

PROGRAMME 2011



media-management
communication visuelle
la formation autrement



Création de site Web statique

M E D I A M A N A G E M E N T

30 avenue Eugène Gazeau- ZI – 60300 SENLIS - Tél : 03.44.53.31.46 – Fax : 03.44.53.47.80
E-mail : contact@media-management.fr Web : <http://www.media-magement.fr>
Déclaration d'activité: 22 60 00842 60 - RCS : Senlis B 348 678 756 00035 – APE 8559A

préambule

le métier | | les pré requis

Les Infographistes Metteur En Pages sont des professionnels (elles) de la communication qui travaillent dans la publicité ainsi que pour l'édition et la presse. Aujourd'hui, on trouve également des studios dans des entreprises liées à la production de supports de communication visuels et audiovisuels mais également dans des sociétés du secteur privé ou public pour réaliser des produits de communication.

Si validation du TP : Maquettiste ou Graphiste confirmé souhaitant développer ses compétences

Si validation du CCP ou Attestation de compétences : connaissances de l'environnement MAC et/ou PC, d'un système d'exploitation et notions d'un logiciel de graphisme

validation | | durée de la formation

Préparation au TP délivré par le Ministère du Travail :
INFOGRAPHIE METTEUR EN PAGE (Niveau IV)
Ou **Préparation au CCP-000291**
Frais d'inscription à l'Examen : 40 €

Formation Théorique : 224 heures
Stage d'application en Entreprise : 315 heures
(stage non obligatoire selon parcours)

moyens pédagogiques | | public

configuration

Mac et Mac OS10 / PC avec Windows XP ou Vista
Disque Dur de 80 Go minimum
Processeur de 1 à 3 Ghz

périphériques

Scanner, imprimante couleur laser, serveur de mails

logiciels

Indesign, Illustrator, Photoshop, Dreamweaver

Salariés d'entreprises :

Formation modularisable dans le cadre du DIF ou de la Formation Continue

Professionnalisation

Congés Individuels de Formation (CIF)

Validation des Acquis de l'Expérience (VAE)

Demandeurs d'Emploi

Financement selon projet professionnel

SOMMAIRE DE LA FORMATION

Traitement de l'image numérique Web avec Photoshop	32 h
Initiation au code HTML	32 h
Mise en page Web avec Dreamweaver/IR	64 h
Initiation aux Techniques d'animations Vectérielles avec Flash	32 h
Réalisation d'un projet Web	64 h
Stage d'application en entreprise	315h

traitement de l'image numérique

Web avec Photoshop

objectifs pédagogiques

- *Optimiser les formats d'images pour le Web*

démarche pédagogique

*Démonstrations sur vidéo projecteur
Des travaux pratiques conduiront le stagiaire,
étape par étape, à intégrer les principales
fonctions du logiciel*

durée

*32 heures
(1 semaine)*

contenu

Notions de base

Rappel des notions de base

Optimisation pour le Web

Tranches

Affectation à une URL

Transformation par souris

Animation

initiation au code html

objectifs pédagogiques

- *Apprendre les bases du code HTML pour une bonne compréhension de la construction d'un site*
- *Intervenir directement dans le code HTML et pouvoir le modifier*

durée

*32 heures
(1 semaine)*

contenu

Généralités et entêtes

Les fichiers HTML et XHTML
Structures communes aux pages Web
Les méta tags

Mise en page avec les CSS

Redéfinition des balises
Les classes
Les identifiants

Utilisation des Formulaires HTML

Création de formulaires
Définir les propriétés des formulaires
Définir les propriétés d'un champ de formulaire
Propriétés de la zone de texte simple
Propriétés de la zone de texte multiligne
Propriétés de la case à cocher
Propriétés de la case d'option
Propriétés du menu déroulant
Propriétés du bouton de commande
Propriétés du champ de formulaire de type image

mise en page Web avec Dreamweaver

objectifs pédagogiques

- *Apprendre les bases du code HTML pour une bonne compréhension de la construction d'un site*
- *Intervenir directement dans le code HTML et pouvoir le modifier*

démarche pédagogique

*Démonstrations sur vidéo projecteur
Des travaux pratiques conduiront le stagiaire,
étape par étape, à intégrer les principales
fonctions du logiciel*

durée

*64 heures
(2 semaines)*

contenu

Notions de base

Manipulation de fichiers
La Barre d'Outils
L'Espace de travail
Les Règles et la Grille
Les Balises méta
Les Préférences

La Mise en Page Web

Structure logique d'un document
Insertion d'objets
Placement d'images
Insertion de boutons
La Création de formulaires
L'effet de survol
Message d'état
L'Utilisation des calques
Création de menus déroulant
L'Application de modèles
L'Insertion d'animations Flash
L'Ancre
Mise en page en CSS et en Hybride

La Gestion et la Mise à jour du Site

La Planification d'un site local
L'Archivage et l'Extraction de fichiers
La Gestion des liens
L'Optimisation vers les navigateurs
Les Eléments d'entête
Le Référencement (mots clés, description, titre, l'URL)
Test

Divers

L'Insertion de comportements
Les Raccourcis clavier
Le Lien de messagerie

réalisation d'un projet Print et d'un projet Web

objectifs pédagogiques

- *Mise en situation professionnelle pour mettre en application les savoirs techniques et graphiques acquis durant la formation*
- *Prise de conscience des réalités/ contraintes professionnelles*

durée

*64heures
(2 semaines)*

contenu

Dans ce crédit-temps, chaque stagiaire dispose de matériel, de documents et de l'accompagnement d'un formateur afin d'approfondir les théories de son choix et au niveau qu'il souhaite.

PROJET Print : 32 h (1 semaine)

A partir d'un cahier des charges, réaliser un document mis en pages dans les délais impartis

Concevoir la maquette
Intégrer les medias
Réaliser la mise en pages
Préparer le document pour l'impression

PROJET Web : 32 h (1 semaine)

Adapter une chartre graphique à un site Web dans les délais impartis par le client
Ou décliner le projet Print pour le Web

Publier le site en accord avec les spécificités clients

Initiation aux techniques d'animation Avec Flash

objectifs pédagogiques

- *Réaliser des animations vectorielles simples, des textes et des illustrations*
- *Concevoir et Réaliser des séquences d'animation vectorielle simples*

contenu

Présentation Interface

Notion de temps, le code

Création de documents

La Barre d'outils

Espaces de travail

Scénario et scènes

Les Contrôleurs

Menu Affichage

Règles et Grille

Les Préférences

Bibliothèque

Les Vectoriels

Dessin

Modification

Les Couleurs

Grouper et Séparer

Les Bitmaps

Insertion

Tracer et peindre

Le Texte

Création des différents blocs

Champs de texte

modifiables

Edition

Les Symboles

Les Graphiques

Les Boutons

Les Animations

Interpolation

Morphing

Les Animations

Images-clés

Les Calques

Interpolation

Morphing

durée

*32 heures
(4 jours)*

stage d'application en entreprise

objectifs pédagogiques

- *Acquérir une pratique globale et effective de l'emploi recherché*
- *Relier l'ensemble des savoirs faire acquis pendant la formation*
 - *Développer les comportements professionnels adaptés*
- *Développer ses capacités d'insertion et d'adaptation à l'entreprise*
 - *Perfectionner ses connaissances de l'environnement professionnel*
 - *Accéder à l'emploi*

méthode d'accompagnement

- *Convention requérant un accompagnement pédagogique de la part de l'entreprise*
 - *Accompagnement permanent du formateur en cas de besoin (assistance téléphonique/mail ou physique)*
- *Rendez-vous de synthèse entre MEDIA MANAGEMENT, le tuteur en entreprise et le stagiaire*

durée

*315 heures
(9 semaines de 35h)*

contenu

Exercer la fonction d'Infographiste Metteur En Pages débutant

Aborder les aspects techniques et opérationnels

Développer ses capacités à travailler isolément ou dans une équipe pluridisciplinaire

Prendre conscience de son rôle et de son activité dans l'emploi

Connaître les données techniques et économiques de la profession :

- la place de l'entreprise sur le marché du Web,
- les clients, les fournisseurs, les concurrents,
- l'organisation de l'entreprise

Rechercher en soi les ressources qui permettent une meilleure intégration et développer les aptitudes suivantes :

- esprit d'équipe, capacités relationnelles
- bonne capacité visuelle et bonne perception spatiale et des couleurs
- sensibilité à l'harmonie, sens artistique et esthétique
- capacité à travailler sous contraintes, autonomie
- capacité à travailler sous l'autorité d'un Directeur Artistique ou d'un Maquettiste
- méthode, rigueur, contrôle de soi et adaptabilité
- créativité, logique, précision
- sens de la qualité du service client