DaVinci

## LA PAGE EDIT

- Le panneau «Timelines»
- Création d'une timeline «Master»
- Les panneaux Media Pool, ToolBox
- Les visualiseurs source et timeline
- L'inspecteur, La Toolbar
- Ajouter un clip
- Le Match Frame
- L'outil de Trim mode
- Les clips composés
- Variation de vitesse
- Les effets de la Page Edit
- Utiliser la fonction «Timeline Auto Select Controls»
- Fonctionnement de l'onglet Key

## LA PAGE COLOR

- Le visualiseur
- Utilisation des proxy
- Le menu des On-Screen Control
- LightBox
- Ajouter des clips dans un groupe
- Afficher et gérer les scopes
- Visualisation des repères et des drapeaux
- Les différentes versions d'un clip dans la timeline
- Le mode LOG de la Color Wheel
- Le Curve et ses différents modes

## L'ONGLET GALLERY

- Stills, Power Grade, Memory
- Sauver ou effacer les Still

## L'ONGLET NODES

- Raccourcis de travail dans les Nodes
- Clip ou Track color correction
- Le Node série, Le Node Parallèle, Layer Node

## WINDOW

- Réglages Primaires
- Ajouter un Qualifier
- Ajouter un masque Circle Window
- Ajouter des Nodes avec des Power Window

## LA PAGE DELIVER

- Le panneau «Render Settings»
- La timeline de la Page Deliver
- Le visualiser
- Rendu individuel des plans
- La liste de rendu

## LES SETTINGS ET LES PRÉFÉRENCES DE DAVINCI RESOLVE

- Les settings Scaling et image Scaling
- Proxy Image Scaling
- Proxy et DPX
- Look Up Tables
- Exporter un film complet
- Générer des LUTs



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

# ADOBE PREMIÈRE PRO - PERFECTIONNEMENT

**PUBLIC** Graphistes, webdesigners, responsables de communication, webmasters, gestionnaires de site...

**PRÉ-REQUIS** Avoir suivi la formation Initiation ou attester de son niveau

**DURÉE** 14 heures (2 jours)

**OBJECTIFS** Gérer un montage multi caméra. Effectuer sa bande son. Gérer son flux de travail. Créer des titres, des effets, réaliser des exports. Savoir nettoyer sa station de montage - Techniques de montages avancées et workflows - Rappels et dernières nouveautés issues des mises à jour

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

## RAPPEL ET APPROFONDISSEMENT DU WORKFLOW

- Personnalisation de l'interface, du clavier
- Gestion des espaces de travail
- Acquisition, importation, montage, organisation
- Optimisation de flux de travail
- Outil de précision (trim)
- Gestion de lien audio/vidéo
- Paramétrage manuel de séquence
- Barre d'outils
- Insertion d'images
- Les transitions vidéo (fondu, damier, glisser ...)
- Les effets vidéo (N&B, light, sépia, effets d'image ...)

## AUDIO

- Techniques de mixage rapide et automatique du son (autoducking)
- Importations audio
- Transitions audio
- Utilisation des effets audio (échos, balance, compresseur, limiteur...)
- Synchronisations de sons
- Exportation et correction avec Adobe Audition

## TITRAGES

- Utilisation des objets graphiques essentiels
- Utilisation du module de titrage
- Créer des sous-titres importables dans Youtube
- Animer un titre, manipuler les points clés des paramètres
- Insertion de logo

## EFFETS ET TRANSITIONS

- Recadrage automatique
- Incrustation
- Importation et insertion d'images
- Remappage temporel
- Manipulation des blocs images
- Habillage et détourage
- La rotation - Le déplacement - L'opacité - La vitesse
- La création de points clés pour animer les vidéos, les effets, les transitions...

## RÉGLAGES COULEURS ET BALANCE DES BLANCS

- Utilisation de Lumetri
- Correction colorimétrique
- Utiliser les outils de mesures
- Correction expositions et teintes
- Vectorscope, forme d'onde

## EXPORT ET ENCODAGE

- Les différentes méthodes d'encodage : MPG, MP4, MPG, QT, AVI, TGA
- L'encodage pour le web
- Adobe Media Encoder : le codage en tâche de fond, les paramètres, dupliquer et modifier
- Export filigrané
- Partage vers YouTube, Vimeo, etc
- Exports : MP4, MOV, AVI, AAF, EDL, OMF

## GESTION DES MÉDIAS

- Consolidation des médias
- Gestion de fichiers Offline
- Archivage de séquences et/ou de projets
- Copie et déplacement de projets

## LES PLUS

- Gestion de workflows Proxy pour des projets Haute résolution 4K, ou HD
- Échange avec After Effects, Photoshop
- Introduction sur les effets de base sous after effects
- Réalité virtuelle à 180 degrés
- Analysis speech (retranscription de langage)
- La gestion du multicam
- Fonctions broadcast
  - \* surimpression
  - \* modes de transparence
  - \* images cache
  - \* effets 3D
- Mode forme libre dans le panneau Projet
- Utilisation des règles et des repères

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

# MOTION DESIGN AVEC AFTER EFFECTS - PERFECTIONNEMENT

**PUBLIC** Graphistes, webdesigners, responsables de communication, webmasters, gestionnaires de site...

**PRÉ-REQUIS** Avoir suivi la formation After effects Niveau 2, une formation équivalente, ou attester de son niveau

**DURÉE** 35 (5 jours)

**OBJECTIFS** Maîtriser les fonctions poussées d'After Effects

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

## PERFECTIONNEMENT GÉNÉRAL

- Rappels
- Synchronisation effets & animations
- Interpolations non linéaires, contrôle de la vitesse
- Assistants de points clé
- Récupération de calques vidéo Photoshop Extended

## 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, «Animate», Effet Cartoon
- Rendu pour Animate, TV, film Entrelacement

## HABILLAGE 2D ET 3D

- Approfondissement de la 3D sous After Effects
- Caméra, lumières, profondeur de champ, ombres portées, options de matériaux Animations 3D complexes
- Objet Nul
- Auto-orientations
- Module de rendu avancé
- Filtres complémentaires en habillage

## OPTION D'ANIMATION

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

## EXPRESSIONS

- Tirer/glisser, modifier Liens dynamiques avec propriété animée
- Compréhension générale du Java Script
- Vocabulaire et syntaxe
- Chercher des expressions dans les communautés After Effects

## SAVOIR LIRE ET COMPRENDRE UNE EXPRESSION

- La modifier, la sauvegarder
- Boucles, cycle, modulations
- Listage des paramètres utilisables Gestion du temps
- Gestion de l'audio

## LES PLUG IN

- Trapcode
- Particular
- Shine
- 3D Stroke

## SORTIES

- Travail, gestion et rendu 8, 16, 32 bits, HDR
- Crédit de modèles rendu/sortie
- Export compositions pour Animate Export pdf clip notes
- Exports Animate pour GSM
- Sorties non destructives, alpha channel Rendu en réseau Automatisation de tâches



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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

CERTIFICATION - EXPLICATION

CONCEPTEUR DESIGNER UI



# TITRE PROFESSIONNEL CONCEPTEUR DESIGNER UI

**PUBLIC** Graphistes, webdesigners, responsables de communication, webmasters, gestionnaires de site...

**PRÉ-REQUIS** Avoir suivi la formation GRAPHISTE PAO MOTION DESIGNER, une formation équivalente, ou attester de son niveau

**DURÉE** 14 heures (2 jours)

**OBJECTIFS** Validation des compétences des 3 CCP du Titre professionnel Niveau 5 Bac+2 technique métier

## LA CERTIFICATION

- Concepteur Designer UI de Niveau 6.
- Soit pour l'ensemble des 3 BLOCS
  - \* CCP - Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication
  - \* CCP - Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique
  - \* CCP - Réaliser, améliorer et animer des sites web

## PRÉPARATION DE LA CERTIFICATION

- Vous allez devoir pour cela préparer plusieurs documents à présenter à la certification.
- **Pour les personnes qui présentent le titre complet :**
  - Le DP Dossier Professionnel, document à remplir retraçant techniquement vos expériences de réalisation
  - Un dossier de projet qui doit comporter :
    - \* **Pour le site internet :**
      - " Un résumé du projet d'environ 1200 caractères espaces non compris.
      - " La grille de questionnement utilisée pour recueillir le besoin et les objectifs du client.
      - " Le cahier des charges issu de cette grille et défini entre le client et le designer pour fixer les limites du projet.
      - " Les objectifs du projet.
      - " Le parcours de navigation de l'utilisateur.
      - " La fiche d'identification du public cible, du ton et de l'axe de communication (persona).
      - " Le nom de domaine proposé et l'explication de ce choix.
      - " La planche de tendances définissant l'ambiance graphique du site.
      - " Les illustrations vectorielles réalisées pour le projet (logos, icônes, éléments d'interface).
      - " Les images traitées et utilisées pour le projet (retouches, corrections colorimétriques, photomontages).
      - " Une maquette dynamique du site (pages : accueil, statique type, d'article type, contact) responsive
      - " Le calendrier éditorial reprenant les publications prévues sur les réseaux sociaux
      - " Les copies d'écran de l'interface d'administration du site (tableau de bord, réglages généraux).
      - " Le rapport SEO (Search Engine Optimization) du site.
      - " L'étude de cas d'un site concurrent à celui créé.
    - \* **Pour l'animation**
      - " 1.Le storyboard de l'animation.
    - \* **Pour le support de communication imprimé**
      - " 1.Les fichiers sources de l'imprimé
      - " 2.Les fichiers destinés à l'impression (fonds perdus, traits de coupe...)

## ▪ Contenu de la présentation d'un projet réalisé en amont de la session

- Support de présentation (type diaporama) et selon ce canevas :
- Présentation :
  - " de l'entreprise et/ou du service et contexte du projet
  - " des maquettes les plus significatives du site
  - " des fonctionnalités du site
  - " de la stratégie de webmarketing préparée ou mise en œuvre pour faire connaître le site
  - " des optimisations apportées et des perspectives d'amélioration du site
  - " synthèse et conclusion (satisfactions et difficultés rencontrées).

## DÉROULÉ DE LA CERTIFICATION

### ▪ Pour la certification complète du Titre professionnel 1h40

#### ▪ 1 – Présentation du projet 1h10

- La présentation comporte trois parties :
- 30 minutes, présentation de son projet de site internet, le public cible et ses choix techniques et graphiques cohérents avec le public cible.
- 20 minutes, présentation de l'animation vidéo et d'un support de communication imprimé.
- (L'animation elle-même est d'une durée comprise entre 1 min et 1 min 30s).
- 20 minutes, le jury interroge le candidat au sujet de son projet.

#### ▪ 2 – L'Entretien technique de 0h15

- Le jury interroge le candidat sur les aspects qui n'ont pas été évalués lors de la présentation du projet.

#### ▪ 3 – L'Entretien final de 0h15

- Le jury échangera avec vous sur votre positionnement professionnel



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - 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