



infographiste Webdesigner intégrateur

Certification professionnelle de niveau III *Infographiste multimédia*,
répertoriée au RNCP, code CPF 2458

candidatures

La formation concerne les salariés en congé individuel de formation, en contrat ou période de professionnalisation, dans le cadre d'un plan de formation ou de celui 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 parcours complet est proposé à tout candidat même débutant dans le domaine de l'infographie. Les candidats sont admis après tests et rencontre avec le responsable du secteur Web.
Les candidats ayant une expérience professionnelle dans la chaîne graphique et désirant étendre leurs connaissances au multimédia sont particulièrement concernés par ce parcours adaptable à leurs acquis après rencontre avec le responsable du secteur Web.
Le programme est le résultat de demandes récurrentes.

objectifs

Il est de permettre au stagiaire d'acquérir l'autonomie suffisante pour gérer une production Web : il sera apte à répondre précisément et selon sa propre initiative à un cahier des charges défini, à prévoir des solutions de réalisation ou de fabrication. Cette formation est axée sur l'intégration web.
Le programme fait face à l'exigence de polyvalence demandée aux infographistes.

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. Chaque stagiaire se voit attribuer un poste de travail pour toute la durée de son cursus, comprenant un iMac pourvu des dernières versions des logiciels, un accès illimité à l'ADSL, complété par l'accès à une bibliothèque d'ouvrages professionnels. Toutes les salles sont pourvues de video-projecteurs. Les cours ont lieu du lundi au vendredi de 9h15 à 17h30, soit 35h/semaine.

évaluation

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

certification

Le candidat est mis en situation professionnelle par la réalisation d'un projet multimédia sur la base d'une commande. À la fin de chaque parcours, les travaux sont présentés devant un jury de professionnels qui délivre ou non la certification professionnelle d'*Infographiste multimédia* de niveau III, répertoriée au RNCP, (code CPF : 2458).

Concevoir le design d'un site

Penser la structure et le thème ; se familiariser avec l'univers du Web, le métier de webdesigner et les technologies web ; acquérir le processus de conception d'un site à partir des besoins du client ; 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.

Étude et formalisation du besoin client

- *brief* client, cahier des charges ;
- inventaire des contenus et hiérarchisation ;
- arborescence d'un site ;
- fonctionnalités et périmètre du site.

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 ;
- atelier : optimisation d'une arborescence de site et Wireframe en UX design.

Conception de l'univers graphique

- fiche de projet (cible, objectifs, expérience Web, ambiance) ;
- *moodboard* (planche d'inspiration) ;
- grandes familles de webdesign : objectifs, avantages.

Conception de l'interface utilisateur (UI)

- tendances et inspiration pour créer la charte graphique (sites référents) ;
- contraintes techniques de l'interface utilisateur (résolutions d'écran *multi-device*, typo, couleurs, iconographie).

La pratique de l'UX design

Définitions, historique et principes 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.

Les fondamentaux du Web designer

Débuter le HTML

Prise en main de Dreamweaver

- navigateurs Web (accessibilité, types de contenus, compatibilités);
- prise en main de l'espace de travail dans Dreamweaver;
- configurer la gestion de site dans Dreamweaver;
- contraintes de nommage des fichiers;
- notion d'arborescence.

Les éléments de fond

- insertion et formatage structuré du texte en HTML;
- insertion d'images en HTML;
- différents types de balises en HTML (définition, liste exhaustive, formatage);

- hyperliens texte et images en HTML (définition, création, intérêt de la gestion de site);
- introduction au HTML5;
- introduction aux CSS.

S'initier aux feuilles de style CSS

Rappels sur l'écriture HTML

- rappels sur la sémantique du Web;
- rappels sur les conteneurs sémantiques et non sémantiques;
- rappels sur les balises et leur comportement d'affichage.

Bien utiliser les CSS 1 et CSS 2

- savoir isoler le fond (texte structuré de la forme (CSS));
- comprendre les différentes manières d'affecter les CSS aux éléments dans le code HTML;
- ajouter des classes et identifiants;

- maîtriser les sélecteurs les plus courants en CSS 1 et CSS 2;
- maîtriser les propriétés en CSS 1 et CSS 2, et leurs valeurs;
- déboguer, modifier et contrôler les CSS avec l'extension Firebug.

Photoshop, Illustrator pour le Web, techniques avancées

Configurer les espaces de travail

- espace colorimétrique sous Bridge, profil sRGB;
- gérer la couleur (RVB, nuanciers personnalisés);
- couleurs flat design, couleurs personnalisées;
- outil en ligne Adobe Color CC anciennement (Kuler);
- particularités propre au mode RVB;

Créer des interfaces Web professionnelles avec Illustrator

- gérer les calques et sous-calques
- analyser la constitution d'un tracé ouvert et fermé;
- sélection directe des points d'ancrages, tracés, points d'inflexions, poignées, sélection d'objets similaires;
- gérer le magnétisme (repères, points d'ancrage, tracés);
- tracés vectoriels transformés en pixels, modes d'aperçu;

- fichiers bitmap et vectorisation dynamique;
- tracé transparent et masque (compréhension empilement des objets);
- grilles verticale (depuis gridcalculator.dk) et horizontale avec les fenêtres motifs et aspect;
- masques et tracés transparents, fenêtre Pathfinder;
- outil dégradé de forme (différentes applications);
- masque d'opacité (pour créer des reflets), dégradés de formes (pour créer des ombres);
- effets et fenêtre Aspect (réalisation de boutons Web 2.0);
- réaliser une page maquetée de site Web, un pictogramme optimisé pour l'affichage Web (icônes desktop, tablette et mobile).

Créer des interfaces Web professionnelles avec Photoshop

- grille verticale et horizontale, calques de remplissage de motif;
- outils vectoriels et bitmap, outil texte;
- gestion des calques et groupes de calques, nommage;
- réaliser un menu de navigation comprenant divers designs d'éléments d'interface avec des dégradés.

L'enregistrement pour le Web

- tranches et différents enregistrements pour le Web;
- formats d'exportation pour le Web (.svg, .gif, .jpeg, .png8, .png24);
- exporter en html et images à partir des tranches;
- optimiser le poids et de la qualité des images;
- animer image par image (bannière pub).

L'essentiel du Php pour le Webdesigner

- concept « client / serveur », les langages serveurs et les langages clients;
- environnement de travail, installation d'un serveur Web : MAMP (mac), WAMP (PC), easyPHP, XAMPP, etc.;
- configuration du serveur Web et Php;

- création d'un système de gabarit simple grâce aux fonctions d'inclusion de Php (include, require, etc.) et mutualisation des éléments communs à toutes les pages de son site;
- la notion de « variables » en programmation et utilisation pour rendre le gabarit plus souple;

- gérer sa navigation avec Php;
- initiation à la notion de session en Php et de récupération de données de formulaire.

S'initier à JavaScript

- rapide historique du langage, rôle du JavaScript dans le développement de site Web ;
- quelques notions utiles (framework, langage compilé, orienté objet, DOM, ajax) ;
- bonnes pratiques (écriture du code, nommage, intégration du code dans une page Web) ;
- console JavaScript du navigateur ;
- variables et types de données, tableaux et objets ;
- opérateurs de test, boucles ;
- événements ;
- objets de bases JavaScript et leurs méthodes ;
- cookies ;
- DOM, manipulation par JavaScript ;
- fonctions nommées (factorisation du code) ;
- approfondissement JavaScript ;
- expressions régulières simples ;
- validation de formulaires avec JavaScript ;
- exemples et exercices ;
- nouveautés introduites par le HTML 5 : local et session storage, balise audio et vidéo.

Réaliser des pages en HTML5

la réalisation de pages dynamiques en HTML5

- HTML5 et PHP ;
- nouvelles balises de formatage en HTML5 (définition, liste exhaustive) ;
- mise en forme des pages avec des CSS2 et CSS3 ;
- utilisation de l'extension Firebug sur Firefox ;
- compatibilité entre les différentes plate-formes et navigateurs ;
- commentaires conditionnels et classes conditionnelles pour Internet Explorer ;
- intérêt du PHP pour le traitement des pages côté serveur ;
- interactions et interfaces Web évoluées avec Php ;
- mise en place d'un serveur Php MySql en local ;
- publication sur le serveur distant PHP par transfert FTP.

aspects incontournables

- conception prenant en compte l'expérience utilisateur (UX) ;
- charte graphique ;
- méthodologie de projet ;
- conception de site en responsive Web design ;
- réparation au référencement (SEO) ;
- accessibilité.

Réaliser un mini site de type portfolio professionnel

- création de la maquette Illustrator ou Photoshop ;
- système simple de templates avec Php et la fonction include ;
- préparation de sa feuille de style, les bonnes pratiques ;
- fabrication d'une navigation efficace ;
- utilisation de plugins jQuery pour dynamiser vos pages ;
- les bases du formulaire de contact ;
- mise en ligne sur un serveur de production via FTP.

la maîtrise de l'intégration Web

Framework

JQuery & jQuery UI

- installation ;
- pertinence de jQuery et jQuery UI aujourd'hui ;
- les selecteurs jQuery, filtrage des sélections ;
- ajout/suppression d'éléments HTML ;
- Ajax selon jQuery ;

- utilisation de plugins et de jQuery UI ;
- les composants d'interface jQuery UI.

Bootstrap

- installation de Bootstrap ;
- les composants d'interface ;
- le responsive design selon Bootstrap.

Tour d'Horizon des frameworks JS client

- ExtJS ;
- ReactJS ;
- YUI ;
- AngularJS ;
- BackboneJS ;
- Etc.

Site dynamique

- notions de « page dynamique » et de « client / serveur » ;
- présentation et historique de Php ;
- architecture (apache, Php, MySQL) ;

- installation et configuration de MAMP (et WAMP) ;
- tableaux, conditions, boucles ;

- fonctions de base Php ;
- introduction aux bases de données et au langage SQL ;
- utilisation de SQL dans Php.

Mini projet, conception site marchand

- exercice pratique de création d'un mini-site marchand,
- création d'un catalogue dans la

- base de données,
- gestion compte utilisateur,
- gestion du panier,

- tunnel de paiement,
- implémentation d'une solution simple de paiement avec Paypal.

Préparation à une soutenance orale

Indications générales

- conseils pour réussir une présentation orale ;
- la préparation ;

L'exposé oral

- les objectifs pédagogiques ;
- les objectifs professionnels ;
- les critères d'évaluation ;
- la durée ;
- le plan d'une soutenance.

Les échanges avec le jury

- les questions auxquelles il faut répondre.

Maîtriser et personnaliser WordPress

Rappel sur les fondamentaux de WordPress

- principe généraux d'un moteur de blog ;
- gestion des menus et sous-menus ;
- installation de WordPress sur serveur local ;
- analyse des différents répertoires et fichiers en PHP installés ;
- tableau de bord de WordPress ;

- différents post types : pages, articles, médias ;
- taxonomie : catégories et mots clés ;
- customiser WordPress : thèmes, templates de pages, plugins.

Réaliser un template pour WordPress

- personnalisation du thème ;
- création de templates de pages en PHP ;

- modification des feuilles de style ;
- gestion de la taxonomie et custom post types ;
- quelques plugins indispensables : inclusion de pages dans une page, formulaires, optimisation pour le référencement ;
- mise en ligne du site sur serveur distant.

JQuery mobile et Cordova/Phonegap

- présentation du framework jQuery mobile ;
- application hybride vs native ;
- environnement de test ;
- structure HTML d'un site ou d'une

- application avec jQuery Mobile ;
- personnalisation des thèmes ;
- différents composants ;
- stockage de données avec IndexedDB (utilisation de polyfills) ;

- installation de Node.js et Cordova ;
- API Cordova ;
- encapsulation de l'appli avec Cordova.

Techniques avancées du Web

Géolocalisation et API Google

Maps

- afficher une carte d'après des coordonnées sous forme d'image;
- afficher une carte interactive, paramétrages, personnalisation;
- géocodage (transformer une adresse en coordonnées).

API Audio/Video

- le lecteur Audio/Video HTML5, utilisation de base;
- fabriquer une interface totalement personnalisée en HTML/CSS/JS.

Techniques CSS

- Flexbox;
- multiple backgrounds;
- les dégradés CSS;
- astuces diverses (utilisations avancées de pseudo-classes et pseudo-éléments, fabrication d'un diaporama full CSS, etc.).

La communication sur le Web – UI design

Ergonomie et conception multimédia orientée utilisateurs

ergonomie, service interactif : quelle signification ?

- état des lieux sur les usages des services connectés.

L'utilisateur au cœur de l'approche méthodologique

- cibles;
- personnes;
- scénarios d'usage.

la boîte à outils du concepteur

- questions à se poser et /ou à poser au client;
- formalisme professionnel des documents de conception :
 - brief,
 - arborescence,
 - scénarii d'usage et storyboard;

- règles ergonomiques à connaître pour optimiser un site ou une application.

Référencer un site internet : le Web marketing

Référencement naturel (SEO)

- outils, fonctionnement, exemples.

Référencement payant (SEM)

- outils, fonctionnement, exemples.

Techniques d'optimisation SEO

- mots clés : recherche et sélection;
- contenus et architecture de l'information;

- code et balises HTML;
- netlinking : link building et backlinks
- le mécanisme de la « Longue Traîne ».

Techniques d'optimisation SEM

- campagne Google Adwords (SEA);
- bonnes pratiques « la landing page »;

- indicateurs clefs (taux de conversion/transformation, CTR);
- affiliation : campagne Google Adsense;
- tendances : « le marketing à la performance ».

Concevoir une campagne de newsletters

Les spécificités de la lecture à l'écran, contraintes et limites

- fondamentaux de l'information;
- message essentiel;
- angle;
- hiérarchie de l'information;
- crédibilité, clarté, concision;

- structure du discours et des phrases;
- titrage, chapeaux, texte courant;
- règles de lisibilité;
- charte éditoriale;
- définition et objectifs d'une newsletter;

- avantages et contraintes;
- ligne éditoriale et rubricage;
- concevoir la « une »;
- environnement juridique;
- gestion de l'abonnement.

Intégrer et publier une newsletter RWD

La maquette sous Illustrator ou Photoshop

- différences entre un e-mailing et une newsletter;
- contraintes spécifiques de mise en forme;
- limitations graphiques;
- réalisation d'une maquette de newsletter type.

Réalisation et publication d'une campagne

- intégration d'une newsletter;
- tableaux imbriqués;
- attributs de balises html spécifiques;
- CSS intégrées;
- mise en ligne sur un serveur distant;

- tests sur différents clients de messagerie et différents types de comptes;
- solutions logicielles d'envoi de newsletters;
- gestion d'une campagne;
- mentions obligatoires et réglementation CNIL.

Animations Flash : premiers pas

- prise en main de l'espace de travail dans Flash;
- formes vectorielles (remplissage et contour);

- les symboles et interpolations de forme et de mouvement;
- les boutons et les clips;
- les calques (masques et guides);

- mode de fusion et couleur des symboles;
- réalisation d'animations simples.

Le projet certifiant du multimédia

Méthodologie et pilotage de projet Web

Construire un cahier des charges

- étudier les enjeux du projet ;
- identifier les utilisateurs potentiels ;
- définir la vocation du site ;
- fixer des objectifs ;
- définir les contenus ;

- définir les applications et les fonctionnalités ;
- définir le périmètre du projet.

Construire un budget

- méthodologie ;
- prestations et intervenants ;
- coût.

Planning et pilotage projet

- durée ;
- découpage ;
- outils collaboratifs.

Livrables

- typologie de livrables.
-

Réaliser un site online sur la base d'une commande

- le sujet d'examen de fin de formation prévoit la réalisation d'un site internet professionnel sur la base d'une commande : conception de pages clés du site. Le site sera mis en ligne sur une url de test ;
- cette réalisation fera l'objet d'une présentation devant un jury de professionnels qui délivrera ou non la certification professionnelle d'*infographiste multimédia* de niveau III, répertorié au RNCP ;
- seront présentés des designs de pages en png ainsi que leur intégration.

Le stage en entreprise

- 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 Marcorel ;
- l'objectif est de mettre en pratique, sous le tutorat d'un professionnel, les compétences acquises en centre.