

Titre
Professionnel
**Designer
Web**



Titre Professionnel Designer Web DW

Public : Salarié, demandeur d'emploi, intermittent

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 scénario
- 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 scénario 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 présentielle 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



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



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 : Maîtriser 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

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 : 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 Première Pro

CCP 1



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'étalonnage, 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)

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)

Habillage et animations créatives

- Split screen
- Création de fonds personnalisés
- Intérêt d'une nouvelles vidéo noire et transparente
- Application d'effets à plusieurs éléments
- Modifications et cumuls de filtres
- Dynamic Link : L'interaction avec After Effects
- Création des animation 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

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 : 35 heures (5 jours)

Objectifs : Maîtriser 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
- Paramétrer 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

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, webmarketer...

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

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'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

Les éléments interactifs

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

Maquette graphique web et Adobe XD

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 : 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

Maquette 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 »

Maquette 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



Public : Webmasters, graphistes, directeurs artistiques, responsables de communication, chefs de projets, cadres, consultants, MOA, MOE, AMOA.

Pré-requis : Avoir une bonne connaissance de l'environnement Web. Avoir la pratique courante d'un logiciel de dessin vectoriel et bitmap est souhaitée

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

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 user interface for a completed course. The course title is "PHOTOSHOP : COMPLET CC 2015" with a "PAO" (Professional Accredited) badge. The course progress is 100%. The dashboard is divided into three main sections: AVANCEMENT, SCORING, and PRÉSENTIEL/E-CLASSE.

AVANCEMENT	SCORING	PRÉSENTIEL/E-CLASSE
000 Nombre total de modules	85% Score moyen obtenu sur les modules	0/0 Nombre de e-Classes suivies
000 Nombre de modules réalisés	0% Score moyen obtenu sur les ateliers	0/0 Nombre de présentiels suivis
68h19 Durée de la formation	0 Score à atteindre pour valider la formation	
02h57 Temps passé à ce jour		
0 Heures(s) utilisable(s)		

A green banner at the bottom states "VOTRE FORMATION EST TERMINEE". Below this, there are icons for "Etat de réussite de la formation" (checked), "Obtenir votre Diplôme/Attestation" (diploma icon), and "Noter la formation" (5 stars).