

SOMMAIRE

GRAPHISME-PAO >	PHOTOSHOP, LES BASES	3
	PHOTOSHOP PERFECTIONNEMENT	4
	ILLUSTRATOR, LES BASES	5
	ILLUSTRATOR PERFECTIONNEMENT	6
	INDESIGN, LES BASES	7
	INDESIGN PERFECTIONNEMENT	8
	CRÉER VOTRE IDENTITÉ VISUELLE	9
	PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR ET INDESIGN	10
INTERNET >	CRÉER SON SITE INTERNET	11
	WORDPRESS PERFECTIONNEMENT	12
	JOOMLA, LES BASES	13
	DREAMWEAVER, LES BASES	14
	HTML5 & CSS3	15
	CRÉER VOTRE BOUTIQUE EN LIGNE	16
MARKETING >	RÉFÉRENCIEMENT, LES BASES	17
	CRÉER SA PAGE ENTREPRISE FACEBOOK	18
AUTRES >	SKETCHUP, LES BASES	19
	APPRENDRE L'ANGLAIS	20
	TECHNIQUES PÉDAGOGIQUES	21
	CGV	22

PHOTOSHOP, LES BASES

OBJECTIF: Savoir retoucher une image numérique, détourer, réaliser un montage, préparer pour l'impression.

Moyens pédagogiques

Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.

Public

Opérateur PAO, illustrateur, maquettiste, agent marketing, commercial...

Prérequis

Maîtrise de l'environnement informatique.

Evaluation et suivi

Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Maîtriser les bases du numérique

- L'image numérique et les techniques graphiques, codage des pixels, formats.
- Choix de résolution, détramer, recadrer, redresser.
- Choix de l'interpolation.

La couleur

- Modes RVB, CMJN, TSL et Lab.
- Réglage des préférences, notion de profil ICC.

Diagnostiquer et améliorer la qualité

- Diagnostic de la qualité d'une image, réglage global, contrejour.
- Corrections colorimétriques avec les niveaux, les courbes, la balance des couleurs, noir et blanc, teinte saturation.
- Caméra «Raw» et images dynamiques, noir et blanc.

Sélectionner, détourer

- Adapter une méthode de sélection au type d'image et résultat souhaité.
- Outils : plume, baguette magique, tracés, couche.
- Sélection rapide et amélioration du contour.

Editer le texte

- Modes d'édition de texte, calque texte, masque de texte ou sélection, déformation, pixellisation, texte curviligne.

Exploiter les calques

- Création et gestion des calques, superposition.
- Calques de réglages, effets «masque de fusion», d'écriteau.
- Calques de formes vectorielles.
- Les styles de calques : ombre portée, biseautage, estampage, lueur externe, contour.
- Photomerge, l'autoalignement des calques.

Retoucher les images

- Déformation d'images, transformations de base : manuelle, paramétrée, torsion, perspective, déformation.
- Outil «point de fuite amélioré».
- Galerie de filtre, fluidité, flou de l'objectif, panoramique, filtres dynamiques.

Choisir un bon format d'enregistrement

- Les formats PSD, TIFF, EPS, enregistrement PDF et sécurisation des images.
- Format Raw.
- Exploitation de Bridge.

PHOTOSHOP PERFECTIONNEMENT

OBJECTIF: Savoir créer des logos, infographies, cartographies, illustrations, savoir mettre en page pour l'impression et le web.

Moyens pédagogiques	Public	Prérequis	Evaluation et suivi
Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.	Opérateur PAO, photographeur, illustrateur, maquettiste.	Photoshop : initiation.	Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Personnaliser l'espace de travail

- Utilisation de Bridge, espace de travail personnalisé.
- Base des techniques graphiques : codage binaire, images bitmap et vectorielles, pixels et points de trame, linéature, orientation, moirage, détramage.

Introduction à la colorimétrie

- Les préférences couleur de Photoshop.
- Utilisation des profils ICC.
- Diagnostic de l'image, contraste, exposition, gradation, dominante, saturation, piqué.

Mieux sélectionner et détourer

- Améliorer le contour, détourage par tracé, mode masque, plage de couleur.
- Transformation manuelle et paramétrée.
- Gestion des couches alpha.

Utilisation des calques

- Création et gestion des calques, masque de fusion, calque de réglage.
- Style de calque, ombre portée, biseautage estampage, séparer un style du calque.
- Tracé vectoriel, calque de forme, masque vectoriel.
- Calque de texte, texte dynamique.
- Alignement automatique des calques.
- Objets dynamiques

Photoshop et la couleur

- Correction de chromie, réglage du piqué, nettoyage des poussières et rayures.
- Ajustement des tons, des saturations, vibrance, colorisation d'une image noir et blanc.
- Concordance des couleurs, mélangeur de couches, corrections sélectives.

Retoucher les images

- Outils de retouche et de maquillage, tampon et palette source de duplication.
- Outils : point de fuite, filtre fluidité.
- Transformation, déformation, symétrie.

Travail du texte

- Saisie, déformation, transformation en forme vectorielle.
- Travail en mode masque, texte curviligne, texte captif et habillage.
- Enregistrer le texte par les outils prédéfinis.

Gestion du travail

- La palette historique et la création d'instantanés : travailler avec l'outil forme d'historique.
- Gérer les bibliothèques des paramètres prédéfinis.
- Scripts et traitements par lots, droplets.
- Photoshop vers les autres logiciels.

ILLUSTRATOR, LES BASES

OBJECTIF: Maîtriser le logiciel pour gagner en créativité, travailler avec les freelances et les agences de design graphique.

Moyens pédagogiques

Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.

Public

Graphistes, agent marketing, commercial, chefs d'entreprise...

Prérequis

Maîtrise des méthodes de la chaîne graphique.

Evaluation et suivi

Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Interface

- Palette de contrôle, juxtaposition de pages, plan de travail.
- Affichage : règles, repères, grille, outils, palettes, polices, préférences.

Maîtriser les traces

- Les outils : plume, gomme, pinceau, crayon.
- Modifier les tracés, les sélectionner, modifier les tangentes.
- Sélections, formes graphiques et motifs, alignement des points.

Modifier les objets

- Les transformations : mises à l'échelle, miroir, rotation, symétrie...
- Alignements et répartition simple et répartie.
- Transformation par les paramètres de la palette aspect.
- Tracé transparent, et de masque d'écrêtage.
- Vectorisation et peinture dynamique, zone de recadrage.

La palette calques

- Empilement des calques et des souscalques.
- Affichage, verrouillage, action sur les objets, options, mode isolation.
- Import d'images et gestion dans la palette liens.

Exploiter les effets

- Les distorsions de l'enveloppe création et modification.
- Le menu «Effets» : distorsion et transformation, 3D, spécial (gribouillage, ombre portée, contour progressif), modifier les effets avec la palette aspect.
- Gérer la couleur dans Illustrator
- Palette couleurs et thèmes, bibliothèques de nuances, guide des couleurs, travail des dégradés, des motifs, des filets de dégradé.

La typographie et les tableaux

- Mise en forme, import Word, chaînage, habillages options de bloc de texte.
- Texte curviligne, feuilles de styles de caractères et de paragraphes, utilisation des glyphes.
- Vectorisation, tableaux.

Editer des graphes

- Tableau de données et types de graphes, symboles.

Finaliser des documents

- Les exports : Photoshop, PDF, Flash optimisé
- Préparation pour l'impression
- Optimisation web (terminaux mobiles).

ILLUSTRATOR PERFECTIONNEMENT

OBJECTIF: Maîtriser le logiciel pour gagner en créativité, travailler avec les freelances et agences de design graphique.

Moyens pédagogiques

Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.

Public

Graphistes, agent marketing, commercial, chefs d'entreprise...

Prérequis

Maîtrise des méthodes de la chaîne graphique.

Evaluation et suivi

Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Maîtriser les tracés et objets

- Les outils : plume, gomme, tache, crayon.
- Modification du tracé : les pathfinders et les dégradés de formes.
- Création et modification des objets vectoriels.
- Effets de transformation, enveloppes de distorsion, déformation.
- Les symboles.

L'aspect graphique des objets

- Motifs de fond à raccords invisibles et formes artistiques.
- Transparence, contour progressif, ombre portée, lueur interne, lueur externe.
- Dégradés de couleurs et dégradés transparents.
- Création de styles graphiques et applications.
- Intérêt des couleurs globales, simulation d'un Pantone en quadri.

Dessiner des objets en 3D

- Extrusion : les axes X, Y, Z, perspective et lumière, placage de textures.
- Révolution

Travailler la typographie

- Bloc de texte, habillage, chaînage, options de bloc.
- Texte curviligne, options de texte curviligne.
- Feuilles de styles de caractères et de paragraphes.
- Déformation vectorisation, application d'un dégradé au texte, écrêtage par le texte.
- Tableaux.

Editer des graphes complexes

- Tableaux de données et types de graphes.
- Options de personnalisation.

Nouveautés et fonctions avancées

- Visibilité des calques d'un fichier Photoshop.
- Création d'un nuancier à partir d'une image vectorisée.

Finaliser le document

- Prise en charge de PDF, export Photoshop, Flash optimisé.
- Préparation pour l'impression : séparation, recouvrement, enregistrement de PDF avec calques, conversion.
- Exportation : liens URL et optimisation web (contenu graphique pour terminaux mobiles, symboles).

INDESIGN, LES BASES

OBJECTIF: Maîtriser toutes les fonctions permettant de créer une mise en page professionnelle.

Moyens pédagogiques

Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.

Public

Maquettiste, responsable de publication.

Prérequis

Maîtrise des méthodes de la chaîne graphique.

Evaluation et suivi

Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Maîtriser l'environnement de travail

- Interface, palette de navigation, boîte à outils, calque, couleurs et nuancier, caractères et paragraphes, paramétrage des préférences.
- Gestion des vues, travail en mode page ou planche.

Structurer le document

- Conception de gabarit.
- Format du document, marges, colonnes, repères.
- Définition de pagestyles, éléments répétitifs, numérotation automatique de page.
- Enregistrement d'un gabarit de base avec paramètres prédéfinis.

Importer des illustrations avec InDesign

- Importer des fichiers Photoshop, Illustrator, Acrobat, import de fichier INDD.
- Copier / coller ou glisser / déposer, importer des fichiers PDF, importations simultanées de fichiers.
- Gérer les liens avec les fichiers importés.

Manipuler les blocs objets et images

- Styles de bloc et effets, transformation de blocs positionnement, déplacer, dupliquer, aligner...
- Couper les tracés, utiliser l'outil trait, la plume, travail des courbes de Bézier, habillage et détournage.
- Ombre portée, contour progressif, transparence.

Choisir et gérer les couleurs

- Notion de mode colorimétrique : RVB, CMJN, Pantone et web.
- Définir un nuancier personnalisé, les tons directs, les motifs, les dégradés.

Travailler le texte et la typographie

- Saisir, importer et chaîner du texte, le corriger, créer des encarts, des colonnes, caler verticalement le texte.
- Typographie du caractère, format du paragraphe, régler les césures et la justification.
- Filets de paragraphes, lettrines, listes à puces, grille d'alignement du texte.
- Définir des feuilles de style de paragraphe, de caractère, styles de bloc de texte.
- Remplacement global des polices.

Editer les tableaux avec InDesign

- Styles de tableaux et de cellules.
- Création, saisie, modification, import interactif de données de tableaux Word ou Excel.
- Fusion des cellules, import d'images dans des cellules, styles de tableaux.

Préparation à l'impression

- Imprimer une épreuve, vérifier les transparences, les séparations, les résolutions, les formats images.
- Préparer un document pour l'imprimeur, le PDF.

INDESIGN PERFECTIONNEMENT

OBJECTIF: Automatiser la mise en forme de documents longs, optimiser ses méthodes de travail.

Moyens pédagogiques

Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.

Public

Maquettiste, DA, rédacteur...

Prérequis

Maîtrise des méthodes de la chaîne graphique.

Evaluation et suivi

Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Organisation

- Paramétrer les préférences, les raccourcis et l'espace de travail.
- Repères commentés, modèles de documents, dossiers d'extraits.

Maîtriser les fonctions avancées

- Mise en page avec les repères personnalisables.
- Création de gabarit et gestion des pagestypes.
- Folio marques de section.
- Gestion documents multiples: la fonctions Livre.
- Styles d'objet et objets ancrés.

Exploiter les styles d'objet

- Options et effets artistiques.
- Optimiser le traitement des images, contours et filets.
- Forme composée, utilisation de la palette Pathfinder, addition, soustraction et imbrication de blocs objet ou texte.
- Edition de styles de contour

Optimiser le traitement de l'image

- Habillage des images : détournage et habillage généralisé à l'ensemble des blocs ou personnalisé selon les calques ou la disposition des blocs.
- Tracés de Bézier, dessin de tracés comme chemins de texte, récupérer un couche alpha ou un tracé Photoshop, récupérer un tracé Illustrator.

Optimiser les traitements de texte

- Texte en mode éditeur.
- Import de textes en textes liés, interactifs.
- Création de styles de caractères imbriqués.
- Gestion de groupes de glyphes, blocs ancrés
- Index et tables de matières.

Enrichir sa mise en page

- Habillage des images : détournage et habillage généralisé à l'ensemble des blocs personnalisés selon les calques ou la disposition des blocs.
- Courbes de Bézier : dessin de tracés comme chemins de texte, modelage de tracés pour personnaliser les formes et les habillages.

Finaliser ses maquettes

- Prévisualisation des séparations d'encre : les plaques, la surimpression et les limites d'encre.
- Prévisualisation des transparences, ombres portées, objets au contour progressif.
- Définition de fonds perdus et de lignes blocs
- Création de styles d'impression, paramètres prédéfinis d'exportation PDF.

Echanger, importer et exporter les fichiers

- Export direct de fichiers au format PDF.
- Définition et enregistrement de profils d'exportation Print ou web.

CRÉER VOTRE IDENTITÉ VISUELLE

OBJECTIF: Concevoir et /ou faire évoluer une identité visuelle et la décliner dans une charte graphique.

Moyens pédagogiques	Public	Prérequis	Evaluation et suivi
Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.	Graphistes, agent marketing, commercial, chefs d'entreprise...	Bonne connaissance de l'environnement informatique.	Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Définition et objectifs d'une identité visuelle

- Analyse concurrentielle de votre secteur d'activité
- Quelle(s) couleurs choisir ? Exemples
- La symbolique des formes
- Choix des icônes et des illustrations
- Définir votre identité visuelle

Le logo et le slogan

- Analyse concurrentielle de votre secteur d'activité
- Choix et nombre des couleurs
- Objectif de communication (image de votre société)
- Modification, évolutions d'un logo
- TP: Création d'un logo

Choix de la typographie

- Analyse concurrentielle de votre secteur d'activité
- Avec ou sans empattements ?
- Où trouver des polices attrayantes ?
- Trouver la bonne Police adapté à votre message

La carte de visite

- Analyse concurrentielle de votre secteur d'activité
- Hiérarchie de l'information, clarté du message
- TP: Création d'une carte de visite

Conception d'un flyer

- Où trouver des photos ?
- Mise en forme d'un document
- Conseils
- Les outils
- Comment l'imprimer ?
- TP: Création d'un flyer

Créer une brochure

- Mise en forme d'un document
- Conseils
- Les outils
- TP: Création d'une brochure

Créer des déclinaisons

- Variantes d'un logo
- Variantes d'un flyer
- Comment adapter son travail au support web ?

PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR ET INDESIGN

OBJECTIF : Initiation & découverte de la PAO. Apprendre les contraintes techniques.

Moyens pédagogiques	Public	Prérequis	Evaluation et suivi
Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.	Toute personne désirant apprendre la PAO. Responsable marketing ou communication.	Pratique de l'environnement micro-informatique.	Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

L'environnement PAO

- La chaîne graphique : tour d'horizon des contraintes et techniques.
- Les différents types de documents (formats, dépliants, fonds perdus, marges, colonnes...).
- Les modes colorimétriques (RVB, CMJN...).
- L'image numérique (résolution, définition, dpi, ppp...)
- Les formats de fichiers (Jpeg, Psd, Ai, Indd, Png, Gif...).
- Les contraintes (périphériques, couleurs, photogravure, étalonnage...)

Adobe Photoshop

- Transformation, recadrage, rotation, symétrie
- Les réglages (niveaux, teinte/saturation)
- Application des masques de fusion
- Les propriétés d'une image.
- Taille et résolution de l'image.
- Les outils de sélection.
- Les outil de retouche photos.
- Gestion des calques et photomontage.
- Les différents formats d'exportation.

Adobe Indesign

- Création d'un document, marges et colonnes
- Création et manipulation des blocs.
- Mise en forme du texte, les différents attributs
- Importation de blocs (image, textes...)
- Gestion des styles de paragraphes et de caractères
- Appliquer un habillage de texte.

- Utilisation et gestion des liens.
- Les règles de mise en page à respecter

Adobe Illustrator

- Avantages et inconvénients du vectoriel
- L'interface, la barre d'options
- Les outils et les panneaux
- Mise à l'échelle, transformation et déplacement d'objets
- Le pathfinder, la découpe de formes
- Utiliser l'outil plume
- Utilisation des calques et gestion des couleurs.
- Redéfinir les couleurs, grouper les couleurs
- Création d'illustrations, logos, icônes et pictogrammes.

TP-Réalisation des documents

- L'assemblage, le contrôle en amont et la préparation d'un pdf.
- Quel format et quelles contraintes selon le document final.
- Réalisation de documents papier (flyer, carte de visite, brochures...).
- Préparer les fichiers pour l'impression, utilisation pour le Web.

CRÉER SON SITE INTERNET

OBJECTIF: Gérer votre site entreprise en qualité de webmaster, rédacteur, mettre en ligne des articles avec Wordpress.

Moyens pédagogiques	Public	Prérequis	Evaluation et suivi
Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.	Infographiste, illustrateur, maquettiste, communication, chef d'entreprise...	Culture Internet et création de site.	Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Découvrir Wordpress (logiciel gratuit)

- Qu'est ce qu'un SGC ? (système de gestion de contenu)

Préparation de la structure du site

- Découpage des pages (accueil, services, contact...)
- Choix du contenu : pages, texte, photos, pdf et vidéos
- Objectif du site et fonctionnalités souhaitées

Gestion du site

- Réglages généraux du site
- Gestion des pages (ajout, suppression, réglages)
- Gestion des articles (blog) (ajout, suppression, réglages)
- Gestion du menu. (ajout, suppression, réglages)
- Gestion du contenu : texte, images, vidéos, pdf, sons...
- Les liens hypertexte
- Gérer la mise en page : utiliser des colonnes
- Gestion des contours des blocs
- Gérer et optimiser ses titres
- Effets d'arrondis sur les blocs
- Effets d'animations sur les blocs
- Utilisation de modèles de page
- Effets au survol du curseur

Les extensions

- Sauvegardes automatiques hebdomadaires
- Maintenance et sécurité du site
- Référencement naturel optimisé
- Déployer votre site
- Galerie photo catégorisées
- Slider évolué avec titre, texte et images animés
- Créer et gérer vos Newsletter
- Réseaux sociaux

Site multilingue

- Version du site dans d'autres langues (Anglais, Italien...)

Les thèmes Wordpress

- Où télécharger des thèmes gratuit ?
- Quel thème choisir ?
- Gérer un thème (couleur, formes, design graphique)
- Changer de thème en un clic
- Mises à jour du thème

Publication & hébergement

- Choisir un hébergement gratuit ou payant
- Choix du nom de domaine disponible

WORDPRESS PERFECTIONNEMENT

OBJECTIF: Mieux gérer le contenu, apprendre à maintenir votre site. Installer et utiliser des plugins avancés.

Moyens pédagogiques	Public	Prérequis	Evaluation et suivi
Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.	Chef d'entreprise, consultant formateur Webmaster, webdesigner.	Utilisation des fondamentaux de Wordpress.	Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Fonctionnalités avancées de WordPress

- Gestion des rôles
- Créer un panneau d'options personnalisé
- Ajouter et gérer l'affichage de champs personnalisés
- Notions de ping et de trackback
- Mise en cache pour optimiser les performances

WordPress et le référencement naturel

- Affiner la configuration standard de WordPress en faveur du référencement
- Les sitemaps et permalinks : approfondissement
- Les meilleurs plugins pour améliorer son référencement
- Ecrire du contenu pour optimiser le SEO
- Configurer Google Analytics
- Réseaux affiliés et sites partenaires

WordPress et les réseaux sociaux

- Les plugins pour bien intégrer les réseaux sociaux.
- Intégrer Facebook, Twitter et LinkedIn dans WordPress
- Créer son propre réseau social dans WordPress avec le plugin BuddyPress
- Filtres personnalités pour l'enregistrement d'utilisateurs
- Modération des utilisateurs
- Réseaux privés et Walled Gardens
- Utiliser un flux RSS et FeedBurner pour diffuser son contenu

Le panier d'achats WordPress

- Etat de l'art du e-commerce
- Les plugins PayPal
- Les plugins de paniers d'achat
- Installer et mettre en place des plugins e-commerce
- Le système d'administration en back-office

WordPress et le contenu multimédia

- Intégrer des vidéos YouTube
- Les plugins YouTube pour WordPress
- Intégrer des vidéos provenant d'autres hébergeurs

JOOMLA, LES BASES

OBJECTIF: Devenir webmaster de votre site, rédacteur, mettre en ligne des articles, gérer les pages, paramétrer un site...

Moyens pédagogiques	Public	Prérequis	Evaluation et suivi
Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.	Webdesigner, webmaster, graphiste, maquettiste.	Culture Internet et création de site.	Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Présentation de Joomla

- Principes de fonctionnement d'un CMS (Content Management System).
- Avantages et inconvénients.
- Utilisations possibles de Joomla.

Installer Joomla

- Installer un serveur PHP sur sa machine.
- Création d'une base de données.
- Installation de Joomla, paramétrages (langues, FTP, serveur MySQL).
- Structure des fichiers et répertoires Joomla.

Les extensions

- Ajout de nouvelles fonctionnalités, composants, modules, plugin et templates.
- Principales extensions (ecommerce, réseaux sociaux, blogging).

Administration de Joomla

- Gestion des articles : création, saisie, organisation.
- Gestion des menus, les utilisateurs et leurs droits, méthodes de mise en oeuvre et de gestion du contenu.
- Emailing.
- Maintenance et sécurité : les bonnes pratiques.

Interface utilisateur

- Changer de template.
- Créer ou modifier un template.
- Logiciels de création de template.

DREAMWEAVER, LES BASES

OBJECTIF : Gérer, créer, développer des sites sur Internet.

Moyens pédagogiques

Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.

Public

Toute personne voulant créer un site professionnel.

Prérequis

Culture Internet et création de site.

Evaluation et suivi

Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Démarrer avec Dreamweaver CC

- Définir et gérer un site.
- Configurer son espace de travail.
- Prise en main de l'interface.
- Propriétés de la page.

Initiation au code HTML

- Principe de fonctionnement.
- Mise en forme HTML
- Les liens et les images. Insérer un fichier Photoshop & Illustrator natif et créer un objet dynamique.
- Apporter les modifications à l'image source.

Les feuilles de style

- Principe de base des styles CSS.
- Champ et mode d'action des CSS.
- Gérer les CSS avec Dreamweaver.
- Les CSS et les navigateurs.

Tableaux

- Que deviennent les tableaux ?
- Les balises d'un tableau

Le style CSS

- Les éléments de structuration CSS.
- Gestion des blocs.

Animer les interfaces

- Le HTML : actions et comportements.
- Ajax et les effets Spry.
- Intégrer le Rich media.

Les formulaires

- Balise form
- Boutons radio, listes déroulantes, cases à cocher
- Bouton d'envoi

La gestion d'un site

- Publication du site
- Transfert FTP via Filezilla



HTML5 & CSS3

OBJECTIF: Créer des pages web statiques en HTML avec un éditeur de code et les mettre en forme avec du CSS

Moyens pédagogiques

Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.

Public

Toute personne désirant créer un site web statique en HTML et CSS.

Prérequis

Une connaissance du monde de l'internet est souhaitée pour cette formation.

Evaluation et suivi

Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Le matériel et les logiciels

- Ressources nécessaires, quel éditeur choisir ?
- Notepad ++, Dreamweaver, Bracket
- Les navigateurs

Structure de base d'un document HTML

- La balise HTML, BODY définition de l'encodage
- La balise HEAD, les metas informations
- Les balises pour le référencement

Mettre en forme du texte

- Le formatage du texte
- Les balises d'entêtes
- Les listes non ordonnées & ordonnées
- Les espaces insécables, les sauts de ligne
- Les paragraphes, alignement des éléments
- Liens hypertexte

Les tableaux

- Insertions de tableaux, attributs
- Insertion de lignes et colonnes, fusion
- Fractionner des lignes et colonnes
- Mise en forme des tableaux

Les images

- Les formats d'images du web
- Les contraintes liées aux images
- Insertion d'images, attributs
- Création de lien vers messagerie
- Création de lien hypertexte sur des images

Les médias

- Insertion de flash
- Insertion de vidéo Youtube

Les formulaires

- La balise form, champs de texte, les zones de texte
- Les listes déroulante, les boutons radio
- Les cases à cocher, les boutons envoyer et rétablir

Mise en forme à l'aide de CSS

- Principes des styles
- Créer des règles de style
- Comment structurer le CSS ?

Où placer votre code CSS ?

- Dans une feuille de style externe
- Dans un document
- Dans un style intégré

Les propriétés CSS

- La gestion du texte, polices, couleur, taille, graisse
- Les arrière-plans, les blocs, les boites, les bordures
- Les listes, le positionnement

CRÉER VOTRE BOUTIQUE EN LIGNE

OBJECTIF : Concevoir facilement un site e-commerce.

Moyens pédagogiques	Public	Prérequis	Evaluation et suivi
Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.	Responsable de site, webmaster. chef de projet Web, auto-entrepreneur.	Pratique de l'environnement informatique. Culture internet.	Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Définir son projet de boutique en ligne

- Définir les objectifs et fonctionnalités de votre boutique.
- Identifier les solutions de commerce en ligne
- Les principaux prestataires de boutiques hébergées, les solutions les plus performantes.

Sécuriser le paiement

- Possibilités de paiement : boutons Paypal, carte bleue, virements bancaires...
- Contraintes : le paiement sécurisé, les conditions générales de vente, la livraison...

Créer votre boutique Internet

- Présentation du projet et des possibilités du logiciel.
- Installation et configuration technique.
- Intégrer les produits et les catégories de produits.
- Constituer une base clients qualifiée.

Gérer votre boutique en ligne

- Prendre en main l'aspect «back office».
- Organiser le catalogue.
- Sélectionner les modules.
- Traiter les commandes et les paiements.
- Gérer les livraisons.

Animer et promouvoir sa boutique Internet

- Créer des modules (couponing, soldes...).
- Fidéliser les clients avec une newsletter.
- Optimiser le référencement naturel

Personnaliser votre boutique Internet

- Choisir un des modèles fournis.
- Présentation des modules affichés, des thèmes et de leur principe d'installation.
- Modification simple du thème fourni avec les CSS.

RÉFÉRENCIEMENT, LES BASES

OBJECTIF: Référencer son site dans Google et les annuaires afin d'obtenir un positionnement optimal.

Moyens pédagogiques

Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.

Public

Webmasters, responsables marketing, chefs d'entreprise.

Prérequis

Une connaissance du monde de l'internet est souhaitée pour cette formation.

Evaluation et suivi

Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Qu'est ce que le référencement ?

- Définition
- Pourquoi référencer son site ?

Choix des mots clés

- Définir une cible
- Définir une zone
- Définir des groupes de mots clés pertinents

Le codage du site

- Les éléments à prendre en compte lors de la création
- La structure des pages
- Le nom des pages
- Quelles sont les balises à ne pas négliger ?
- L'importance des liens
- Avoir un code source valide W3C
- Valider mon code source

Marketing

- Rendre mon site plus attractif
- Rediriger un contenu intéressant et cohérent
- Placer les éléments au bon endroit

Les moteurs de recherche

- Qu'est ce qu'un moteur de recherche ?
- Comment un moteur de recherche voit mon site ?
- Ajouter mon site

Le pagerank de Google

- Qu'est ce que le PageRank
- Comment l'augmenter ?
- L'échange de lien
- Référencement InPage
- Référencement OffPage

Les réseaux sociaux

- Quel intérêt ?
- Pourquoi communiquer sur les réseaux sociaux
- Facebook, Google +, Viadeo...

Les annuaires

- Qu'est ce qu'un annuaire ?
- Quel intérêt
- Comment y ajouter mon site ?
- Annuaires gratuits et payants
- Ajouter mon site dans les annuaires importants

Les outils

- Un compte Gmail
- Les outils pour les webmaster
- Google analyttics
- Intégration
- Exploitation de l'outil
- Opter pour des méthodes correctives

CRÉER SA PAGE ENTREPRISE FACEBOOK

OBJECTIF: Gérer sa page entreprise. Informer et fidéliser ses clients tout en augmentant son potentiel client.

Moyens pédagogiques

Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.

Public

Toute personne voulant créer sa page Facebook.

Prérequis

Culture Internet.

Evaluation et suivi

Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Facebook pour les entreprises

- S'initier à Facebook
- Choisir d'utiliser Facebook pour l'entreprise
- Intégrer les éléments clés
- Comprendre les interactions utilisateurs/entreprise

Construire sa page entreprise Facebook

- Définir une page Facebook
- Créer sa première page
- Ajouter les informations professionnelles
- Ajouter un logo et une photo de couverture (bannière)
- Ajouter un bouton d'appel à l'action
- Les réglages principaux de la page
- Choisir l'URL de la page
- Dépublier une page

Créer son public

- Inviter ses amis à aimer la page
- Importer des contacts à inviter
- Promouvoir sa page sur le web
- Payer pour promouvoir une page

Activer son public

- Découvrir les types de publications
- Créer une publication de base
- Ajouter et gérer les photos et les vidéos
- Créer une galerie photo
- Epingler et intégrer des publications
- Modifier, planifier ou supprimer des publications
- Les bonnes pratiques de publication

Optimiser les publications

- Créer un événement
- Créer un moment-clé
- Créer un article
- Comprendre les avis et les classements

Interagir avec son public

- Gestion des commentaires
- Répondre au consommateur
- Modérer les commentaires et les utilisateurs

Promouvoir son activité

- Explorer les options payantes et créer un compte publicitaire
- Mettre en avant une publication
- Publier une publicité locale
- Créer une publicité pour un événement
- Gérer les publicités

Les statistiques

- L'interface des statistiques
- Mesurer les mentions «J'aime»
- Mesurer la portée des publications
- Mesurer les vues et les actions de la page

Fonctionnalités avancées

- Ajouter des administrateurs
- Fusionner deux pages
- Le gestionnaire de page
- Lier la page à un compte Twitter et Instagram
- Découvrir les applications tierces



SKETCHUP, LES BASES

OBJECTIF: Savoir modéliser, modifier facilement des objets en 3D.

Moyens pédagogiques

Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.

Public

Les métiers de l'architecture, l'immobilier, l'aménagement intérieur, agencement, design...

Prérequis

Une bonne connaissance de l'environnement Windows ou Mac est souhaité.

Evaluation et suivi

Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Avant de démarrer

- Pourquoi Sketchup ?
- Approche du logiciel

Configurer l'environnement

- Unité et précision de travail
- Mode d'affichage : contours épais, traits tremblés
- Mode de rendu : filaire, lignes cachés, solide, ou solide ombré

Utiliser les calques

- Créer un calque
- Gestion des calques

Les outils

- Les outils de dessin 2D : ligne, rectangle, arc, cercle ...
- Les outils de transformation 3D : extrusion

Déplacement et modification

- Les fonctions de déplacement : rotation, translation, symétrie
- Les fonctions de modification et de duplication

Utilisation des Composants

- Créer un composant
- Modifier et mettre à jour un composant

Utilisation des sections

- Comment créer une coupe
- Afficher/masquer une coupe
- Modifier une coupe existante

Les styles

- Gestion des styles, effets de crayonné...

Import & export

- Importation d'un fond de plan scanné ou vectoriel (DXF/DWG)
- Exportation au format image (JPEG, TIFF) ou vectoriel (plan ou modèle)

Séquence animée

- Comment créer une page
- Générer un diaporama

APPRENDRE L'ANGLAIS

OBJECTIF: Acquérir les notions de bases de la langue Anglaise.

Moyens pédagogiques	Public	Prérequis	Evaluation et suivi
Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.	Tous	--	Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

L'expression du présent

- Simple present
- Continuous present
- Present perfect (formation, emploi)
- Travaux pratiques

Le prétérit

- Emploi
- Formation
- Verbes irréguliers
- Travaux pratiques

Le groupe nominal

- Quantification
- Articles, comparatif/superlatif
- Travaux pratiques

Enrichissement du vocabulaire

- Vocabulaire lié à votre secteur d'activité et à votre travail quotidien
- Savoir présenter sa vie sociale et professionnelle
- Se situer géographiquement
- Vocabulaire de l'appel téléphonique
- Expression orale

La pratique

- Exercices de conversation sur des thèmes choisis avec le formateur
- Prise de parole en continu et exercices de présentation orale
- Expression écrite
- Rédaction de textes courts argumentés avec utilisation des structures grammaticales étudiées pendant les séances
- Rédaction de courriers courants et courriers électroniques : formules à connaître...

TECHNIQUES PÉDAGOGIQUES

Moyens pédagogiques

Un poste / stagiaire, un vidéo-projecteur, support de cours format pdf, logiciels installés.

Public

Toute personne souhaitant perfectionner ses techniques d'enseignement.

Prérequis

Cette formation ne nécessite pas d'expérience préalable en matière de formation.

Evaluation et suivi

Evaluation continue avec QCM et TP.

Contenu pédagogique

Adopter une posture de formateur orienté participants

- Clarifier le rôle du formateur.
- Tenir compte des stratégies d'apprentissage.
- Mettre en dynamique grâce au SAVI.
- Activer les 7 clés de la pédagogie.

S'approprier le cahier des charges

- Préciser les résultats concrets à atteindre.
- Définir les conditions de réussite.
- Délimiter les contenus nécessaires

Définir un déroulement bien adapté aux participants et aux objectifs visés

- Identifier les objectifs pédagogiques.
- Situer les difficultés et bien positionner la progression.
- S'approprier les principes de la pédagogie en formation d'adultes.
- comment les adultes apprennent-ils ?
- facteurs facilitant la compréhension et la mémorisation.
- Choisir les méthodes pédagogiques les mieux adaptées en fonction du public, des objectifs, de la durée et des contraintes.
- Varier les techniques pédagogiques, afin de susciter l'intérêt, de faciliter la compréhension et la mémorisation.
- Respecter la chronobiologie.

Élaborer les bons supports pédagogiques, pour le formateur et pour les participants

- Établir le déroulé de l'animation.
- Concevoir les supports participants adaptés à leurs besoins :
- diaporama, exercices, jeux pédagogiques...
- supports d'aide à la mémorisation et à l'application terrain.

Animer la formation avec aisance

- Bien se préparer.
- Apprivoiser le trac.
- Sécuriser les participants et susciter leur engagement.
- Bien utiliser le non-verbal.
- Gérer son temps de parole.
- Utiliser avec fluidité les supports et matériels lors de l'animation.
- Maîtriser l'animation des techniques de pédagogie active.
- Conduire les débriefings d'exercices et les feed-backs.

Susciter une dynamique de groupe positive

- Permettre à chacun de trouver sa place dans le groupe.
- Tenir compte de la dynamique de groupe.
- Anticiper et gérer les situations difficiles en formation.

Évaluer les acquis de formation

- Introduire des modalités ludiques d'évaluation.
- S'appuyer sur les évaluations pour aider les participants à progresser.

Généralités

Les ventes de prestations de formation, effectuées par Graphik Formation sont soumises aux présentes conditions générales auxquelles l'acheteur déclare adhérer sans restriction ni réserve.

La participation au stage de formation implique l'acceptation totale des conditions générales de vente (CGV) par l'entreprise et le respect par le stagiaire de notre règlement intérieur (disponible sur simple demande).

Passation de la commande

L'acheteur passe commande par courrier ou courriel en retournant la convention de formation établies selon les articles L6353-1 et L6353-2 du Code du travail ou le devis signé par ses soins et portant le cachet commercial de l'entreprise.

Avant de signer la convention ou le contrat de formation, l'acheteur doit s'assurer que les prestations de formation détaillées dans le programme de formation annexé à la convention ou au contrat de formation correspondent à ses besoins.

Confirmation de la commande

Toute convention de formation signé par l'acheteur et qui lui a été retourné accepté par l'OF vaut commande ferme et définitive, sous réserve du droit de rétraction dont bénéficie l'acheteur, dans les cas prévus par la loi.

L'OF se réserve le droit de ne pas accepter une convention ou de suspendre une prestation à destination d'un acheteur qui n'aurait pas réglé totalement ou partiellement une prestation précédente ou avec lequel un litige de paiement serait en cours ou bien encore, en cas de refus d'autorisation de paiement de la part des organismes officiellement accrédités ou d'absence de paiement. L'OF en informe alors l'acheteur dans les plus brefs délais.

Annulation ou report de la formation par Graphik Formation ou par l'entreprise

Graphik Formation se réserve le droit exceptionnel d'annuler ou de reporter une formation. Cette annulation ou ce report doit être clairement notifié à l'entreprise. Les raisons de cette annulation ou ce report doivent être précisées à l'entreprise.

L'entreprise peut annuler ou reporter sans frais une formation. Et ce, uniquement si cette annulation ou ce report intervient au plus tard 10 jours ouvrés avant la date de démarrage de la formation.

Au-delà de cette date, les frais de stage seront entièrement dus par l'entreprise et une facturation lui sera faite.

Modalités de paiement

Le paiement se fait, 30 jours à réception de la facture (envoyée par voie postale ou par email à la date de fin de formation).

Le règlement s'effectue, par chèque à l'ordre de «Franceschi René» ou par virement sur le compte de ce dernier.

Tout retard de paiement pourra générer une majoration des montants dus par l'application de pénalités de retard.

Le taux des pénalités de retard est de 3 fois le taux de l'intérêt légal.

Conformément à l'article D. 441-5 du Code de Commerce, le montant de l'indemnité forfaitaire pour frais de recouvrement prévue au douzième alinéa du I de l'article L. 441-6 du même Code est fixé à 40 euros.

Subrogation de paiement

En cas de règlement de la prestation par l'OPCA dont il dépend, le commanditaire de faire une demande de prise en charge avant le début de la formation et de s'assurer de l'obtention de la prise en charge de la formation cité sur la convention.

Dans le cas où la prise en charge est partielle, l'acheteur s'engage à payer à Graphik Formation le complément entre le coût de la formation indiqué à la convention de formation et le montant pris en charge par l'OPCA ou tout autre organisme.



GRAPHIK
FORMATION

www.renefranceschi.com
rene@renefranceschi.com
06.17.80.13.10