



DOMAINE MULTIMÉDIA/ WEB/ COMMUNICATION

EDITO



L'univers multimedia : l'alliance de la technique et de la créativité

Les métiers du multimédia et plus largement du numérique sont en pleine expansion dans l'ensemble des secteurs professionnels ! Avec l'évolution des technologies, des spécialisations se créent et de nouveaux métiers apparaissent.

A la rencontre du graphisme, de la communication, du marketing et de l'informatique, le multimédia offre une grande variété de débouchés.

Ses applications étant nombreuses et de plus en plus complexes, les entreprises attendent de la part des professionnels, des compétences techniques solides et qu'ils soient capables d'évoluer au gré des nouveautés technologiques.

Il y a encore beaucoup à inventer, à innover et à industrialiser dans ce domaine en pleine croissance. C'est donc tout naturellement que VERTEGO est en veille et peut vous proposer des formations répondant à de nouveaux besoins.

Nous vous garantissons d'obtenir une réelle expertise dans le domaine de la PAO, du web, de l'image, du son ou de la création digitale.

VERTEGO en quelques chiffres



17 ans*
d'existence



18 984 H*
de formation
dispensées



92%*
de stagiaires
satisfaits



+ de 580*
formations
au catalogue



71*
formateurs



2085*
stagiaires
formés

En présentiel | En distanciel | Mixte

Pour près de 90% de nos programmes, nous vous proposons de choisir la modalité la plus appropriée pour suivre votre formation de façon optimale: en présentiel, à distance ou en blended-learning (mixte).

Ces diverses solutions offrent une certaine flexibilité face aux différents profils, différents niveaux et contraintes en termes de planning.

Quelle que soit la modalité choisie, nos consultants sont des experts de la formation, aux compétences techniques et pédagogiques éprouvées, sélectionnés par nos soins, selon des critères rigoureux.



Certifications

Validez vos compétences en passant un examen de certification !

En tant que centre d'examens reconnu, VERTEGO a sélectionné pour vous des organismes certificateurs indépendants, respectant les règles en vigueur, reconnus par France Compétences et dans l'univers du multimedia :



Notre engagement



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante:
ACTIONS DE FORMATION

Notre ambition : produire et délivrer des prestations et services conformes aux plus hautes exigences et pratiques de nos clients.

C'est pourquoi VERTEGO est certifié Qualiopi pour ses actions de formation depuis novembre 2020 et référencé Datadock.



**DOMAINE
MULTIMEDIA/
WEB/
COMMUNICATION**



NOS FORMATIONS


VERTEGO

NOS FORMATIONS

EN MULTIMEDIA / WEB / COMMUNICATION

■ ANIMATION & 3D | VIDÉO & SON

■ ANIMATION | 3D

IM-057 | Blender - modélisation et animation 3d - p. 7

IM-053 | Réalité virtuelle avec unity 3d - p. 9

AG-048 | Adobe dimension - p. 11

IM-054 | Unity 3d - utilisateur - p. 13

■ VIDÉO

IM-020 | Créer une vidéo corporate - p. 15

IM-008 | Final cut pro - p. 17

IM-021 | After effects - p. 19

IM-019 | Première pro (adobe) - p. 21

AG-043 | Adobe animate cc - p. 23

■ COMMUNICATION

COM-001 | Mettre en place une communication interne - p. 25

■ CRÉATION ET REFONTE DE SITES WEB

■ DESIGN

IM-056 | Design thinking - les fondamentaux - p. 27

IM-004 | Webdesign en html5 - css3 - p. 29

LD-112 | Ux design - p. 31

IM-051 | Créer un site web responsive avec bootstrap - p. 34

■ LES CMS | ÉDITEUR DE SITE WEB

IM-007 | Dreamweaver - perfectionnement - p. 36

IM-038 | Développer des thèmes et des extensions avec wordpress - p. 38

IM-014 | Spip - développement - p. 40

IM-015 | Spip - administration - p. 42

IM-055 | Typo3 - p. 44

IM-035 | Drupal 8 & 9 - p. 46

IM-033 | Création de site de vente en ligne avec prestashop - p. 48

IM-006 | Dreamweaver - utilisateur - p. 50

IM-027 | Wordpress - p. 52

IM-050 | Magento - p. 54

IM-065 | Création de site de vente en ligne avec wordpress et woocommerce - p. 56

■ E-LEARNING

■ FORMATIONS

EL-007 | Concevoir et animer des activités ludo-pédagogiques numériques - p. 58

EL-006 | Genially: concevoir des supports pédagogiques interactifs et dynamiques - p. 60

EL-002 | Préparer et animer une classe virtuelle - p. 62

EL-004 | Digitaliser une formation en présentiel - p. 64

EL-001 | Découvrir le digital learning - p. 66

EL-003 | Concevoir un module digital learning - p. 68

■ OUTILS

EL-005 | Articulate rise - p. 70

AG-045 | Adobe - captivate - p. 72

AG-046 | Articulate storyline - créer des contenus e-learning - p. 74

■ PAO | GRAPHISME

■ ADOBE

AG-019 | Illustrator - perfectionnement (adobe) - p. 77

AG-017 | Photoshop - perfectionnement (adobe) - p. 79

AG-029 | Indesign - documents interactifs (adobe) - p. 81

AG-021 | Indesign - perfectionnement (adobe) - p. 83

AG-020 | Indesign - utilisateur (adobe) - p. 85

AG-016 | Photoshop - utilisateur (adobe) - p. 87

AG-018 | Illustrator - utilisateur (adobe) - p. 89

AG-031 | Lightroom - développer et organiser les photos - p. 91

■ AUTRES ÉDITEURS

AG-039 | Canva - perfectionnement - p. 93

AG-052 | Inkscape - p. 95

AG-023 | Xpress - perfectionnement - p. 97

AG-037 | Coreldraw - utilisateur - p. 99

AG-008 | Canva - p. 101

AG-028 | Xpress vers indesign - p. 103

AG-022 | Xpress - utilisateur - p. 105

■ LES FONDAMENTAUX

AG-013 | La chaîne graphique - p. 107

AG-015 | Conception graphique - stimuler sa créativité - p. 109

AG-047 | Utiliser une tablette graphique (autour de photoshop et illustrator - adobe) - p. 111

AG-014 | Concevoir des documents attractifs pour bien communiquer - p. 113

■ UNIVERS DE LA PHOTO

■ LES FONDAMENTAUX

AG-049 | Droits et usages des photos et vidéos sur le web et réseaux sociaux - p. 115

AG-012 | Scanner et retoucher ses photos - p. 117

AG-009 | Initiation à la retouche photo - p. 119

AG-010 | Photo numérique - prise de vue - p. 121

■ LES LOGICIELS

AG-011 | Gimp - la retouche d'images - p. 123

AG-031 | Lightroom - développer et organiser les photos - p. 125

AG-032 | Bridge - gestionnaire de fichiers - p. 127

■ WEBMARKETING | MARKETING DIGITAL

■ LES FONDAMENTAUX

W-046 | Déployer une stratégie de marketing digital - p. 129

W-048 | Développer la notoriété d'une marque - p. 131

W-047 | Mesurer l'efficacité de sa stratégie digitale - **p. 133**

W-031 | Etablir un audit webmarketing - **p. 135**

W-032 | Webmarketing - les fondamentaux - **p. 137**

■ LES OUTILS DU MARKETING DIGITAL

W-057 | Les fondamentaux de l'intelligence artificielle - chatgpt - **p. 139**

W-054 | De google universal analytics à google analytics 4 - **p. 141**

W-029 | Référencer son site web - **p. 143**

W-028 | Google ads et google analytics - **p. 145**

W-023 | Réaliser une newsletter - **p. 147**

W-030 | Animer un blog - **p. 149**

W-039 | Rédiger pour le web - **p. 151**

■ LES RÉSEAUX SOCIAUX

W-056 | Le social selling avec sales navigator de linkedin - **p. 153**

W-055 | Gestion de crise sur les réseaux sociaux - **p. 155**

W-053 | Tiktok pour les entreprises - **p. 157**

W-040 | Réseaux sociaux : optimiser votre roi - **p. 159**

W-052 | Instagram - **p. 161**

W-051 | Facebook et instagram pour les entreprises - **p. 163**

W-050 | Elargir son influence grâce à x (ex twitter) - **p. 165**

W-049 | Les campagnes de publicité sur les réseaux sociaux - **p. 167**

W-037 | E-reputation - enjeux, contrôle et valorisation - **p. 169**

W-038 | Réseaux sociaux - organiser le community management - **p. 171**

W-043 | LinkedIn - optimiser son profil ou sa page entreprise - **p. 173**

W-045 | Facebook - initiation professionnelle - **p. 175**

W-022 | Réseaux sociaux - communiquer et gérer l'e-reputation d'une entreprise - **p. 177**

BLENDER - MODÉLISATION ET ANIMATION 3D

RÉF. IM-057



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Réaliser la modélisation d'objets de nature complexe en utilisant des techniques avancées.
- Maîtriser la mise en scène
- Créer des objets en 3D et les modifier en fonction des exigences spécifiques du projet.
- Utiliser efficacement les sources lumineuses
- Maîtriser la gestion des caméras afin de capturer des perspectives dynamiques et de finaliser une scène 3D en optimisant les réglages de rendu.

PUBLIC :

Réalisateurs d'animations, aux techniciens de l'audiovisuel et aux infographistes 2D et 3D.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisé en amont. Très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de Windows ou OS X) et pratique d'un logiciel de création d'images.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto évaluation des acquis du stagiaire en fin de formation

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. COMPRENDRE LES FONDAMENTAUX DE LA MODÉLISATION 3D ET DE L'INTERFACE UTILISATEUR

- Expliquer les structures vertex, edge, face, poly et mesh
- Présenter et manipuler l'espace de travail
- Gérer les préférences - Organiser les outils
- Utiliser les outils 3D de manière avancée
- Ajuster les réglages graphiques
- Personnaliser les préférences

02. APPLIQUER LES TECHNIQUES DE MODÉLISATION

- Utiliser les primitives pour créer des formes
- Manipuler des objets en 3D
- Concevoir des combinaisons d'objets
- Utiliser des outils spécifiques
- Gérer les modificateurs

03. MAÎTRISER LA MODÉLISATION AVANCÉE EN POLYGONES

- Éditer les maillages de manière avancée
- Appliquer des techniques de modélisation
- Utiliser les modificateurs de manière pertinente
- Analyser la topologie
- Effectuer des opérations combinées
- Gérer les objets et les éléments
- Maîtriser le lissage et les structures
- Modéliser en vue de l'animation

04. APPLIQUER LES TECHNIQUES DE TEXTURATION

- Utiliser l'éditeur de matériaux de base
- Appliquer des textures procédurales
- Utiliser des images comme textures
- Interagir entre le moteur de rendu et le texturing
- Développer des coordonnées UVW
- Préparer des images bitmap pour le texturing
- Utiliser le vertex mapping

05. MAÎTRISER L'ÉCLAIRAGE ET LA MISE EN SCÈNE

- Utiliser les caméras et régler leurs paramètres
- Gérer les éclairages
- Comprendre les bases de l'illumination globale
- Positionner les caméras de manière stratégique
- Utiliser des éclairages avancés
- Créer des effets volumétriques

06. ANIMER DES OBJETS 3D

- Créer des images clés pour l'animation
- Utiliser l'éditeur graphique pour animer des objets
- Gérer le panneau Mouvement
- Créer une animation simple
- Réaliser une animation complexe
- Optimiser les animations

07. CONFIGURER UN RENDU

- Configurer les paramètres de rendu de base
- Effectuer un rendu en Raytracing

08. RÉALISER LA MISE EN SCÈNE ET LE RENDU

- Utiliser la caméra pour la mise en scène
- Finaliser une scène 3D
- Exploiter les fichiers pour le compositing

RÉALITÉ VIRTUELLE AVEC UNITY 3D

RÉF. IM-053



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Concevoir des expériences de réalité virtuelle et de projection d'hologrammes en réalité augmentée grâce à l'environnement de développement Unity3D.

PUBLIC :

Développeur.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont.

Développeur Intermédiaire Unity.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. UTILISER VR & AR : ETAT DE L'ART DE L'INDUSTRIE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

- Les acteurs, les technologies et les opportunités financières
- Le matériel : casques, lunettes, projecteurs et caméras
- Les moteurs de jeux
- Réalité virtuelle, Réalité augmentée ou les deux
- Critères d'une expérience utilisateur réussie en réalité virtuelle

02. PRÉSENTER LA TECHNOLOGIE GOOGLE CARDBOARD

- Le spectre des applications VR développées avec Google Cardboard
- Quelques applications phares
- Préparer l'environnement de développement
- Test d'installation : Hello Cardboard ! Paramétrage de l'application et déploiement

03. RÉALISER VOTRE PREMIER PROJET CARDBOARD : BALLADE DANS LES BOIS

- Mise en place de la scène
- Déplacements basiques dans la scène
- Déplacements avancés : se baisser et sauter
- Interaction avec des objets
- Ambiance sonore

04. METTRE EN RÉSEAU LA SIMULATION

- Centralisation de la logique de l'expérience sur un serveur de jeu
- Affichage des autres joueurs
- Interaction vocale entre joueurs

05. PRÉSENTER LA TECHNOLOGIE HTC VIVE

- Le spectre des applications VR développées avec des casques avancés
- Quelques applications phares
- Préparer l'environnement de développement
- Test d'installation : Hello Vive ! Paramétrage de l'application et déploiement

06. RÉALISER VOTRE PREMIER PROJET HTC VIVE : PAINT VIVE

- Génération d'objets dynamiques
- Dessiner dans l'espace

07. GÉRER UNE INTERACTION SIMPLE AVEC LES CONTRÔLEURS

- Création d'une palette d'outils
- Sélection d'outils via Raycast
- Création d'une palette de couleurs

08. GÉRER UNE INTERACTION COMPLEXE AVEC LES CONTRÔLEURS

- Mise en place d'un stand de tir à l'arc
- Mise en place d'un zoom sur une carte

09. CRÉER UNE INTERFACE GRAPHIQUE

- Mise en place d'une interface graphique
- Interaction de l'interface graphique avec les contrôleurs

10. PRÉSENTER LA TECHNOLOGIE MÉTAVISION

- Le spectre des applications AR développées avec des casques avancés
- Quelques applications phares
- Préparer l'environnement de développement
- Test d'installation : Hello Metavision ! Paramétrage de l'application et déploiement

11. IDENTIFIER DES SURFACES

- Scanner une pièce pour les surfaces horizontales
- Scanner une pièce pour les surfaces verticales
- Colorer une pièce

12. RÉALISER VOTRE PREMIER PROJET META : PIANO VIRTUEL

- Création de vos premiers hologrammes
- Projeter un hologramme sur une surface
- Interaction avec un hologramme

ADOBE DIMENSION

RÉF. AG-048



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Concevoir des objets 3D dans un environnement 2D.
Créer des matériaux complexes.
Placer des lumières.
Importer des objets 3D créés avec d'autres logiciels 3D.
Effectuer des rendus photo-réalistes.

PUBLIC :

Infographistes et designers.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Maîtriser l'environnement informatique et Photoshop ou avoir suivi la formation "Photoshop - Perfectionnement" (AG-017).

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER LA PHILOSOPHIE DU LOGICIEL

- Place de Dimension CC dans la chaîne de production

02. GÉRER L'INTERFACE

- Emplacement et gestion des outils et des palettes
- Options et optimisation de la fenêtre d'affichage

03. GÉRER LA NAVIGATION DANS L'ESPACE 3D

- Utilisation de la caméra Orbite et de l'outil Déplacement et zoom
- Gestion de l'outil Déplacement et zoom
- Changement et mémorisation des vues
- Les indicateurs d'alignement et de distances

04. UTILISER LES OUTILS SUPPLÉMENTAIRES DE DIMENSION CC

- Baguette magique , Pipette, Outil horizon

05. METTRE EN PLACE D'UNE SCÈNE 3D

- Placer des éléments 3D de base sur la scène
- Unités et dimensions
- Gestion des coordonnées des objets
- Utilisation des objets inclus dans Dimension CC (modèles)
- Application de textures pré configurées
- Import d'objets 3D créés dans d'autres logiciels 3D

06. CONCEVOIR DES TEXTURES AVANCÉES

- Modification des textures de Dimension CC
- Import de textures externes, de matières substance
- Importation de fichiers Photoshop et Illustrator
- Gestion des différents canaux
- Opacité
- Réflexion
- Application de texture à une sélection
- Mémorisation des sélections

07. GÉRER LA LUMIÈRE

- Mise en place de lumières
- Option des lumières et ombres
- Les environnements ambiants
- Mémorisation des sélections

08. FINALISER

- Incrustations d'objets 3D dans des images de manière réaliste

09. GÉRER LE RENDU

- Calculs d'objets de scène
- Optimisation du rendu
- Les différents modes d'export d'image

UNITY 3D - UTILISATEUR

RÉF. IM-054



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Réaliser un jeu ou des univers 3D interactifs grâce à l'environnement Unity fonctionnant sur une multitude de plateformes.

Acquérir les bases essentielles pour mener à bien vos projets en devenant un développeur Unity.

PUBLIC :

Développeur.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Maîtriser les algorithmes basiques, et pratiquer le langage C#.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉCOUVRIR UNITY

- Pourquoi Unity est excellent ?
- Comment utiliser Unity ?
- Préparer son environnement de développement

02. CONSTRUIRE UNE DÉMONSTRATION 3D

03. AJOUTER DES ENNEMIS ET DES PROJECTILES DANS UN JEU 3D

- Tirer en instanciant des rayons (raycast)
- Définir des cibles réactives
- Implémenter une intelligence artificielle pour les ennemis
- Instancier des ennemis dynamiquement en utilisant des objets préfabriqués (prefabs)
- Tirer en instanciant des projectiles.

04. DÉVELOPPER DES GRAPHIQUES POUR VOTRE JEU

- Comprendre les différents éléments d'arts
- Construire une scène 3D basique (WhiteBoxing)
- Mise en place de textures avec des images en 2D
- Générer un ciel avec des textures d'images (Skybox)
- Travailler avec des modèles 3D
- Créer des effets de systèmes de particules.

05. CONSTRUIRE UN JEU DE MÉMOIRE EN UTILISANT LES FONCTIONNALITÉS 2D D'UNITY

- Mise en place d'une scène exploitant des graphiques en 2D
- Construire un objet carte et le faire réagir au clic
- Afficher des cartes différentes
- Créer des parties et enregistrer le score
- Implémenter le bouton redémarrer

06. CRÉER UNE INTERFACE GRAPHIQUE 2D DANS UN JEU 3D

- Comparaison des différents modes 2D et importation d'images d'interface graphique
- Mise en place de l'interface graphique
- Rendre l'interface graphique interactive
- Mettre à jour le jeu en répondant aux événements.

07. GÉRER DES MOUVEMENTS ET DES ANIMATIONS DANS UN JEU À LA TROISIÈME PERSONNE

- Ajuster la camera pour une vue à la troisième personne
- Programmer des mouvements de caméra relatifs
- Implémenter l'action de sauts
- Animer le joueur

08. AJOUTER DES OBJETS INTERACTIFS DANS LE JEU

- Créer des portes, des interrupteurs et des zones d'interactions
- Interagir avec des objets en rentrant en collision
- Gérer un inventaire et l'état du jeu
- Une interface graphique pour gérer l'inventaire et l'utilisation des équipements.

09. AJOUTER DU SON : MUSIQUE ET EFFETS SONORES

- Importer des artefacts sonores
- Jouer des sons
- Interface de contrôle audio
- Musique de fond.

10. FINALISER L'ASSEMBLAGE DE VOTRE JEU

- Construire un jeu RPG en assemblant des projets
- Développer la structure globale du jeu
- Gérer la progression du joueur.

11. DÉPLOYER LE JEU SUR LES PÉRIPHÉRIQUES DES JOUEURS

- Commencer par déployer pour les ordinateurs : Windows, Mac et Linux
- Déployer votre jeu sur le Web : HTML5 and WebGL
- Déployer votre jeu via des applications mobiles : iOS and Android

CRÉER UNE VIDÉO CORPORATE

RÉF. IM-020



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Écrire et organiser un scénario
- Maîtriser les techniques de prise de vue
- Tourner une vidéo
- Gérer l'éclairage et le son
- Utiliser les bases du montage
- Identifier et expliquer les points juridiques d'un tournage

PUBLIC :

Webmasters, créateurs multimédia; toutes les personnes qui souhaitent acquérir la maîtrise des outils permettant de créer rapidement des contenus vidéo pour Internet ou pour des présentations.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows). La pratique d'un logiciel de création d'images est souhaitée.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. ECRIRE ET ORGANISER UN SCÉNARIO

- Définir un scénario: Interview, reportage; Présentation de produit, film pédagogique; Publicité interne / externe; Documentaire, etc
- Les bases de l'écriture narrative
- Composition des plans, valeurs de plans
- La grammaire : Plans; Scènes; Séquences
- Les mouvements
- L'arc narratif
- Le découpage technique et le storyboard
- Les angles de vues : Signification; Utilisation: Rapport aux optiques
- Visionnage et analyse d'extraits

02. MAÎTRISER LES TECHNIQUES DE PRISE DE VUE

- Les formats de tournage : HD, 4K...
- Réglages caméra: Mise au point; Focale; Exposition; Balance des blancs, etc
- La profondeur de champ
- Tourner :
 - En caméra épaule ou sur pied
 - En multi-caméra
 - En situation
- Analyse critique des rushes

03. TOURNER UNE VIDÉO

- S'adapter au lieu de tournage
- Préparation du tournage
- Angles de vues
- Mise en scène - Gestion des intervenants
- Notes et points de raccords
- Tournage d'un reportage scénarisé

04. GÉRER L'ÉCLAIRAGE ET LE SON

- Exposition : définir les besoins lumières
- Principes de base de l'éclairage 3 points
- Types d'éclairages : Projecteurs; Réflecteurs; Gélamines, etc
- Prise de son : Filaire; HF
- Les différents types de micros : Leurs utilisations; Leurs contraintes; Leurs qualités
- Les accessoires : Perches; Rycote; Bonnettes anti-vent
- Réglages audio des caméras
- Utilisation d'enregistreurs externes

05. UTILISER LES BASES DU MONTAGE

- Formation basée sur le montage du reportage précédemment tourné
- Transfert et dérushage
- Montage d'un "ours" (pré-montage)
- Affinage du montage
- Voix off
- Ajout d'une ambiance musicale
- Ajout des titres et sous-titres
- Mixage et étalonnage
- Exports en master ou fichier Web
- Gestion de projets : Archivage; MAM
- Création d'une base de médias patrimoniaux

06. IDENTIFIER ET EXPLIQUER LES POINTS JURIDIQUES D'UN TOURNAGE

- Droit à l'image
- Droits musicaux
- Autorisations de lieux de tournage

FINAL CUT PRO

RÉF. IM-008



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

Acquérir une bonne maîtrise du logiciel Final Cut pour la création de vidéo numérique sur Macintosh.

PUBLIC :

Toute personne désireuse de réaliser de la vidéo numérique en multimédia ou cinéma.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Bonne maîtrise de Mac OS et si possible de logiciels PAO (*Photoshop, Indesign, Illustrator*). La connaissance de la prise de vue vidéo est un plus.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. ACQUÉRIR LES BASES DU MONTAGE

- Réglages des préférences
- Notions de vidéo numérique (débits, codecs, trames)
- Apprentissage de l'interface
- Montage simple, avec transitions et effets

02. MAÎTRISER LE MONTAGE PROFESSIONNEL

- Gestion des chutiers, séquences et projets
- Montage 3 points, fonction match to frame, utilisation des différentes méthodes proposées (graphique, clavier)
- Mode raccord (outils de raccord et de modification)
- Montages longs et complexes

03. FINALISER UN MONTAGE

- Étalonnage image
- Mixage son

04. GÉRER LE TRUCAGE ET L'HABILLAGE

- Les effets image et son, les transitions
- Animation avec points-clés, courbes de vitesse
- Gestion de titres (projets gigognes)
- Animation synchronisée d'événements multiples
- Gestion des favoris
- Sauvegarde de préréglages
- Création de transitions et effets personnalisés (fx builder)

05. INTÉGRER QUICKTIME

- Importation d'éléments Photoshop
- Gestion de la transparence (alpha channel), avec Photoshop et AfterEffects
- Exportations et compressions multimédias, pour diffusion sur CD-ROM, Web, Intranet

06. GÉRER LES FONCTIONS BROADCAST

- Utilisation des basses définitions
- Contrôle de sources DV ou professionnelles (RS422/232)
- Gestion du timecode
- Numérisation par lot, renumérisations ou consolidation de projets, import/export d'EDL
- Utilisation de l'oscillo-vecteurscope
- Export sur bande

AFTER EFFECTS

RÉF. IM-021



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Créer des effets spéciaux, des animations et des réalisations en motion design.

PUBLIC :

Concepteurs d'animations 3D.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Des connaissances sur le logiciel **ILLUSTRATOR**, **PHOTOSHOP** et **PREMIERE PRO** sont conseillées. Bonne connaissance d'un logiciel de montage vidéo Windows ou Mac.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via CERTIPORT (pour plus de renseignement, contactez le pôle commercial). Formation non éligible au CPF. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER L'INTERFACE ET LES BASES DE L'ANIMATION

- Description de l'interface, les notions de « points-clés » et de « calques », introduction à l'animation
- Préférences et modules de sortie

02. DÉFINIR LES POINTS-CLÉS ET COMPOSER

- Déplacement dans la timeline, markers, assistants de points-clés standards, compositions gigognes, fenêtre d'effet, pré-composition et redistribution temporelle
- Calques d'ajustement

03. GÉRER LES RÉGLAGES DE VÉLOCITÉ, NOTIONS D'INTERPOLATION SPATIALE

- Interpolations temporelles et spatiales, déplacement et copie de points-clés
- Les couches alpha : import d'éléments Photoshop, export d'animations avec transparence

04. MAÎTRISER LES MASQUES ET ANIMATIONS AVANCÉES

- Masques, interpolation de masques, luma mattes, Transfer Controls, techniques d'animation de texte
- Dessin de trajectoire à main levée avec l'assistant Motion Sketch

05. CONCEVOIR DES EFFETS

- Effets de flou, effets « channel », distorsion standard, contrôle de l'image, incrustations standard, perspective, lens flare, stylise, ramps, texte, filtres temporels, effets de transition

06. DISTINGUER LA VERSION PROFESSIONNELLE

- Les assistants: motion tracker, motion stabilizer, wiggler, smoother
- Aperçu du langage de programmation Motion Math pour créer des animations relatives d'un calque par rapport à un autre
- Effets pros : incrustations, Time displacement

PREMIÈRE PRO (ADOBE)

RÉF. IM-019



3 J 21 H



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

- Réaliser des montages vidéos numériques pour une diffusion en broadcast, sur le Web, ou comme médias pour une application multimédia.

PUBLIC :

Monteurs, réalisateurs, graphistes et toute personne voulant maîtriser le montage pour diffuser des contenus audiovisuels destinés au Broadcast ou au Web.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont Pratiquer régulièrement Windows. Gérer la pratique d'un logiciel de création d'images.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via CERTIPORT (pour plus de renseignement, contactez le pôle commercial). Formation non éligible au CPF. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

CERTIFICATIONS OPTIONNELLES ET EN SUPPLÉMENT



DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉFINIR UNE IMAGE VIDÉO

- Rappel sur l'image vidéo

02. DÉTERMINER LE PRINCIPE DU LOGICIEL

- Notion de projet

03. GÉRER LES PARAMÉTRAGES ET LA CONFIGURATION

- Présentation et paramétrage de l'interface
- Raccourcis claviers personnalisables

04. CONCEVOIR UN PROJET

- Les configurations du projet
- Les formats d'importation
- Utilisation de la fenêtre moniteur et élément

05. EMPLOYER L'ACQUISITION

- Acquisition sans ou avec détection de scènes
- Acquisition pour montage off line et / ou on-line
- Gestion des nouveaux supports (carte P2, XDCam...)
- Gestion des imports de fichiers Red

06. ACQUÉRIR LES FONCTIONNALITÉS DU MONTAGE

- Fenêtre de montage
- Utilisation des pistes et des séquences
- Imbrication de séquences
- Prélèvement, extraction, insertion, recouvrement des éléments
- Utilisation de la fenêtre Raccord
- Gestion des marques de montage, des marqueurs de chapitres pour DVD
- Montage multi-caméra

07. OPÉRER UNE CORRECTION VIDÉO

- Fenêtre Options d'effet
- Outils de correction colorimétrique
- Transitions, trajectoires et filtres
- Outils de titrage, titre fixe et animé

08. GÉRER LE COMPOSITING ET LA GESTION DES EFFETS

- Modifications et cumuls de filtres
- Application d'un filtre avec une notion temporelle
- Remappage temporel
- Incrustation graphique
- Importations de fichiers graphiques

09. PRATIQUER LA FONCTION AUDIO

- Importer et exporter des éléments audio
- Ajout de pistes audio dans la fenêtre de montage
- Application des filtres audio
- Le mixage audio
- Enregistrement d'un commentaire en direct

10. INTERAGIR AVEC LES LOGICIELS ADOBE

- Bridge
- Dynamic Link

11. OPÉRER UNE EXPORTATION AVANCÉE

- Mode de validation client avec la fonction Clip Notes
- Création d'un DVD et d'un Blu Ray simple
- Formats OnLine

12. GÉRER LA FINALISATION DU PROJET

- Notion de compression (codecs)
- Exportation sur bande
- Exportations tous support via Adobe Media Encoder

ADOBE ANIMATE CC

RÉF. AG-043



3 J 21 H



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

Animer du contenu compatible HTML5.
Créer des animations pour des pages web.

PUBLIC :

Webmaster, Webdesigner ; Dessinateur, Développeur Web, Chef de projet.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Pratique régulière de l'environnement informatique (Mac ou Windows), d'un logiciel de dessin vectoriel et bitmap.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via CERTIPORT (pour plus de renseignement, contactez le pôle commercial). Formation non éligible au CPF.

CERTIFICATIONS OPTIONNELLES ET EN SUPPLÉMENT



DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER L'INTERFACE UTILISATEUR

- Manipulation des outils, des documents et des panneaux
- Utilisation de la fenêtre de propriétés, la scène, la bibliothèque, le calendrier
- Créer des projets pour différentes tailles d'écran

02. UTILISER LES OUTILS DE CONCEPTION

- Créer des graphiques et des formes avec les outils de dessin
- Options de chemin et fusion
- Dessiner en mode chemin ou mode objet
- Sélectionner, transformer et modifier des éléments graphiques
- L'utilisation de Web Fonts
- Importer des documents Illustrator et Photoshop
- Créer des symboles et utiliser la bibliothèque

03. CONCEVOIR DES ANIMATIONS

- Créer des Movieclips, symboles et instances
- Echange et synchronisation des symboles dans les projets
- Différents types d'animation
- Créer des Tweens et Keyframes
- Créer, enregistrer et attribuer des Motion Presets
- Animations imbriquées
- Animations 3D
- Cinématique inverse

04. GÉRER L'AUDIO ET LA VIDÉO

- Importer des vidéos
- Modifier les propriétés
- Utilisation de Skins
- Masques et effets
- Commande audio et vidéo

05. PRATIQUER LE CODE EDITOR

- ActionScript Basics
- Utiliser des fragments de code

06. PUBLIER ET EXPORTER

- Préparer les réglages pour la publication
- Générer des SpriteSheets
- Exporter en vidéo
- Exporter des canvas d'animations HTML5
- Exporter pour des applications desktop
- Exporter pour des Apps iPad/iPhone et Android

METTRE EN PLACE UNE COMMUNICATION INTERNE

RÉF. COM-001



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

- Concevoir une stratégie et un plan de communication interne
- Identifier des dispositifs de communication adaptés à la communication interne
- Mesurer la performance de ses supports de communication interne
- Décrypter les enjeux des plateformes collaboratives
- Piloter et évaluer son activité au quotidien
- Repenser sa communication interne dans un monde distancié

PUBLIC :

Directeurs et responsables de la communication interne, assistants en communication ou directeurs et responsables des ressources humaines. Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous consulter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Une première expérience de communication est conseillée.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉBUTER

- Les tendances de la communication interne et leurs évolutions
- Attentes et missions
- Facteurs de succès

02. DÉFINIR SA STRATÉGIE : ÉLABORER UN PLAN DE COMMUNICATION INTERNE EFFICACE

- Hiérarchiser les objectifs et les croiser avec les contraintes de l'entreprise
- Définir ses objectifs et une stratégie spécifique à chaque population de l'entreprise
- Construire sa stratégie de communication interne : méthodologie
- Élaborer un plan de communication interne et la stratégie média
- Les pièges à éviter

03. GOUVERNER - PILOTER - ANIMER - MESURER : LES MISSIONS DU RESPONSABLE DE LA COMMUNICATION INTERNE AUJOURD'HUI

- Le positionnement du Responsable de la communication interne
- Organiser et animer un réseau de correspondants

04. PILOTER SON ACTIVITÉ VIA DES TABLEAUX DE BORD FLEXIBLES ET OPÉRATIONNELS

- Définir la finalité de ses tableaux de bord
- Choisir les indicateurs pertinents
- Mettre en place un système de recueil de l'information

05. RECUEILLIR DES INFORMATIONS DU TERRAIN

- Pourquoi donner la parole aux collaborateurs
- Faire remonter des informations du terrain : outils
- Mener une enquête d'opinion interne : les étapes clés

06. MESURER L'EFFICACITÉ DE SA STRATÉGIE ET DE SES ACTIONS DE COMMUNICATION INTERNE

- Mettre en œuvre une évaluation quantitative et qualitative
- Mesurer le ROI de vos actions
- Améliorer ses outils

07. DISTINGUER LES NOUVEAUX FORMATS DE LA COMMUNICATION INTERNE : LES DISPOSITIFS ET LES NOUVEAUX FORMATS

- Les éléments d'analyse d'une complémentarité digital/print/event
- Arbitrer entre les différents médias
- Adapter les modes de traitement de l'information aux différents supports

08. DÉTERMINER SI LES RÉSEAUX SOCIAUX D'ENTREPRISE SONT UN EFFET DE MODE OU UNE VÉRITABLE RÉVOLUTION

- Les véritables attentes des salariés et des managers par rapport aux RSE
- La méthodologie de mise en œuvre

09. ANIMER LES COLLABORATEURS EN TÉLÉTRAVAIL

- Doit-on repenser les circuits de l'information interne ?

DESIGN THINKING - LES FONDAMENTAUX

RÉF. IM-056



En présentiel



A distance

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Placer l'utilisateur au cœur de votre stratégie et trouver des relais de croissance par l'innovation
- Imaginer des services et/ou produits innovants de manière simple et opérationnelle
- Identifier les étapes-clés de la méthode Design Thinking
- Adopter une approche centrée vers l'utilisateur
- Pratiquer le prototypage rapide

PUBLIC :

Dirigeants et entrepreneurs, responsables marketing, consultants, chefs de projets, designers.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Aucun.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉTERMINER LES PRINCIPES DE LA MÉTHODE DESIGN THINKING

- Introduction au Design Thinking
- Le Design Thinking : un processus en 5 phases

02. ADOPTER UNE POSTURE D'EMPATHIE ET D'OUVERTURE

- Rencontrer les utilisateurs, mener des observations et des interviews
- Synthétiser, analyser et modéliser les données recueillies
- Définir les problématiques-clés à résoudre

03. PRATIQUER L'IDÉATION

- Introduction au brainstorming
- Générer de nouvelles idées
- Apprendre de nouvelles techniques de créativité
- Imaginer de nouveaux concepts

04. DÉFINIR UNE SOLUTION

- Apprendre de nouvelles techniques de décisions collectives
- Passer des idées au choix d'une solution

05. PROTOTYPER

- Réaliser un prototype rapide et peu coûteux de la solution
- Concrétiser les idées
- Préparer les tests utilisateurs

06. TESTER ET PRÉSENTER LA SOLUTION

- Introduction aux tests utilisateurs
- Apprendre à préparer un pitch pour présenter sa solution

WEBDESIGN EN HTML5 - CSS3

RÉF. IM-004



TOSA



En présentiel



A distance

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Concevoir des sites Web en utilisant HTML5 et CSS3.
Élaborer le design graphique d'un outil de communication numérique.
Acquérir les bases de la programmation et des langages HTML et CSS.

PUBLIC :

Développeurs Web; Chefs de projet Web.
Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Bonne culture informatique et Web, goût prononcé pour la programmation.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session.
Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via AVIT BY ENI (pour plus de renseignements, contactez le pôle commercial).
Formation non éligible au CPF.
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

CERTIFICATIONS OPTIONNELLES ET EN SUPPLÉMENT

TOSA

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DESIGNER POUR LE WEB

- UX/UI : L'interface utilisateur au service de l'expérience utilisateur
- Les outils pour maquetter pour le web
- Le zoning
- Conception d'arborescence
- Principes de navigation
- Maquetter pour le web
- Notions de responsive design
- Notions de grille
- Tendances graphiques

02. MAÎTRISER LES BASES DU HTML

- Les origines du HTML
- Les différentes versions du HTML
- Support des navigateurs
- Gestion de la compatibilité
- Les Doctypes
- Principes des balises
- Intégration HTML

03. GÉRER LES BASES DE CSS

- Les sélecteurs
- Les propriétés
- Problématique de positionnement
- Les comportements de balise
- Les éléments flottant
- Espacement

04. IDENTIFIER LES NOUVEAUTÉS HTML5/CSS3

- Balises sémantiques
- Audio et vidéo
- Animations en CSS
- Les transformations
- Dégradés et Bordures
- Flexbox
- Les Media-queries

05. GÉRER LES FORMULAIRES

- Conception de formulaire
- Articulation avec les autres langages
- Nouveau contrôleur HTML5

06. UTILISER LES FRAMEWORKS

- Bootstrap
- LESS
- Snippets et générateurs divers

UX DESIGN

RÉF. LD-112



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Définir les enjeux de l'UX Design et ce qu'implique, à tous les niveaux, la mise en œuvre de son processus.

Acquérir les méthodes UX et outils disponibles.

Mettre en place les équipes et les workflows adaptés aux contraintes quotidiennes et structurelles.

Communiquer sereinement auprès des différents interlocuteurs.

PUBLIC :

Chef de projet web, ergonomes, webdesigners ou créatifs et globalement toute personne souhaitant appréhender les fondamentaux de la conception UX.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Avoir une expérience de projet numérique.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers.

1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER LES PRINCIPES FONDAMENTAUX DE L'UX DESIGN

- Définition de l'UX Design
- Pluridisciplinarité
- Co-créativité et collaboration
- Itération
- Démarche non linéaire
- Lois de Gestalt et lois de Fitts

02. DÉFINIR UN MODE D'ORGANISATION ET DES INTERVENANTS

- Les parties prenantes et leur participation
- Les utilisateurs
- L'équipe projet

03. IDENTIFIER LES ENJEUX ASSOCIÉS AU DESIGN D'EXPÉRIENCE

- UX et stratégie : impact sur l'identité de marque et sur l'expérience du service
- UX et faisabilité : Concevoir sans ignorer le monde réel
- UX et l'esthétique : L'importance du visuel et du graphisme sur le produit
- UX et le design émotionnel : Les vecteurs clés d'une expérience : la surprise et l'engagement
- UX et l'éthique : La responsabilité des designers
- Dark pattern et la manipulation

04. GÉRER LA CHORÉGRAPHIE DES CONTENUS

- Comment arranger les blocs de contenus ? L'approche centrée sur le contenu vs l'approche centrée sur le point de rupture

05. PRATIQUER LES INTERACTIONS ET LA NATURE DU DISPOSITIF

- Appréhender les différences d'usage et d'utilisation

06. MAÎTRISER LA LISIBILITÉ DES CONTENUS

- Appréhender les différences d'environnement et d'accessibilité

07. DÉFINIR ET PRATIQUER L'APPROCHE " • MOBILE FIRST"

- Prendre vos marques, comprendre les enjeux et connaître l'objectif à atteindre
- Identifier les problèmes
- Définir des objectifs
- Poser les hypothèses
- Déterminer les leviers d'opportunités et de valeurs

08. POSER LE CONTEXTE

- Écouter la voix des utilisateurs, observer leurs usages réels et les comparer à l'expression des besoins
- Observer le terrain
- Interviewer
- Mener des focus group
- Réaliser des benchmarks
- Étudier l'analytics
- Investir les réseaux sociaux
- Recueillir des feedbacks

09. EFFECTUER DES RECHERCHES

- Poser le socle du produit, définir son cadre sur la base des acquis précédents
- Les personæ
- Le customer journey
- L'architecture de l'information
- Les performances
- L'accessibilité

10. DÉFINIR LE PRODUIT

- S'ouvrir à toutes les possibilités
- Apprendre à faire des choix et prioriser la mise en œuvre
- Brainstorming
- Six-to-one
- Double diamant
- Tri de carte
- Diagramme d'alignement

11. GÉNÉRER DES IDÉES, INNOVER ET RATIONALISER

- Concevoir les gabarits qui vont composer l'expérience, dans les règles de l'art.Zoning
- Inventaire des contenus
- Prototypage papier
- Prototypage *haute définition*
- Guidelines et spécifications

12. PROTOTYPER L'INTERFACE

- Connaître les différentes méthodes
- Atouts et contraintes pour choisir en connaissance de cause
- Gerilla testing
- Remote testing
- Lab testing

13. TESTER L'INTERFACE

- Communiquer auprès de votre donneur d'ordre et de vos équipes
- Concevoir des livrables visuels et communicants
- Évangéliser et faire rayonner l'approche UX Design en interne
- Valoriser la démarche UX et sensibiliser votre environnement de différentes manières

14. PROMOUVOIR L'APPROCHE UX

CRÉER UN SITE WEB RESPONSIVE AVEC BOOTSTRAP

RÉF. IM-051



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

Concevoir des designs responsive.
Utiliser Bootstrap pour mettre en place le design.

PUBLIC :

Développeur Web / Webdesigner.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Bonne connaissance de HTML et CSS ou avoir suivi la formation "[Webdesign en Html5 et CCS3](#)" (IM-004).
Avoir des notions de graphisme et de [JavaScript](#).

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme.
Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER BOOTSTRAP

- Qu'est-ce que Bootstrap ?
- Les principes du responsive design
- Installer Bootstrap

02. MANIPULER LE CSS BOOTSTRAP

- La typographie
- Les images
- Les éléments de base du design
- Les polices d'icônes

03. GÉRER LES GRILLES ADAPTATIVES

- Le principe des grilles
- Les media queries
- Les containers
- Colonnes et lignes

04. MAÎTRISER LES COMPOSANTS AVANCÉS

- La navigation
- Les formulaires

05. GÉRER LA SURCHARGE DE BOOTSTRAP

- Plugins jQuery

DREAMWEAVER - PERFECTIONNEMENT

RÉF. IM-007



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Utiliser les fonctionnalités avancées de Dreamweaver.
- Programmer pour rendre un site Web attractif.

PUBLIC :

Concepteurs de sites Web qui maîtrisent déjà Dreamweaver.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Bonne connaissance de Dreamweaver ou avoir suivi la formation *"Dreamweaver - Utilisateur (IM-006)"*.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via ICDI (pour plus de renseignements, contactez le pôle commercial). Formation éligible au CPF. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. METTRE EN FORME PAR LES FEUILLES DE STYLE EN CASCADE (CSS)

- Modes d'application des styles CSS
- Maîtriser l'aspect des paragraphes et formulaires
- Créer des classes : bloc, boîte, arrière plan, bordure, marges, positionnement
- Utilisation avancée des pseudo-classes (exemples de menus) et des filtres

02. METTRE EN PAGE AVANCÉE

- Les tableaux : encadrements, séparations, application de styles, reconstitution d'images découpées, interfaces
- Les calques : visibilité, débordement, bordure, calques imbriqués, centrage de calques
- Les cadres flottants (iframe)

03. GÉRER LES COMPORTEMENTS ET LES « SCÉNARII »

- Choisir les événements déclencheurs
- Modifier les propriétés des calques, des images et des fenêtres
- Créer des menus déroulants avec des calques
- Appeler des fonctions JavaScript
- Télécharger des extensions Dreamweaver
- Tester le navigateur utilisé et la présence de plugins
- Créer et enchaîner des « scénarii » : diaporama, news et présentation interactive

04. MAÎTRISER LA FENÊTRE DES ACTIFS

- Gérer ses favoris (images, couleurs, liens)
- Choisir entre éléments de bibliothèque, modèles, inclusion de code et de JavaScript
- Imbriquer des modèles

05. RÉCUPÉRER DES INFORMATIONS DES VISITEURS À L'AIDE DE FORMULAIRES

- Menus de reroutage
- Créer un formulaire de saisie : les zones de texte, zones de liste, cases d'options
- Valider les données saisies, effectuer des calculs

06. ENRICHIR LES PAGES AVEC JAVASCRIPT

- Les bases du langage : objets, propriétés, méthodes
- Améliorer les comportements Dreamweaver
- Manipuler les variables en JavaScript
- Externaliser les fonctions dans des fichiers JavaScript
- Écriture dynamique de balises dans une page HTML
- Gestion des fenêtres et des cadres
- Mot de passe pour accéder à une page

07. GÉRER LA PUBLICATION AVANCÉE

- Synchronisation des fichiers
- Voilage de dossiers

DÉVELOPPER DES THÈMES ET DES EXTENSIONS AVEC WORDPRESS

RÉF. IM-038



En présentiel



A distance

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Créer des thèmes et des extensions sur mesure avec le CMS WordPress.

PUBLIC :

Développeur Web / Webdesigner.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Bonne connaissance des langages *PHP*, *JavaScript* et du *HTML/CSS*.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER DES GÉNÉRALITÉS

- Pourquoi créer un thème sur mesure ?
- Le CMS WordPress
- Rappels sur l'organisation de contenu avec WordPress
- Mise en place d'un environnement de développement
- Structuration de l'arborescence WordPress
- La documentation, le codex

02. CRÉER UN THÈME

- Hiérarchie d'un thème
- La boucle
- Les hooks Le customizer
- Les menus
- La sidebar et les widgets
- Les globales
- La base de données WordPress et les requêtes
- Gérer les frameworks externes
- Le thème enfant (theme child)

03. CRÉER UNE EXTENSION (PLUGIN)

- Les shortcodes
- Les Custom Post Types
- Déclaration d'un CPT
- Gérer les taxonomies
- Métabox et champs personnalisés
- Les pages d'administration et d'options
- Les rôles et les capacités
- Réécriture d'URL

04. OPTIMISER ET GÉRER LA SÉCURITÉ

- Optimiser le site
- Sécuriser le site
- Gérer ses traductions

05. SOUMETTRE SON EXTENSION

SPIP DÉVELOPPEMENT

RÉF. IM-014



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

Gérer un site et publier des articles sans utiliser de HTML.
Modifier la structure et la présentation des pages.

PUBLIC :

Administrateurs, Web masters et Web designers qui auront la charge d'un site SPIP.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont.
Connaissances de base sur la création des sites Web et sur HTML sont requises.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme.
Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉFINIR L'ESPACE DE DÉVELOPPEMENT

- Création d'un site SPIP : les étapes
- L'interface graphique, les fonctionnalités de la barre d'outils

02. UTILISER LES SQUELETTES

- Présentation des squelettes &
- structure d'un squelette HTML
- Liens entre un squelette et les champs de la base de données
- Utiliser Dreamweaver et SPIP
- Définir la charte graphique, utiliser les feuilles de style

03. CRÉER UN SQUELETTE

- Le fichier PHP
- Les différentes structures de boucle
- Les critères de sélection &
- affichage de la boucle ARTICLES
- Afficher les champs de la base de données
- Afficher toutes les rubriques
- Afficher les articles d'une rubrique
- Utiliser les filtres et les tris
- Les filtres

04. CRÉER DES FORMULAIRES

- Les formulaires d'inscription, de connexion, de recherche
- Les formulaires de forum, de pétition, de référencement

05. METTRE EN PLACE UN FORUM PUBLIC

SPIP ADMINISTRATION

RÉF. IM-015



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Maîtriser l'administration de SPIP.

PUBLIC :

Administrateurs, Web masters et Web designers qui auront la charge d'un site SPIP.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Notions de programmation ainsi que des connaissances de base sur Internet, les sites Web et le langage HTML sont requises.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. PRÉSENTER SPIP

- Les différents acteurs participant à l'activité d'un site SPIP : auteurs, contributeurs, administrateurs, développeurs
- Héberger un site SPIP : les hébergeurs gratuits, les hébergeurs non commerciaux, les hébergeurs payants

02. INSTALLER SPIP

- Installation et configuration de SPIP sur le serveur local & distant
- Installation de la base de données MySQL

03. UTILISER L'INTERFACE D'ADMINISTRATION DE SPIP

- Présentation de l'espace privé et de l'espace public
- Accéder à l'interface d'administration
- Modifier le style graphique de l'interface d'administration
- Configuration du site & définir la langue principale du site
- Activer un cookie d'administration et un moteur de recherche
- Configurer et gérer la messagerie : messages, pense-bêtes, annonces

04. GÉRER DES CONTRIBUTIONS

- Les différents fournisseurs de contenu : rédacteurs, auteurs extérieurs, anciens auteurs
- Gérer la liste des auteurs, modifier le statut d'un article

05. GÉRER L'ACTIVITÉ ÉDITORIALE

- Configurer les options avancées
- Définir le mode de fonctionnement des forums publics
- Définir le mode de modération des forums publics
- Suivre l'activité des forums, suivi des messages aux auteurs
- Activer et consulter les statistiques de visites du site

TYPO3

RÉF. IM-055



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

Maintenir un site professionnel.
Gérer les contenus.
Créer des utilisateurs et leur attribuer des droits.
Personnaliser les pages.

PUBLIC :

Webmasters, responsables de communication, toute personne devant créer ou maintenir. Vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Savoir utiliser Internet.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER TYPO3

- Présentation de TYPO3
- Particularités de TYPO3
- Philosophie de TYPO3
- Backend et Frontend
- Ressources pour TYPO3

02. INSTALLER TYPO3

- Notion de serveur Web
- Architecture de TYPO3
- Installation de TYPO3
- Configuration de TYPO3

03. GÉRER DU CONTENU AVEC TYPO3

- L'administration de TYPO3
- Notion d'arborescence de page
- Les modules de gestion du contenu
- Les types de contenu
- Le Rich Text Editor
- Optimisation des images
- Gestion de la navigation

04. GÉRER LES UTILISATEURS DANS TYPO3

- Gestion des utilisateurs et gestion des groupes
- Gestion de la granularité des droits
- Permissions de page

05. ETENDRE LES FONCTIONNALITÉS DE TYPO3

- Les modules et les extensions
- TYPO3
- Modifier l'aspect de son site avec des templates

06. ALLER PLUS LOIN

- Notion de langage Web
- Modification de template
- Gestion des URL

DRUPAL 8 & 9

RÉF. IM-035



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Assimiler l'esprit et le jargon de Drupal (noeud, taxonomie, etc.).
- Avoir une vue d'ensemble des possibilités de Drupal : points forts, points faibles, délais de mise en oeuvre.
- Créer et organiser du contenu, puis administrer son site Drupal au quotidien.
- Installer, configurer et exploiter des modules indispensables.
- Maîtriser les modules Field API et Views qui permettent respectivement de créer ses propres types de contenus et de les afficher en fonction de ses propres critères.

PUBLIC :

Développeurs, webmasters ou responsables de sites web.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Avoir une bonne pratique du web en général et connaître les principes d'un CMS. Avoir des notions certaines sur le langage HTML et les feuilles de style CSS.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉBUTER

- Présentation détaillée de Drupal et de son jargon (node, taxonomie, entité, etc)
- Présentation et installation des outils de développement (WAMP, Firefox)
- Téléchargement, installation et configuration avancée de Drupal 8
- Découverte des principales différences avec Drupal 7

02. CRÉER DU CONTENU

- Créer du contenu sous forme de nœuds ; utiliser des types de nœuds tout faits ou créer les siens avec Field
- Formater le contenu avec un éditeur WYSIWYG (CKEditor) : avantages et inconvénients
- Utiliser les relations entre entités pour modéliser sa propre structure de données
- Personnalisation de l'affichage d'un contenu : view mode et form mode
- Contrôler l'accès au contenu : qui peut voir quoi

03. UTILISER LE MODULE VIEWS

- Présentation des différents types de Views (Table, List, Teaser, etc)
- Création d'une vue simple et d'une vue complexe (vues imbriquées, plusieurs vues sur la même page)
- Personnalisation de l'affichage d'une vue
- Utilisations avancées du module Views : filtres exposés, filtres contextuels, relations, etc

04. ORGANISER DU CONTENU

- Classer le contenu de son site avec la taxonomie
- Gestion des blocs : visibilité, bloc sur mesure Block Visibility Groups
- Créer un menu qui exploite la taxonomie
- Utiliser des vues pour naviguer dans le contenu
- Créer des pages d'accueil qui "remontent" du contenu pioché ailleurs dans le site : module Page Manager, Panels et Paragraph

05. UTILISER LES FONCTIONNALITÉS COMMUNAUTAIRES

- Gestion des médias avec le module Media Entity
- Création de formulaire à la souris : modules Contact, YAML Form, eForm, etc
- Personnaliser les profils utilisateurs
- Système de note avec Voting API
- Partage de contenus sur les réseaux sociaux
- Workflow de publication

06. POUR ALLER PLUS LOIN

- Fonctionnement du multilingue : traduction du contenu et de la configuration
- Installation multi-sites (une instance de Drupal fait tourner plusieurs sites distincts)

07. OPTIMISER

- Optimiser le référencement : quels modules installer ?
- Optimiser les performances : quels sont les points critiques à surveiller ?
- Optimiser la sécurité : quelles sont les bonnes pratiques à respecter ?

08. ADMINISTRER LE SITE

- Gérer le spam, modérer les commentaires et les utilisateurs
- Automatiser certaines tâches (envois d'e-mails, validation d'inscription, publication/dépublication du contenu, etc)
- Sauvegarder son site Drupal
- Mettre à jour son site Drupal
- Introduction au déploiement (système de configuration)

CRÉATION DE SITE DE VENTE EN LIGNE AVEC PRESTASHOP

RÉF. IM-033



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Maîtriser la mise en œuvre du logiciel e-commerce PrestaShop.
Maîtriser le Back-office de PrestaShop.
Utiliser les principales fonctionnalités et modules de PrestaShop.

PUBLIC :

Développeurs web; toutes les personnes désirant créer ou gérer un site de e-commerce.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Seule la connaissance des bases du e-commerce (produits, taxes, transporteurs...) est requise, aucune connaissance technique n'est nécessaire.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme.
Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. GÉRER LE CATALOGUE PRODUIT

- Création d'un produit, des catégories
- Création des déclinaisons
- Gestion des prix dégressifs...

02. GÉRER DES COMMANDES

- Factures
- Avoirs
- Retours produits...

03. GÉRER DES CLIENTS

- Création
- Modification
- Groupes...

04. GÉRER DES PAIEMENTS

- Devises
- Modules de paiements
- Gestion des taxes...

05. GÉRER DES TRANSPORTEURS

- Paramétrage d'un transporteur
- Zones
- Tranches de prix...

06. MAÎTRISER LES STATISTIQUES DE LA BOUTIQUE

- Tirer parti de l'ensemble des statistiques de sa boutique pour augmenter ses ventes...

07. MAÎTRISER LES FONCTIONNALITÉS AVANCÉES

- Bons de réduction
- CMS (création de pages de contenu)
- Gestion de multiples utilisateurs et de leurs permissions

DREAMWEAVER - UTILISATEUR

RÉF. IM-006



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Maîtriser les bases de Dreamweaver.

Créer des pages graphiques et interactives.

Élaborer la navigation entre les pages de son site.

Organiser et publier des sites.

PUBLIC :

Personnes utilisant la micro-informatique et l'Internet, qui souhaitent pouvoir créer des pages Web ou mettre à jour un site Web avec Dreamweaver.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Maîtriser les commandes de base de Windows ou de l'environnement Mac.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via ICDI (pour plus de renseignements, contactez le service commercial). Formation éligible au CPF. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. CRÉER UN SITE WEB AVEC DREAMWEAVER

- Découverte de l'interface de Dreamweaver : l'organisation des fenêtres et les menus contextuels
- Les possibilités graphiques de Dreamweaver
- Connaître les grandes lignes du langage HTML
- Afficher une carte représentative de votre site
- Visualiser le site dans les divers navigateurs et contrôler la compatibilité du code avec chacun d'entre eux
- Vérifier les liens hypertextes, réparer les liens rompus

02. CONCEVOIR LES PAGES DU SITE WEB

- Créer, ouvrir et enregistrer des pages, formater, éditer du texte
- Utiliser les en-têtes pour structurer le texte
- Créer des feuilles de style externes
- Redéfinir les styles existants et créer des classes, lier les pages du site à une feuille de style externe
- Définir les fonds d'écran et les couleurs de base
- Recréer la présentation d'une page déjà réalisée
- Insérer, modifier et manipuler des tableaux
- Utiliser des tableaux pour la mise en page
- Trois bonnes raisons de préférer des calques : positionnement, superposition, visibilité
- Convertir les calques en tableaux (compatibilité avec tous les navigateurs)
- Utiliser le mode « mise en forme » pour la présentation d'une page

03. CRÉER UNE NAVIGATION HYPERTEXTE

- Se déplacer à l'intérieur d'une page à l'aide des signets
- Créer des liens entre les pages d'un site vers d'autres sites Web
- Créer des jeux de cadres (frames) et interactions entre frames

04. INCORPORER DES MÉDIAS

- Insérer des images et définir leurs propriétés
- Intégrer des applets Java dans les pages, insérer des sons
- Intégrer du Flash : boutons, texte et animations
- Gérer les actifs du site
- Créer des éléments de bibliothèque et les insérer dans les pages du site

05. RENDRE SES PAGES PLUS DYNAMIQUES ET INTERACTIVES

- Créer des formulaires
- Les différents comportements : affichage de calque, ouverture d'une URL dans une fenêtre, modification des propriétés des objets, validation de formulaire...
- Déclenchement des comportements sur les événements Onmouseover, Onmouseout, Onclick, Onload...
- Animer vos pages avec les « scénarii » : déplacement d'objets, déclenchement de sons...
- Exemple de scénario, le DHTML : déplacement d'un calque et modification de ses propriétés
- Publier un site Web avec Dreamweaver
- Connaître la structure des fichiers du site Web
- Utiliser le FTP de Dreamweaver pour publier un site Web

WORDPRESS

RÉF. IM-027

 TOSA  RS6208

2 J 14 H

 En présentiel

 A distance

 Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Créer un blog ou un site professionnel.
- Gérer les contenus.
- Créer des utilisateurs et leur attribuer des droits.
- Personnaliser les pages.
- Ajouter des plug-ins et des widgets

PUBLIC :

Webmasters, responsables de communication, toute personne devant créer ou maintenir un blog WordPress.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Savoir utiliser Internet.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via ICDL (version 4.9.6 et 5.4) ou IOSA (pour plus de renseignements, contacter le service commercial). Formation éligible au CPF. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

CERTIFICATIONS OPTIONNELLES ET EN SUPPLÉMENT

 TOSA

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. INSTALLER

- Installation sur un serveur local
- Installation d'un serveur distant
- Création d'une base de données MySQL
- Paramétrages de bases

02. IDENTIFIER L'INTERFACE

- Le tableau de bord
- Les articles
- Les médias
- Les liens
- Les pages
- Les commentaires
- L'apparence

03. CRÉER DES CONTENUS

- Créer des catégories
- Créer des articles
- Gérer des liens
- Insérer des médias : images, vidéos, animations...

04. ORGANISER DES CONTENUS

- Catégories et sous-catégories
- Hiérarchisation et descendance des pages thésaurus et utilisation des tags
- Protection des contenus par mot de passe
- Ajouter et paramétrer les widgets

05. GÉRER DES UTILISATEURS

- Niveaux d'accès aux contenus
- Ajout de nouveaux utilisateurs
- Gestion des commentaires

06. PERSONNALISER L'INTERFACE

- Modifier un thème grâce à l'éditeur de thème
- Créer un thème personnalisé (HTML, CSS)

07. AJOUTER DES NOUVELLES FONCTIONNALITÉS

- Plugins WordPress
- Installer, paramétrer et activer un nouveau plugin

08. METTRE EN LIGNE

- Vérifier le fonctionnement du blog
- Envoi chez l'hébergeur

MAGENTO

RÉF. IM-050



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Acquérir une autonomie dans la gestion des produits, des commandes et de l'animation e-marketing d'un site e-commerce sous Magento.

PUBLIC :

Salariés ou au gérant d'un e-commerce développé sous Magento; développeurs web.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Des connaissances sur la gestion e-commerce sont indispensables.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. INTERPRÉTER LA STRUCTURE DU FRONTEND

- La structure
- La présentation des produits : l'affichage, affiner une recherche, comparer des produits, ajouter un article à la liste d'envies, choisir les options d'un article, cross-Selling et Up-Selling, l'acte d'achat, les outils de l'interactivité

02. ORGANISER LE CATALOGUE

- Régler les paramètres du catalogue
- Types de produits : produit simple (simple product), produit groupé (grouped product), produit configurable (configurable product), produit virtuel (virtual product), produit packagé (bundle product), produit téléchargeable (downloadable product), création d'un module permettant l'ajout d'un nouveau type de produit
- Options personnalisables
- Produits apparentés (related products) : présentation des produits apparentés, manipulation sur les produits apparentés
- Ventes incitatives (up-sells)
- Ventes croisées (cross-sells)
- Attributs : gestion d'un attribut produit en back office, gestion des attributs produit via un installateur
- récupération des valeurs des attributs
- Jeux d'attributs : création d'un jeu d'attributs en back office, gestion des jeux d'attributs via un installateur
- Catégories : gestion des attributs catégorie via un installateur, cas concret : ajout d'un type de catégorie et récupération de la valeur de l'attribut

03. CONFIGURER

- Configurer les paramètres clients : Configuration, Configuration personnalisée, Les groupes clients, Éditer les clients, Clients en ligne
- Configurer les ventes : Ventes, Mails des ventes, Personnaliser un gabarit d'e-mail, TVA et autres taxes, Régler mes achats, Paramètres de livraison, Modes de livraison, API Google, PayPal, Modes de paiement, Installer un système de paiement spécifique

04. ORGANISER LES PRIX ET PROMOTIONS

- Gérer les taxes : Structure des taxes, Fixer la TVA pour la France
- Mettre en place des promotions : Organisation des promotions, Créer une nouvelle promotion, Les prix Panier, Annoncer une promotion avec un bloc statique

05. COMMUNIQUER PAR E-MAILING

- Personnaliser les e-mails transactionnels
- Gérer les Newsletters : Gérer les abonnés, Créer les gabarits, Envoyer les Newsletters

06. GÉRER LE E-COMMERCE AU QUOTIDIEN

- Surveiller les ventes : Le tableau de bord, Administrer les commandes
- Rapports d'activité : Rapports de ventes, Autres rapports de ventes
- Autres rapports

CRÉATION DE SITE DE VENTE EN LIGNE AVEC WORDPRESS ET WOOCOMMERCE

RÉF. IM-065



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Créer un blog professionnel.
- Gérer les contenus.
- Créer des utilisateurs et leur attribuer des droits.
- Personnaliser les pages.
- Ajouter des plug-ins et des widgets.

PUBLIC :

Webmasters, responsables de communication, toute personne devant créer ou maintenir un blog WordPress.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Savoir utiliser Internet

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via TOSA sur la partie Wordpress uniquement (pour plus de renseignement, contactez le pôle commercial). Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. GÉRER L'INSTALLATION

- Installation sur un serveur local
- Installation d'un serveur distant
- Création d'une base de données MySQL
- Paramétrages de bases

02. GÉRER L'INTERFACE

- Le tableau de bord
- Les articles
- Les médias
- Les liens
- Les pages
- Les commentaires
- L'apparence

03. CONCEVOIR DES CONTENUS

- Créer des catégories
- Créer des articles
- Gérer des liens
- Insérer des médias : images, vidéos, animations

04. ORGANISER DES CONTENUS

- Catégories et sous-catégories
- Hiérarchisation et descendance des pages
- Thésaurus et utilisation des tags
- Protection des contenus par mot de passe
- Ajouter et paramétrer les widgets

05. GÉRER LES UTILISATEURS

- Niveaux d'accès aux contenus
- Ajout de nouveaux utilisateurs
- Gestion des commentaires

06. PERSONNALISER L'INTERFACE

- Modifier un thème grâce à l'éditeur de thème
- Créer un thème personnalisé (HTML-CSS)

07. AJOUTER DE NOUVELLES FONCTIONNALITÉS

- Plugins WordPress
- Installer, paramétrer et activer un nouveau plugin

08. METTRE EN LIGNE

- Vérifier le fonctionnement du blog
- Envoi chez l'hébergeur

09. EMPLOYER WOOCOMMERCE

- Installation des plugins indispensables
- Paramétrer son e-commerce avec WooCommerce
- Installation, réglages
- Gestion des stocks
- Les commandes
- Les livraisons
- Les moyens de paiement

CONCEVOIR ET ANIMER DES ACTIVITÉS LUDO-PÉDAGOGIQUES NUMÉRIQUES

RÉF. EL-007



En présentiel



A distance

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Appréhender les principes de la pédagogie participative et ludopédagogique.
- Explorer les avantages émotionnels et cognitifs de l'apprentissage par le jeu-cadre.
- Connaître les étapes de conception d'une Activité Ludo-Pédagogique Numérique (ALPN).
- Adopter la posture adéquate en tant qu'animateur facilitateur.
- Explorer, créer et personnaliser les activités en fonction des objectifs pédagogiques et des apprenants

PUBLIC :

- Formateurs, ingénieurs et concepteurs pédagogiques, managers
- Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous consulter.

PRÉREQUIS :

- Aucun pré-requis
- Etre un formateur initié aux techniques de formations (formation "former les Formateurs") serait un plus
- Etre à l'aise avec les outils numériques et le digital

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉCOUVRIR LES FONDEMENTS DE LA PÉDAGOGIE PARTICIPATIVE ET LUDOPÉDAGOGIQUE

- Introduction aux principes de la pédagogie participative et ludo-pédagogique.
- Exploration des avantages de l'apprentissage par le jeu-cadre.
- Rechercher l'interactivité et l'implication
- Les limites de la formation par le jeu

02. COMBINER LES SCIENCES COGNITIVES ET LES ACTIVITÉS LUDO-PÉDAGOGIQUES NUMÉRIQUES

- Les principes fondamentaux de l'apprentissage selon les sciences cognitives.
- Démystification des neuromythes.
- Les étapes de conception d'une activité ludo-pédagogique numérique.
- Exploration des types d'activités pour différentes phases de formation.

03. CRÉER DES FORMATIONS NUMÉRIQUES ANIMÉES INTERACTIVES ET STIMULANTES

- Définition d'objectifs pédagogiques clairs.
- Transmission des règles du jeu.
- Suivi des participants.
- Activités pratiques

GENIALLY: CONCEVOIR DES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES INTERACTIFS ET DYNAMIQUES

RÉF. EL-006



En présentiel



A distance

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Découvrir Genially et ses fonctionnalités
- Concevoir des supports pédagogiques interactifs
- Personnaliser et adapter les contenus
- Optimiser la collaboration et le partage

PUBLIC :

Cette formation est destinée à toute personne exerçant la fonction de formateur, ingénieur pédagogique ou chef de projet souhaitant être familiarisée avec Genially et ses fonctionnalités. **Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.**

PRÉREQUIS :

Aucun

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto évaluation des acquis du stagiaire en fin de formation.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. ACQUÉRIR UNE COMPRÉHENSION APPROFONDIE DE L'INTERFACE UTILISATEUR DE GENIALLY

- Découvrir l'interface et les fonctionnalités de Genially
- Explorer les fonctionnalités de bases telles que la création de diapositives, l'ajout d'éléments et la gestion des calque

02. CRÉER DES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES DYNAMIQUES ET INTERACTIFS

- Intégrer des éléments interactifs tels que des liens, des boutons, des transitions, et des animations
- Utiliser les fonctionnalités graphiques avancées pour présenter des données de manière visuellement impactante
- Intégrer des quiz, des jeux éducatifs et d'autres éléments interactifs pour renforcer l'apprentissage.
- Apprendre à personnaliser les modèles Genially pour répondre aux besoins spécifiques.
- Adapter le contenu en fonction du public cible, que ce soit pour l'éducation, la formation professionnelle ou d'autres contextes.

03. EXPLORER LES OUTILS COLLABORATIFS DE GENIALLY

- Comprendre les fonctionnalités de collaboration, notamment la possibilité de travailler à plusieurs sur un projet
- Apprendre à partager et à intégrer les créations Genially dans différents contextes (sites web, plateformes d'apprentissage, etc.)

PRÉPARER ET ANIMER UNE CLASSE VIRTUELLE

RÉF. EL-002



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Comprendre les différents types de classe virtuelle
- Maîtriser les principaux outils d'animation en classe virtuelle
- Préparer et animer une classe virtuelle
- Susciter l'implication des apprenants
- Conclure une classe virtuelle et mesurer son efficacité

PUBLIC :

Formateurs, enseignants, intervenants, experts, ...

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostic réalisé en amont. Être en possession d'un cours, d'une formation ou d'un contenu à dispenser en classe virtuelle.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto évaluation du stagiaire en fin de formation

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER LES AVANTAGES ET LES LIMITES D'UNE CLASSE VIRTUELLE

- Dépasser les idées reçues
- Les facteurs clés de succès d'une classe virtuelle
- Intégrer les apports des sciences cognitives et la théorie de l'apprentissage

02. PRÉPARER UNE CLASSE VIRTUELLE

- Aspects techniques et logistiques
- Aspects pédagogiques
- Adapter son support de cours

03. ANIMER UNE CLASSE VIRTUELLE

- Résoudre les problématiques techniques
- Accueillir les participants
- Détenir une posture d'animateur
- S'adapter au nombre d'apprenants
- Utiliser la webcam de façon pertinente
- Partager son écran avec une présentation adaptée
- Miser sur les interactions régulières
- Exploiter le potentiel des outils de quiz et d'activités collaboratives
- Agrémenter son intervention grâce au Storytelling et à la Gamification

04. CLÔTURER UNE CLASSE VIRTUELLE

- S'assurer qu'il ne reste aucune question sans réponse
- Faire le bilan de la session de formation
- Préparer la session suivante
- Transmettre aux participants le support, une synthèse des activités et des références

DIGITALISER UNE FORMATION EN PRÉSENTIEL

RÉF. EL-004



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Identifier les outils et les ressources nécessaires pour atteindre les objectifs du projet
- Concevoir un dispositif complet en identifiant les transformations possibles
- Concevoir une architecture pédagogique
- Créer contenu interactif

PUBLIC :

Formateurs, enseignants, intervenants, experts, ...

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostic réalisé en amont Animer un cours ou une formation en salle.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER LES TRANSFORMATIONS POSSIBLES

- En synchrone
- En asynchrone
- En formation mixte (Blended Learning, classe inversée)
- En hybride

02. IDENTIFIER LES OUTILS

- Outils auteurs abordables
- Plateformes LMS
- Boîte à outils complémentaires

03. IDENTIFIER LES RESSOURCES NÉCESSAIRES POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS DU PROJET

- Maîtriser les coûts
- Tenir des délais réalistes
- Garantir le niveau de qualité requis

04. AJUSTER LES MOYENS ET LES COMPÉTENCES SELON L'ARCHITECTURE PÉDAGOGIQUE

- Compétences nécessaires selon le projet
- Autres ressources à envisager

05. CONCEVOIR UN PARCOURS PÉDAGOGIQUE COMPLET

- Granulariser sa formation
- Déterminer des parcours Blended Learning

06. CONCEVOIR UNE ARCHITECTURE PÉDAGOGIQUE

- Définir des objectifs et sous-objectifs pédagogiques précis
- Adopter des stratégies pédagogiques
- Varier le rythme et miser sur une interactivité régulière

07. ÉCRIRE POUR DES CAPSULES VIDÉO LEARNING

- Se poser les bonnes questions (objectif, durée, utilisation d'un prompteur, etc.)
- Connaître les ingrédients du script
- Écrire un script
- Préparer un Storyboard
- Réaliser un Storyboard
- Développer la créativité avec des astuces simples à utiliser

08. CRÉER UN CONTENU INTERACTIF AVEC DES OUTILS DE CRÉATION RAPIDES

- Avec des outils qui respectent le standard SCORM
- Avec d'autres outils

DÉCOUVRIR LE DIGITAL LEARNING

RÉF. EL-001



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Identifier les avantages, possibilités et enjeux du Digital Learning
- Identifier les outils et acteurs du marché
- Définir les compétences et ressources nécessaires

PUBLIC :

Responsables RH et formation, formateurs, enseignants, experts, entrepreneurs, chefs de projets.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Aucun

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto évaluation des acquis du stagiaire en fin de formation

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉFINIR LE DIGITAL LEARNING

- Comprendre la désignation du Digital Learning
- Maîtriser le vocabulaire

02. IDENTIFIER LES AVANTAGES DU DIGITAL LEARNING

- Identifier la valeur ajoutée d'une formation en ligne
- Repérer les besoins auxquels répond le Digital Learning

03. DIFFÉRENCIER LES POSSIBILITÉS DU DIGITAL LEARNING

- En synchrone
- En asynchrone
- En formation mixte (Blended Learning, classe inversée)
- En hybride

04. IDENTIFIER LES OUTILS ET ACTEURS DU MARCHÉ

- Outils auteurs
- Plateformes LMS
- Concepteurs et réalisateurs de contenus
- Acteurs innovants (VR, applications mobiles, Serious Games, etc.)

05. REPÉRER LES COMPÉTENCES ET RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Identifier les métiers et compétences-clés
- Connaître les ressources nécessaires

06. IDENTIFIER LES ENJEUX D'UN PROJET DIGITAL LEARNING

- Connaître le déroulement d'un projet Digital Learning de A à Z
- Identifier les risques
- Maîtriser les coûts
- Définir les délais
- Connaître les bonnes pratiques

CONCEVOIR UN MODULE DIGITAL LEARNING

RÉF. EL-003



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Concevoir une architecture pédagogique
- Mettre en forme un contenu Digital Learning
- Concevoir des activités ludiques, interactives et pertinentes avec des outils adaptés

PUBLIC :

Chefs de projets, ingénieurs pédagogiques, concepteurs pédagogiques multimédia, experts, formateurs...

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter

PRÉREQUIS :

Evaluation diagnostic réalisé en amont Être sensibilisé au Digital Learning

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉFINIR LE DIGITAL LEARNING

- Définir les termes
- Distinguer les avantages de la formation à distance
- Connaître les typologies et ordres de grandeur

02. CONCEVOIR UN PROJET DIGITAL LEARNING

- Identifier les compétences à mobiliser
- Distinguer une vue d'ensemble du processus de création
- Déterminer le fonctionnement de l'équipe-projet

03. SÉLECTIONNER DES OUTILS ADAPTÉS

- Outils auteurs qui respectent le standard SCORM et xAPI
- Plateformes LMS
- Boîte à outils complémentaires

04. CONCEVOIR UNE ARCHITECTURE PÉDAGOGIQUE

- Fixer les objectifs
- Découper le contenu de formation
- Énoncer un objectif pédagogique précis
- Adopter des stratégies pédagogiques selon les apprenants

05. METTRE EN FORME LE CONTENU PÉDAGOGIQUE GRÂCE AUX NEUROSCIENCES

- Utiliser les 4 piliers de l'apprentissage des neurosciences
- Appliquer les principes de Steve Masson
- Décrypter la théorie de l'apprentissage multimédia
- Appliquer les principes de Richard E. Mayer
- Faciliter l'utilisation intuitive (« Affordance »)

06. CONCEVOIR DES QUIZ ET DES ACTIVITÉS INTERACTIVES PERTINENTES

- Faire interagir l'apprenant
- Varier le rythme
- Créer des quiz pertinents

07. CRÉER DES ACTIVITÉS LUDIQUES

- Favoriser le Flow
- Créer un cadre propice à la Gamification/Ludification
- Utiliser des mécaniques de jeu efficaces et adaptées

08. ÉCRIRE POUR LE DIGITAL LEARNING (STORYTELLING)

- Définir des rôles adaptés à la formation
- Élaborer un scénario efficace (« Storytelling »)
- Écrire un script
- Mettre en situation avec le scénario à embranchement
- Rédiger un Storyboard

09. ÉCRIRE POUR DES CAPSULES VIDÉO LEARNING

- Se poser les bonnes questions (objectif, durée, utilisation d'un prompteur, etc.)
- Connaître les ingrédients du script
- Écrire un script
- Préparer un Storyboard
- Réaliser un Storyboard
- Développer la créativité avec des astuces simples à utiliser

ARTICULATE RISE

RÉF. EL-005



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

- Créer un module de formation en ligne complet et interactif.
- Identifier et utiliser les fonctionnalités d'Articulate Rise.
- Identifier les pièges et les recommandations techno-pédagogiques.

PUBLIC :

Formateurs, Experts, Intégrateurs, Concepteurs pédagogiques multimédia, Concepteurs et Ingénieurs pédagogiques, Chefs de projets...

PRÉQUIS :

Evaluation diagnostic réalisé en amont Pratiquer Internet et connaître les principes essentiels de l'eLearning. Disposer d'un ordinateur connecté à Internet en haut-débit.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER LES POSSIBILITÉS ET LES LIMITES SUR ARTICULATE RISE

- Situer Rise au sein de la suite Articulate 360
- Comprendre l'articulation des différents outils de la suite Articulate 360 (avec exemples)
- Se rappeler des incontournables de la conception pédagogique multimédia et de la scénarisation de modules de formation en ligne et faire le lien avec Rise

02. DÉCOUVRIR L'INTERFACE ARTICULATE RISE

- Découvrir l'interface côté intérateur
- Personnaliser l'interface côté apprenant
- Connaître les fonctionnalités principales de l'outil

03. INTÉGRER ET METTRE EN FORME DU CONTENU SUR ARTICULATE RISE

- Importer du contenu multimédia (texte, images, son, vidéo)
- Utiliser les différents blocs de mise en forme
- S'inspirer de templates, les adapter et les réutiliser
- Créer des templates de blocs

04. IDENTIFIER ET UTILISER L'INTERACTIVITÉ

- Utiliser les différents blocs d'interactivité au bon moment et avec le bon dosage
- Intégrer un module Storyline dans Rise 360

05. PARAMÉTRER LE QUESTIONNEMENT

- Identifier les possibilités de questionnement (positionnement, formatif, évaluatif, mise en situation)
- Utiliser les différents blocs de question au bon moment et à bon escient
- Paramétrer le quiz évaluatif

06. PUBLIER UN MODULE

- Connaître les différents types d'export (plateforme LMS, Internet, local, PDF)
- Paramétrer les informations de tracking sur une plateforme LMS
- Partager différentes versions d'un module pour un recettage ou révision collaborative en temps réel avec Articulate Review
- Traduire et localiser un module dans différentes langues

07. ALLER PLUS LOIN

- Identifier les problèmes fréquemment rencontrés et connaître les solutions
- Utiliser efficacement l'aide en ligne et faire appel à la communauté des « e-Learning Heroes »

ADOBE - CAPTIVATE

RÉF. AG-045



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Découvrir les bases de l'e-learning.
Créer du contenu d'e-learning interactif avec Adobe Captivate.
Développer des présentations interactives avec texte, audio et vidéo.
Créer des quiz interactifs avec texte, audio et vidéo.

PUBLIC :

Toute personne souhaitant réaliser un support de formation interactif.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Bonnes connaissances d'un système d'exploitation Windows ou Mac.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER CAPTIVATE

- Les différents types de projet
- Naviguer
- Personnaliser l'interface de l'espace de travail
- Le fonctionnement d'un thème
- Préférences du projet

02. CRÉER UN NOUVEAU PROJET

- Prise en main des diapositives
- Taille du projet
- Mise en place d'un thème
- Incorporer un texte, une image, un objet de survol...
- Utilisation des images et des personnages
- Comprendre le montage chronologique
- Manipulation des objets : aligner, redimensionner
- Les styles d'objet
- Gestion des objets de la bibliothèque

03. UTILISER LES SIMULATIONS LOGICIELLES

- Les préparatifs avant enregistrement
- Découvrir les différents modes de capture
- Paramétrer les préférences
- Réaliser une capture
- Les éléments insérés automatiquement

04. MAÎTRISER LES OBJETS INTERACTIFS

- Utilisation des boutons
- Les différents états d'objet
- Insertion de la zone de saisie de texte
- Interaction via le glisser-déposer
- Se repérer à l'aide du panneau embranchement
- Animation des objets (texte, panneau effets)

05. AJOUTER DU MULTIMÉDIA

- Importer de l'audio (musique, narration)
- Enregistrer une narration
- Synchroniser les sous-titres avec la narration
- Modifier/exporter un fichier audio
- Types de formats vidéo
- Ajouter/paramétrer un fichier vidéo

06. CRÉER UN QUIZ

- Régler les préférences du quiz
- Mise en place des différents types de questions
- Découvrir la palette quiz
- Mise en forme et test du quiz

07. PUBLIER DES PROJETS

- Créer et personnaliser une table des matières
- Modification de l'habillage
- Préférences de publication
- Projet en HTML5 ou Vidéo

ARTICULATE STORYLINE - CRÉER DES CONTENUS E-LEARNING

RÉF. AG-046



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Produire un module de formation en ligne riche et interactif.
- Utiliser toutes les fonctionnalités du logiciel Articulate Storyline.
- Identifier les pièges et les recommandations techno-pédagogiques.

PUBLIC :

Chefs de projets, Concepteurs pédagogiques multimédia, Intégrateurs, Ingénieurs pédagogiques...

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont.
Utilisation de Powerpoint, connaître les principes essentiels de l'e-Learning.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER LES POSSIBILITÉS ET LES LIMITES D'ARTICULATE STORYLINE

- Situer Storyline au sein de la suite Articulate 360
- Comprendre l'articulation des différents outils de la suite Articulate 360 (avec exemples)
- Se rappeler des incontournables de la conception pédagogique multimédia et de la scénarisation de modules de formation en ligne et faire le lien avec Storyline

02. DÉCOUVRIR L'INTERFACE D'ARTICULATE STORYLINE

- L'espace de travail
- Du plus grand au plus petit : Story, Scène, Diapo et Calque

03. UTILISER LE LECTEUR D'ARTICULATE STORYLINE

- Les états
- Les déclencheurs
- Les calques

04. INTÉGRER DU CONTENU

- Styles et couleurs
- Textes et tableaux
- Illustrations : images, captures écran, formes, légendes et personnages
- Médias : vidéo, animations, audio (dont voix de synthèse), objet web
- Utiliser la bibliothèque de médias

05. UTILISER LES CONTENUS DE LA « CONTENT LIBRARY 360 »

- Animer et monter du contenu (Animation d'objets et de transition de diapositive)
- Éditeur Audio
- Zone de zoom
- Plan de montage chronologique : synchroniser l'audio avec les objets, utiliser les points de repère
- Gérer le sous-titrage

06. IDENTIFIER ET UTILISER L'INTERACTIVITÉ

- Image 360°
- Objets interactifs : boutons, curseurs, cadrans, zones interactives et de saisie, puces, panneaux de défilement, souris
- Ensemble de boutons
- Visionneuse (Lightbox)

07. CRÉER UN DIDACTICIEL / SCREENCAST

- Capturer un didacticiel
- Insérer une vidéo unique
- Modifier une vidéo unique
- Insérer une vidéo étape-par-étape
- Utiliser la fonctionnalité réglage fin

08. PARAMÉTRER LE QUESTIONNEMENT

- Questions notées
- Questions d'enquêtes
- Questions libres
- Paramétrer une question
- Créer une banque de questions
- Effectuer un tirage d'une banque de questions
- Insérer des diapositives de résultats

09. UTILISER LES VARIABLES D'ARTICULATE STORYLINE

- Variables définies par l'apprenant : texte, vrai/faux, numéro
- Insérer des conditions
- Exécuter un JavaScript

10. PUBLIER UN MODULE

- Prévisualisation multi supports
- Publier pour le web (Internet/Intranet)
- En vidéo MP4 unique
- Pour les supports mobiles en HTML5
- Pour les plateformes LMS : données envoyées
- Pour les plateformes LMS : suivi de l'apprenant
- Pour réviser, corriger, échanger avec Word
- Pour un recettage sur Review 360

11. TRADUIRE ET LOCALISER EFFICACEMENT UN MODULE D'ARTICULATE STORYLINE

- Anticiper la traduction dans la gestion d'un projet Digital Learning
- Utiliser les bonnes pratiques et points de vigilance

ILLUSTRATOR - PERFECTIONNEMENT (ADOBE)

RÉF. AG-019



TOSA



RS6205



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

- Maîtriser les fonctions avancées pour les effets et adaptations 3D.
- Vectoriser le texte et les images.
- Interagir avec les autres logiciels (InDesign, Photoshop, etc.).
- Adapter les graphiques vectoriels pour le Web design.
- Préparer des documents pour les différents types d'impression.

PUBLIC :

Infographistes, maquettistes, webmasters, responsables de communication, imprimeur, maquettiste.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Avoir suivi la formation ["Illustrator - Utilisateur"\(AG-018\)](#) ou utiliser régulièrement Illustrator.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via [IDCI](#) ou [TOSA](#) (pour plus de renseignements, contactez le pôle commercial). Formation éligible au CPF. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

CERTIFICATIONS OPTIONNELLES ET EN SUPPLÉMENT

TOSA

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. PRÉCISER LES BASES D'ILLUSTRATOR

- Les outils généraux
- Les fonctions principales et Bridge

02. IDENTIFIER L'INTERFACE D'ILLUSTRATOR

- Les préférences et les raccourcis personnalisés
- Menus contextuels
- Repères commentés
- Modèles de document

03. TRAITER DES OPÉRATIONS SUR LES TRACÉS

- Les masques
- Les tracés transparents
- Opérations booléennes (Pathfinder)

04. MANIPULER LES CALQUES

- Création et suppression
- Verrouillage
- Groupe de calques
- Modification de l'ordre
- Déplacement d'objets entre calques

05. ENRICHIR DES OBJETS GRAPHIQUES

- Création des motifs
- Création de formes vectorielles (diffusion, artistiques, etc)
- Utilisation de la palette des styles
- Les effets
- Les filtres (quadrichromie, RVB, etc)

06. GÉRER LA COULEUR

- Création de couleurs (quadrichromie, RVB, etc)
- La palette de couleurs
- Définition de fonds dégradés
- La transparence des objets
- La gestion des défonces et surimpression

07. APPLIQUER DES MODIFICATIONS AVANCÉES

- 3D et gribouillage
- Masque de détournement
- Enveloppe de déformation
- Fluidité

08. IMPRIMER DES DOCUMENTS

- Options d'affichage et d'impression
- Prévisualisation et impression des motifs
- Modification du format d'impression
- Spécification des traits de coupe
- Division des tracés
- Choix de la résolution de sortie

09. EXPORTER VERS D'AUTRES LOGICIELS

- Préparation à l'export vers Photoshop, InDesign
- Enregistrement pour le Web

PHOTOSHOP - PERFECTIONNEMENT (ADOBE)

RÉF. AG-017



TOSA



RS6204



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

- Maîtriser les effets de calques avancés.
- Maîtriser le traitement des images, des couleurs et leur optimisation.
- Préparer des fichiers destinés à l'imprimerie ou à la photogravure.

PUBLIC :

Maquettiste, graphiste, photographe, responsable de communication, opérateur(trice) PAO.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Pratique de l'environnement PC. Avoir suivi le module de formation "[Photoshop - Utilisateur \(AG-016\)](#)" ou avoir une bonne pratique du logiciel.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via [ICDL](#) ou [TOSA](#) (pour plus de renseignements, contactez le pôle commercial). Formation éligible au CPF. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

CERTIFICATIONS OPTIONNELLES ET EN SUPPLÉMENT

TOSA

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. UTILISER BRIDGE

- Manipuler les différentes fonctions de mini-bridge

02. MAÎTRISER L'INTERFACE DE PHOTOSHOP

- Utiliser les réglages des préférences, le disque de travail...
- Pratiquer la personnalisation des menus et raccourcis
- Gérer l'historique linéaire ou non
- Utiliser les outils prédéfinis, les formes personnalisées, les styles

03. GÉRER LES CALQUES

- Gérer les masques de fusion et masque vectoriel
- Pratiquer le masque d'écrêtage
- Manipuler les options de fusion

04. UTILISER L'OUTIL SÉLECTION

- Gérer la sélection par plages de couleurs
- Pratiquer le tracé et la plume
- Mémoriser les sélections et les couches alpha

05. RETOUCHER LES PHOTOS

- Gérer les profils et l'histogramme
- Pratiquer la correction manuelle des couleurs
- Distinguer les tons foncés et les tons clairs, les options avancées
- Manipuler la correction du bruit et des artefacts jpg, les problèmes d'optique et de netteté
- Pratiquer le point de fuite

06. UTILISER LES OUTILS VECTORIELS

- Pratiquer le tracé et la plume
- Utiliser les calques et outils vectoriels
- Gérer la création de formes vectorielles personnalisées
- Maîtriser la pixellisation

07. MAÎTRISER LE PARAMÉTRAGE PRÉ PRESSE

- Utiliser les calques dynamiques
- Pratiquer les filtres et objets dynamiques simples ou complexes
- Manipuler les groupes de calques

08. UTILISER LES EFFETS SPÉCIAUX

- Gérer la déformation des images
- Gérer et utiliser les filtres et galeries de filtres: doigt, fluidité, transformation
- Utiliser le plaçage de motif

09. UTILISER L'OUTIL TEXTE

- Utiliser la déformation du texte, le texte curviligne
- Vectoriser le texte
- Gérer les palettes caractère et paragraphe

10. GÉRER LES FONCTIONS ANNEXES

- Gérer l'ouverture sur internet
- Utiliser l'exportation optimisée gif/jpg
- Pratiquer les tranches d'images
- Maîtriser les listes action: procédures automatisées, scripts, traitements par lots

INDESIGN - DOCUMENTS INTERACTIFS (ADOBE)

RÉF. AG-029



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Exporter des documents destinés au print : en PDF interactifs
- Insérer des vidéos
- Créer des actions
- Animer des éléments de mise en page
- Paramétrer des transitions, etc.

PUBLIC :

Maquettistes, directeurs artistiques, infographistes, assistants et responsables de communication, webmasters.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows) et une très bonne connaissance d'*InDesign*.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. SE RAPPELER

- Format de pages
- Styles de paragraphe
- Styles de caractère
- Styles d'objet

02. PRODUIRE DES DOCUMENTS INTERACTIFS PDF

- Création d'hyperliens
- Création de boutons
- Création d'états
- Actions liées aux boutons

03. MAÎTRISER LA TABLE DE MATIÈRES

- Création de tables des matières
- Styles pour la table des matières

04. GÉRER LES TRANSITIONS

- Ajout de transitions
- Paramétrages des transitions

05. EXPORTER

- Export PDF
- Export epub et flipbook

06. CRÉER DES ANIMATIONS

- Choix du type d'animations
- Réglages de l'animation
- Modifier la trajectoire
- Créer une trajectoire personnalisée
- Déclencher l'animation par des actions

07. AJOUTER DES MÉDIAS

- Ajout de sons et de vidéos
- Réglages des médias importés
- Ajout de points clé
- Déclenchement d'actions aux points clés

08. GÉRER LES ANIMATIONS À PLUSIEURS ÉTATS

- Création de l'animation
- Pilotage des animations à plusieurs états

09. NAVIGUER

- Création de boutons
- Ajout d'action de navigation

10. EXPORTER

- Exportation au format FLA
- Exportation au format SWF
- Réglages des paramètres d'exportation

INDESIGN - PERFECTIONNEMENT (ADOBE)

RÉF. AG-021



TOSA



RS6206



En présentiel



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Mettre en page des documents complexes.
- Améliorer la gestion des documents longs.
- Concevoir des feuilles de style pour les textes et les blocs.
- Préparer des documents simples ou complexes pour le flashage.

PUBLIC :

Maquettiste, graphiste, illustrateur, assistant en charge de la PAO. Toute personne devant concevoir des mises en page élaborées et attractives.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Pratiquer l'environnement informatique. Avoir des connaissances en matière de mise en page et de typographies. Avoir suivi la formation "InDesign - Utilisateur" (AG-020).

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via TOSA (pour plus de renseignements, contactez le pôle commercial). Formation éligible au CPF. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

CERTIFICATIONS OPTIONNELLES ET EN SUPPLÉMENT

TOSA

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DISTINGUER LES BASES D'INDESIGN

- Environnement de travail
- Les outils et palettes
- Préparation du travail
- Enregistrement et formats d'import/export
- Préférences et personnalisation

02. UTILISER BRIDGE

- Fonctions d'automatisation et services
- Extraits
- Modèles et PDF

03. MANIPULER LES BLOCS ET LES OUTILS VECTORIELS

- Habillage et détourage de blocs et d'images
- Transformation des blocs
- Les outils vectoriels
- Création de chemin de texte
- Gestions des objets
- Duplication et déplacement

04. GÉRER DES PLANS D'OBJETS ET VERROUILLAGE

- Utilisation des calques
- Application de couleurs aux blocs et aux contours
- Définition de fonds dégradés
- Techniques de construction de tableaux

05. TRAITER LES DOCUMENTS MULTI-PAGES

- Utilisation de la maquette
- Modification de pages maquettes Foliotage automatique
- Chaînage des blocs textes
- Gestion des suites de textes
- Automatisation de la mise en page
- Gestion des livres pour les documents longs
- Création de tables de matières
- Mise en page liquide

06. EMPLOYER LA GESTION ET L'ENRICHISSEMENT TYPOGRAPHIQUE

- Attributs de caractères
- Attributs de paragraphes
- Tabulations
- Automatisation de la mise en forme à l'aide de styles
- Recherche et remplacement
- Vérification orthographique
- Lettrines
- Caractères spéciaux, espaces
- Grille de base et interlignage
- Contrôle des veuves et orpheline
- Césures et justification
- Approche de paire et de groupes

07. CRÉER ET UTILISER DES BIBLIOTHÈQUES

08. GÉRER LA COULEUR

- Création de couleurs (Quadri, RVB...)
- Gestion des tons directs en import (Pantone)
- Spécifications des défonces et surimpression

09. GÉRER L'IMPRESSIION ET L'ENREGISTREMENT

- Contrôle général du document et des imports
- Préparation du document pour le flashage
- Impression de contrôle

INDESIGN - UTILISATEUR (ADOBE)

RÉF. AG-020

 TOSA  RS6206

3 J 21 H

 En présentiel

 Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**
Nous connaissons des modalités de financement pour vous.
> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Créer des documents simples ou multi-pages.
- Importer, saisir et formater du texte.
- Insérer des images.
- Préparer et exporter des documents pour l'impression.

PUBLIC :

Maquettiste, graphiste, illustrateur, chargé de communication. Toute personne devant concevoir des mises en page élaborées et attractives.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Pratique de l'environnement informatique. Avoir des notions de la chaîne graphique est un plus.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via TOSA (pour plus de renseignement, contactez le pôle commercial). Formation éligible au CPF. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

CERTIFICATIONS OPTIONNELLES ET EN SUPPLÉMENT

 TOSA

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. ACQUÉRIR LES NOTIONS FONDAMENTALES

- Manipuler les différentes fonctions de mini-bridge
- Gestion d'objets
- Le CMJN et le RVB
- La logique des calques

02. UTILISER BRIDGE

- Navigateur de fichier
- Métadonnées et mots clés
- Glissé/déposé d'images du Bridge vers Indesign

03. GÉRER L'INTERFACE D'INDESIGN

- Personnalisation de l'espace de travail
- La barre Contrôle et les outils
- Navigation (main et zoom)
- Menus contextuels

04. CRÉER UN DOCUMENT

- Options de création d'un nouveau document
- Changer le format
- Changer les marges et colonnes
- Les repères

05. MANIPULER LES OUTILS VECTORIELS

- Création de tracés avec l'outil Plume
- Modification avec l'outil de sélection directe
- Outil Ciseaux et Crayon
- Bloc vectoriel

06. GÉRER LES BLOCS

- Bloc texte et chaînage
- Bloc image
- Transformation
- Pathfinder
- Contours et alignement
- Texte captif
- Texte curviligne

07. DISTINGUER LES GABARITS ET PAGES

- La palette Pages
- Créer un gabarit
- Libérer les éléments de gabarit
- Numérotation automatique
- Création de livret

08. UTILISER LES COULEURS

- Les palettes Couleur
- Dégradé et Nuancier
- Palette Transparence
- Sélecteur de couleur
- Couleurs d'accompagnement
- Couleurs de quadrichromie et teinte
- Les modèles chromatiques, les dégradés

09. GÉRER LE TEXTE

- Texte et texte curviligne
- Importation de fichiers Word et Excel, texte de substitution
- Couleur du texte
- Palette contrôle, Caractère et Paragraphe
- Options de bloc texte
- Styles de caractères et de paragraphes
- Styles imbriqués et styles suivants
- Habillage de texte
- Corrections orthographiques et dictionnaire des césures
- Notes de bas de page et renvois

10. TRAITER LES IMAGES

- Importer des images
- Gestion du contenu et du bloc image
- Effets : Ombres portées, Arrondis et Contours progressif

11. GÉRER L'IMPRESSION

- Choix de l'imprimante, options de réglages d'impression

PHOTOSHOP - UTILISATEUR (ADOBE)

RÉF. AG-016



TOSA



RS6204



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

Traiter des images numériques couleur et pratiquer leur séparation chromique.

Créer et gérer des calques.

Préparer les composants graphiques pour les exporter et les imprimer

PUBLIC :

Maquettiste, graphiste, photographe, responsable de communication, opérateur(trice) PAO.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Pratique de l'environnement PC. La connaissance d'autres logiciels de la chaîne graphique est un plus.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via ICDL ou TOSA (pour plus de renseignements, contactez le pôle commercial). Formation éligible au CPF. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

CERTIFICATIONS OPTIONNELLES ET EN SUPPLÉMENT

TOSA

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. ACQUÉRIR LES PRINCIPES DE BASES

- Se familiariser avec les différentes résolutions
- Faire la différence entre pixel et vectoriel
- Distinguer la couleur et les modes de couleurs, les profils et les formats
- Identifier la logique des calques

02. UTILISER L'OUTIL «BRIDGE»

- Utiliser le navigateur de fichier
- Distinguer les métadonnées et les mots clés
- Pratiquer les fonctions d'automatisation des services
- Utiliser le classement et la recherche

03. IDENTIFIER L'INTERFACE DE PHOTOSHOP

- Identifier l'espace de travail: outils, palette, barre d'options
- Pratiquer la personnalisation des menus et raccourcis
- Manipuler les réglages de préférences, le disque de travail ...
- Gérer les règles, repères, magnétisme et historique

04. GÉRER LES IMAGES

- Ouvrir et enregistrer des images
- Gérer les fonctions de détrimmer et redresser
- Utiliser les outils: recadrage, taille de l'image, taille de la zone de travail
- Choisir le style de texte, les polices

05. GÉRER LES CALQUES

- Gérer les calques
- Ajouter des effets aux calques (ombres portées...)
- Utiliser les modes de fusion, les masques de fusion
- Pratiquer les calques de réglages et objets dynamiques

06. UTILISER L'OUTIL SÉLECTION

- Distinguer les différents outils de sélection : lasso, rectangle, baguette...
- Utiliser les fonctions: modifier et mémoriser les sélections, extraire
- Pratiquer le tracé et la plume

07. GÉRER LA RETOUCHE PHOTOS

- Appliquer la correction automatique des couleurs
- Distinguer les tons foncés et les tons clairs
- Utiliser les outils de retouche: tons directs, yeux rouges, pièces...
- Pratiquer l'outil : tampon, point de fuite
- Gérer le passage au noir et blanc
- Manipuler les profils et correspondance de la couleur

08. MAÎTRISER LE DESSIN

- Pratiquer les différentes fonctions de la couleur: remplir, pot de peinture, dégradés...
- Manipuler les outils: plume, crayon, pinceau et gomme

09. EMPLOYER LES EFFETS SPÉCIAUX

- Gérer et utiliser les filtres et galeries de filtres
- Gérer la déformation des images: doigt, fluidité, déformation, transformation
- Utiliser le plaçage de motif

10. MANIPULER LES OUTILS TEXTE

- Contrôler la création de texte: ligne ou bloc
- Utiliser la déformation du texte, le texte curviligne
- Pratiquer le masque de texte ou sélection
- Gérer les palettes caractère et paragraphe

11. ORGANISER L'IMPRESSION

- Identifier les Profils ICC
- Utiliser l'échantillonnage
- Gérer les exports en pdf
- Acquérir les différents réglages d'impression

ILLUSTRATOR - UTILISATEUR (ADOBE)

RÉF. AG-018

TOSA CPF RS6205

3 J 21 H



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

- Acquérir les connaissances de base du dessin vectoriel sous Illustrator
- Réaliser des illustrations composées de dessins vectoriels en vue
- Préparer les documents pour l'impression
- Intégrer/exporter vos créations vers les logiciels PAO ou Web

PUBLIC :

Infographistes, maquettistes, webmasters, responsables de communication, imprimeur, maquettiste.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Maîtrise de l'environnement PC ou MAC. Des connaissances dans la microédition sont souhaitables.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via IDCI ou TOSA (pour plus de renseignements, contactez le pôle commercial). Formation éligible au CPF. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

CERTIFICATIONS OPTIONNELLES ET EN SUPPLÉMENT

TOSA

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. RAPPELER LES NOTIONS FONDAMENTALES

- Différence Pixel/Vectorel
- La logique des calques
- La Plume

02. UTILISER BRIDGE

- Navigateur de fichier
- Métadonnées et mots clés
- Fonctions d'automatisation et services

03. IDENTIFIER L'INTERFACE D'ILLUSTRATOR

- Espace de travail (outils, palettes...)
- Zoom, règles, repères et grille
- Les calques

04. MANIPULER LES OUTILS VECTORIELS

- Les formes simples
- La Plume
- La sélection directe
- Le crayon
- Le pinceau et ses formes
- Les symboles
- Styles graphiques

05. GÉRER LES MOTIFS

- Créer et modifier des motifs simples, géométriques et des textures
- Utiliser et créer des tracés de fond
- Créer des compositions d'illustrations vectorielles et bitmap

06. GÉRER LA COULEUR

- Choisir un modèle de couleur, définir sa couleur et redéfinition de couleurs
- Créer une palette de couleurs personnalisée
- Construire des dégradés de couleurs
- Guide des couleurs

07. APPLIQUER DES MODIFICATIONS

- Texte, curviligne, captif
- Importation de texte et correction
- Palettes caractère et paragraphes
- Importation de texte et correction
- Styles
- Vectoriser le texte
- Chaînage, habillage, tableaux

08. TRAITER DES TRACÉS COMPLEXES

- Les tracés transparents
- Les masques et importations d'images (avec/sans lien)
- Les filtres Pathfinder, construction d'objets complexes, opérations booléennes, filtres de découpe
- Outils, ciseaux et cutter

09. GÉRER LE TEXTE

- Texte, curviligne, captif
- Importation de texte et correction
- Palettes caractère et paragraphes
- Importation de texte et correction
- Styles
- Vectoriser le texte
- Chaînage, habillage, tableaux

10. UTILISER LES FILTRES CRÉATIFS

- Les rendus graphiques, transparence de matière
- Typographie et filtres artistiques, les filtres d'effets
- Les filtres d'images Outil perspective
- Concepteur de forme
- Peinture dynamique
- Outil largeur
- Concepteur de motif

LIGHTROOM - DÉVELOPPER ET ORGANISER LES PHOTOS

RÉF. AG-031



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Transférer vos photos de votre appareil numérique.
Traiter les formats RAW.
Effectuer des retouches colorimétriques.
Recadrer vos images.
Indexer vos photos avec des mots-clés.
Créer des catalogues.
Créer des planches contacts.
Exporter vos photos vers le Web

PUBLIC :

Photographes, iconographes, documentalistes, responsables d'agences photographiques et banques d'images.
Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows) et une pratique de la photo numérique.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. INTRODUCTION

- Mise en place d'un flux de production pour la photographie numérique
- Les fondamentaux de Lightroom
- Le travail non-destructif
- Le choix des formats : RAW, DNG et autres La coordination entre Lightroom et les autres logiciels de la chaîne photo

02. CONSTITUER DES CATALOGUES

- L'importation des photos
- Les modes d'affichage
- L'organisation : dossiers, collections et collections dynamiques, piles
- L'édition : le tri, le marquage et le filtrage
- La gestion des métadonnées : IPTC, EXIF, création et utilisation de paramètres pré-définis
- Les mots-clés : constitution et utilisation d'une liste
- La création et l'utilisation de plusieurs catalogues

03. TRAITER DES PHOTOS

- Les réglages de base
- Les outils de corrections localisées : filtre gradué et pinceau de réglage
- La courbe de tonalités
- Vibrance et saturation
- L'outil Netteté
- Les interventions par plages de couleur
- La conversion en Noir et Blanc
- Le recadrage
- L'outil de retouche
- Le traitement par lots : la synchronisation
- La création de paramètres de développement
- L'étalonnage et les profils : l'utilisation du DNG Profile Editor
- Les copies virtuelles

04. GÉRER L'ÉDITION EXTERNE

- L'intégration Lightroom / Photoshop
- L'intégration Lightroom / Camera Raw

05. MAÎTRISER LES SORTIES

- La création de diaporamas
- L'impression et la mise en page : création de books, de planches contacts, sauvegarde de modèles
- Les galeries pour Internet
- Utilisation des modèles HTML et Flash
- Installation de modèles externes
- Exportation des images développées
- Utilisation des scripts

CANVA - PERFECTIONNEMENT

RÉF. AG-039



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Préciser les objectifs de communication
- Débuter avec les nouvelles tendances CANVA
- Maîtriser les fonctionnalités avancées de CANVA
- Utiliser les nouveautés CANVA
- Concevoir un docs avec le générateur de texte IA

PUBLIC :

Commerçants, artisans, travailleurs indépendants, salariés, chefs d'entreprise, demandeurs d'emploi désireux de travailler son identité visuelle en autonomie.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisé en amont. Ce programme intègre les notions de base de la spécialité, une utilisation basique de l'ordinateur et d'internet est recommandée et un test de positionnement en amont de la formation permettra d'adapter le rythme et le contenu à chaque apprenant.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto évaluation des acquis du stagiaire en fin de formation.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DELIMITER VOS OBJECTIFS DE COMMUNICATION

- Présentation de votre entreprise
- Etat des lieux de votre projet, de vos objectifs, de votre cible
- Déterminez vos axes de communication, vos messages, votre stratégie, vos canaux

02. DÉBUTER AVEC LES NOUVELLES TENDANCES CANVA

- Déterminer le thème, les mots clés & l'objectif de votre projet
- Déterminer le format selon la destination de votre projet
- Déterminer le S-MC-I de votre projet

03. MAITRISER LES FONCTIONNALITÉS AVANCÉES DE CANVA

- Utiliser les filtres pour rechercher des modèles et des photos
- Modifier le style de tout le document : couleurs et polices d'écriture
- Appliquer les couleurs du document ou d'une photo
- Ajouter de la transparence à une photo ou à un arrière-plan de couleur
- Espacer votre texte s'il se trouve sur plusieurs lignes
- Ajouter des contenus de sources externes : logos d'entreprises connues, emojis, illustrations, plans Google Maps
- Ajouter un QR code sur votre visuel
- Changer la position du texte et des images : avant-plan, arrière-plan...
- Verrouiller un élément de votre visuel pour éviter qu'il ne se déplace
- Ajouter des éléments dans vos favoris pour les retrouver facilement

04. DECOUVRIR LES NOUVEAUTÉS CANVA

- Amélioration des outils de retouche photo & vidéo : 12/2022
- Montage vidéo sur Canva : 10 astuces à connaître
- Intégrer des données dans vos présentations
- Le lancement d'une suite d'outils de création : les nouveautés!
- 15 différents types de visuels à créer sur Canva : story, montage photo, mockup, présentation
- Créer un diaporama sur Canva

05. CONCEVOIR UN DOCS AVEC LE GÉNÉRATEUR IA

- Présentation de la nouveauté Canva Docs
- Utilisation de Canva Docs
- Intégration du générateur de texte par L'IA
- Accéder à magic Write sur Canva : démonstration

INKSCAPE

RÉF. AG-052



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Connaître les méthodes de manipulation de dessins vectoriels
- Réaliser des formes, logos ou schémas vectoriels

PUBLIC :

Infographistes, chargés de communication, animateurs numérique,...

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Evaluation diagnostic réalisé en amont. Utilisation régulière d'un ordinateur.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto évaluation des stagiaires en fin de formation.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. CONNAÎTRE LES FONDAMENTAUX POUR BIEN DÉMARRER

- Principes du dessin vectoriel
- Caractéristiques d'un document Inkscape
- Présentation de l'environnement de travail
- Création d'un document et paramétrage
- Gestion des calques
- Gestion des couleurs

02. DESSINER EN VECTORIEL

- Formes vives et outils
- Attributs de dessin
- Déformations
- Transformations et alignements
- Associations et dissociations
- Dessin à main levée
- Courbes de Bézier
- Tracés calligraphiques
- Simplification des tracés
- Inversion d'un tracé
- Opérations sur les formes et masques
- Répéter des formes (motifs, clonage)
- Réaliser des diagrammes
- Générer des images matricielles

03. UTILISER DU TEXTE EN VECTORIEL

- Création et mise en forme d'un texte
- Attributs de caractères
- Ajout d'un texte dans une forme
- Vectorisation de texte

04. INTÉGRER DES ÉLÉMENTS DE L'EXTÉRIEUR ET PARTAGER SON TRAVAIL

- Format de fichier et résolution d'importation
- Formats d'enregistrement
- Liens avec d'autres logiciels
- Exportation en bitmap
- Exportation en vectoriel
- Impression

XPRESS - PERFECTIONNEMENT

RÉF. AG-023



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Travailler avec des contenus partagés.
Maîtriser les options avancées des blocs d'images et de textes.
Créer des gabarits, des tables des matières et des index.
Maîtriser les attributs graphiques et les tableaux.
Définir les réglages d'impression et les normes ISO dans le PDF.

PUBLIC :

Toute personne travaillant dans l'édition et la communication imprimée. Si vous êtes en situation de handicap, merci de bien vouloir nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Avoir suivi la formation *"Xpress - Utilisateur" (AG-022)* ou avoir les connaissances équivalentes.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme.
Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉFINIR LE PROTOCOLE TYPOGRAPHIQUE

- Les feuilles de style, définition et création, application, suppression et modification
- Styles simples et enchaînés
- Gestion des sauts de ligne, de colonnes et de blocs
- Contrôle des veuves et orphelins
- Paragraphes insécables et filets automatiques
- Contrôle de la césure et répartition des blancs
- Édition des méthodes de césure et justification
- Exception de césure et césure optionnelle

02. UTILISER LA MAQUETTE DE MISE EN PAGE

- Définition de grilles de montage
- Colonnes de textes synchronisées
- Numérotation automatiques des pages

03. TRAVAILLER SUR LES BLOCS

- Blocs en courbe de Bézier
- Dessin et modification des points Bézier
- Éditer les chemins de détournement
- Combinaison des blocs

04. GÉRER LE DÉTOURAGE, L'HABILLAGE D'IMAGES

- Détournement d'une image sur tracés, couches alpha, et sur couleur unies
- Habillage de blocs
- Retrait et mode d'habillage
- Habillage sur détournement

05. MAÎTRISER LA PRÉPARATION POUR LA SORTIE

- Organisation
- Installation des polices
- Substitution des polices
- Calibrage des couleurs appliquées dans Xpress
- Compatibilité des fichiers inclus dans un document Xpress (Pict, Tiff, EPS), fichiers nécessaires
- Rassembler les informations et les fichiers pour la sortie
- Séparation des tons directs, teintes et couleurs quadri
- Choix des films, sens
- Hirondelles et traits de coupe
- La gestion du recouvrement des couleurs (trapping)
- Images DCS et serveur OPI
- Enregistrement des pages sur disque en EPS

CORELDRAW - UTILISATEUR

RÉF. AG-037



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

Maîtriser un logiciel PAO de dessin complet.
Réaliser des travaux d'illustration de documents.
Réaliser des mises en page simples.

PUBLIC :

Tout public.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Aucun.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme.
Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER

- Différences entre image vectorielle et l'image Bitmap
- Fonctionnalité de la suite graphique CorelDraw

02. DÉCOUVRIR COREL

- L'écran CorelDraw
- L'environnement de travail
- Les barres d'outil et de menus
- Les menus fixes
- Les règles graduées
- L'aide au positionnement
- Les fonctions de zoom
- La barre d'état

03. GÉRER LES FORMES GÉOMÉTRIQUES ET OBJETS GRAPHIQUES

- Traçage des primitives
- Dessiner à main levée, mode contour et avec un modèle
- Importer des images

04. CRÉER DES FORMES COMPLEXES

- Courbe de Bézier
- Gestion des contours
- Le modelage
- Points nodaux et directeurs
- Conversion d'objet en courbe
- Les textes

05. MODIFIER ET ORGANISER LES OBJETS

- Déplacer et redimensionner
- Rotation, inclinaison, miroir
- Sélections multiples d'objets
- Grouper et associer les objets
- Gestion des plans
- Gestions des objets

06. ENRICHIR LE DESSIN

- Importer les objets
- Insérer des symboles
- Ajouter des objets graphiques
- Importer des images Bitmap
- Remplir les objets avec des Présélections

07. MAÎTRISER LES TEXTES

- Création
- Orthographe
- Mise en forme
- Relief, couleur et surligneur
- Gestion des styles

08. METTRE EN PAGE

09. SAUVEGARDER

CANVA

RÉF. AG-008



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Découvrir un environnement intégrant l'illustration, la mise en page, la retouche d'image, les présentations et la publication Web.

PUBLIC :

Flasheur, graphiste, imprimeur, maquettiste, photogravure, service de communication et de création.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont.
Connaissances environnement Windows.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER

- La fenêtre de Canvas
- Les outils et les palettes
- L'affichage : repères et grilles
- Zoom et visualisation
- Les types de document
- Gestion des plans et calques

02. RÉCUPÉRER DES DOCUMENTS EXISTANTS

03. CRÉER DES DESSINS

- Les formes simples et les tracés
- Les transformations, rotations, échelle, miroir, transformations...
- Disposition, grouper et aligner
- Mise en couleur : Modes colorimétriques - choix
- Surface et contours, hachures
- Les dégradés
- Effets sprite
- Dessins techniques, échelles et cotations
- Organigrammes

04. CRÉER UNE PUBLICATION

- Format de document
- Marges et repères
- Textes : Saisie et modification
- Traitement de texte
- Intégration des images
- Recadrer les images, habillage
- Mise en couleur selon normes d'impression

05. CRÉER UNE PRÉSENTATION

- Création et formatage des diapos
- Fonds, textes, éléments graphiques
- Effets de transition
- Enregistrement

06. TRAITER DES IMAGES BITMAP

07. INTÉGRER DES FICHIERS CGM PIP

08. SAUVEGARDER ET IMPRIMER

- Exportation et formats de fichiers
- Intégration avec Word et PowerPoint
- Création des modèles
- Génération des PDF
- Options d'impression
- Travaux pour le Web

XPRESS VERS INDESIGN

RÉF. AG-028



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Migrer d'XPress à InDesign
- Distinguer les différences d'interface et de fonctionnalités entre ces deux logiciels
- Refaire tous ses documents sous InDesign
- Repenser ses méthodes de travail, etc

PUBLIC :

Toute personne ayant une pratique régulière d'XPress et qui souhaite migrer vers l'application Adobe InDesign.

PRÉQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou Windows) et l'utilisation courante d'XPress.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL

- Intégration avec Photoshop et Illustrator
- Les préférences
- Les formats de documents
- Les documents multi-formats
- Redistribution intelligente du texte
- Raccourcis clavier
- Personnalisation des menus

02. AIDE À LA MISE EN PAGE

- Calques, grilles, repères

03. IMPORTATION

- Importation de textes (modes d'importation)
- Importation d'images (Photoshop, Illustrator)
- Utilisation de la palette de liens

04. TEXTE ET TYPOGRAPHIE

- Gestion des polices de caractères
- Césures et justification
- Styles de paragraphe et de caractères
- Styles séquentiels
- Styles imbriqués
- Insertion de caractères spéciaux et de glyphes
- Éditeur de texte
- Vectorisation du texte
- Styles GREP

05. IMAGES

- Importation en rafales

06. BLOCS TEXTE / IMAGE

- Propriétés, mise à l'échelle
- Déformation, rotation, etc
- Habillage
- Colonnage personnalisé
- Multi-colonnage
- Blocs ancrés
- Gestion de l'espacement

07. TABLEAUX

- Styles de tableau
- Styles de cellule
- Importation de tableaux Excel

08. MISE EN PAGE

- Création et imbrication de gabarits
- Numérotation de pages et sections

09. COULEURS

- Application des couleurs (fond, contour...)
- Dégradés de couleurs

10. CONVERSION DES DOCUMENTS

- Importation de fichiers XPress

11. FINALISATION DES DOCUMENTS

- Contrôle en amont
- Exportation

XPRESS - UTILISATEUR

RÉF. AG-022



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ● ●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Paramétrer les documents.
- Gérer les blocs texte et image.
- Importer et modifier des images.
- Importer, cloner, formater et césurer le texte.
- Maîtriser les attributs graphiques et les impressions.

PUBLIC :

Maquettistes, directeurs artistiques, infographistes, éditeurs, secrétaires de rédaction et service prépresse. Si vous êtes en situation de handicap, merci de bien vouloir nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows).

La pratique d'un logiciel de création d'images est fortement souhaitée.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER LES PRINCIPES DE BASES D'UN LOGICIEL DE MISE EN PAGE

02. CRÉER UN NOUVEAU DOCUMENT

- Les formats de page et d'impression
- Orientation, marges et colonnes
- Les règles, les lignes de construction

03. UTILISER LES OUTILS DE BASE

- Barre des menus et boîte à outils et fenêtre de travail
- Le déplacement sur la page, paramétrage de la palette d'outils

04. STRUCTURER LE DOCUMENT

- La palette plan de montage
- Définir, modifier, supprimer des pages maquette
- Appliquer aux pages courantes
- Insertion, déplacement, suppression de pages

05. GÉRER DES BLOCS

- Les outils blocs : texte, images et filets
- Chemin de texte
- Blocs en main levée, blocs de Bézier
- Cadres et fonds
- Les filets, style, épaisseurs, flèche
- Caractéristiques des blocs
- Verrouiller/masquer/supprimer/grouper
- Formes de blocs et transformation de blocs
- Placement du texte en colonnes
- Chaînage des blocs texte, automatique et manuel
- Retrait et décalage de blocs

06. PRATIQUER LE TRAVAIL SUR LES TEXTES

- Saisie et importation du texte
- Sélection, placement copie et déplacement de texte
- Recherche remplacement, style/texte

07. METTRE EN FORME LE TEXTE

- La typographie : les attributs de caractères, de paragraphe
- Espacement, tabulation et tableautage... les lettrines

08. TRAVAILLER SUR LES IMAGES

- Les différents types d'images (point/vecteur)
- Importation et compatibilité (formats de fichiers)
- Placement, recadrage, la mise à dimension
- Ancrage d'images dans le texte

09. GÉRER LA COULEUR

- Couleurs d'accompagnement, de quadrichromie et teinte
- Les 4 modèles chromatiques

10. MAÎTRISER LA MISE EN PAGE

- Rotation du texte et des images
- Sélection multiple et regroupement d'objets
- Les bibliothèques d'objets
- Mise en page de planches

11. IMPRIMER

- Choix de l'imprimante, options de réglages
- Impression

LA CHAÎNE GRAPHIQUE

RÉF. AG-013



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Mobiliser un vocabulaire technique précis dans vos relations avec les prestataires de la chaîne graphique.

Formuler des besoins et définir un cahier des charges.

Elaborer un planning production réaliste.

Choisir un procédé d'impression répondant à des exigences de qualité, de coût et de délai.

PUBLIC :

Toute personne responsable, en tout ou partie, de la production graphique et imprimée et souhaitant avoir une première approche de la chaîne graphique; Chargé de communication.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Aucun.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER LA CHAÎNE GRAPHIQUE

- Définition d'une chaîne graphique
- Les 5 étapes de la chaîne graphique
- Les logiciels de création et mise en page : Xpress, Photoshop, Illustrator et InDesign
- La gestion des couleurs et des résolutions

02. PRÉPARER UN FICHIER POUR L'IMPRESSION

- Les différentes techniques et les modes d'impression
- L'imposition et le façonnage
- Les traitements de surface et la finition
- La photogravure : quadrichromie, tons directs, flashage...
- Les règles de base pour garantir le bon déroulement de la chaîne de fabrication
- Les fichiers et documents à remettre à l'imprimeur

03. CHOISIR LA TECHNIQUE D'IMPRESSION

- Choisir son support en fonction du rendu désiré (papiers, encres, surfaçages...)
- Déterminer le procédé d'impression le plus adapté à son projet (offset, numérique...)
- Choisir le bon imprimeur pour son projet
- Utiliser le Computer To Plate (CTP)
- Répercussions budgétaires de ses choix techniques

04. IDENTIFIER ET CHOISIR LA FINITION ET LE FAÇONNAGE

- Les vernis et le pelliculage
- Le gaufrage
- L'assemblage et le brochage
- Les découpes
- L'utilisation de formes et volumes : découpes, pliages...

05. GÉRER LA RELATION CONTRACTUELLE AVEC L'IMPRIMEUR

- Les éléments contractuels. Les notions juridiques
- Le bon de commande
- Le Bon à Tirer (BAT)
- Les épreuves colorimétriques
- Le fond perdu

06. CONTRÔLER LA QUALITÉ ET LA CONFORMITÉ DU PRODUIT FINI

- Connaître et suivre les différentes étapes de contrôle
- Le cromalin numérique.
- Les pré-tests de validation
- Le contrôle final de la conformité du produit

CONCEPTION GRAPHIQUE - STIMULER SA CRÉATIVITÉ

RÉF. AG-015



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Maîtriser les règles de mise en page (format, orientation...)
Choisir la typographie adaptée.
Intégrer, positionner et améliorer des éléments graphiques.
Adapter les couleurs (normes, combinaisons, tendances).
Concevoir et créer des documents de qualité qui transmettent le message désiré.

PUBLIC :

Toute personne désirant créer des documents percutants.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Bonne connaissance des logiciels de **PAO**.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme.
Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. CONCEVOIR DES DOCUMENTS

- Terminologie de la page
- Formats et orientation
- Plis, feuillets, pages
- Positionnement et forme des éléments - équilibre et harmonie
- Lecture et lisibilité
- Intégration avec une charte graphique

02. GÉRER LA TYPOGRAPHIE

- Anatomie du caractère typographique
- Les familles de caractères
- Choix des caractères adaptés au message
- Les invariants typographiques
- Règles à respecter

03. MAÎTRISER LES ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

- Les images, choix de photos et des illustrations
- Coupes et positionnement sur la page
- Détourages et fonds perdus
- Autres éléments graphiques : bordures, filets

04. MANIPULER LA COULEUR

- Les normes de couleur
- Psychologie des couleurs
- Choix des couleurs, les combinaisons, les tendances
- Trames et dégradés
- Utilisation pratique

05. GÉRER LE ROUGH ET LA RÉALISATION

- Analyse du contenu, du message
- Recherche des idées, élaboration et élimination
- Organisation
- Respect des chartes ou contraintes de production
- Hiérarchisation des éléments
- Visualisation et calibrage de texte

06. ANALYSER ET CRITIQUER DES DOCUMENTS EXISTANTS

UTILISER UNE TABLETTE GRAPHIQUE (AUTOUR DE PHOTOSHOP ET ILLUSTRATOR - ADOBE)

RÉF. AG-047



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Traiter des images (photos, dessins, peintures) numériques, notamment dans Photoshop et Illustrator.
Répondre aux besoins des créatifs et des inventeurs d'images.
Acquérir une méthode de travail professionnelle.

PUBLIC :

Toute personne désirant s'ouvrir aux techniques d'utilisation et de configuration de tablettes graphiques.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Une bonne pratique de l'informatique est indispensable. La connaissance de logiciels de *la chaîne graphique* est recommandée.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme.
Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. MAÎTRISER LES OUTILS ET FONCTIONNALITÉS DE LA TABLETTE

- Les configurations des tablettes selon vos besoins (photographie, illustration, peinture numérique, design 3D, motion design, enseignement, etc.)
- Les boutons «ExpressKey»
- La zone tactile «Touchring»
- Introduction aux 6 axes d'utilisation
- L'entretien du matériel
- L'utilisation en dehors de logiciels graphiques

02. UTILISER PHOTOSHOP

- Réglages spécifiques dans Photoshop
- La création de brosses personnalisées
- Outils prédéfinis, formes personnalisées
- Astuces pour optimiser votre productivité
- Personnalisation des menus et raccourcis
- Mise à jour d'information sur Photoshop (en fonction de la version)

03. PRATIQUER ILLUSTRATOR

- Réglages spécifiques dans Illustrator
- Outils prédéfinis, formes personnalisées
- Paramètres pour chaque outil de dessin
- Astuces pour optimiser votre productivité
- Personnalisation des menus et raccourcis
- Mise à jour d'information sur Illustrator (en fonction de la version)

CONCEVOIR DES DOCUMENTS ATTRACTIFS POUR BIEN COMMUNIQUER

RÉF. AG-014



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Réaliser des documents professionnels attractifs
- Acquérir les méthodes et règles de base de la mise en page, de la typographie, de l'utilisation des couleurs et illustrations
- Faire preuve de créativité

PUBLIC :

Assistantes voulant améliorer la présentation des documents visuels; Chargé de communication.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Bonne connaissance des logiciels bureautiques ou de PAO (précisez lors de votre inscription, le ou les logiciels que vous utilisez : *Indesign, Word, PowerPoint* ..)

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. ANALYSER L'INFORMATION POUR BIEN LA TRAITER

- Les « bonnes questions » à se poser : objectifs de la présentation, destinataires, contexte
- A partir d'informations éparses, dégager un plan

02. RÉALISER UNE MISE EN PAGE DE QUALITÉ DE SES SUPPORTS PAPIER

- Appliquer les règles de la mise en page et les bases du langage typographique
- Créer des niveaux de lecture
- Appliquer les astuces pour donner une unité de présentation à ses comptes rendus, rapports, tableaux

03. CONCEVOIR DES PRÉSENTATIONS ATTRACTIVES

- Les règles de la mise en page des visuels
- Associer les couleurs, mettre en valeur les images et les données
- Utiliser les effets d'animation pour mettre en évidence des idées

04. TRAVAILLER L'IMAGE ET LES COULEURS

- Créer des harmonies de couleurs
- Retravailler une image : la redimensionner, enlever des éléments
- Modifier les couleurs, la luminosité et le contraste
- Connaître et utiliser les formats d'image : vectoriel, bitmap
- Se constituer une bibliothèque d'images à partir de sites internet

DROITS ET USAGES DES PHOTOS ET VIDÉOS SUR LE WEB ET RÉSEAUX SOCIAUX

RÉF. AG-049



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Acquérir les principales règles d'utilisation des photos/vidéos/musiques (droit d'auteur, droit à l'image).

Obtenir des conseils pratiques pour trouver... produire, protéger vos contenus créatifs.

Diffuser des contenus sur votre site web, vos réseaux sociaux ou votre blog en toute sécurité.

PUBLIC :

Tout public qui utilise des images, des vidéos au sein d'un milieu professionnel.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Aucun.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉFINIR UN DROIT D'AUTEUR

- Principe de base
- Droit d'auteur vs Copyright

02. GÉRER LES CONTENUS

- Images Créatives et éditoriales

03. GÉRER LES LICENCES

- Libres de droits
- Creative Commons
- Gratuites

04. MAÎTRISER LES USAGES

- Commerciaux et éditoriaux
- Jouons

05. IDENTIFIER LES DROITS À L'IMAGE

- Analyse d'une image
- Droit à la personne, des biens et des marques
- Autorisations
- Droits en entreprise
- Droit à l'information

06. UTILISER LES MOTEURS DE RECHERCHE

- Respect du droit d'auteur
- Recherche Licence
- Tin Eye : recherche inversée

07. UTILISER LES RÉSEAUX SOCIAUX

- GU et droits d'auteurs
- Outils de gestion des droits d'auteurs
- Contenu généré par les utilisateurs (UGC)
- Contenu de marque : brand content et influenceurs
- Droit à l'image et RS
- Flickr : source d'inspiration

08. UTILISER LES BANQUES D'IMAGES

- Positionnement et différences
- Licences et prix
- Images éditoriales et autorisations
- Recherche inversée et inspiration
- Tendances créatives

09. UTILISER LES SERVICES D'UN PHOTOGRAPHE

- Règles et contrats
- Où les trouver
- Produire soi-même

SCANNER ET RETOUCHER SES PHOTOS

RÉF. AG-012



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

Récupérer toutes les images grâce au scanner pour un usage Pré-press ou Internet.

PUBLIC :

Maquettistes, graphistes, secrétaires PAO désirant optimiser la digitalisation.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Maîtrise de Windows.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉFINIR L'IMAGE NUMÉRIQUE

- La résolution
- La résolution d'acquisition
- La résolution de sortie
- Relation entre les résolutions
- La linéature
- Rapport entre les résolutions et la taille des images

02. DISTINGUER LES FORMATS D'ENREGISTREMENT

- La couleur
- Calibration des couleurs

03. DÉFINIR LE TRAMAGE DES IMAGES

- Étude pratique du scanner et du logiciel de digitalisation

04. UTILISER LES MODES DE CAPTURE

- Images de l'appareil photo numérique
- Images au trait
- Images en niveaux de gris
- Images en couleur
- Diapositives
- Images tramées...

INITIATION À LA RETOUCHE PHOTO

RÉF. AG-009



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Maîtriser son appareil photo numérique.
Effectuer des prises de vue dans toutes conditions.
Classer ses photos.
Effectuer des modifications et exporter vers divers supports.

PUBLIC :

Amateurs et ou débutants en photo numérique.
Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont.
Connaissance d'OS X ou Windows. Les stagiaires sont invités à venir avec leur propre appareil photo numérique.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER LES PRINCIPES DE LA PHOTO NUMÉRIQUE

- Notions de base sur les standards numériques

02. IDENTIFIER LE MATÉRIEL ET LA PRISE DE VUE

- L'appareil photo
- L'objectif, le zoom (numérique, optique), le stabilisateur
- Carte mémoire, alimentation
- Initiation à la composition d'image
- Les modes de prise de vue (portrait, paysage, macro, nuit...)

03. MAÎTRISER L'IMAGE NUMÉRIQUE

- Transférer et classer ses images sur l'ordinateur
- Définition, résolution, taille et poids d'une image
- Les formats de fichiers : TIFF, JPEG, PNG, RAW
- Les métadonnées

04. UTILISER LES LOGICIELS D'ORGANISATION

- Organisation des images sur l'ordinateur
- Stockage, archivage
- Annotations des images

05. GÉRER LES RETOUCHES RAPIDES

- Les logiciels de retouches (Photoshop Element ou programme libre)
- Améliorer la luminosité, le contraste et l'exposition
- Améliorer et modifier les couleurs
- Résoudre les problèmes de cadrage
- Améliorer la netteté
- Utiliser des effets ou des filtres

06. IMPRIMER ET DIFFUSER

- Imprimantes Photo
- Labo photo sur Internet
- Résolution d'impression
- Créer une galerie de photo sur le web
- Envoi des photos par mail
- Graver des photos sur CD ou DVD
- Création d'un diaporama

PHOTO NUMÉRIQUE - PRISE DE VUE

RÉF. AG-010



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Maîtriser toutes les fonctionnalités de votre appareil photo-numérique.

Réaliser des photos dans toutes les conditions.

Utiliser des lumières additionnelles.

(Modules complémentaires : transférer, classer, retoucher et diffuser des photos sur différents supports et dans différents formats)

PUBLIC :

Photographes professionnels ou amateurs.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Bonne connaissance du système OS X ou Windows et avoir un appareil photo-numérique.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER L'APPAREIL PHOTO NUMÉRIQUE

- Les optiques
- Les cartes mémoires
- Le zoom numérique
- Les menus
- Les réglages de la date, heure...

02. DISTINGUER LES RÉGLAGES DE PRISE DE VUE

- Réglages de sensibilité
- Réglages de vitesse
- Réglages du diaphragme
- Réglages de la balance des blancs
- Enregistrer des réglages personnalisés

03. DÉFINIR LES FORMATS DE PRISE DE VUE

- Le RAW
- Le JPEG

04. GÉRER LA PRISE DE VUE

- Le portrait
- Les objets en studio: packshot ou nature morte
- Le sport
- Les paysages
- Prises de vue en intérieur: lumière naturelle, lumière artificielle
- Prises de vue pour un panoramique
- Technique du HDR
- Réglages pour les prises de vue de nuit

05. MAÎTRISER L'UTILISATION D'ACCESSOIRES

- Le flash
- Les flash de studio
- La lumière continue
- Les sacs, pieds, rotules
- Les filtres (utilisation à la prise de vue ou retouche dans le logiciel)

06. GÉRER L'APERÇU EN DIRECT

- Connexion avec l'appareil photo

07. IDENTIFIER LES LOGICIELS PROFESSIONNELS D'IMPORTATION ET DE SAUVEGARDE

- Lightroom...

08. MAÎTRISER LE DÉVELOPPEMENT DU RAW

- Avec le logiciel fourni avec l'appareil photo
- Avec Aperture, Lightroom ou CaptureOne

09. MAÎTRISER LE CLASSEMENT, L'ORGANISATION, LA NOTATION ET L'EXPORTATION DES PHOTOS

- Utilisation de Lightroom

10. SE METTRE EN SITUATION

- Ateliers de prise de vue dans différents environnements

GIMP - LA RETOUCHE D'IMAGES

RÉF. AG-011



ICDL



RS6165



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

- Acquérir les méthodes de manipulation d'images et de photographies
- Retoucher et améliorer des images
- Préparer une image pour l'insérer dans un logiciel de mise en page, dans un site web.

PUBLIC :

Service de communication, webmasters, réalisateurs de présentations, infographistes, chargés de communication, animateurs numériques

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows).

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via [ICDL](#) (pour plus de renseignements, contactez le pôle commercial). Formation éligible au CPF. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

CERTIFICATIONS OPTIONNELLES ET EN SUPPLÉMENT



DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER LES FONDAMENTAUX POUR BIEN DÉMARRER

- Présentation de Gimp
- Panorama d'exemples
- Résolution, définition,...
- Organiser l'espace de travail

02. PRÉPARER UN DOCUMENT

- Ouvrir un fichier
- Redimensionner une image/le canevas/la taille à l'impression
- Zoomer et se déplacer
- Poser des guides
- Découper une image

03. PRENDRE EN MAIN DES OUTILS ESSENTIELS

- Choisir les couleurs
- Utiliser les outils de peinture
- Utiliser les chemins (courbes de Bézier)
- Écrire

04. ENREGISTRER UN DOCUMENT

- Enregistrer une image
- Exporter une image
- Imprimer une image

05. UTILISER LES CALQUES

- Principe des calques
- Caractéristiques des calques
- Intérêts des calques

06. UTILISER LES SÉLECTIONS

- Les outils de sélection
- La sélection contiguë (« baguette magique »)
- La sélection elliptique
- La sélection par couleur
- La sélection avec l'outil ciseaux intelligents
- La sélection à main levée (lasso)
- La sélection rectangulaire
- L'extraction de premier plan
- Sélection et canal alpha
- Modes de sélection

07. UTILISER LES OUTILS DE TRANSFORMATION

- Les fondamentaux
- L'outil perspective
- L'outil cage
- L'outil alignement
- L'outil clonage (tampon)

08. UTILISER LES MASQUES

- Associer des images présentes sur différents calques
- Créer un fond flou
- Fondre deux images l'une dans l'autre
- Utiliser plusieurs masques dans une même composition

09. CRÉER UN DÉTOURAGE FIN

- Détourer en utilisant les chemins
- Détourer en utilisant un canal de couleur

LIGHTROOM - DÉVELOPPER ET ORGANISER LES PHOTOS

RÉF. AG-031



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Transférer vos photos de votre appareil numérique.
- Traiter les formats RAW.
- Effectuer des retouches colorimétriques.
- Recadrer vos images.
- Indexer vos photos avec des mots-clés.
- Créer des catalogues.
- Créer des planches contacts.
- Exporter vos photos vers le Web

PUBLIC :

Photographes, iconographes, documentalistes, responsables d'agences photographiques et banques d'images.
Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows) et une pratique de la photo numérique.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. INTRODUCTION

- Mise en place d'un flux de production pour la photographie numérique
- Les fondamentaux de Lightroom
- Le travail non-destructif
- Le choix des formats : RAW, DNG et autres La coordination entre Lightroom et les autres logiciels de la chaîne photo

02. CONSTITUER DES CATALOGUES

- L'importation des photos
- Les modes d'affichage
- L'organisation : dossiers, collections et collections dynamiques, piles
- L'édition : le tri, le marquage et le filtrage
- La gestion des métadonnées : IPTC, EXIF, création et utilisation de paramètres pré-définis
- Les mots-clés : constitution et utilisation d'une liste
- La création et l'utilisation de plusieurs catalogues

03. TRAITER DES PHOTOS

- Les réglages de base
- Les outils de corrections localisées : filtre gradué et pinceau de réglage
- La courbe de tonalités
- Vibrance et saturation
- L'outil Netteté
- Les interventions par plages de couleur
- La conversion en Noir et Blanc
- Le recadrage
- L'outil de retouche
- Le traitement par lots : la synchronisation
- La création de paramètres de développement
- L'étalonnage et les profils : l'utilisation du DNG Profile Editor
- Les copies virtuelles

04. GÉRER L'ÉDITION EXTERNE

- L'intégration Lightroom / Photoshop
- L'intégration Lightroom / Camera Raw

05. MAÎTRISER LES SORTIES

- La création de diaporamas
- L'impression et la mise en page : création de books, de planches contacts, sauvegarde de modèles
- Les galeries pour Internet
- Utilisation des modèles HTML et Flash
- Installation de modèles externes
- Exportation des images développées
- Utilisation des scripts

BRIDGE - GESTIONNAIRE DE FICHIERS

RÉF. AG-032



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

- Organiser vos documents
- Sélectionner des images
- Noter des images
- Ajouter des mots-clés
- Effectuer des traitements par lots
- Exporter en planche contact ou dans une galerie Web, etc

PUBLIC :

Photographes, infographistes, iconographes, documentalistes.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Pratique de l'environnement informatique (pratique courante d'OSX ou de Windows).

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉCRIRE L'INTERFACE

- Les préférences
- Gestions de profils colorimétriques
- L'interface
- Les espaces de travail
- Personnaliser son espace de travail
- Les fichiers visibles : réglages des previews InDesign pour les documents multi-pages

02. GÉRER LA NAVIGATION

- Dossiers
- Favoris
- Réglage de l'affichage
- Utilisation de la loupe

03. UTILISER LES "RECHERCHES"

- Les filtres de recherches

04. CONCEVOIR DES COLLECTIONS

- Créer des collections
- Créer des Smarts Collection

05. MAÎTRISER LES EXPORTATIONS

- Ajouter des fichiers
- Réglages de l'exportation

06. UTILISER LES MÉTADONNÉES ET MOT-CLÉS

- Modifier les métadonnées : application à plusieurs images
- Ajouter des mots-clés

07. NOTER LES IMAGES

- Ajout d'étoiles

08. CHANGER DE NOM GLOBAL

- Réglages des paramètres

09. CRÉER UN LIEN AVEC LES ÉDITEURS D'IMAGES

- Liaison avec Photoshop
- Liaison avec Illustrator
- Liaison avec Fireworks
- Liaison avec Camera Raw
- Traitement automatique (Photomerge, conversion Noir et Blanc, sépia...)

10. EXPORTER AU FORMAT PDF

- Choix du modèles : planches contacts, triptyque...
- Disposition des images
- Ajout de filigrane

11. EXPORTER EN GALERIE WEB

- Choix du modèle
- Palette de couleurs
- Transfert FTP

DÉPLOYER UNE STRATÉGIE DE MARKETING DIGITAL

RÉF. W-046



En présentiel



A distance

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Piloter un projet de marketing digital en parlant le même langage que les prestataires.

PUBLIC :

Cadres dirigeants en charge de la stratégie marketing de leur business unit, chefs d'entreprises, directeurs Marketing, responsables Marketing, chefs de produits, directeurs commerciaux.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont.
Connaissances de base en marketing.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉFINIR

- Intégration du digital dans la stratégie marketing de l'entreprise
- Le paysage du digital

02. CONCEVOIR UNE STRATÉGIE

- Définir ses objectifs
- Analyser sa présence en ligne et celle des concurrents
- Déterminer sa cible et son avantage concurrentiel
- Définir sa stratégie digitale
- Elaborer le plan d'actions et les KPI

03. METTRE EN PLACE SA STRATÉGIE DIGITALE

- Le cœur de votre stratégie : le site internet
- L'enjeu de la visibilité : référencement naturel et référencement payant
- Bâtir sa réputation : réseaux sociaux et avis clients
- Animer sa présence en ligne : marketing de contenu, vidéo marketing
- Communiquer efficacement : email marketing et marketing automation

04. OPTIMISER SA STRATÉGIE DIGITALE

- Mettre en place les bons outils de mesure
- Savoir interpréter les données
- Calculer son ROI, ROAS, coût d'acquisition client
- Arbitrer les budgets et optimiser ses performances

DÉVELOPPER LA NOTORIÉTÉ D'UNE MARQUE

RÉF. W-048



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Mettre en avant sa marque efficacement sur le web.

PUBLIC :

Responsables marketing, responsables communication, chefs de produit, chefs de projet marketing, chargé de communication.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont.
Expérience souhaitable en marketing et/ou communication d'entreprise

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme.
Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. INTRODUCTION

- Les avantages du branding
- Les 5 piliers d'une stratégie de marque

02. CONCEVOIR SA STRATÉGIE DE MARQUE

- Définir ses objectifs et analyser sa situation
- Etablir le profil client et son parcours d'achat
- Créer son identité visuelle
- Cibler son territoire d'expression

03. CONSTRUIRE SA MARQUE

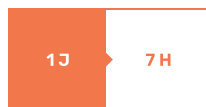
- Transmettre des messages impactants
- Choisir les bons formats des contenus
- Déterminer les canaux de diffusion
- Le marketing d'influence

04. ÉVALUER L'EFFICACITÉ DE SA STRATÉGIE DE MARQUE

- Définir les indicateurs clés de performance
- Analyser les données
- Réaligner sa stratégie de marque en fonction des données

MESURER L'EFFICACITÉ DE SA STRATÉGIE DIGITALE

RÉF. W-047



En présentiel



A distance

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Suivre les performances de ses actions digitales
- Optimiser ses investissements.

PUBLIC :

Responsables marketing, chefs de produits et autres professionnels du marketing, du web, de la communication souhaitant maîtriser la rentabilité des investissements marketing. **Si vous en situation de handicap, merci de nous contacter.**

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Des connaissances de base en marketing.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. METTRE EN PLACE LA MESURE

- Etablir les macro et micro-objectifs
- Définir les indicateurs clés de performance
- Choisir les bons outils de mesure

02. MAÎTRISER LES OUTILS DE MESURE

- Analyse du site web
- Analyse de la visibilité
- Analyse sociale
- Analyse de la réputation
- Call tracking

03. ANALYSER POUR OPTIMISER

- Mettre en place des tableaux de bord
- Interpréter les résultats
- Mettre en place les actions correctives

ETABLIR UN AUDIT WEBMARKETING

RÉF. W-031



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Évaluer sa présence en ligne par rapport à sa concurrence.

PUBLIC :

Cadres dirigeants en charge de la stratégie marketing de leur business unit, chefs d'entreprises, directeurs Marketing, responsables Marketing, chefs de produits.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont.
Connaissances des fondamentaux du web.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. SE RAPPELER

- Prédominance de la data
- Importance de savoir se positionner par rapport à ses concurrents
- Outil stratégique permettant de trouver des pistes d'amélioration

02. ANALYSER SON SITE INTERNET

- Performance technique
- Expérience utilisateur
- Optimisation SEO
- Contenus
- Conversion

03. EVALUER SA VISIBILITÉ

- Google et Vous
- Recherche de mots-clés
- Tendances de recherche
- Popularité
- Sources de trafic

04. AMÉLIORER SA PUBLICITÉ

- Activité pay-per-click
- Publicité display
- Analyse des social ads

05. CONCEVOIR UN AUDIT SOCIAL

- Abonnés : volume et profil-type
- Fréquence de publication
- Engagement social

WEBMARKETING - LES FONDAMENTAUX

RÉF. W-032



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Opérer une stratégie webmarketing efficace et mesurée.
Identifier et utiliser les bons outils.
Mesurer son efficacité.

PUBLIC :

Directeurs et responsables marketing ou e-commerce, responsables commerciaux, responsables et chargés de communication, chefs de produits.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont.
Maîtriser l'identité de l'entreprise. Maîtriser l'environnement informatique et les fondamentaux du web.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme.
Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. METTRE EN PLACE UNE STRATÉGIE

- Réaliser un briefing stratégique et créatif
- Présenter ses idées avec un Mindmapping
- Concevoir un retroplanning

02. METTRE EN OEUVRE UNE STRATÉGIE

- Manager une équipe pour un projet marketing
- Mettre en place des mesures d'indicateurs de performance

03. UTILISER DES OUTILS WEBMARKETING

- Utiliser les réseaux sociaux, les blogs et les outils du web social
- Les réseaux sociaux : Facebook, Twitter, autres (Pinterest, Tumblr, Instagram...)
- Les réseaux sociaux professionnels : LinkedIn, Viadeo
- Gérer sa e-Reputation : création d'une boîte à outils pour écouter et analyser
- Faire une Analyse Statistique (Analytics et Insight) : lecture des statistiques, intégrer des objectifs quantifiables

04. DÉFINIR LE INBOUND MARKETING

- Produire du contenu améliore votre notoriété et votre référencement
- Sourcing de contenus
- Créer du contenu : animer un blog
- Diffuser du contenu : créer une Newsletter, animer une communauté, identifier des ambassadeurs
- Mesurer l'efficacité de votre stratégie

05. DÉFINIR LE OUTBOUND MARKETING

- Générer du trafic vers vos plateformes (site web, blog, réseaux sociaux)
- Mesurer le retour sur investissement
- Adwords et Analytics
- Facebook Ads et Facebook Insight
- Amener des leads depuis les plateformes de publicités
- Les canaux de conversions
- Mesurer l'efficacité de votre stratégie

06. GÉRER L'E-REPUTATION

- Pour les entreprises sensibles, comprendre les enjeux de l'e-Reputation
- Prévenir, agir et réagir sur toutes les plateformes
- Mettre en place des outils d'écoute et d'action
- Être capable de créer un « signal » pour couvrir le bruit

LES FONDAMENTAUX DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE - CHATGPT

RÉF. W-057



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Explorez l'univers captivant de l'IA Générative et maîtrisez les concepts fondamentaux grâce aux puissants modèles ChatGPT et DALL-E.
- Développez des compétences avancées dans la formulation de requêtes efficaces et adaptées à vos besoins.
- Exploitez les fonctionnalités avancées pour obtenir des résultats optimaux dans divers domaines d'application.
- Maximisez l'impact de l'IA Générative en explorant les différentes typologies de résultats.
- Évaluez les enjeux et les risques liés à cette révolution technologique.

PUBLIC :

Cette formation est destinée à toute personne désirant exploiter pleinement le potentiel de l'IA Générative dans un contexte professionnel, et souhaitant être familiarisée avec ses fonctionnalités.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Aucun

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto évaluation du stagiaire en fin de formation.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. EXPLORER LE FONCTIONNEMENT

- Plongez dans l'univers fascinant des IA Génératives et découvrez leur mode de fonctionnement.
- Découvrez une gamme étendue d'outils, incluant des alternatives dynamiques à ChatGPT.
- Étudiez des exemples concrets pour comprendre les limites et les challenges actuels.

02. OPTIMISER DES REQUÊTES POUR DES RÉSULTATS PERFORMANTS

- Développez des compétences avancées pour formuler des "prompts" puissants et obtenir des résultats de qualité supérieure.
- Évaluez la pertinence des réponses, et assurez la protection des données sensibles et la confidentialité.
- Explorez les multiples possibilités d'utilisation de l'IA Générative, allant de la recherche d'informations à l'automatisation des tâches, en passant par la gestion des réponses clients et la création de contenu.

03. MAÎTRISER DES TECHNIQUES AVANCÉES ET DES RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

- Approfondissez vos compétences en "prompt engineering" et explorez les domaines d'application avancés de l'IA Générative.
- Découvrez les banques de templates existantes (IARM, GitHub, Notion...) et apprenez à les exploiter habilement.
- Identifiez les extensions et les outils complémentaires pour optimiser votre utilisation de ChatGPT.

04. NOUVEAUX HORIZONS POUR LA RECHERCHE

- Évaluez l'intérêt et les limites des réponses générées par l'IA Générative.
- Analysez la problématique des sources et explorez des approches innovantes pour garantir la fiabilité des résultats.
- Développez des compétences avancées en recherche booléenne et explorez de nouvelles perspectives.
- Discutez des enjeux éthiques et juridiques liés à l'utilisation de ChatGPT.

DE GOOGLE UNIVERSAL ANALYTICS À GOOGLE ANALYTICS 4

RÉF. W-054



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

- Améliorer vos compétences pour l'exploitation de Google Analytics 4 (GA4)
- Construire des tableaux de bords efficaces
- Mesurer et analyser grâce aux outils de segmentations et de rapports personnalisés
- Optimiser les performances de vos dispositifs Web
- Améliorer le ROI (retour sur investissement) de vos opérations de création de trafic
- Construire des tableaux de bords efficaces et utiles

PUBLIC :

Webmasters, référenceurs, directeurs de site ou responsables marketing (tous secteurs confondus).

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Avoir des connaissances et de l'expérience Google Analytics Universal ainsi qu'en Web Analytics.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. SE RAPPELER DES FONDAMENTAUX GOOGLE ANALYTICS

- Le code de tracking et fonctionnement
- Les informations envoyées dans les bases de Google: Hits; Sessions; Utilisateurs
- L'intervention de l'IA (Intelligence Artificielle) avec GA4
- Des limites repoussées
- GA4 (Google Analytics 4) : évolution ou révolution ?

02. IDENTIFIER LES CONCEPTS DE BASE GOOGLE ANALYTICS 4

- Evènements
- Engagement
- Objectifs
- Comparaisons
- Segments
- Cohortes

03. DÉTERMINER LA STRUCTURE D'UN COMPTE GOOGLE ANALYTICS 4

- Compte, profil
- Configurer la collecte (Tag / GTM (Google Tag Manager) / UA)
- Paramétrer les filtres
- L'import de données et le measurement protocol
- L'association Google Ads

04. ORGANISER UN PLAN DE MARQUAGE ET PARAMÉTRAGE DANS GOOGLE ANALYTICS 4

- Utiliser les événements par défaut
- Adapter et modifier les événements par défauts (événements de conversion)
- Créer et paramétrer des événements spécifiques
- Créer : des objectifs de conversion; des dimensions personnalisées; des statistiques personnalisées
- Marquage des campagnes de création de trafic

05. PARCOURIR L'INTERFACE DE GOOGLE ANALYTICS 4

- Parcours du front office et utilisation de l'interface : Cycle de vie; Utilisateurs; Evènements; Explorateur

06. ANALYSER SON TRAFIC : LES TABLEAUX DE BORDS PAR DÉFAUT

- Analyse de trafic : manipulations des principaux tableaux de bords par défaut (acquisition, engagement, monétisation, fidélisation)
- Dimensions
- Dimensions secondaires
- Comparaisons
- Export et partage
- Insights

07. AFFINER SON ANALYSE, CRÉER DES RAPPORTS PERSONNALISÉS VIA L'EXPLORER OU CENTRE D'ANALYSES

- Structure de l'Explorer, interface et fonctionnalités : Variables; Segments et filtres; Dimensions et statistiques; Paramètres des onglets
- Entraînement à la construction de rapports de type exploration : Créer, modifier des segments; Ajouter dimensions, statistiques et filtres; Comparer; Application aux rapports d'analyse (cohortes, entonnoirs de conversion, chevauchement des segments, parcours utilisateurs, explorateur d'utilisateurs, durée de vie des utilisateurs); Analyse de la galerie de modèles, modification d'un rapport personnalisé issu de la galerie; Scenarii, exemples d'analyses et exercices

RÉFÉRENCER SON SITE WEB

RÉF. W-029



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Acquérir les méthodes de référencement sur Internet.
Optimiser les pages d'un site Internet.
Utiliser les balises HTML.
S'inscrire sur les moteurs et les annuaires.
Interpréter les statistiques.

PUBLIC :

Webmasters et gestionnaires de sites internet.
Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Gérer la structure des pages HTML et pratiquer la recherche sur Internet.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. GÉRER LES OUTILS DE RECHERCHE

- Analyse des principaux outils francophones et anglophones : technologies, syntaxe d'interrogation, référencement, Modalités d'exclusion des pages
- Annuaire, annuaires d'annuaires, annuaires spécialisés et professionnels
- Moteurs
- Meta chercheurs : sites et programmes
- Spiders
- Les outils les plus utilisés par les internautes (statistiques)

02. OPÉRER L'AUDIT TECHNIQUE D'UN SITE

- Analyse de la structure du site
- Comment les moteurs voient les pages Web
- Choisir un nom de domaine référençable
- Analyse d'une page : titre, textes alternatifs, balises Meta, texte visible
- Analyse du contenu, les critères Google
- Calcul de la popularité
- Analyse des statistiques de fréquentation : origine, mots-clés

03. DÉFINIR DES MOTS CLEFS

- Analyse de la concurrence
- Séances et méthodes de créativité : brainstorming, carte mentale, les mots inducteurs, le binôme imaginaire
- Générateurs de mots-clés
- Organiser un combat de mots-clés
- Audit de mots, tests de positionnement
- Densité des mots-clés sur une page

04. OPTIMISER UNE PAGE WEB

- Optimisation de site et de page
- Méthodologie de positionnement
- Étude de cas
- Publication de la page

05. GÉRER LE RÉFÉRENCEMENT

- Méthodologie de référencement
- Référencement anglophone et francophone
- Soumission automatique, soumission manuelle
- Référencement sur les portails spécialisés ou régionaux, payant

06. SUIVRE LE POSITIONNEMENT

- Vérification de la mise à jour dans les moteurs
- Contrôle de l'inscription dans les rubriques choisies
- Solutions logicielles
- Planification du suivi et des mises à jour

GOOGLE ADS ET GOOGLE ANALYTICS

RÉF. W-028



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Rechercher de la clientèle sur internet.
- Être plus efficace dans la mise en place et la gestion des campagnes Google Ads en vue d'améliorer notre recherche de clientèle sur Internet.
- Analyser sur Google Analytics l'efficacité de notre communication.

PUBLIC :

Responsables marketing, directeurs commerciaux, directeurs de PME, métiers du web.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Maîtrise de l'outil informatique.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. VÉRIFIER LE RÉFÉRENCEMENT NATUREL DU SITE

02. FAIRE LE LIEN ENTRE RÉFÉRENCEMENT NATUREL ET CAMPAGNE GOOGLE

03. CRÉER UNE CAMPAGNE

- Créer et paramétrer
- Sélectionner ses mots-clés
- Rédiger l'annonce
- Définir des enchères

04. GÉRER UNE CAMPAGNE AU QUOTIDIEN

05. ANALYSER LA CAMPAGNE

06. IDENTIFIER LES DIFFÉRENTS OUTILS DE GOOGLE ANALYTICS

07. ÉVALUER LE RETOUR SUR INVESTISSEMENT

RÉALISER UNE NEWSLETTER

RÉF. W-023



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

Identifier les différentes étapes de la conception d'une newsletter.
Créer les éléments médias, le code HTML nécessaire à sa diffusion.
Paramétrer un logiciel d'envoi.
Envoyer des newsletters en nombre, personnalisées.

PUBLIC :

Webmasters, secrétaires, responsables de communication, commerciaux.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont.
Connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows).

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme.
Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉCOUVRIR LES OUTILS NÉCESSAIRES

- Logiciels de création de pages Web
- Logiciels de création d'images
- Logiciels d'envoi d'emailing

02. POSER LES RÈGLES DE L'EMAILING

- Les différents type d'emailing (texte, HTML)
- Collecte des adresses
- Les mentions légales
- Le poids des fichiers

03. CONCEVOIR ET RÉALISER VOTRE NEWSLETTER

- Choisir les messages clés à communiquer
- Structurer le contenu de la lettre
- Concevoir la maquette et définir la charte graphique
- Découvrir l'interface d'un outil de conception de page
- Paramétrages du texte (CSS)
- Utilisation des couleurs
- Mise en page (utilisation des tableaux)
- Insertion d'images, de formulaires et de liens

04. CRÉER DES IMAGES

- Découvrir l'interface d'un outil de retouche d'image
- Identifier et choisir le format des images (GIF, JPEG)
- Gérer le poids des images
- Définir l'emplacement des images (locales, distantes)

05. CRÉER UNE INTERFACE SPÉCIFIQUE

- Découper des images
- Créer des modèles d'envoi

06. ENVOYER L'EMAILING ET PARAMÉTRER LE LOGICIEL D'ENVOI

- Utiliser des bases de données (Filemaker, Acces, Excel)
- Le texte source
- Les données des destinataires
- Le paramétrage de l'envoi
- Les envois groupés, les envois personnalisés
- La gestion des erreurs

ANIMER UN BLOG

RÉF. W-030



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Maîtriser l'environnement des blogs professionnels et d'entreprise.
Déterminer une stratégie éditoriale pour son blog.
Structurer son blog, définir son contenu et publier ses 1ers billets.
Promouvoir son blog et optimiser son référencement.

PUBLIC :

Responsables et chargés de communication web, webmasters, rédacteurs, toutes personnes amenées à créer ou animer un blog.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont.
Maîtriser l'environnement informatique et naviguer sur Internet

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme.
Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. EXAMINER L'UNIVERS DU BLOG

- Identifier les composantes et outils associés au blogging
- Examiner les solutions de publication dont vous disposez
- Rechercher leurs avantages et leurs inconvénients
- Se positionner, choisir un mode de gestion : quelles sont les typologies de blogs d'entreprise existants

02. CRÉER UN BLOG PROFESSIONNEL : DÉFINIR LA STRATÉGIE ÉDITORIALE DE VOTRE BLOG

- Mettre en place un blog efficace ?
- Savoir-faire et bonnes pratiques : positionnement, ligne et gestion éditoriale, structure du contenu
- Identifier les erreurs les plus courantes

03. CRÉER UN BLOG PROFESSIONNEL : ORGANISER VOTRE CONTENU POUR LE LANCEMENT

- Fixer les règles: en interne pour un blog multi-auteurs ou en externe avec vos lecteurs
- Prévoir pour le lancement
- Organiser la navigation : les différentes options

04. ANIMER UN BLOG D'ENTREPRISE : GÉNÉRER DU TRAFIC

- Définir le bon potentiel de génération de trafic
- Mettre en place des actions pour l'augmenter
- Mesurer le trafic

05. ANIMER UN BLOG D'ENTREPRISE : PRÉVENIR LES CRISES

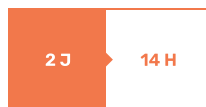
- Comment être « bien vu » dans la blogosphère ?
- Organiser la veille pour savoir ce qui se dit sur votre blog
- Minimiser les risques et éviter les crises : conseils et bonnes pratiques

06. RÉDIGER UN BILLET EFFICACE : PRINCIPES DE RÉDACTION DE BILLETS

- Rédiger des billets efficaces
- Donner envie à vos lecteurs de commenter vos billets

RÉDIGER POUR LE WEB

RÉF. W-039



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Concilier contenus éditoriaux et référencement naturel.
- Gérer les spécificités de l'écriture Web.
- Optimiser son référencement par l'écriture.

PUBLIC :

Responsable de communication, responsable éditorial. Toute personne amenée à rédiger des contenus pour le web.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont.
Maîtriser l'environnement Windows, la bureautique et Internet.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme.
Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. ACQUÉRIR UNE ÉCRITURE STRUCTURÉE

- Masque d'écriture répondant aux algorithmes des moteurs de recherche
- Arborescence et structuration des contenus
- Votre premier lecteur : Google

02. RÉDIGER DES CONTENUS ET MOTS CLEFS

- Choix des mots clefs
- Mots clefs principaux et secondaires : Longue traine
- Outils d'aide pour le référencement : définition des mots clefs et analyse des tendances du Web

03. ANALYSER LES COMPORTEMENTS DES INTERNUTES

- Surabondance d'information : gestion des volumes et temporalités courtes
- Hypertexte, interactivité et microblogging
- Attirer et conserver son lectorat

04. RÉPONDRE AUX ATTENTES

- Objectifs du site et contenus proposés
- Se différencier et élaborer une ligne éditoriale
- Du monologue au dialogue : Commentaires, Tweets, Echange de liens et Popularité
- Encourager les commentaires

05. GÉRER LES REGISTRES DE LANGUE

- Site d'informations
- Portail
- Commercial

06. GÉRER LES DIFFÉRENTS CONTENUS

- Articles
- Annonces
- Blog
- Newsletter
- Mailing promotionnel

LE SOCIAL SELLING AVEC SALES NAVIGATOR DE LINKEDIN

RÉF. W-056



En présentiel



A distance

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Optimiser votre compte Sales Navigator
- Entretien et développer votre prospection commerciale

PUBLIC :

Responsables et directeurs commerciaux / marketing, commerciaux B2B.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Avoir une pratique courante de la navigation Web. Posséder un profil LinkedIn et un abonnement LinkedIn Premium "Ventes".

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉFINIR LE SOCIAL SELLING

- La notion de social selling
- Les bases du social selling
- Les exemples de mise en place
- Le SSI (Social Selling Index) de LinkedIn
- Le profil LinkedIn

02. DÉBUTER AVEC SALES NAVIGATOR

- Présentation de la plateforme
- Lien avec le profil LinkedIn
- Différents abonnements (individuel ou équipes) et différences
- Fonctionnalités

03. FAIRE DE LA PROSPECTION COMMERCIALE AVEC SALES NAVIGATOR

- Paramétrages du compte et de sa prospection
- Listes de comptes et de prospects
- Construction des listes
- Utilisation du moteur de recherche (critères)
- Filtres des résultats
- Ajout aux listes

04. PRENDRE CONTACT AVEC LES LEADS

- Le lead nurturing
- L'animation de son compte LinkedIn
- Les techniques de rédaction des posts
- Les techniques de prise de contact
- L'entretien de la relation commerciale via les réseaux sociaux

GESTION DE CRISE SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

RÉF. W-055



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Identifier l'ensemble des mesures pour comprendre la position du community manager et ainsi prendre du recul sur sa vocation
- Penser un processus d'animation rodé, identifier les facteurs de crise afin de les éviter au maximum
- Élaborer un processus de gestion de crise réactif et inattaquable
- Donner des clés simples sur le positionnement du community manager face à sa communauté

PUBLIC :

Toutes personnes issues du service Marketing ou de la Communication.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Avoir une connaissance des fondamentaux des médias sociaux et une bonne pratique de la communication sur internet.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DISTINGUER LES COMPÉTENCES ET OUTILS DU COMMUNITY MANAGER

- Qui suis-je ?
- Compétences et valeurs
- Les plus du bon community manager
- Outils du community manager : outils d'alerte, analyse et statistiques
- Objectifs qualité
- Enjeux et règles d'or

02. METTRE EN PLACE LES BONNES PRATIQUES DU COMMUNITY MANAGER VIS-À-VIS DES COMMUNAUTÉS

- Pourquoi suis-je là ?
- Fictif ou non ? Quel positionnement adopter ? Quelles responsabilités ?
- Information ascendante et information descendante
- Le veilleur
- Outils
- Exemples d'outils, de positionnements et cas concrets

03. PRATIQUER UNE STRATÉGIE DE PRÉSENCE ET TYPOLOGIE DES FANS

- Qui est ce « troll » ?
- Identifier les types de fans
- Animer et modérer efficacement : sens de la formule, pouvoir de persuasion
- Le service client doit-il être présent sur les réseaux sociaux ?
- Modèle et processus de réponses à des questions diverses
- Ateliers tac au tac sur les réponses à apporter

04. METTRE EN PLACE LES BONNES PRATIQUES EN GESTION DE CRISE

- D'où naît la crise ? (Sûrement pas des réseaux sociaux)
- Proactivité et processus à mettre en place
- Prémices et signaux faibles
- Identification des communautés à risques et leaders d'opinion
- Réglages des outils et paramètres : boucler sa présence
- Cas de début de bad buzz et pratiques
- 10 points-clés pour identifier les prémices d'un bad buzz

05. METTRE LES MAINS DANS LE CAMBOUIS

- Comment répondre à une attaque sur les réseaux sociaux ?
- Information négative et crise : évaluer la portée de la crise, les risques et facteurs
- Temps de réactivité et cellule de crise
- Bonnes pratiques et modèles
- Utilisation de la communauté pour gérer la crise
- Opportunités de la crise
- Point sur la gestion de crise interne : un ex-salarié se plaint, que faire ?
- Cas concrets et ateliers de travail sur différents types de crise

06. GÉRER LE BUZZ ET LA VIRALITÉ

- Et après ? Pourquoi les commentaires négatifs restent-ils sur Google ?
- Les forums et avis clients

07. RÉFÉRENCIEMENT NATUREL ET E-REPUTATION : COMMENT Y REMÉDIER ?

TIKTOK POUR LES ENTREPRISES

RÉF. W-053



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Identifier TikTok
- Créer un compte TikTok (ou optimiser)
- Etablir une stratégie de contenu TikTok
- Créer une vidéo TikTok
- Développer votre entreprise sur TikTok
- Analyser vos statistiques TikTok

PUBLIC :

Community managers; Social media managers; Chargés e-marketing; Responsables de communication; Chefs de projet; Commerçants; Gérants.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Avoir une pratique courante de la navigation web.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. IDENTIFIER TIKTOK

- Connaître le fonctionnement, les avantages et les inconvénients de TikTok
- Définir l'utilisation de TikTok par les entreprises

02. CRÉER UN COMPTE TIKTOK (OU OPTIMISER)

- S'inscrire sur TikTok
- Configurer son compte TikTok
- Passer à un compte entreprise
- Configurer les paramètres
- Prendre en main l'interface de l'application
- Utiliser la version web

03. ETABLIR UNE STRATÉGIE DE CONTENU TIKTOK

- Connaître sa cible
- Fixer des objectifs
- Connaître les types de contenu les plus populaires
- Construire sa ligne éditoriale
- Comprendre l'algorithme de TikTok ... et le fil Pour Toi
- Choisir un rythme de publication

04. CRÉER UNE VIDÉO TIKTOK

- Créer une première vidéo TikTok
- Publier une vidéo TikTok
- Programmer une vidéo TikTok
- Distribuer une vidéo TikTok sur d'autres plateformes
- Créer une vidéo TikTok avec un fond vert
- Créer une vidéo TikTok avec un voice over
- Créer une vidéo TikTok avec des transitions
- Appliquer des bonnes pratiques
- Optimiser une vidéo TikTok

05. DÉVELOPPER VOTRE ENTREPRISE SUR TIKTOK

- Augmenter le nombre d'abonnés
- Faire des partenariats avec des influenceurs
- Créer un concours
- Considérer la publicité

06. ANALYSER VOS STATISTIQUES TIKTOK

- Analyser la vue d'ensemble
- Analyser le contenu
- Analyser les abonnés
- Analyser les statistiques d'une vidéo
- Exporter vos statistiques TikTok

RÉSEAUX SOCIAUX : OPTIMISER VOTRE ROI

RÉF. W-040



2 J 14 H



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ●●●

• VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Organiser les stratégies pour renforcer votre productivité
- Mesurer la rentabilité de vos investissements

PUBLIC :

Responsable communication, Community manager, toute personne concernée par la communication de son entreprise.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont.
Maîtriser la communication sur les réseaux et les médias sociaux.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via **ICDL** (pour plus de renseignement, contactez le pôle commercial). Formation non éligible au CPF.

CERTIFICATIONS OPTIONNELLES ET EN SUPPLÉMENT



DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉFINIR LE WEB 4.0

- Construire une stratégie Web 4.0
- Les enjeux du Web 4.0
- Cerner l'ensemble des leviers de visibilité sur Google : référencement naturel, social et publicité
- Percevoir les problématiques de ROI liées à ses leviers
- Créer un site Web générateur d'actions : générer de la conversion

02. DÉFINIR L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE

- Conception d'une stratégie identitaire numérique
- Gérer ses identités pour mieux communiquer et mieux vendre
- Identités stratégiques et personal branding
- Organiser ses identités et automatiser des actions
- Gestion des mots de passe
- Créer une politique de gestion des mots de passe
- Faire de la veille pour gérer son e-réputation
- Avoir un retour qualitatif de son ROI digital.

03. GÉRER DU CONTENU : CIBLES, PRODUCTION, ORGANISATION

- Avoir une communication ciblée
- Déterminer ses cibles en ligne
- Concevoir et adapter une stratégie de gestion de contenu propre à ses cibles
- Créer des contenus de qualité à travers l'Inbound Marketing
- Enrichir ses contenus grâce à la veille et la curation
- De l'importance d'une ligne éditoriale
- S'organiser à travers un media planning et une planification des publications
- Mesurer l'efficacité d'une bonne stratégie de gestion
- Indicateurs de réussite et tableaux de bord

04. MAÎTRISER LA GESTION DE RÉSEAUX SOCIAUX

- Une stratégie adaptée à la gestion de réseaux sociaux
- De l'influence à la conversion : les étapes nécessaires pour mettre en place sa stratégie
- Intégrer les différentes API sur son site web
- Informations techniques sur l'intégration
- Mesurer l'impact de chaque API sur son ROI
- Comparer des résultats avant et après l'intégration des modules sociaux
- Être un Community Manager efficace et générateur de ROI
- Création d'indicateurs et suivi de tableau de bord
- Passage en revue des outils propriétaires aux réseaux sociaux et des outils transversaux

INSTAGRAM

RÉF. W-052



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

● **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Prendre en main son compte Instagram et en maîtriser toutes les fonctionnalités.
Booster sa présence sur le réseau social.
Déterminer l'identité de son compte afin de construire une communauté croissante et fidèle sur le long terme.

PUBLIC :

Directeur marketing, Directeur communication, Responsable marketing, Responsable et chargé(e) de communication, Responsable e-communication, e-marketing, Chef de marque, Chef de projet digital.
Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Avoir de sérieuses bases stratégiques et opérationnelles en e-marketing, e-communication. Utiliser régulièrement un compte Instagram.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme.
Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉBUTER SUR INSTAGRAM

- Identifier sa persona sur Instagram
- Déterminer son identité de marque, le type de contenus qui seront publiés et les autres relais de notoriété (blog...) liés à son compte Instagram
- Comment partir à la conquête de partenariats ?
- Dans quels cas de figure peut-on monétiser son compte Insta ?

02. UTILISER INSTAGRAM « COMME UN PRO »

- Du filtre mais pas trop : comment retoucher facilement vos photos ? Comment créer une unité graphique sur votre compte ?
- Impressionner ses followers avec des grids : comment les composer ?
- Poster dans son feed et dans sa story : équilibrer et créer des complémentarités entre vos publications
- Optimiser le nom de son profil, jouer avec les hashtags...
- Explorer les fonctionnalités « cachées » du réseau social
- Créer des stories attractives : le message, le ton
- La fréquence pour poster des stories
- Les outils pour rentrer facilement en contact avec des influenceurs adaptés à votre compte
- Gagner du temps en automatisant la gestion de son compte

03. ACCÉLÉRER LE DÉVELOPPEMENT DE SON COMPTE INSTAGRAM GRÂCE AUX PUBLICITÉS

- Maîtriser son CMO
- Configurer de manière adaptée son compte publicitaire
- Lancer sa 1ère campagne publicitaire sur Instagram : mode d'emploi !
- Analyser les mécanismes d'engagement d'une communauté sur Instagram
- Maîtriser les mécanismes de mise en priorité des postes : comment en jouer pour développer son audience
- Méthodes et outils pour booster son engagement

FACEBOOK ET INSTAGRAM POUR LES ENTREPRISES

RÉF. W-051



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Définir une stratégie de présence sur Facebook.
Identifier les astuces de publication.
Maîtriser le système publicitaire Facebook.
Mesurer son ROI.

PUBLIC :

Chefs de projets, Directeurs marketing, Webmasters, Web marketeurs, Responsables Internet, Responsables communication, ainsi qu'aux Community Managers ou encore à tout professionnel souhaitant acquérir les bases pour maîtriser les réseaux sociaux appartenant à l'écosystème Facebook.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Utiliser l'interface Facebook à titre professionnel ou avoir suivi la formation "[Facebook - Initiation professionnelle \(W-045\)](#)". Avoir une culture sur les réseaux sociaux.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. EXPLIQUER LE PHÉNOMÈNE FACEBOOK

- Facebook, géant incontournable ? L'écosystème Facebook : Instagram, Messenger, WhatsApp
- Gestion des données et respect de la vie privée sur les réseaux sociaux : Sphère privée vs. professionnelle, visibilité des contenus, groupes de discussion
- Les groupes Facebook : Quelles fonctionnalités ? Quel intérêt ?
- Instagram pour les professionnels : Unifiez votre présence sur Facebook et Instagram
- Workplace by Facebook : Le réseau social dans les entreprises
- WhatsApp : l'arrivée prochaine d'une offre pour les entreprises

02. ÉTABLIR UNE STRATÉGIE DE MARQUE SUR FACEBOOK & INSTAGRAM

- Pourquoi être présent sur les réseaux sociaux ? Enjeu stratégique d'une présence de marque, comment construire une présence cohérente ?
- Mettre en place une stratégie de contenu efficace
- Le défi de l'engagement : focus sur les algorithmes de contenus Facebook & Instagram

03. CRÉER ET GÉRER SA PRÉSENCE SUR FACEBOOK & INSTAGRAM

- Créer, paramétrer et optimiser une page Facebook et un compte Instagram
- Travailler en équipe avec un compte Business Manager
- Community management et modération : animer sa communauté au quotidien
- Gérez votre service client avec Messenger : un canal de relation client innovant et évolutif
- Développer sa communauté de marque : les bonnes pratiques et les écueils à éviter

04. OPTIMISER SES PUBLICATIONS ET SA STRATÉGIE DE CONTENUS

- Storytelling et narration : adopter les codes de communication social media
- Optimiser ses contenus vidéos : Approche tactique de la vidéo sur Facebook et Instagram
- Tirer parti des stories : les contenus éphémères pour dynamiser votre communauté
- Les jeux concours sur Facebook & Instagram : les règles à connaître, les outils à utiliser, les bonnes pratiques
- Approche multicanale : les outils pour socialiser votre site web

05. GÉRER LA PUBLICITÉ SUR FACEBOOK & INSTAGRAM

- L'écosystème publicitaire Facebook : formats social ads, possibilités de ciblage, synergies avec Instagram
- Créer une campagne de publicité Facebook & Instagram en quelques minutes
- Conseils pour des campagnes social ads performantes : Optimisation du budget et des formats créatifs, A/B testing, l'approche test & learn
- Benchmarks & études de cas

06. MESURER LA PERFORMANCE ET ANALYSER LES KPIS

- Analyser la portée et l'engagement sur vos contenus : les analytics sur Facebook et Instagram
- Apprendre à connaître sa communauté : Croissance de la communauté et profil démographique des fans
- Facebook Analytics : un dashboard avancé pour analyser ses parcours clients et les comportements utilisateurs en multicanal
- Méthodologie pour définir les bon metrics & KPIs

ELARGIR SON INFLUENCE GRÂCE À X (EX TWITTER)

RÉF. W-050



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

Découvrir les bonnes pratiques sur X.
Développer sa communauté sur X.
Maîtriser les X ads.

PUBLIC :

Responsables communication, Chargé(e)s de communication, Responsables marketing, Chefs de projets, Community managers.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Aucun.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. ACQUÉRIR LES BONNES PRATIQUES SUR X

- Maîtriser les règles de publication sur X
- Savoir personnaliser efficacement sa page
- Comment créer des URLs courtes
- Gérer la fréquence de ses interventions
- Créer un planning de publication

02. GÉRER X COMME OUTIL DE COMMUNICATION ET MARKETING

- Twitter, un outil d'influence
- Accroître sa visibilité grâce à X
- Les contenus de marque au cœur des conversations
- Développer et impliquer sa communauté
- Twitter et marque employeur

03. GÉRER X COMME OUTIL DE VEILLE

- Suivre et glaner l'information (organiser ses listes, ses favoris)
- Identifier les influenceurs et les approcher
- Les outils pour gérer et optimiser sa veille
- Les outils d'alerte

04. GÉRER X COMME NOUVEL OUTIL DE RELATION CLIENT

- Optimiser l'engagement de sa communauté
- Soigner l'e-réputation de sa marque
- 5 conseils clés pour bien gérer sa relation client sur X
- Zoom sur des success stories du service client sur X

05. FAIRE DE LA PUBLICITÉ SUR X

- Définir son objectif
- Choisir son format de publicité
- Savoir utiliser les différents ciblagés

LES CAMPAGNES DE PUBLICITÉ SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

RÉF. W-049



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Déterminer le principe de la publicité sur le web.
Concevoir et optimiser une campagne social media.
Utiliser Facebook Ads, LinkedIn Ads et Twitter Ads.

PUBLIC :

Professionnels du marketing de la communication et des services commerciaux, Community Manager, Webmaster, webmarketer.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Maîtriser le fonctionnement des médias sociaux. Administrer au moins un compte social ou une page professionnelle.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. DÉFINIR LE PRINCIPE DE PUBLICITÉ SUR LE WEB

02. CONCEVOIR UNE CAMPAGNE

- Les étapes d'une campagne web
- La conception
- La mesure et l'analyse

03. PRATIQUER FACEBOOK ADS

- Statut sponsorisé
- Promotion de la page pro
- Promotion d'un site ou une application
- Promotion à la conversion
- Rapports statistiques

04. PRATIQUER LINKEDIN ADS

- Contenus Sponsorisé
- Publicités Text Ads

05. PRATIQUER TWITTER ADS

E-REPUTATION - ENJEUX, CONTRÔLE ET VALORISATION

RÉF. W-037



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Mesurer, gérer et valoriser sa e-réputation.
- Élaborer une stratégie de présence et de positionnement sur les réseaux sociaux.
- Organiser sa veille de e-réputation.
- Identifier les outils et applications permettant d'améliorer sa e-réputation.

PUBLIC :

Webmarketeur, chargé de communication, chef de produit, chef de marché, chef de marque, chef de projet marketing, responsable marketing, communication-digital, entrepreneur.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont.
Connaissances de base en marketing.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme.
Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via ICDI (pour plus de renseignement, contactez le pôle commercial)
Formation non éligible au CPF.
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. CHERCHER À VALORISER SON E- RÉPUTATION ?

- Définir l'e-réputation
- Les sources d'influence
- L'avènement du consommateur acteur
- Les impacts sur la marque

02. COMMUNIQUER AUTREMENT

- Les grands usages des réseaux sociaux
- Pour quelles applications métiers ?
- Exemples d'audiences et d'impacts
- Les implications pour les modèles B2B

03. S'ENGAGER DANS UNE DÉMARCHÉ COLLABORATIVE

- Le nouveau visage du marketing en ligne : de la communication à la conversation
- Le nouvel enjeu : *l'attention marketing*
- Humaniser la relation, s'engager et valoriser les *ambassadeurs*

04. S'ENGAGER RÉELLEMENT POUR SE DIFFÉRENCIER

- Au-delà des réseaux sociaux grand public
- Aller plus loin dans l'engagement
- La tentation du buzz

05. ORGANISER SA VEILLE DE E-RÉPUTATION

- Définir son périmètre de veille
- Les indicateurs quantitatifs et qualitatifs
- Les outils de veille

06. GÉRER SON E-RÉPUTATION

- Impacts sur l'organisation et les rôles
- Codes et usages de la communication sur les réseaux sociaux
- Savoir gérer la crise
-

07. SUIVRE UNE MÉTHODOLOGIE ET ORGANISATION

- Les étapes de mise en place d'une stratégie de valorisation de l'e-réputation
- L'importance des contenus
-

RÉSEAUX SOCIAUX - ORGANISER LE COMMUNITY MANAGEMENT

RÉF. W-038



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

- Gérer les spécificités des différents réseaux sociaux et leurs avantages pour sa marque.
- Concevoir et déployer une stratégie de présence et d'influence sur les réseaux sociaux.
- Gérer sa communauté et veiller au respect des codes de bonne conduite.
- Définir une ligne éditoriale et gérer les contenus.
- Gérer les situations de crise sur les réseaux sociaux.
- Évaluer ses actions et optimiser son Community Management.

PUBLIC :

Chef de projet marketing, web marketeur, chef de projet web, entrepreneur, responsable marketing/communication digitale.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont.
Maîtriser les fondamentaux média et marketing-communication. Pratiquer quotidiennement de la communication internet.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme.
Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

**01. ETRE PRÉSENT SUR LES RÉSEAUX
SOCIAUX**

**02. IDENTIFIER LES DIFFÉRENTS TYPES DE
RÉSEAUX SOCIAUX**

**03. DÉVELOPPER LE COMMUNITY
MANAGEMENT**

04. RÉUSSIR SA STRATÉGIE SOCIAL MÉDIA

**05. DÉVELOPPER UNE STRATÉGIE
D'INFLUENCE**

06. ALLER PLUS LOIN DANS L'ENGAGEMENT

07. GÉRER LE CONTENT MANAGEMENT

08. GÉRER UNE SITUATION DE CRISE

**09. EVALUER LE ROI ET LA PERFORMANCE DE
SES ACTIONS**

**10. DÉFINIR COMMENT CRÉER SES
COMMUNAUTÉS**

LINKEDIN - OPTIMISER SON PROFIL OU SA PAGE ENTREPRISE

RÉF. W-043



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

Rédiger sur LinkedIn.

Configurer et optimiser une page personnelle ou d'entreprise sur LinkedIn.

Développer l'e-reputation.

PUBLIC :

Responsables et chargés de Communication et Marketing, RH, Community Manager.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Utiliser Internet et les réseaux sociaux

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. ÉTABLIR UN ÉTAT DES LIEUX DES RÉSEAUX SOCIAUX À USAGES PROFESSIONNELS

- Etudier l'environnement webmarketing
- Zoom sur LinkedIn
- Identifier les alternatives à LinkedIn

02. UTILISER LINKEDIN POUR TRAVAILLER SUR LE PERSONAL BRANDING

- Être vu grâce à un profil optimisé
- Zoom sur les usages et les fonctionnalités
- Développer son réseau professionnel
- Identifier les influenceurs et échanger avec eux
- Devenir un expert reconnu de son secteur

03. AUGMENTER LA VISIBILITÉ DE SON ENTREPRISE SUR LINKEDIN

- Définir sa charte éditoriale
- Surveiller l'e-réputation de l'entreprise
- Créer une page entreprise
- Sensibiliser les salariés d'une entreprise aux bons usages
- Diffuser ses offres d'emploi
- Développer son business et générer des prospects

04. FAIRE DE LA PUBLICITÉ SUR LINKEDIN

- Les publications sponsorisées
- Les publicités Text Ads

FACEBOOK - INITIATION PROFESSIONNELLE

RÉF. W-045



En présentiel

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> [Contactez-nous](#)

OBJECTIFS :

Configurer un profil Facebook optimisé.
Publier du contenu pertinent sur Facebook.
Interagir avec votre réseau.
Utiliser Facebook pour communiquer avec vos contacts.

PUBLIC :

Responsables et chargés de communication et marketing, RH, Community Manager.
Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Gérer la navigation Web et communiquer sur les réseaux sociaux.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. EXAMINER FACEBOOK

- Lister les bons usages de Facebook
- A quoi peut servir Facebook à titre individuel ? Quelles responsabilités sur Facebook ? Les grands concepts : portée, engagement, algorithme...

02. OPTIMISER SON PROFIL

- Le choix des mots
- La bonne photo
- Tirer profit de toutes les sections
- Donner envie
- Définir les paramètres de confidentialité

03. OPTIMISER SON RÉSEAU

- Trouver de nouveaux contacts
- Gérer ses invitations
- Accepter des relations
- Refuser avec tact
- Utiliser Messenger

04. PUBLIER SUR FACEBOOK

- Maîtriser les techniques de rédaction
- Déterminer des statuts qui font le buzz
- Partager des contenus engageant la discussion
- Produire des contenus soulignant vos capacités et améliorant votre réputation
- Définir une stratégie et un calendrier éditorial pour faire vivre son profil dans le temps

RÉSEAUX SOCIAUX - COMMUNIQUER ET GÉRER L'E-REPUTATION D'UNE ENTREPRISE

RÉF. W-022



ICDL



En présentiel



A distance



Mixte

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ● ● ● ●

• **VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI ?**

Nous connaissons des modalités de financement pour vous.

> **Contactez-nous**

OBJECTIFS :

Utiliser les différents réseaux sociaux.

Maîtriser sa e-reputation et assurer une veille efficace et productive.

Créer une page Facebook et y maîtriser sa communication.

Construire un compte Twitter et y maîtriser sa communication.

Organiser un profil LinkedIn et maîtriser les fonctions de base.

PUBLIC :

Web-marketeur, community manager, responsable marketing, responsable communication, chef de produit ou chef de projet.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

PRÉREQUIS :

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Naviguer régulièrement sur le web et les réseaux sociaux, ou avoir suivi la formation "Réseaux sociaux - organiser le community management" (W-038). Distinguer les notions de base en marketing.

DESCRIPTION DU PROGRAMME

01. EXPLOITER LES RÉSEAUX SOCIAUX ET LE SOCIAL MARKETING

- Comprendre les réseaux sociaux, comment fonctionnent-ils, sur quoi reposent-ils ? Tour d'horizon des supports : Facebook, Twitter, autres réseaux, blogs, forums...
- Pour quelle utilisation professionnelle ? Pertinence et rentabilité.

02. IDENTIFIER LES ATOUTS POUR CONTRÔLER LA E-REPUTATION ET LA VEILLE

- Blogs, forums et réseaux sociaux, comment en tirer directement profit ? Veiller oui, mais veiller aussi sur votre e-reputation
- Prévenir, agir et réagir. Comment être vraiment proactif sur les réseaux sociaux ?

03. PRATIQUER SANS RISQUE LE SOCIAL MARKETING : LES STRATÉGIES, MOYENS ET OBJECTIFS

- Définir les objectifs, moyens et campagnes et les structurer
- Organiser exhaustivement l'utilisation des médias sociaux, et la planifier
- Réussir sa campagne de Social Marketing et définir les moyens nécessaires

04. EXPLOITER FACEBOOK POUR UN USAGE PROFESSIONNEL ET MARKETING

- Créer son compte et sa page Facebook, comparatif des différentes possibilités - exemples
- Paramétrer, optimiser et utiliser son compte Facebook - exemples et illustration
- Exploiter et mesurer les retours, puis faire vivre son compte pour le « rentabiliser »

05. EXPLOITER TWITTER POUR UN USAGE PROFESSIONNEL ET MARKETING

- Créer son compte Twitter et le personnaliser - exemples et illustration
- Comment bien tweeter, et dans quel esprit le faire - exemples et illustration
- Exploiter et mesurer les retours, puis faire vivre son Twitter pour le *rentabiliser*

06. EXPLOITER LINKEDIN ET CONSORTS POUR UN USAGE PROFESSIONNEL ET MARKETING

- Créer son compte LinkedIn, le mettre en fonction et le *démarrer*
- Comment exploiter son compte LinkedIn, passage en revue des possibilités
- Entretien et interagir avec son compte LinkedIn, le faire vivre pour le *rentabiliser*

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

1 Formateur. 1 ordinateur par personne, un vidéoprojecteur par salle de cours, un tableau numérique. Connexion Internet très haut débit.

ÉVALUATION ET SANCTION DE FIN DE PARCOURS

Évaluation formative par le formateur pendant le programme. Évaluation des acquis en fin de session. Attestation de fin de formation délivrée. Certification en option et en supplément via ICDL (non éligible au CPF). Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

CERTIFICATIONS OPTIONNELLES ET EN SUPPLÉMENT



RÉVÉLER LES TALENTS DE DEMAIN
