

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
- Formulaire
- 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](http://www.mandyben-formation.com/programmes/elearning/ergo_web.pdf)

The screenshot displays the user interface of the Mandyben Formation Learning Management System (LMS). The main header shows the course title "PHOTOSHOP : COMPLET CC 2015" and the user's name "PAO". Below the header, a progress bar indicates the course is 100% completed. The main content area is divided into three sections: "AVANCEMENT" (Progress), "SCORING" (Scoring), and "PRÉSENTIEL/E-CLASSE" (Attendance/Classroom). The "AVANCEMENT" section shows 0/0 modules completed, 0/0 modules realized, 68h19 duration, 02h57 time spent, and 0 hours of mandatory content. The "SCORING" section shows a score of 85% on modules and 0% on exercises, with a target score of 0. The "PRÉSENTIEL/E-CLASSE" section shows 0/0 classes attended and 0/0 exercises completed. A green banner at the bottom states "VOTRE FORMATION EST TERMINEE" (Your training is completed). The left sidebar contains navigation options like "MON PARCOURS DE FORMATION" and "MES ATELIERS".

# 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

Explicite 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

Explicite les éléments du cahier des charges, définit l'ordre de Communiquer 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 (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 géré 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 intégration 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 (3 h)

- Ecriture pour le e-commerce et le référencement
- Réseaux sociaux et e-commerce
- 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)

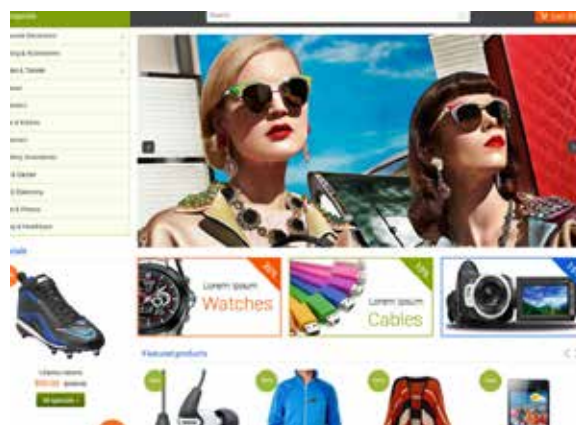
- Administration avancée des clients et groupes de clients
- Administration des commandes
- Administration des transporteurs et frais de ports
- Administration des employés et permissions
- Administration des préférences et outils (imports, etc..)
- Le cache et les outils de debug

## Le paiement (3 h)

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



PRESTASHOP



# CMS WordPress perfectionnement

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, paramétrer 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, fonctions. 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

### Paramétrer sa boutique (8 h)

- Paramétrage général
- Paramétrer 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

# WOO 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 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 « responsabilité ».
  - 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



**Public :** Gestionnaire de site, référenceur, 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 de liens sponsorisés (2 h)

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

## 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 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.





# 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, paramétrer 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 : débiter 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
- Paramétrer 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

