

# DESIGNER GRAPHIQUE :

## PRINT ET WEB | 18 SEMAINES

titre de niveau III : *Infographiste chaîne graphique / multimédia*, répertorié au RNCP, code CPF 2458.

### CANDIDATURES

Cette formation s'adresse aux personnes souhaitant effectuer une reconversion pour devenir designer graphique ou aux personnes souhaitant acquérir une compétence supplémentaire dans les champs du graphisme et du web.

La formation concerne les salariés en congé individuel de formation, dans le cadre d'un CPF, en contrat ou période de professionnalisation, dans le cadre d'un plan de sauvegarde de l'emploi (PSE). Elle est également ouverte aux demandeurs d'emploi dans le cadre d'un CSP (contrat de sécurisation professionnelle) ou d'un autre financement et aux particuliers.

### INSCRIPTIONS

L'organisme apporte son aide aux candidats pour le montage de leurs dossiers de formation et/ou financement auprès des différents organismes. Les frais de dossiers sont gratuits.

### PRÉREQUIS

- Le stagiaire doit **être à l'aise avec l'outil informatique**. L'arborescence, la création de dossier, l'enregistrement de fichier, l'utilisation d'un logiciel et la navigation web ne doivent pas être une découverte pour lui. Une présentation de l'interface Mac est cependant prévue en début de stage.
- Un **bon niveau de français** et d'expression est important, tant pour la compréhension des briefs que pour la hiérarchisation des informations : il s'agit de communication.
- Les **bases de mathématiques** et notamment de géométrie (niveau collège) sont fondamentales pour la compréhension des formats, des échelles, des proportions.
- Un **goût pour le dessin**, l'expression plastique en générale, et **les arts** est évidemment un plus.

Marc Corel examine les candidatures selon une procédure progressive et affinée dans les dernières étapes. Le programme conçu par semaines nous permet d'établir, pour chaque candidat, un programme adapté à sa demande et tenant compte de ses acquis et de ses projets.

### OBJECTIF

Acquérir l'autonomie suffisante pour gérer une production print et Web : être apte à répondre précisément à un cahier des charges défini, à prévoir des solutions de réalisation ou de fabrication.

- prendre un brief et traduire la demande en termes professionnels
- analyser le travail et ordonnancer la production
- mettre en œuvre un message
- préparer les documents prépresse et la mise en ligne de sites web.

### MÉTHODE

La méthode est présentielle. Chaque jour de formation, les cours sur les fondamentaux dispensés par des formateurs – professionnels, investis également dans l'exercice de la production – sont systématiquement suivis par des travaux pratiques encadrés.

### ÉVALUATION

Évaluation réalisée tout au long du cursus par les formateurs, au regard des travaux effectués, au cours d'échanges ponctuels avec les stagiaires.

### VALIDATION

Le candidat est mis en situation professionnelle par la réalisation de projets print et Web sur la base de commandes. À la fin du parcours, les travaux sont présentés devant un jury de professionnels qui délivre ou non la certification professionnelle d'infographiste chaîne graphique/multimédia de niveau III (homologation NSF 322t), répertoriée au RNCP.

# PLANNING

cours théorique + exercices pratiques
  logiciels + exercices pratiques
  exercices appliqués
  examen

Prévoir une demie journée

Métiers de la comm  
Prise en main Mac

SEMAINE 1

Photoshop niveau 1	Photoshop niveau 1	Photoshop niveau 1	Photoshop niveau 1	Photoshop niveau 1
--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------

SEMAINE 2

Archi de l'image	Illustrator niveau 1	Illustrator niveau 1	Illustrator niveau 1	Illustrator niveau 1
Couleur				

SEMAINE 3

Typo	InDesign niveau 1	InDesign niveau 1	InDesign niveau 1	InDesign niveau 1
Mise en page				

SEMAINE 4

Photoshop niveau 2	Photoshop niveau 2	Photoshop niveau 2	Photoshop niveau 2	Photoshop exercice
--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------

SEMAINE 5

Illustrator niveau 2	Illustrator niveau 2	Illustrator niveau 2	Illustrator niveau 2	Illustrator exercice
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

SEMAINE 6

InDesign niveau 2	InDesign niveau 2	InDesign niveau 2	InDesign exercice	Analyses d'un brief
				Visite imprimerie

SEMAINE 7

Prépresse 3 logiciels	Création graphique	Création graphique	Création graphique	Création graphique
				Prépa oral

SEMAINE 8

Logotype	Exercice logo	Exercice logo	Exercice logo	Charte graphique
Exercice logo				Papeterie

SEMAINE 9

Univers web et webdesign	Étude et Formation du besoin client	Conception interactive et fonctionnelle du site	UX design	UX design
--------------------------	-------------------------------------	---	-----------	-----------

SEMAINE 10

UX design	UX design	UX design	HTML 5	HTML 5
-----------	-----------	-----------	--------	--------

SEMAINE 11

HTML 5	HTML 5 et CSS	HTML 5 et CSS	HTML 5, CSS, et CSS3	HTML 5, CSS, et CSS3
--------	---------------	---------------	----------------------	----------------------

SEMAINE 12

HTML 5, CSS, et CSS3	HTML 5, CSS, et CSS3	Responsive design	SEO	Illustrator web
----------------------	----------------------	-------------------	-----	-----------------

SEMAINE 13

Illustrator web	Photoshop web	Photoshop web	Atelier maquette (avec brief)	Atelier maquette (avec brief)
-----------------	---------------	---------------	-------------------------------	-------------------------------

SEMAINE 14

Atelier maquette (avec brief)	Atelier intégration	Atelier intégration	Atelier intégration	Atelier intégration
-------------------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------

SEMAINE 15

Wordpress	Wordpress	Wordpress	Wordpress	Wordpress
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

SEMAINE 16

Atelier Wordpress	Atelier Wordpress	Atelier Wordpress	Projet print	Projet print
-------------------	-------------------	-------------------	--------------	--------------

SEMAINE 17

Projet print	Projet print	Projet print	Projet web	Projet web
--------------	--------------	--------------	------------	------------

SEMAINE 18

Projet web	Projet web	Projet web	Projet web	Jury
------------	------------	------------	------------	------

## Programme

### Les métiers de la communication

#### *s'informer sur son avenir professionnel.*

- Qui communique et pourquoi ?
- À qui s'adresse cette communication ?
- Communication corporate, produit ou service
- La touche du designer graphique
- est partout !
- Les principaux métiers de la communication

### Présentation du mac

#### *utiliser l'outil informatique.*

- Le clavier
- La souris
- Le B.A.Ba : allumer, éteindre et mettre en veille
- Le B.A.Ba
- Le B.A.Ba : le fichier
- Le B.A.Ba : gestion de la corbeille
- Les préférences système
- Les astuces utiles
- Gérer les polices

### Débuter avec Photoshop

#### *employer les outils techniques.*

#### **Interface utilisateur**

- Écran de travail
- Affichage
- Panneaux et espaces de travail
- Les outils
- Les menus
- Les préférences

#### **L'image numérique**

- Codage
- Dimensions de l'image
- Résolution
- Taille de l'image
- Taille de la zone de travail
- Les espaces colorés rvb et cmjn

#### **Correction de l'image**

- Les réglages « luminosité-contraste », « niveaux »
- La gamme de tons
- La balance des couleurs
- La netteté

#### **Sélection**

- Les outils de sélection
- Le mode masque

- Modification de sélections
- Mémoriser une sélection
- Le masque de fusion.

#### **Les calques**

- Les calques de réglage
- Les calques de remplissage
- Les calques texte
- Les groupes de calques
- Photomontage simple

#### **Les formats d'enregistrement**

- Pour le print
- Pour le web

#### **La gestion des couleurs**

- Notion d'étalonnage
- Espaces colorés de travail
- Profils
- Attribution et conversion de profils

#### **La correction de l'image**

- Histogramme
- Fenêtre « informations »
- Point blanc et point noir
- Couleur
- Netteté

#### **Méthodes non destructives**

- Fenêtres de réglage et propriétés
- Masques de fusion et vectoriel
- Objets dynamiques
- Masques filtrants et filtres dynamiques

#### **Les réglages**

- Courbes
- Teinte saturation
- Correction sélective
- Balance des couleurs
- Filtre photo
- Noir et blanc
- Mélangeur de couches

#### **Les filtres**

- Atténuation
- Bruit
- Renforcement

#### **Le détournage**

- Pixels et tracés vectoriels
- Amélioration du contour
- Outil plume
- Incorporer un tracé vectoriel

### Théorie de la couleur

#### *exploiter la couleur comme un élément essentiel du design graphique.*

- La perception de la couleur
- Le mélange des couleurs
- La synthèse soustractive (cmjn)
- La synthèse additive (rvb)
- Les tons directs
- Les bases de la colorimétrie
- Les contrastes de couleurs
- La symbolique des couleurs

## Architecture de l'image

*comprendre les six composants de l'image fixe.*

### Format

- Carré
- Portrait (française)
- Paysage (italienne)

### Lumière

- Direction
- Intensité

### Prise de vue

- Hauteur d'œil, horizontale
- Plongée
- Contre-plongée
- Décadrée

### Composition

- Les règles de composition
- Quelques astuces

### Couleurs ou valeurs

- Couleur
- Noir et blanc
- Sépia
- Monochrome, bichrome, trichrome

### Plan

- Cadrage
- Profondeur de champ

## Débuter avec Illustrator

*appliquer les outils techniques.*

### Installer les bases

- Illustrator : l'histoire d'un logiciel
- Créer un nouveau document
- Régler les préférences
- Explorer l'espace de travail
- Analyser la zone de travail
- Décomposer la boîte à outils
- Galerie d'outils de sélection
- Galerie d'outils de dessin
- Galerie d'outils de texte
- Galerie d'outils de peinture
- Galerie d'outils de remodelage
- Galerie d'outils de symbolisme
- Galerie d'outils de graphe

- Galerie d'outils de déplacement, zoom
- Dessiner des formes géométriques simples
- Sélectionner des objets
- Sélectionner des tracés, segments et points d'ancrage
- Apporter de la couleur
- Dupliquer des objets
- Utiliser des repères
- Utiliser les calques
- Associer ou dissocier des objets
- Sélectionner des groupes et des objets dans un groupe
- Réaliser une symétrie des objets

### Ajouter de la rigueur à la création

- Aligner des objets
- Répartir des objets
- Créer des formes composées avec le pathfinder
- Faire une rotation d'objet
- Réaliser des dégradés d'objets

### Dessiner des vecteurs

- Tracer des formes vectorielles avec la Plume

### Travailler en autonomie

- Enregistrer un document
- Illustration de Malika Favre

## Typographie

*utiliser les termes professionnels dans les règles du métier.*

### Une histoire

- L'écriture
- L'alphabet
- Du manuscrit à l'imprimerie
- De la presse typo au numérique
- Du papier à l'écran
- Vocabulaire et différenciation (font, typographie, police de caractère, etc.)

### Les objets graphiques et la typographie

- Affiches
- Périodiques
- Flyers
- Packaging

### Anatomie de la lettre

### Classification des polices

- Vox atypie
- Thibaudeau

### Capitales et bas de casse

### Initiation code typo

- La composition de la ponctuation
- Le choix des signes de ponctuation
- Les espaces adéquats
- Le format des nombres, dates, heures.
- Le format des sigles, acronymes et abréviations
- Les césures

## Les principes de la mise en page

*gérer la disposition graphique d'un contenu informationnel dans un espace donné.*

### Éléments d'un dispositif de grille

- Grilles à colonne unique/grilles manuscrit
- Grilles multi-colonnes
- Grilles modulaires
- Grilles hiérarchiques
- Grilles de ligne de base
- Grilles composites
- Étude de cas.

### Derrière la grille

- Présentation générale
- Polices de caractères et largeurs de colonnes
- Polices et hauteur de ligne
- Caractères et équilibre des colonnes
- Le nombre d'or
- Étude de cas la grille à douze colonnes

### Hiérarchie/organisation de l'information

- Présentation générale
- Organiser le contenu
- Échelle et impact
- Les procédés typographiques affectent le débit
- L'espace négatif, l'outil d'orientation
- La position relative, indicateur de l'importance
- La couleur peut faire ressortir ou estomper un contenu.

### Structure de la page

- Taille et forme de la page
- Les marges
- Format utile et taille de la page
- Symétrie et composition
- Pliage et relation entre contenus
- Contraintes de production

### Structure du contenu

- Vue d'ensemble
- Progression de la lecture et de l'information
- Regrouper les informations
- Rythme et fluidité
- Débit de lecture.

### Relation entre les éléments du design

- Comment séparer le texte et l'image
- Comment unifier le texte et l'image
- L'espace
- L'échelle.

### Caractère comme image

- Lettrage à la main et typographie illustrative
- Le traitement des légendes
- Citations et accroches

## Débuter avec Indesign

*manier les outils techniques.*

### Installer les bases

- Indesign : l'histoire d'un logiciel
- Créer un nouveau document
- Régler les préférences
- Explorer l'espace de travail
- Analyser la zone de travail
- Décomposer la boîte à outils
- Galerie d'outils de sélection
- Galerie d'outils de dessin
- Galerie d'outils d'images et de texte
- Galerie d'outils de transformation
- Galerie d'outils de modification et de navigation
- Disséquer la barre d'outils
- Modifier les pages
- Utiliser les calques
- Créer et modifier le bloc texte
- Lier des blocs de texte
- Afficher les options du bloc texte
- Présenter le panneau glyphs

- Importer un vecteur fait sous illustrator
- Importer une image modifiée avec photoshop
- Modifier les objets dans les blocs
- Ajuster les objets aux blocs
- Incorporer et lier des liens iconographiques
- Apporter de la couleur
- Définir des contours

### Mettre en pratique les connaissances

- Utiliser un nuancier
- Aligner des objets
- Répartir des objets
- Créer des formes composées avec le pathfinder
- Tracer des formes vectorielles avec la plume

- Habiller un bloc texte ou image
- Insérer une espace
- Modifier la casse d'un texte
- Afficher les caractères masqués

### Ajouter de l'automatisation à la création

- Concevoir un gabarit
- Utiliser des repères
- Numérotter des pages
- Définir un style de paragraphe
- Établir une grille de ligne de base
- Gérer les options des grilles de ligne de base

### Exporter un fichier

- Assembler un fichier
- Exporter au format adobe pdf

## Produire pour le print avec Photoshop

*maîtrise de la colorimétrie et traitement de la couleur.*

### Exercices de rappels

- Dimensions des pixels
- Rééchantillonnage
- Taille et résolution de l'image.

### La retouche photo

- Profils
- Histogramme
- Panneau réglages
- Correction manuelle des couleurs
- Tons foncés/tons clairs, options avancées
- Transformation et mise à l'échelle
- Mockup.

### Dessin

- Formes de pinceaux dynamiques
- Pinceau mélangeur
- Gomme, gomme magique et gomme d'arrière plan

### Gestion des textes

- Outil texte
- Déformation et effets.

### Filtres et effets

- Filtres dynamiques
- Point de fuite
- Fluidité
- Effets.

### Scripts et automatisation

- Scripts
- Création de script
- Droplets.

### L'enregistrement pour le print

- Formats print
- Résolutions selon la destination
- Espaces d'impression génériques
- Séparations CMJN personnalisées (encrage maxi, UCR, GCR).

## Produire pour le print avec Illustrator

*maîtrise du dessin vectoriel.*

### Améliorer la production

- Utiliser un nuancier
- Harmoniser des couleurs
- Concevoir et modifier des motifs
- Vectoriser une image

### Aborder le texte comme un élément graphique

- Dessiner des formes

- Réaliser une symétrie des objets
- Générer du texte

### Façonner des graphes

- Mettre en forme des graphes
- Réaliser un masque d'écritage

### Dompter les formes et leurs subtilités

- Appliquer des aspects aux modes de fusion
- Attribuer des aspects
- Colorer librement avec la peinture dynamique
- Concevoir des formes

### Travailler en autonomie

- Concevoir des perspectives

## Produire avec InDesign

*enrichir ses connaissances sur le logiciel de mise en page.*

### Apporter de la finesse à l'exécution

- Réviser les bases
- Définir un style de caractère

### Mettre en forme des tableaux et formulaires

- Concevoir un tableau
- Définir des tabulations

### Allier la technique à la création

- Réutiliser des extraits (snippets)
- Créer son propre curriculum vitae

### Travailler en autonomie

## Préresse

*maîtriser professionnellement les logiciels d'édition pour la chaîne graphique.*

### Prise en charge d'une maquette

- spécificités des logiciels PAO
- normes d'impression
- process technique, comment appréhender une maquette
- mise aux normes des divers éléments (définition, couleurs...)

- règles typo, calibrage du texte et césure

### Mise en pratique

- l'exécution d'une annonce
- fichier à optimiser avec pantone
- vérifications et corrections

- déclinaison de format
- création de profils PDF HD
- partage d'astuces techniques
- forme de découpe et surimpression

## Analyses d'un brief

*avoir des bonnes habitudes de travail, tant sur la réflexion et l'analyse de la demande que sur l'élaboration de sa réponse.*

### Lire un brief client

- les indispensables (la marque, la cible, la problématique, les objectifs)
- analyser et décrypter les informations reçues
- savoir poser les bonnes questions.

### Méthodologie de travail

- recherche et analyse de la concurrence
- benchmark
- concept

- rough / monstre / croquis.

### Les banques d'images et de typographies

- photographies
- illustrations vectorielles
- typographies
- savoir chercher les éléments nécessaires et gagner du temps.

### Réalisation

- développer plusieurs pistes graphiques

- réfléchir à la pertinence de chaque élément choisi
- respecter la charte graphique
- imprimer et relire ses documents
- organiser ses dossiers (nom des docs, classement)
- chercher la pertinence tout en travaillant proprement.

### Planning

- définir un planning de travail
- penser aux phases de corrections et d'exécution.

## Création graphique

*réaliser un support de communication d'après le brief client.*

## Le logotype

*analyser, comprendre et créer un logotype, une identité de marque.*

- Qu'est-ce qu'un logotype ?
- La reconnaissance d'un signe
- Les composantes du logotype
- La structure du logotype

- Le logotype et son discours
- Les différents types de logotypes
- Le logotype et ses rivaux
- Étude de cas

- Ces logos qui font polémique
- Attention au plagiat

### Réalisation d'après un brief client

## La charte graphique

*utiliser les règles fondamentales des signes graphiques constituant l'identité visuelle d'une entreprise, d'une marque, d'une organisation ou d'un projet.*

- Qu'est-ce qu'une charte graphique ?

- Les objectifs d'une charte graphique
- Les composants d'une charte

- Les erreurs à ne pas commettre
- La charte vue par les graphistes

## Concevoir le design d'un site

*penser la structure et le thème, se familiariser avec l'univers du Web, le métier de webdesigner et le panorama des technologies web acquérir le processus de conception d'un site au travers l'expression des besoins clients concevoir l'architecture d'un site, son univers graphique et penser l'interface utilisateur.*

### L'univers du web et le webdesign

- qu'est ce que le Web
- les langages Web
- les tendances majeures du web (responsive, interactivité, one page, flat design, UX design)
- qu'est ce qu'un webdesigner ? son rôle dans la production Web

- inventaire des contenus et hiérarchisation
- arborescence d'un site
- fonctionnalités et périmètre du site

- atelier : optimisation d'une arborescence de site et wireframe en UX design

### Conception interactive et fonctionnelle du site

- analyse de différents sites et mise en perspective des bonnes pratiques (UX, responsive, scrolling parallax)
- du Zoning au Wireframe

### Étude et formalisation du besoin client

- brief client, cahier des charges



## La pratique de l'UX design

### UX design: définitions et historique

- définition
- principales évolutions
- le travail d'UX designer
- objectifs, livrables
- le design thinking

### Approche utilisateur

- analyse et recherche utilisateur
- benchmark
- personas (exemples concrets avec grille de synthèse et fiche user)

- test utilisateur et exploitation des résultats
- eye tracking
- user flow : utilisation des prototypes fonctionnels

### Approche environnement

- réflexion responsive design.

### Validation des hypothèses et stratégies UX

- validation des parcours utilisateur et story board.

### Outils de conception

- mockup (ajout interactif)
- prototypage : quels outils et quels langages ?
- (HTML/CSS/Axure).

### Designer l'expérience: UI

- présentation et étude d'un UI kit
- impact responsive
- design d'interaction (charte d'interaction)
- prise en main de Sketch.

## Création Graphique pour le Web

*réaliser des interfaces attractives et fonctionnelles répondant aux normes de production  
acquérir les méthodes et réflexes professionnels de la conception graphique pour le Web  
maîtriser les logiciels de création graphique pour le web*

### Élaborer de maquette Web sous Photoshop et Illustrator.

- réaliser une maquette graphique avec Photoshop et Illustratoor
- savoir reconnaître les tendances et les styles
- utiliser un mood board pour définir ses choix graphiques
- mettre en place des pistes de recherche

- paramétrer Photoshop pour le web
- adopter une méthodologie de travail
- utiliser les grilles de mise en page
- équilibrer les rapports texte/image
- améliorer la lisibilité typographique
- utiliser les différents types de polices pour le Web
- choisir des couleurs

- vertical, fluide ou fixe, responsive)
- maîtriser les formats d'enregistrement des images pour le Web (JPEG, GIF, PNG, SVG)

### Livrer les bons outils pour les intégrateurs

- Wireframe, maquette graphique, guide de styles

### Adapter sa maquette à l'écran

- formats de maquette (horizontal et

### Créer une bannière sous Photoshop

## Intégration HTML/CSS

*savoir intégrer des pages Web en HTML et CSS 3 animer son site  
et savoir le construire en l'adaptant à tout support.*

### Maîtriser les bases du HTML5

- les balises et leurs attributs, la structure d'une page HTML5
- séparer le contenu de la forme : HTML5 pour le contenu et CSS3 pour la forme
- identifier une page, définir un en-tête, un titre et le charset
- les balises header, footer, nav, section, aside et article
- gérer les div pour la mise en forme
- centrer un design quel que soit la taille de la fenêtre du navigateur

### Gérer les CSS3

- les classes personnalisées, les pseudo-classes, les balises et les id
- positionner les CSS : dans une balise, dans une page, dans un fichier externe
- balises inline et balises block
- polices de base, styles, couleurs, enrichissements, nouvelle gestion des polices avec @font-face
- éléments flottants avec la balise float
- gestion des images : taille, position, opacité

### Animer son site

- intégrer des effets dynamiques avec JQuery

### Responsive design

- adapter son design au support utilisé (smartphone, tablette, portable, ordinateur de bureau, etc.) en utilisant un framework CSS responsive prêt à l'emploi
- personnaliser les éléments du design en intervenant dans le CSS
- responsive et media queries



## Atelier maquettage et intégration en HTML/CSS

*réalisation à partir d'un brief client dans un délai imparti de la maquette d'intention graphique à l'intégration web.*

### Réalisation de la maquette graphique avec Adobe Photoshop

- format, taille, repères/grilles, fond, couleur, typo, images, etc.
- utilisation des calques, tranches, grilles, repères
- préparation du découpage de la maquette (header, footer, corps,

menu, zones d'interaction)

- préparation et optimisation des images (résolution, format de fichier, taille, couleurs, cadrage, sprite, ...)
- ranger, classer, nommer, exporter ses éléments.

### Mise en pratique HTML5 et CSS3

- réalisation d'un sujet imposé, à 3 niveaux (un par jour): - niveau de base avec intégration texte et image - niveau de base + CSS avancées - niveau de base + CSS avancées + JQuery.

## Créer des sites pour vos clients avec WORDPRESS

*installer un site et modifier un template wordpress*

- installation de WordPress sur serveur local (MAMP, WAMP, ...)
- tableau de bord de WordPress
- différents types de posts : pages et articles

- taxonomie : catégories et mots clés
- customiser WordPress : thèmes, templates de pages, plugins, menus personnalisés, widget.

### Atelier WordPress

- modification d'un Template sous wordpress à partir d'un brief client

## Projet

*réalisation d'une charte graphique print et web pour un client*

### Réalisation d'une brochure

- le sujet d'examen de fin de formation prévoit la réalisation d'un document imprimé sur la base d'une commande. Le document ainsi conçu doit être prêt pour l'envoi à un imprimeur.

### Réaliser un site online

- le sujet d'examen de fin de formation prévoit la réalisation d'un site internet professionnel : conception de pages clés du site
- seront présentés des designs de pages en png ainsi que leur intégration.

### Soutenance

- échanger, justifier ses choix et soutenir la présentation du projet
- les différentes réalisations feront l'objet d'une présentation devant un jury de professionnels qui délivrera ou non la certification professionnelle.

## Le stage en entreprise

*mettre en pratique, sous le tutorat d'un professionnel, les compétences acquises en centre.*

- À la suite de la formation en centre, un stage d'application en entreprise, d'une durée maximum de 280 heures est recommandé (prévu systématiquement pour les contrats en congé individuel de formation). Il sera effectué avec une convention tripartite – entreprise d'accueil, stagiaire, organisme de formation – délivré par Marc Corel.