

# CATALOGUE FORMATION 2019

PYRAMYD  
FORMATION

FORMATIONS INTER / INTRA  
PRÉSENTIEL / BLENDED / DISTANCIEL  
FORMATIONS CERTIFIANTES

N°32

PAO / DATA VISUALISATION  
MARKETING DIGITAL  
WEB / MÉDIAS SOCIAUX  
ATELIERS DU SAVOIR  
PHOTO / VIDÉO  
RÉALITÉ VIRTUELLE  
GAMING/3D  
BUREAUTIQUE

# DIGITALISATION DE VOS PARCOURS FORMATION ?



## FAITES CONFIANCE À ABILWAYS

- Nous disposons d'un pôle spécialisé en **pédagogie digitale** afin de vous proposer les **modalités pédagogiques** les plus adaptées à vos problématiques.
- Nous intégrons toute la **chaîne de création** d'un parcours formation en ligne :



CONCEPTION PÉDAGOGIQUE



RÉALISATION TECHNIQUE



DÉPLOIEMENT



ANIMATION

Que vous souhaitiez déployer des contenus mobiles adaptés à la stratégie de votre entreprise, moderniser des contenus existants à l'heure du digital ou sensibiliser votre organisation sur une thématique précise et booster l'engagement de vos collaborateurs, nous avons la solution !

### Grâce au digital learning by ABILWAYS :

- + **simplifiez vos parcours de formation** et **rendez-les accessibles à tous et à tout moment** via une rapidité de déploiement à toute épreuve, dans une logique "**Mobile First**".
- + formez **efficacement** vos collaborateurs de **manière interactive** sur **différentes thématiques**.
- + transformez votre entreprise en **organisation apprenante** !

## LES BÉNÉFICES DU DIGITAL LEARNING



**Booster l'engagement  
et l'adhésion**  
de vos collaborateurs



**Évaluer facilement les  
compétences acquises**  
grâce à des reportings



**Harmoniser les  
connaissances internes**  
de vos collaborateurs



**Transformer votre  
entreprise** en  
organisation apprenante



**Pour digitaliser vos parcours formation, contactez-moi :**

Laetitia BENET

Digital learning Ambassador

01 43 72 72 19

sur-mesure@abilways.com ou rendez-vous sur [www.abilways.com](http://www.abilways.com)

# Édito



Isabelle LESUR  
Directrice générale

Déjà 30 ans !

Septembre 1989, début de l'aventure PYRAMYD imaginée par Michel Chanaud et Patrick Morin et j'étais déjà là.

Près de trois décennies plus tard, les collaborateurs et les intervenants avec lesquels je partage cette très belle histoire depuis de nombreuses années, travaillent toujours en confiance avec PYRAMYD et j'en suis très fière.

La page 2018 va se tourner sans pour autant tout emporter avec elle. Dans nos cœurs "pyramydiens", la force motrice de nos inspirations et de notre implication insufflée par Michel Chanaud demeurera intacte. Notre guide visionnaire et ami, le co-fondateur de notre organisme, de la revue étapes: et des éditions PYRAMYD, est parti trop vite le 8 janvier dernier. Nous lui rendons hommage ici. Merci Mitch !

L'aventure continue... Dans ce catalogue 2019, vous découvrirez 37 nouvelles formations : en design, développement Web, social media, 3D...

Vous pourrez choisir vos modalités pédagogiques : 100 % présentiel, blended ou distanciel et (re)découvrir nos formations certifiantes, workshops ou learning expeditions créatives.

Nous avons hâte de vous revoir ou de vous connaître pour vivre ensemble des expériences utiles et inspirantes !

À très bientôt.

## Vos interlocuteurs :



Damien LESUR  
dlesur@pyramyd.fr  
01 40 26 00 46



Marianne HUOT  
mhuot@pyramyd.fr  
01 40 26 02 36



Loïc MARTEAU  
lmarteau@pyramyd.fr  
01 40 26 00 16



Bruno LEVERT  
blevert@pyramyd.fr  
01 40 26 00 38

Illustration de couverture :  
Richard Maillot  
Ce catalogue est édité par  
PYRAMYD NTCV  
15, rue de Turbigo 75002 Paris  
Tél 01 40 26 00 99  
Fax 01 40 26 07 03  
contact@pyramyd.fr  
www.pyramyd-formation.com

## 100 % réalité augmentée

Téléchargez l'application SnapPress sur votre smartphone ou tablette.



Scannez la couverture de ce catalogue et découvrez les contenus qui s'y cachent.



Nous vous donnons rendez-vous tout au long de l'année pour d'autres découvertes.



# Sommaire

Pourquoi suivre une formation Pyramyd ?	8
Formations vidéo/Tutos	10
Formations certifiantes	11
Le groupe Abilways	12
Formations intra/Sur mesure/Conseil/Coaching	14
Informations pratiques	195
Bulletin d'inscription	196
Conditions générales de vente	197



2

## LES PARCOURS CERTIFIANTS

		DURÉE	PRIX HT	PAGE
FCUD04	<b>Chargé d'UX design</b>	10 jours	4 500 €	112
FCCW01	<b>Chargé de création Web</b>	10 jours	4 300 €	118
FCWP07	<b>Chargé de conception et de réalisation Web</b>	10 jours	4 300 €	128
FCMD08	<b>Chargé de motion design</b>	18 jours	7 650 €	168

## LES WORKSHOPS

		DURÉE	PRIX HT	PAGE
AS070	<b>Workshop : création de caractères typographiques</b>	3 jours	1 950 €	22
WM149	<b>Workshop : code créatif</b>	3 jours	1 950 €	142
TD132	<b>Workshop : optimiser une impression 3D</b>	2 jours	1 500 €	184

## LES DEMI-JOURNÉES

		DURÉE	PRIX HT	PAGE
WM109	<b>Développer une présence efficace sur Instagram</b>	1/2 jour	400 €	97
WM110	<b>Développer une présence efficace sur Snapchat</b>	1/2 jour	400 €	97
WM141	<b>SMO (Social Media Optimization)</b>	1/2 jour	400 €	106
WM142	<b>SXO (Search eXperience Optimization)</b>	1/2 jour	400 €	106
VP134	<b>Réaliser des vidéos "à la Brut"</b>	1/2 jour	400 €	161
VP135	<b>Créer des podcasts audio</b>	1/2 jour	400 €	161
BU172	<b>Google Docs</b>	1/2 jour	400 €	190
BU173	<b>Google Sheets</b>	1/2 jour	400 €	190

## LES LEARNING EXPEDITIONS CRÉATIVES

		DURÉE	PRIX HT	PAGE
AS040	<b>L'œuvre d'art : une source d'inspiration créative</b>	1 jour	950 €	25
AS041	<b>L'art contemporain : un vecteur d'innovation</b>	2 jours	1 450 €	26

## Les méthodes pédagogiques

Pour connaître les modalités d'une formation, retrouvez ces pictos sur chaque programme (voir page 8).

### ► Quiz Amont



Vidéo  
Pyramyd  
ou Abilways



Module  
Présentiel



Support  
de cours  
Vidéo



Accès à  
50000  
Tutos



Classe  
Virtuelle



Coaching  
Individuel

3

### ► Quiz Aval

## LES ATELIERS DU SAVOIR

		DURÉE	PRIX HT	PAGE
<b>Design / Culture graphique</b>				
AS001	Les sens du visuel: point, ligne, surface	3 jours	1 600 €	16
AS002	Les sens du visuel: la couleur	2 jours	1 200 €	17
AS003	Les bases de la mise en pages	3 jours	1 600 €	18
AS004	De la mise en pages au design graphique	5 jours	2 200 €	19
AS033	La typographie dans tous ses états	2 jours	1 350 €	20
AS049	RoboFont	1 jour	950 €	21
AS070	Workshop: création de caractères typographiques	3 jours	1 950 €	22
AS005	Identité visuelle: logo, marque, charte graphique	3 jours	1 600 €	23
AS169	Signalétique	1 jour	650 €	24
AS040	L'œuvre d'art: une source d'inspiration créative	1 jour	950 €	25
AS041	L'art contemporain: un vecteur d'innovation	2 jours	1 450 €	26
AS006	Influences et tendances graphiques	3 jours	1 600 €	27
AS170	Influences et tendances du design écran	1 jour	650 €	28
AS065	Veille créative et médias sociaux	2 jours	1 350 €	29
AS172	Le brief	1 jour	650 €	30
AS014	Le processus créatif	2 jours	1 400 €	31
AS035	Argumenter ses choix créatifs	2 jours	1 350 €	32
AS066	Le marketing à l'usage des créatifs	2 jours	1 350 €	33
AS071	Devenir un designer indépendant compétitif	1 jour	650 €	34
AS029	Droits à l'image et droits d'auteur	1 jour	800 €	35
<b>Communication</b>				
AS040	Dynamiser ses écrits grâce aux techniques journalistiques	3 jours	1 600 €	36
AS024	Écrire et éditer pour le Web	2 jours	1 250 €	37
AS038	Les fondamentaux du storytelling (présentiel)	2 jours	1 300 €	38
AS038BL	Les fondamentaux du storytelling (blended)	2 jours	950 €	39
AS171	Storytelling et communication visuelle	1 jour	650 €	40
AS064	Design thinking	2 jours	1 300 €	41
AS015	Mind mapping: structurer ses idées, ses infos, ses projets	1 jour	650 €	42
AS058	Le scribing: une facilitation graphique	1 jour	650 €	43
AS067	Le dessin au service de la communication	2 jours	1 250 €	44
<b>Techniques d'impression</b>				
AS027	Les fondamentaux du prépresse: étapes, contrôle et normes	2 jours	1 200 €	45
AS025	La fabrication des imprimés	4 jours	1 950 €	46

## PAO / DATA VISUALISATION / PUBLICATION DIGITALE

4

			DURÉE	PRIX HT	PAGE
<b>Mise en pages</b>					
PA171	L'essentiel de la PAO	 	5 jours	2 250 €	48
PA172	L'essentiel d'InDesign	 	3 jours	1 600 €	49
PA120	InDesign: niveau 1 (présentiel)	 	5 jours	2 200 €	50
PA120BL	InDesign: niveau 1 (blended)	 	5 jours	1 950 €	51
PA122	InDesign: niveau 2	 	4 jours	1 850 €	52
PA123	InDesign: niveau 3		2 jours	1 200 €	53
PA125	InDesign: automatisation, styles et GREP		2 jours	1 200 €	54

### Illustration / Infographie / Stylisme

PA176	Affinity Designer		3 jours	1 600 €	55
PA173	L'essentiel d'Illustrator		3 jours	1 600 €	56
PA127	Illustrator: niveau 1	 	5 jours	2 200 €	57
PA128	Illustrator: niveau 2		4 jours	1 850 €	58
PA129	Illustrator: niveau 3		2 jours	1 200 €	59
PA131	Dessiner avec Illustrator		3 jours	1 600 €	60
PA132	Le packaging avec Illustrator		3 jours	1 600 €	61
PA197	Le dessin de mode avec Illustrator		3 jours	1 600 €	62
PA198	Les motifs et imprimés avec Illustrator		3 jours	1 600 €	63

### Data visualisation

AS013	Data visualisation (présentiel)		2 jours	1 200 €	64
AS013BL	Data visualisation (blended)		2 jours	950 €	65
AS042	Data visualisation et infographie avec Illustrator (présentiel)	 	4 jours	1 900 €	66
AS042BL	Data visualisation et infographie avec Illustrator (blended)	 	4 jours	1 700 €	67

### Traitement de l'image

PA177	Affinity Photo		3 jours	1 600 €	68
PA174	L'essentiel de Photoshop	 	3 jours	1 600 €	69
PA133	Photoshop pour les utilisateurs: niveau 1 (présentiel)	 	5 jours	2 200 €	70
PA133BL	Photoshop pour les utilisateurs: niveau 1 (blended)	 	5 jours	1 950 €	71
PA134	Photoshop pour les utilisateurs: niveau 2		3 jours	1 600 €	72
PA135	Photoshop pour les professionnels: niveau 1		5 jours	2 200 €	73
PA136	Photoshop pour les professionnels: niveau 2	 	5 jours	2 200 €	74
PA137	Photoshop pour les professionnels: niveau 3		2 jours	1 200 €	75
PA138	Photoshop: retouche beauté		2 jours	1 200 €	76
PA199	Le matte painting avec Photoshop		3 jours	1 600 €	77
PA139	Photoshop: colorimétrie et calibrage		3 jours	1 600 €	78

### Productivité / PDF

PA195	Adobe Creative Cloud (CC)		1 jour	600 €	79
PA208	Acrobat Reader		1 jour	600 €	80
PA126	Acrobat Pro: créer des PDF interactifs à partir d'InDesign		3 jours	1 550 €	81
BU083	Acrobat Pro: créer des formulaires PDF		2 jours	1 150 €	82
PA141	Acrobat Pro et le PDF dans les industries graphiques		3 jours	1 550 €	83

### Publication digitale

SM030	L'édition sur supports mobiles: état de l'art		1 jour	600 €	84
SM032	InDesign: panorama des solutions de publication numérique		1 jour	600 €	85
SM033	InDesign et le format EPUB		3 jours	1 550 €	86



Nouveauté

Best of

CPF

Certifiante

## MARKETING DIGITAL / WEB / MÉDIAS SOCIAUX

5

			DURÉE	PRIX HT	PAGE
<b>Stratégie / Méthodologie</b>					
WM049	Les fondamentaux de la production Web		2 jours	1 200 €	88
WM051	Gestion de projets digitaux		3 jours	1 800 €	89
WM138	Les fondamentaux du e-commerce		2 jours	1 350 €	90
<b>Marketing digital / Newsletter / E-mailing</b>					
WM137	L'essentiel du webmarketing		2 jours	1 300 €	91
WM131	Marketing de contenu et gestion éditoriale		2 jours	1 300 €	92
WM132	Marketing d'influence		2 jours	1 300 €	93
WM103	Les fondamentaux de l'e-mailing		1 jour	750 €	94
WM062	Créer un e-mail marketing ou une newsletter en HTML		3 jours	1 550 €	95
WM063	Créer un e-mail marketing ou une newsletter responsive		3 jours	1 650 €	96
<b>Réseaux sociaux</b>					
WM109	Développer une présence efficace sur Instagram		1/2 jour	400 €	97
WM110	Développer une présence efficace sur Snapchat		1/2 jour	400 €	97
WM139	Gérer son identité numérique et sa e-réputation		2 jours	1 350 €	98
WM040	Médias sociaux : élaborer une stratégie 2.0		3 jours	1 800 €	99
WM041	Maîtriser Facebook dans un contexte professionnel		1 jour	650 €	100
WM133	Facebook Ads : les meilleures pratiques		2 jours	1 400 €	101
WM042	Maîtriser Twitter dans un contexte professionnel		1 jour	650 €	102
WM045	Community management		2 jours	1 250 €	103
WM046	Élaborer une stratégie de contenus pour les réseaux sociaux		2 jours	1 250 €	104
WM140	Concevoir et diffuser une œuvre narrative sur les réseaux sociaux		2 jours	1 300 €	105
<b>Référencement / SEO / Analytics</b>					
WM141	SMO (Social Media Optimization)		1/2 jour	400 €	106
WM142	SXO (Search eXperience Optimization)		1/2 jour	400 €	106
WM104	Optimiser son référencement naturel (SEO)		2 jours	1 400 €	107
WM105	S'initier à Google Analytics		1 jour	750 €	108
WM106	Optimiser son référencement avec Google AdWords		2 jours	1 400 €	109
<b>Ergonomie / UX design / Prototypage</b>					
WM052	Ergonomie de sites		3 jours	1 700 €	110
WM091	Design d'interface pour mobiles et tablettes		2 jours	1 350 €	111
FCUD04	Chargé d'UX design		10 jours	4 500 €	112
WM078	L'expérience utilisateur (UX) : les meilleures pratiques (présentiel)		3 jours	1 700 €	114
WMO78BL	L'expérience utilisateur (UX) : les meilleures pratiques (blended)		3 jours	1 400 €	115
WM143	Design émotionnel		1 jour	750 €	116
WM079	Persuasive design : les meilleures pratiques		2 jours	1 350 €	117
FCCW01	Chargé de création Web		10 jours	4 300 €	118
WM054	Concevoir une maquette graphique pour le Web		3 jours	1 600 €	120
WM126	Le design d'interface avec Experience Design (XD)		2 jours	1 300 €	121
WM120	Axure		2 jours	1 300 €	122
WM125	Sketch		2 jours	1 300 €	123
WM144	InVision Studio		1 jour	750 €	124

		DURÉE	PRIX HT	PAGE
6	<b>Création de sites / Intégration</b>			
WM060	<b>HTML5: les fondamentaux</b>	2 jours	1 200 €	125
WM064	<b>CSS3: les fondamentaux</b>	3 jours	1 600 €	126
WM065	<b>HTML5, CSS3 et le responsive Web design</b>	3 jours	1 600 €	127
FCWP07	<b>Chargé de conception et de réalisation Web</b>	 10 jours	4 300 €	128
WM058	<b>L'essentiel de WordPress</b>	3 jours	1 600 €	130
WM127	<b>WordPress pour les créatifs</b>	 4 jours	1 900 €	131
WM113	<b>WordPress: perfectionnement</b>	3 jours	1 600 €	132
WM128	<b>WooCommerce: créer et gérer sa boutique sous WordPress</b>	2 jours	1 300 €	133
WM145	<b>RacontR pour les agences</b>	 3 jours	1 600 €	134
WM146	<b>RacontR pour les annonceurs</b>	 1 jour	650 €	135
WM056	<b>Photoshop pour le Web (présentiel)</b>	 4 jours	1 900 €	136
WM056BL	<b>Photoshop pour le Web (blended)</b>	 3 jours	1 650 €	137
WM147	<b>Atomic Design</b>	 3 jours	1 600 €	138

## Développement

WM071	<b>JavaScript: initiation à la programmation</b>	4 jours	2 000 €	139
WM148	<b>Node.js</b>	 2 jours	1 300 €	140
WM072	<b>jQuery: mise en œuvre pratique</b>	3 jours	1 700 €	141
WM149	<b>Workshop: code créatif</b>	 3 jours	1 950 €	142
WM088	<b>Bootstrap: styles, composants et WebApp responsive</b>	3 jours	1 700 €	143
WM117	<b>Performances Web</b>	2 jours	1 300 €	144
WM150	<b>Développement d'applications Web avec React.js</b>	 4 jours	2 000 €	145

## Techniques d'animation

WM107	<b>L'animation dans Photoshop</b>	 1 jour	600 €	146
WM114	<b>Animate: niveau 1</b>	5 jours	2 200 €	147
WM135	<b>Animate: niveau 2</b>	4 jours	1 850 €	148

## PHOTO/VIDÉO

		DURÉE	PRIX HT	PAGE
	<b>Photo: flux et prise de vues</b>			
VP131	<b>Photo: prise de vues avec un smartphone</b>	1 jour	600 €	150
VP084	<b>Photo: prise de vues pour les débutants</b>	3 jours	1 600 €	151
VP085	<b>Photo: prise de vues pour les initiés</b>	3 jours	1 600 €	152
VP087	<b>Photo: initiation au packshot</b>	2 jours	1 200 €	153
VP086	<b>Photo: initiation au portrait</b>	2 jours	1 400 €	154
VP088	<b>Lightroom: niveau 1</b>	3 jours	1 600 €	155
VP089	<b>Lightroom: niveau 2</b>	3 jours	1 600 €	156
	<b>Vidéo: flux et prise de vues</b>			
VP090	<b>Les formats vidéo: du tournage à la diffusion sur le Web</b>	1 jour	600 €	157
VP133	<b>Écrire et réaliser une voix off</b>	 2 jours	1 300 €	158
VP132	<b>Éditorialiser ses vidéos</b>	2 jours	1 300 €	159
VP093	<b>Réussir une vidéo d'entreprise</b>	5 jours	2 500 €	160
VP134	<b>Réaliser des vidéos "à la Brut"</b>	 1/2 jour	400 €	161
VP135	<b>Créer des podcasts audio</b>	 1/2 jour	400 €	161
VP096	<b>Tourner et monter une vidéo avec un iPhone (présentiel)</b>	1 jour	650 €	162
VP096BL	<b>Tourner et monter une vidéo avec un iPhone (blended)</b>	 1 jour	400 €	163
VP094	<b>Vidéo: filmer avec une caméra</b>	3 jours	1 850 €	164
VP095	<b>Vidéo: filmer avec un reflex</b>	3 jours	1 850 €	165



Nouveauté

Best of

CPF

Certifiante

DURÉE PRIX HT PAGE

## Vidéo: montage / animation

VP102	Premiere Pro: niveau 1		5 jours	2 250 €	166
VP103	Premiere Pro: niveau 2		5 jours	2 250 €	167
FCMD08	Chargé de motion design		18 jours	7 650 €	168
VP104	After Effects		5 jours	2 250 €	170
VP105	After Effects et la 3D		5 jours	2 250 €	171
VP115	After Effects et la typographie animée		2 jours	1 250 €	172
VP106	After Effects et les effets		5 jours	2 250 €	173
VP136	Character Animator		2 jours	1 250 €	174

7

## RÉALITÉ VIRTUELLE / GAMING / 3D

DURÉE PRIX HT PAGE

### Réalité virtuelle / Vidéo 360 / Gaming

TD159	Réalité virtuelle, réalité augmentée et réalité mixte: état de l'art		1 jour	750 €	176
TD130	Réaliser une vidéo 360		3 jours	1 850 €	177
TD131	Unity		5 jours	2 300 €	178
TD163	Unreal		5 jours	2 300 €	179

### Création 3D / Impression 3D / CAO

TD160	Dimension		2 jours	1 250 €	180
TD111	Cinema 4D		5 jours	2 250 €	181
TD114	Rhino		5 jours	2 250 €	182
TD161	Grasshopper		2 jours	1 300 €	183
TD132	Workshop: optimiser une impression 3D		2 jours	1 500 €	184
TD117	SketchUp: niveau 1		3 jours	1 600 €	185
TD118	SketchUp: niveau 2		2 jours	1 250 €	186
TD162	Revit		5 jours	2 250 €	187

## BUREAUTIQUE

DURÉE PRIX HT PAGE

BU172	Google Docs		1/2 jour	400 €	190
BU173	Google Sheets		1/2 jour	400 €	190
BU077	Word		2 jours	850 €	191
BU079	Excel: niveau 1		2 jours	850 €	192
BU086	Excel: niveau 2		1 jour	450 €	193
BU081	PowerPoint		2 jours	850 €	194

# Pourquoi suivre une formation Pyramyd?

L'EXPERT DE LA COMMUNICATION VISUELLE, DU DESIGN ET DE LA CRÉATION DIGITALE

La transmission des savoirs est au cœur même de l'activité fondatrice de PYRAMYD. Centre de formation continue depuis 1989, PYRAMYD délivre aux professionnels, tous secteurs confondus, un enseignement axé sur la maîtrise des logiciels, les technologies digitales, la vidéo, la data visualisation et les savoirs fondamentaux liés à la communication visuelle.

8

## Des professionnels qui forment et non des formateurs professionnels

### DES OPÉRATIONNELS ACTIFS

- **Validés** pour leur savoir-faire "terrain"
- **Sélectionnés** pour leur expertise
- **Formés** à la pédagogie et labellisés Abilways Academy
- **Évalués à chaque formation** sur leurs compétences techniques et pédagogiques

## Une équipe expérimentée

### DES CHEFS DE PROJET INTER ET INTRA EXPERTS EN CONTENU ET EN PÉDAGOGIE

- **Une veille technologique permanente** pour anticiper les évolutions du marché
- **Une démarche proactive** pour répondre aux besoins de chaque client et co-construire une réponse adaptée



## Une pédagogie interactive et participative

### DES PICTOS QUI DÉTERMINENT LES MODALITÉS PÉDAGOGIQUES DE LA FORMATION

- ▶ **Quiz Amont** Avant la formation, ce questionnaire permet de valider votre niveau de connaissances



Vidéo Pyramyd ou Abilways

Une vidéo de 90 mn à regarder en amont de la formation



Module Présentiel

Vous suivez la formation dans nos locaux avec d'autres apprenants (8 ou 10 participants maximum selon la formation)



Support de cours Vidéo

Vous récupérez des captures vidéos (1 à 5 mn) des fonctions majeures apprises pendant votre formation



Classe Virtuelle

Des modules à suivre pendant ou après vos sessions présentielles pour pérenniser vos savoirs



Accès à 50 000 Tutos

Votre inscription à une formation présentielle vous donne accès, pendant 6 mois, à + de 50 000 tutos



Coaching Individuel

Une formation individuelle d'1 heure à distance assurée par un intervenant référent

- ▶ **Quiz Aval** À la fin de la formation, ce questionnaire permet de mesurer l'évolution de vos connaissances et de votre savoir-faire



**98,4 %  
de clients satisfaits \***

*\* Source: données basées sur les retours qualité des participants aux formations PYRAMYD*

9

Nos formations sont homologuées par des organisations professionnelles de référence. Fort de la qualification OPQF, Pyramyd est enregistré dans Datadock et référencé dans les catalogues de plusieurs financeurs.



## ■ Des formats d'apprentissage variés

### DE MULTIPLES EXPÉRIENCES APPRENANTES

- Formations catalogue dédiées à votre entreprise
- Formations 100 % sur-mesure, co-construites avec vos équipes opérationnelles
- Coaching
- Classes virtuelles
- Conférences
- Learning expeditions
- Workshops...

### LES ⊕

- **Un interlocuteur unique et qualifié** vous accompagne tout au long de votre projet de formation (inter et intra)
- **Notre centre de formation, un espace de rencontres et d'échanges...** Chez PYRAMYD, les bureaux des chefs de projet sont volontairement placés au centre des espaces de formation pour être au plus proche des apprenants

## ■ Une démarche qualité orientée clients et résultats

### LA QUALITÉ CHEZ PYRAMYD: UNE EXPÉRIENCE CLIENT RÉUSSIE ASSOCIÉE À UN PROCESSUS D'AMÉLIORATION CONTINUE!

- **Qualité des contenus:** 25 % de notre offre renouvelée chaque année
- **Qualité de la pédagogie:** pré-requis déterminés et respectés, experts labellisés ABILWAYS ACADEMY
- **Qualité des certifications:** des critères objectifs de réussite aux examens et une employabilité renforcée

## ■ Une politique tarifaire adaptée

- **Des tarifs adaptés** aux indépendants et aux particuliers
- **Des accords-cadres** pour optimiser votre plan de formation: une remise annuelle négociée pour l'ensemble de vos établissements et un interlocuteur unique pour un traitement VIP de votre compte

## Des partenaires historiques

### PYRAMYD ÉDITIONS

[www.pyramyd-editions.com](http://www.pyramyd-editions.com)

Plus de 400 titres dédiés au graphisme, au design, à l'illustration, à la communication, au street-art...

### ÉTAPES ÉDITIONS

[www.etapes.com](http://www.etapes.com)

Tous les deux mois, sur 224 pages, la revue *étapes*: traite de l'actualité et des enjeux de la création et de la communication visuelle.



# Formations vidéo / Tutos

UN APPRENTISSAGE À VOTRE RYTHME PARTOUT ET TOUT LE TEMPS!

10

## Les vidéos BY ABILWAYS

ABILWAYS vous propose des vidéos exclusives (90 mn de vidéo, interview, jeux, ressources...) pour apprendre où vous voulez et quand vous voulez!

### L'OFFRE PYRAMYD

- La data visualisation, ça s'apprend!
- La création graphique, ça s'apprend!
- L'UX Design, ça s'apprend!



### LES VIDÉOS ABILWAYS EN LIEN AVEC L'OFFRE PYRAMYD

- Le marketing digital, ça s'apprend!
- Le social selling, ça s'apprend!
- Le storytelling, ça s'apprend!
- Piloter comme un Social Media Manager, ça s'apprend!
- Filmer avec un smartphone, ça s'apprend!
- Digital, marre d'être has-been?
- Le marketing digital, ça s'apprend!

Pour 1 ou 1000 apprenants, sur étagère ou sur mesure, n'hésitez pas à nous contacter afin que nous puissions vous transmettre une proposition adaptée.

## Partenariat PYRAMYD + tuto

PYRAMYD est heureux de vous annoncer pour 2019 la signature d'un partenariat avec tuto.com



Accès à  
50000 Tutos

Retrouvez ce picto sur plus de 120 programmes de ce catalogue et accédez librement, après votre formation présentielle et pendant 6 mois, à 50 000 tutos en ligne.

Vous pouvez vous initier ou vous perfectionner sur tous les domaines que nous couvrons : création, logiciels graphiques, flux vidéo, outils bureautiques...

### UNE PLATE-FORME SPÉCIALEMENT CRÉÉE POUR NOS APPRENANTS

Vous pourrez notamment :

- rechercher en toute simplicité un tuto sur la plate-forme grâce à une description rapide des sujets abordés et des extraits
- télécharger les fichiers de travail utilisés dans la vidéo
- retrouver la liste des formations déjà suivies
- découvrir votre niveau d'avancement dans la liste des vidéos téléchargées
- reprendre le cours d'un tuto commencé là où vous l'avez arrêté

# Formations certifiantes



**VOUS SOUHAITEZ VALORISER VOTRE CV  
ET BOOSTER VOTRE EMPLOYABILITÉ ?  
OPTEZ POUR UN PARCOURS CERTIFIANT !**

L'objectif d'un parcours certifiant est de faire reconnaître votre expertise ou votre savoir-faire. PYRAMYD vous propose différents parcours selon votre métier, votre expérience et vos attentes. Certains peuvent être financés via le CPF.

11

## ■ Parcours Pyramyd

Des certifications sur les **métiers référents de Pyramyd** délivrées par un jury d'experts et de professionnels

- Chargé de création Web \*
- Chargé d'UX design \*
- Chargé de conception et de réalisation Web
- Chargé de motion design

\* éligible, selon votre branche, à un financement CPF

## ■ TOSA

Une gamme de certifications françaises des compétences bureautiques et PAO.

8 certifications disponibles: Photoshop, InDesign, Word, Excel, PowerPoint, Outlook, Excel VBA et Digital

**Éligibles à un financement CPF et inscrites sur la Liste Nationale Interprofessionnelle (COPANEF).**

TOSA® Centre Agréé

## ■ ACA, MOS et ACU

Des certifications éditeurs **éligibles à un financement CPF** délivrées par des intervenants certifiés.

Faites valider vos compétences sur un logiciel Adobe, Microsoft ou Autodesk en passant la certification ACA, MOS ou ACU.

- **ACA** (Adobe Certified Associate) valide les compétences acquises sur les outils de communication numérique Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign, Dreamweaver, Premiere Pro)



- **MOS** (Microsoft Office Specialist) est la certification Microsoft, reconnue à l'international, sur la suite Office

**Microsoft**

Office Specialist

- **ACU** (Autodesk Certified User) pour les logiciels 3D et CAO: 3ds Max, AutoCAD...



## ■ VAE

**Savez-vous que votre expérience vaut un certificat ?**

**La validation des acquis de l'expérience** permet de valider des compétences, savoirs et savoir-faire acquis dans une activité, une fonction, un métier. Elle permet d'obtenir, sans formation ou avec un complément de formation, une certification professionnelle.

**La VAE est disponible, à la demande, sur tous nos cycles certifiants.**

**La certification obtenue par la VAE est la même que celle obtenue par la formation continue.**

**UN PROCESSUS EN 3 ÉTAPES**

- Étude de recevabilité de la candidature
- Constitution du dossier de VAE et accompagnement personnalisé sur demande
- Validation totale ou partielle des compétences clés devant un jury de certification

## LES +

**Les certifications permettent aux salariés de:**

- mesurer des compétences
- révéler un niveau précis (de débutant à expert)
- faire la différence lors d'un recrutement
- booster leur CV

**Les certifications permettent aux entreprises de:**

- évaluer et valider avec précision des compétences
- optimiser la productivité de ses salariés
- déterminer et réussir des actions de formation

# Le groupe Abilways

## ■ L'OFFRE LA PLUS EXPERTE DU MARCHÉ

Grâce à des **expertises complémentaires** et des **domaines d'activité variés**

Des **formats multiples**, du choix pour tous :

- une gamme complète de formations courtes, longues, certifiantes (RNCP, CP FFP, éligibles au CPF)
- en présentiel et /ou à distance
- des conférences
- des parcours en ligne
- des classes virtuelles...

## ■ UN ACCOMPAGNEMENT SUR MESURE

**Intégration de toutes les étapes de production** de vos projets formation, en présentiel et /ou à distance :

- contenu
- pédagogie
- réalisation technique
- gestion du projet

Nos équipes interviennent sur tout ou partie de la chaîne à votre convenance.

## ■ DES PROFESSIONNELS QUI FORMENT

Et non des formateurs professionnels

Afin d'assurer des formations pratiques et opérationnelles en lien avec le monde du travail, les formateurs chez ABILWAYS sont **experts et actifs** dans leurs domaines.

Sélectionnés avec rigueur, ils répondent aux critères qualité du **Label ABILWAYS ACADEMY**, label **créé pour les experts animateurs du groupe** garantissant des formations **concrètes et efficaces** au service de l'**ancrage des connaissances**



### LES COMPÉTENCES VISÉES PAR LE LABEL FORMATEUR ABILWAYS



UTILISER LE DIGITAL  
EN FORMATION



INTÉGRER  
LA LUDOPÉDAGOGIE



ANIMER UNE CLASSE  
VIRTUELLE



REPENSER SON MÉTIER  
DE FORMATEUR



REPENSER SON INGÉNIERIE  
DE FORMATION



CONCEVOIR DES SITUATIONS  
D'APPRENTISSAGE INNOVANTES



Nos équipes à votre écoute

01 40 26 00 99

[contact@pyramyd.fr](mailto:contact@pyramyd.fr)

**ABILWAYS**  
BUILD YOUR **SIMILARITY**

**30 000**

stagiaires/an

**2500**

formations actualisées

**6 000**

intervenants experts

**300**

collaborateurs



Les expertises  
Métiers & Humaines  
Secteurs privé & public



L'expert Marketing,  
Digital  
& Commercial



L'expert Médias,  
Communication  
& Leadership



L'expert Relation  
& Expérience Client

**ABILWAYS** DIGITAL

L'expert  
Transformation digitale  
& Learning Hackers



L'expert Communication  
visuelle & Création  
Print & Digital



Business & Human Expertise  
à l'International



L'expert Achats  
& Marchés publics  
Finances publiques



L'école dédiée aux contenus  
et à la création numérique

Vivez de nouvelles expériences d'apprentissage utiles, fun et inspirantes pour valoriser vos talents

# Formations intra/ Sur mesure/Conseil/ Coaching...

**L'ASSURANCE D'UNE SOLUTION PERSONNALISÉE DÉPLOYÉE  
À VOTRE RYTHME**

14

Nous mettons notre expertise métiers, nos ressources et nos savoir-faire  
à **votre service** pour co-construire **la solution adaptée à vos objectifs**.

## ■ Nos formations intra

ORGANISEZ CES FORMATIONS DANS VOTRE  
ENTREPRISE SELON VOS PLANNINGS

**Les tarifs annoncés sur chaque page comprennent**

- La préparation pédagogique de la formation par notre équipe (validation des pré-requis, définition des objectifs et des compétences visées)
- Un entretien téléphonique avec le formateur
- L'animation de cette formation dans vos locaux
- Les supports de cours (si prévus)
- La gestion administrative de la formation (frais de dossier, devis, conventions...)

**Les tarifs annoncés sur chaque page ne comprennent pas**

- La mise à disposition du matériel nécessaire au bon déroulé de la formation (ordinateurs, vidéo-projecteur, logiciels...)
- De rendez-vous de préparation avec le formateur
- La conception de supports spécifiques
- Les éventuels frais de déplacement et d'hébergement de l'intervenant

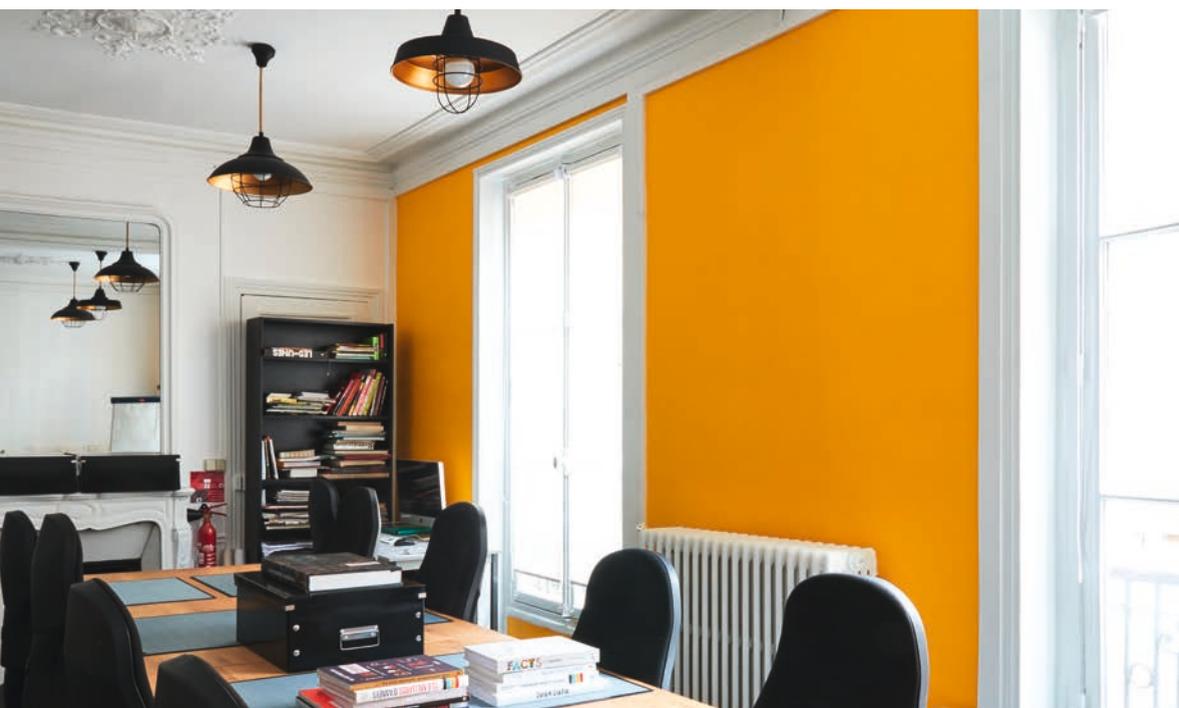
**Important**

- Ces formations peuvent également être organisées dans nos salles de formation exclusivement pour vos collaborateurs (dans ce cas, nous nous chargeons de tous les aspects logistiques)
- Dans le cadre de formations intra, la durée des formations peut être modifiée selon vos impératifs et objectifs

## ■ Un processus de mise en place simple et efficace

- Nous **recueillons vos besoins** lors d'un entretien téléphonique ou d'un rendez-vous avec l'un de nos experts
- Nous **analysons votre demande** de façon détaillée
- Nous **élaborons un contenu pédagogique** et vous proposons une durée de formation adaptée
- Nous **rédigeons une proposition** au meilleur coût
- Nous **sélectionnons les intervenants** les plus pertinents
- Nous **définissons en commun un planning** de formation selon vos exigences
  - par journée, demi-journée ou à l'heure
  - sur des périodes continues ou discontinues
- Nous **vous accompagnons dans la mise en place de votre projet** pour une réussite totale

N'hésitez pas à nous contacter au **01 40 26 00 99**  
ou par mail [contact@pyramyd.fr](mailto:contact@pyramyd.fr) pour échanger sur vos projets.



# LES ATELIERS DU SAVOIR

<b>Design / Culture graphique</b>	16
<b>Communication</b>	36
<b>Techniques d'impression</b>	45

# Les sens du visuel: point, ligne, surface

Jouer avec les codes du langage visuel pour créer des compositions dynamiques

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT** + Vidéo Pyramyd en option (**50 € HT**)

CODE: AS001

Tarif intra à partir de **1 390 € HT** par jour (voir page 14)

## 16 OBJECTIFS

- Définir et identifier les lois de la perception et appliquer l'alphabet visuel comme langage universel
- Analyser la grammaire de l'image à travers les grands courants du design graphique
- Hiérarchiser l'information pour créer des parcours visuels efficaces
- Valoriser verbalement ses productions

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Vidéo  
Pyramyd



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

La formation se base sur des exercices de manipulation qui sont réalisés de façon individuelle puis analysés collectivement. Les observations faites sont ensuite confrontées à l'analyse d'œuvres renommées.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Stage sans informatique
- Matériel de découpe et d'assemblage

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Plasticien ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir et identifier les lois de la perception et appliquer l'alphabet visuel comme langage universel

- Classifier les sensations visuelles autour d'un alphabet élémentaire: le point, la ligne, le plan
- Utiliser le point, la ligne, le plan pour communiquer une information
- Analyser les différents champs d'application
  - relation entre figure et fond
  - choix du cadrage: champ / hors champ, frontal ou contre-plongée
  - répartition des masses: le vide et le plein
  - symétrie / asymétrie, unité / variété
- Expérimenter les principes modulaires pour rythmer la composition
  - équilibre et dynamisme, mouvement et stabilité
  - cadré / décadré: les modifications du sens
  - attractions et tensions visuelles
  - rythme et musicalité des formes

→ **Jeux collectifs d'observation et exercices créatifs de composition**

→ **Brainstorming, étude de cas et analyse comparative**

### Analyser la grammaire de l'image à travers les grands courants du design graphique

- Analyser les filiations d'un siècle d'expérimentations graphiques et leur influence dans le graphisme contemporain: constructivisme, Bauhaus, Style international, École Suisse...
- Décoder la structure d'une image pour analyser son message: dénotation / connotation
- Expérimenter une méthodologie d'analyse de l'image

→ **Exercices créatifs "à la manière de"**

### Hiérarchiser l'information pour créer des parcours visuels efficaces

- Concevoir une composition comme support dynamique du message
- Diriger le regard et rythmer le temps de cheminement
- Mettre en lumière les informations saillantes pour transmettre efficacement une information
- Organiser les visuels et développer des degrés de lecture pour améliorer la visibilité
- Créer des parcours visuels pour découpler le pouvoir narratif du message

→ **Exercices créatifs de composition: communiquer un message fort avec des formes élémentaires**

→ **Brainstorming et évaluation collective**

### Valoriser verbalement ses productions

- Utiliser des mots-clés pour définir et communiquer ses objectifs
- Verbaliser et justifier ses choix

→ **Autodiagnostic sur les exercices réalisés pendant la formation**

## PLANNING PARIS

> .....	1 au 3	juillet	2019
> .....	>	>	>
4 au 6	mars	2019	>
> .....	>	>	>
> .....	4 au 6	novembre	2019
> .....	>	>	>

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Bel aperçu des fondamentaux qui donne un bon nombre de clés et envie de poursuivre ses recherches."

Valérie P, maquettiste multimédia

# Les sens du visuel: la couleur

Proposer et défendre des choix chromatiques pour améliorer la conception de ses supports

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1200 € HT** + Vidéo Pyramyd en option (**50 € HT**)

CODE : AS002

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Définir et identifier les phénomènes visuels liés aux accords de couleurs
- Analyser et appliquer les recherches théoriques du Bauhaus
- Affiner ses gammes chromatiques
- Dynamiser l'impact visuel du message: symbolique et polysémie de la couleur

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Vidéo Pyramyd



Module Présentiel



Accès à 50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Méthodologie ludique basée sur l'observation, l'expérimentation et la manipulation d'échantillons chromatiques sur support papier et iPad.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Stage sans informatique
- Un iPad par apprenant et son application interactive de manipulations chromatiques
- Matériel de découpe et d'assemblage

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Plasticien ayant plus de 10 d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir et identifier les phénomènes visuels liés aux accords de couleurs

- Étudier les couleurs isolées
- Étudier les combinaisons chromatiques
- Analyser les contrastes fondamentaux et leur incidence sur notre perception
  - clair / obscur
  - chaud / froid
  - complémentaires
  - simultanété
  - qualité et quantité

→ **Exercices pratiques: jeux de manipulation et d'assemblage d'échantillons papier**

→ **Étude de cas: analyse d'existants iconographiques**

### Analyser et appliquer les recherches théoriques du Bauhaus

- Maîtriser les effets de l'interaction des couleurs
- Aiguiser son regard à la spacialité des couleurs
- Étudier les valeurs lumineuses et les normes de visibilité

→ **Exercices sur tablette: expérimenter les exercices chromatiques de Josef Albers**

→ **Étude de cas: analyse d'existants iconographiques**

### Affiner ses gammes chromatiques

- Analyser les principes plastiques: harmonie et contrastes
- Contrôler les accords de couleurs et les variations possibles
- Développer son acuité visuelle

→ **Création de collages d'échantillons papier**

→ **Exercices de brainstorming**

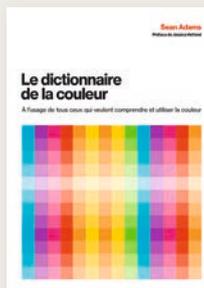
### Dynamiser l'impact visuel du message: symbolique et polysémie de la couleur

- Analyser les principes sémantiques: codes et symboles
- Maîtriser la symbolique et la polysémie des couleurs
- Structurer ses compositions graphiques: rythmes et proportions
- Verbaliser et argumenter ses choix

→ **Exercices sur tablette: jeux de manipulation et d'assemblages chromatiques**

→ **Autodiagnostic sur les exercices**

→ **Études de cas**



## PLANNING PARIS

> .....	4 au 5	juillet	2019
> .....	>	>	>
7 au 8	mars	2019	>
> .....	>	>	>
> .....	7 au 8	novembre	2019
> .....	>	>	>

## L'INFO EN +

À la fin de la formation, nous vous offrons ce livre.

# Les bases de la mise en pages

Réaliser des maquettes structurées pour une meilleure communication

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1600 € HT** + Vidéo Pyramyd en option (**50 € HT**)

CODE: AS003

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par jour (voir page 14)

## 18 OBJECTIFS

- Identifier les critères de lisibilité
- Associer le texte et l'image
- Utiliser la grille modulaire pour varier ses compositions
- Rythmer sa pagination pour dynamiser ses publications

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Vidéo  
Pyramyd



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Les apprenants abandonnent l'outil informatique pour s'intéresser aux formes originelles de la maquette. La formation alterne exposés théoriques et exercices d'application. Les apprenants réalisent des roughs qui sont analysés et évalués collectivement.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Stage sans informatique
- Matériel de dessin

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Directeur artistique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier les critères de lisibilité

- Distinguer les différents aspects de la typographie : polices, contrastes, corps, graisses, capitales, bas de casse, justifications, interlignages, interlettrages, ponctuations et chiffres
- Appliquer les critères de la lisibilité : confort de l'œil, reconnaissance des codes typos, choix et associations typographiques
- Hiérarchiser le texte pour traduire les différents niveaux de lecture : titre, sous-titre, lettrine, relance de lecture, infographie, pagination
- Différencier les modes de composition du texte pour garantir une continuité de lecture

→ **Quiz de reconnaissance typos**

→ **Jeux typos de variétés et de contrastes**

→ **Exercice de composition : mettre en forme un carton d'invitation-programme**

### Associer le texte et l'image

- Appréhender les principes fondamentaux de la couleur
- Identifier la structure d'une image : point / ligne / espace
- Utiliser l'image pour créer des compositions
- Transformer l'image : l'agrandir, la recadrer pour utiliser ses multiples potentialités
- Combiner textes et images pour illustrer le message : lignes et axe de lecture, équivalence, prolongation, opposition

→ **Exercice de composition texte-image : concevoir un mailing, une affiche**

### Utiliser la grille modulaire pour varier ses compositions

- Définir le rôle de la grille
- Identifier les principes de la grille universelle pour organiser ses pages : 1/3, 2/3, carré, nombre d'or
- Organiser la construction de la page : format, proportions, équilibre
- Composer des mises en pages multiples

→ **Exercice de mise en pages : réaliser une lettre d'information, un dépliant**

### Rythmer sa pagination pour dynamiser ses publications

- Associer les textes et les images pour créer un parcours visuel
- Organiser un principe de pagination pour réaliser un chemin de fer dynamique : répéter, alterner, opposer, mixer

→ **Exercice : rythmer un 8 pages**

## PLANNING PARIS

>	>
4 au 6 février 2019	26 au 28 août 2019
>	>
>	>
27 au 29 mai 2019	18 au 20 novembre 2019
>	>

## L'AVIS DES APPRENANTS

"*Domaine passionnant et formation qui habite l'œil, donne des idées et décomplexe ! Des mises en situation et des schémas qui permettent de s'ouvrir l'esprit, de changer ses habitudes et de bousculer sa vision.*"  
Lauriane N, merchandiser

# De la mise en pages au design graphique

Concevoir des supports à forte plus-value graphique

**5 jours / 35 heures**

Tarif inter **2 200 € HT**

CODE : AS004

Tarif intra à partir de **1 490 € HT** par jour (voir page 14)



## OBJECTIFS

- Rappeler les principes fondamentaux d'une bonne composition
- Comprendre les principes du design graphique
- Répondre à un brief
- Créer des graphismes attractifs et pertinents
- Concevoir des paginations dynamiques
- Valider les divers supports de communication

## PUBLIC CONCERNÉ

Maquettistes, graphistes, directeurs artistiques...

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de bien connaître la typographie et les principes fondamentaux de la mise en pages (notion de grille, relation point / ligne / espace) pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

La formation alterne exposés théoriques et exercices d'application réalisés avec ou sans ordinateur. Des ateliers créatifs, basés sur les documents des apprenants, rythment la formation.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- Logiciels utilisés : InDesign, Illustrator, Photoshop...
- Livres, revues et magazines

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Directeur artistique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Rappeler les principes fondamentaux d'une bonne composition

- Distinguer les familles typographiques
- Définir la connotation typographique (distinction entre temporalité et valeurs)
- Différencier et appliquer la hiérarchie des points de force entre texte à lire et texte à voir
- Organiser le texte comme une image à part entière pour une composition créative et originale

→ **Quiz typos: choix et associations**

→ **Réalisation d'une annonce presse et /ou d'un édito**

### Comprendre les principes du design graphique

- Analyser et lire la structure de l'image : point / ligne / espace
- Relier le texte et l'image
- Appliquer la collusion typo / composition / couleur pour réaliser un design graphique global et immédiatement identifiable

→ **Réalisation d'une publicité simple (une image / un mot)**

### Répondre à un brief

- Identifier l'annonceur, son secteur d'activité : image de marque
- S'approprier une charte graphique : connotation typo, forme, couleur
- Décrire l'objet graphique : support, format, relation sensorielle
- Analyser le message-clé : la raison principale du message / que vend-on ?
- Catégoriser les publics visés
- Interpréter les valeurs et qualificatifs
- Évaluer la fonction de l'objet graphique : temporalité / diffusion / budget

→ **Exercices sur le texte et l'image: conception d'une affiche, d'une couverture et d'une double-page**

### Créer des graphismes attractifs et pertinents

- Développer une méthodologie iconographique
- Maîtriser cadrage, recadrage et composition
- Composer et associer une multiplicité d'images

→ **Exercices de composition textes / images sur une grille modulaire à l'infini**

### Concevoir des paginations dynamiques

- Constituer le format et les grilles de l'objet graphique
- Planifier un chemin de fer
- Proposer des lignes et des rythmes pour une pagination et un parcours visuel inventifs

→ **Étude de cas et exercices sur des catalogues produits (grand public ou luxe)**

### Valider les divers supports de communication

- Évaluer les objectifs à atteindre sur le plan de la lisibilité, de la visibilité et de l'esthétique
- Considérer les relations entre pertinence, compétence et efficacité pour valider le passage de la mise en pages au design graphique

→ **Exercices de transformation avant / après basés sur les documents des apprenants**



## PLANNING PARIS

>	>
>	>
11 au 15 mars 2019	9 au 13 septembre 2019
>	>
>	>
3 au 7 juin 2019	9 au 13 décembre 2019

## L'INFO EN +

À la fin de la formation, nous vous offrons ce livre.

# La typographie dans tous ses états

Acquérir ou développer une culture typographique  
et savoir justifier ses choix

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1350 € HT**

CODE : AS033

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par jour (voir page 14)

## 20 OBJECTIFS

- Définir la typographie, de l'écriture au numérique
- Reconnaître les familles typographiques: classer pour mieux comprendre
- Connaître le contexte d'origine d'une typographie et savoir la détourner selon le besoin
- Se positionner par son choix typographique
- Briser les règles de la typographie traditionnelle
- Choisir et utiliser une typographie

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, maquettistes, illustrateurs, directeurs artistiques, directeurs de communication, directeurs de création, webdesigners.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance des principes de la mise en pages et une pratique du design graphique sont préférables pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

La formation alterne présentations et exercices pratiques créatifs selon les thématiques.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciels graphiques
- Matériel de dessin

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Designer graphique / Créateur de caractères ayant plus de 3 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir la typographie, de l'écriture au numérique

- Analyser l'évolution de notre alphabet
- Expliquer le rôle de la typographie et son développement
- Examiner les formes de l'alphabet sur la base des recherches des avant-gardes (K. Schwitters, J. Tschichold, H. Bayer...)

→ Quiz typo et exercice de transformation de l'alphabet

### Reconnaître les familles typographiques: classer pour mieux comprendre

- Définir le vocabulaire technique
- Identifier l'évolution progressive des styles typographiques
- Situer les familles par empattements avec la classification de F. Thibaudeau
- Ordonner les familles par structure avec la classification de M. Vox
- Examiner des typographies incontournables: du Garamond à l'Helvetica
- Organiser et concevoir sa propre classification typographique

→ Quiz typo et exercices de classification

### Connaître le contexte d'origine d'une typographie et savoir la détourner selon le besoin

- Définir une typo selon son usage: à voir ou à lire
- Distinguer les contraintes d'une typo conçue pour un support précis (écran, annuaire, signalétique...)
- Différencier le contexte de création d'une typo et son usage détourné (Didot pour le luxe, Optima pour les cosmétiques, Trajan pour les affiches de cinéma...)
- Examiner des revivals: de l'imitation à l'interprétation (Garamond, Didot, Times...)
- Rattacher une typographie à un univers proposé

→ Études de cas et exercices sur les connotations

### Se positionner par son choix typographique

- Lister des typographies de logos incontournables: d'Air France à Google
- Dissocier la typographie traditionnelle et fonctionnelle en s'appuyant sur le débat de la Nouvelle Typographie
- Décrire et discuter des différents gris optiques en observant le rythme de typos diverses (avec et sans serif, différents styles / graisses / contrastes...)
- Interroger la lisibilité entre serifs et sans serif selon les besoins (lecture rapide et immédiate, lecture suivie...)
- Argumenter les choix graphiques de son monogramme

→ Exercice: concevoir son monogramme avec des typographies proposées

### Briser les règles de la typographie traditionnelle

- Identifier notre paysage typographique quotidien: typographie vernaculaire, des enseignes aux graffiti
- Examiner des typographies fantaisistes: de G. Tory à S. Sagmeister
- Défendre son goût pour la typographie digitale expérimentale

→ Exercice: dessiner des lettres / Lettrages et jeu d'argumentation

### Choisir et utiliser une typographie

- Identifier le besoin, l'usage, le public pour choisir une typographie
- Trouver et acheter des typographies à l'ère du numérique
- Choisir d'utiliser une typographie existante ou la dessiner sur mesure
- Associer des typographies: oser la différence ou associer des ressemblances

→ Exercices d'associations typographiques

## PLANNING PARIS

17 au 18	janvier	2019	8 au 9	juillet	2019
>			>		
>			>		
4 au 5	avril	2019	3 au 4	octobre	2019
>			>		
>			>		

# RoboFont

Expérimenter la création de caractères typographiques

1 jour / 7 heures

Tarif inter **950 € HT**

CODE : AS049

Tarif intra à partir de **1890 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Structurer un projet de création numérique de caractères
- Comprendre les principes de RoboFont
- Réaliser un caractère typographique
- Mesurer l'impact d'un caractère numérique et en chiffrer sa production

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, directeurs artistiques ou toute personne expérimentée dans le domaine de la graphisme.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de maîtriser Illustrator pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- Logiciels utilisés : RoboFont, Illustrator
- Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Typographe ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

21

## PROGRAMME

### Structurer un projet de création numérique de caractères

- Définir la place de RoboFont dans le processus de travail d'un graphiste
  - Acquérir une méthode de travail
  - Comprendre la nécessité d'une bonne préparation des éléments sources en amont
  - Connaître la finalité des fichiers réalisés avec RoboFont
- **Étude de cas : analyse de projet**

### Comprendre les principes de RoboFont

- Maîtriser le vocabulaire : point de tangente, poignées, fonte, glyphe, caractère, composite, approche, chasse, crénage, hinting, font info, inspecteur, extrême, UFO, OTF, TTF, Web Font, extensions, Git
- Identifier la différence entre création typographique et dessin typographique
- Préparer le dessin dans Illustrator et dans RoboFont
- Se repérer dans l'interface : menus, outils et palettes
- Appliquer les bases du dessin typographique vectoriel
  - créer un document
  - compléter une casse
  - lister les différences entre les types de contour et les formats de fonte
  - importer des images
  - appliquer des effets simples

→ **Exercice : réaliser les signes de base d'un alphabet**

### Réaliser un caractère typographique

- Réaliser rapidement des signes accentués
  - comprendre et utiliser le principe des composites
  - créer des glyphes supplémentaires
- Développer des jeux de caractères réalistes
- Définir et régler les approches et le kerning
  - mettre en place une stratégie de spacing
  - assimiler les principes de base du kerning et du kerning de groupes
- Définir et régler le Font Info
  - stratégie de nommage d'une petite famille
  - définir les métriques verticales selon l'usage
- Développer et prolonger l'usage de RoboFont
  - paramétrer des fonctions OpenType de base
  - développer une grande famille avec l'interpolation
  - appliquer un plan de famille
  - automatiser et étendre RoboFont par le scripting et les extensions versioning avec Git

### Mesurer l'impact d'un caractère numérique et en chiffrer sa production

- Évaluer la performance à l'écran : hinting
  - Finaliser une fonte numérique
  - Design itératif : générer, installer, contrôler des fontes
  - Transmettre une typographie : exporter des versions print et Web, exporter un PDF de contrôle, créer un spécimen
  - Planifier le développement d'une typographie
  - Chiffrer le coût de développement d'un caractère
- **Exercice : finaliser un fichier de fonte, l'installer, l'utiliser**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
8 mars 2019	>
>	11 octobre 2019
>	>
>	>

# Workshop

## Création de caractères typographiques

Appréhender efficacement la conception de logotypes et le dessin de caractères

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1950 € HT**

CODE : AS070

Tarif intra à partir de **1690 € HT** par jour (voir page 14)

### 22 OBJECTIFS

- Découvrir ou revoir les fondamentaux : du module au ductus
- Décomposer des typographies et réinterpréter des lettres
- Développer des signes typographiques : du logotype à l'alphabet
- Partager son expérience

### PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, illustrateurs, maquettistes...

### PRÉ-REQUIS

Pratiquer quotidiennement le design graphique et posséder une bonne culture typographique. Il est également nécessaire d'être autonome dans Illustrator (dessin à la Plume, gestion des calques...) pour suivre ce workshop.

### MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Dans le cadre de nos workshops, chaque apprenant travaille sur son projet afin de produire des éléments qui seront facilement transposables dans son quotidien professionnel. L'intervenant se positionne comme un facilitateur qui, tout en transmettant son savoir, encourage une démarche participative et collaborative.

### PROFIL DE L'INTERVENANT

#### Sandrine NUGUE

Après un BTS à l'École Estienne, elle poursuit son cursus à l'École Supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg. Elle décide de se spécialiser en création de caractères typographiques en rejoignant le post-diplôme "Typographie & Langage" à l'École Supérieure d'Art et de Design d'Amiens où elle dessine le caractère Ganeau. En 2014, dans le cadre de la commande publique lancée par le CNAP, elle dessine une famille de caractères téléchargeable gratuitement par tous : l'Infini, qui reçoit the Certificate of Excellence du Type Directors Club de New York. Depuis 2015, Sandrine enseigne à l'ENSAD de Paris et à l'ESAM de Caen/Cherbourg. Elle anime également des workshops et donne des conférences en France et à l'étranger.

### PROGRAMME

#### Atelier 1 : (re)découvrir les fondamentaux (travail individuel)

- Définir le vocabulaire de base et les termes techniques pour une meilleure communication
- Typographie modulaire : déconstruire pour mieux construire avec le minimum de formes, constituer le maximum de lettres
- Jeu typo : analyser les signes pour retrouver les bonnes paires
- Approche calligraphique : comprendre le ductus et la répartition des pleins et déliés
- Dessiner les lettres manquantes de typographies incontournables

#### Atelier 2 : typographies et cadavre exquis (travail collectif)

- Modifier une typographie couche par couche : de l'Helvetica à votre création personnelle
- Cadavre exquis typographique : partir du dessin d'un autre apprenant et suivre ses indications
- Décrire et interpréter une lettre

#### Atelier 3 : du logotype à l'alphabet (travail individuel)

- Réaliser des logotypes à la main (définir un principe formel, harmoniser les lettres, régler les approches)
- Numériser les logotypes avec Illustrator (affiner le dessin en maîtrisant les courbes de Bézier)
- Partir d'un logotype et étendre le jeu de caractères à l'alphabet
- Présenter les étapes de recherches et la finalisation aux autres apprenants

### PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
22 au 24 mai 2019	27 au 29 novembre 2019
>	>

### L'INFO EN +

Pendant les workshops, nous accueillons au maximum 6 apprenants.

# Identité visuelle: logo, marque, charte graphique

Définir, traduire et interpréter graphiquement le positionnement d'une marque

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE : AS005

Tarif intra à partir de **1 590 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Associer la typographie à l'image et au nom d'une marque
- Choisir et concevoir des formes qui décrivent une marque
- Choisir et concevoir des formes qui remplacent une marque
- Valider l'adaptation d'une marque selon les supports
- Projeter une marque dans la durée

## PUBLIC CONCERNÉ

Maquettistes, graphistes, directeurs artistiques...

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation "De la mise en pages au design graphique" (page 19) ou d'avoir fait des études de graphisme pour accéder à ce stage.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

La formation alterne exposés théoriques et exercices d'application qui sont ensuite analysés et évalués collectivement.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Stage sans informatique
- Matériel de dessin
- Livres, magazines, documentations commerciales...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Directeur artistique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

23

## PROGRAMME

### Associer la typographie à l'image et au nom d'une marque

- Identifier le nom d'une marque sur le plan visuel / verbal / phonétique
  - Interpréter la typographie en fonction de l'époque et des valeurs pour la rendre singulière
  - Jouer sur les aspects typographiques pour lier le fond et la forme
  - Appliquer des variations, modifications, altérations typographiques pour expérimenter de nouvelles configurations
  - Créer un monogramme pour augmenter l'impact visuel
- **Création d'un monogramme**

### Choisir et concevoir des formes qui décrivent une marque

- Identifier les formes primaires pour les mettre en relation avec une marque
  - Traduire le cahier des charges d'une marque pour valider son positionnement : nom, secteur d'activité, valeurs, public visé
  - Interpréter les formes primaires pour les transformer en figures
- **Exercice : transformer une lettre en forme et en contreforme**

### Choisir et concevoir des formes qui remplacent une marque

- Interpréter les formes primaires pour les transformer en image abstraite ou figurée
  - Schématiser l'image figurée pour la transformer en pictogramme
  - Imaginer des signes pour traduire un positionnement plus créatif
- **Étude de cas : à partir de marques célèbres, analyser et collecter les éléments essentiels d'identification**

### Valider l'adaptation d'une marque selon les supports

- Construire un logo dans une grille pour en assurer la proportionnalité
  - Appliquer le tracé régulateur pour agrandir ou réduire une marque et l'adapter aux multiples utilisations
  - Concevoir une charte pour identifier clairement une marque et ses codes : typo, forme, couleur
- **Exercice : évaluer la visibilité d'une marque selon les supports (papier, écran, objet, signalétique...)**

### Projeter une marque dans la durée

- Opérer les modifications d'un "relookage" pour rattacher une marque aux signes du temps
  - Composer une identité visuelle pérenne et multisupport
- **Étude de cas : analyser l'évolution de quelques marques dans le temps**
- **Exercice : répondre à un appel d'offres d'identité visuelle et débat / échanges sur les propositions**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
1 au 3 avril 2019	2 au 4 septembre 2019
>	>
>	>
>	2 au 4 décembre 2019

## L'AVIS DES APPRENANTS

"J'ai apprécié l'expertise approfondie et la passion de l'intervenante. Elle sait nous transmettre une culture et des connaissances très pratiques. C'est foisonnant et passionnant."

Aurélien V, chargée de création graphique

# Signalétique

Piloter efficacement un projet de signalétique, depuis le brief jusqu'à sa réalisation

1 jour / 7 heures

Tarif inter **650 € HT**

CODE : AS169

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 24 OBJECTIFS

- Saisir les enjeux fondamentaux de la signalétique
- Élaborer un programme cohérent et efficace dans le respect des réglementations
- Appréhender les défis créatifs d'un projet de signalétique
- Maîtriser les phases du projet

## PUBLIC CONCERNÉ

Annonces ou chefs de projet devant piloter un projet de signalétique.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie, de démonstrations, d'études de cas et de discussions.

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant dans les industries créatives / Ancien responsable d'un pôle signalétique en agence ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Saisir les enjeux fondamentaux de la signalétique

- Découvrir les grandes étapes de l'histoire de la signalétique
- Comprendre la notion de "signe"
- Étudier la signalétique dans des contextes variés
  - centres commerciaux
  - espaces publics urbains
  - transports
  - espaces tertiaires

→ **Jeu pédagogique : "les sens et le sens"**

### Élaborer un programme cohérent et efficace dans le respect des réglementations

- Cerner le public, la notion d'usager
- Comprendre les flux
- Formuler les objectifs et dimensionner le projet
- Comprendre la "chaîne de l'information continue"
- Analyser le contexte et les contraintes au regard de la loi accessibilité
- Esquisser les solutions possibles

→ **Exercice : créer un parcours utilisateur selon différents personas**

### Appréhender les défis créatifs d'un projet de signalétique

- Composer un système signalétique complet
  - éléments d'identification
  - éléments de jalonnement
  - éléments d'information générale
  - autres éléments : processus d'accueil, site Web, applications mobiles, documents papiers et électroniques...
- Comprendre l'enjeu des pictogrammes : quand la hiérarchisation de l'information se résout visuellement

- S'adresser à tous : une signalétique multisensorielle / des modalités complémentaires tactiles, sonores et dynamiques

- Se sensibiliser à la question de "l'adressage" (la numérotation / dénomination des espaces) et de la sémantique

→ **Exercice : créer un plan de flux, une première programmation signalétique et identifier les pictogrammes nécessaires au système**

### Maîtriser les phases du projet

- Identifier les outils méthodologiques nécessaires à chaque phase du projet
  - l'avant projet : la constitution du comité de pilotage
  - le projet : les outils de suivi du chef de projet et le cahier de programmation
  - le prototype : les tests d'implantation
  - l'appel d'offres : le cahier des charges techniques
  - la réalisation des documents d'exécution

→ **Exercice : réaliser sa check-list de livrables**

→ **Jeu pédagogique : brainstorming sur la signalétique de demain**

## PLANNING PARIS

> .....	12 .....	juillet .....	2019
8 .....	février .....	2019	> .....
> .....	> .....		
> .....	> .....		
> .....	> .....		
> .....	6 .....	décembre .....	2019

# L'œuvre d'art : une source d'inspiration créative

Acquérir une culture artistique pour la réinvestir  
dans son quotidien professionnel

**1 jour / 7 heures**

Tarif inter **950 € HT**

CODE : AS040

Tarif intra à partir de **2 190 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Identifier les grands repères artistiques occidentaux
- Appliquer une méthodologie d'analyse d'œuvres d'art
- Dégager, au-delà de l'appréciation personnelle, différents processus créatifs à l'œuvre
- Transposer, dans son domaine professionnel, un ou plusieurs des processus créatifs préalablement observés

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Imaginer comment cette formation pourra concrètement transformer un de vos projets professionnels... N'hésitez pas à nous détailler vos attentes dès votre inscription.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Learning expedition organisée  
au **Musée du Louvre**.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Stage sans informatique  
Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Historienne de l'art / Consultante ayant plus de 10 ans  
d'expérience en enseignement.

25

## PROGRAMME

### Identifier les grands repères artistiques occidentaux

- Relever les codes de la représentation traditionnelle en Occident, de la Renaissance au XIX<sup>e</sup> siècle
  - Reconnaître les ruptures qui jalonnent l'histoire de l'art occidental sur cette même période
  - Distinguer les œuvres majeures des œuvres mineures afin d'en dégager la portée universelle
  - Acquérir une mémoire visuelle en exerçant son regard
- **Quiz culturel**

### Appliquer une méthodologie d'analyse d'œuvres d'art

- Apprendre à analyser une œuvre d'art en complétant une "feuille de route" permettant d'évacuer les fausses pistes
- Compléter cette "feuille de route" en confrontant son point de vue avec celui des autres participants
- Identifier les différentes facultés humaines auxquelles l'œuvre d'art fait appel
- Appréhender la spécificité du jugement esthétique

→ **Exercice : analyser collectivement une œuvre au Musée du Louvre**

### Dégager, au-delà de l'appréciation personnelle, différents processus créatifs à l'œuvre

- Comprendre et ressentir ce qui, dans l'œuvre d'art du passé, nous parle aujourd'hui
- Éliminer l'anecdotique pour se concentrer sur les ressorts créatifs mis en œuvre par l'artiste
- Identifier les sources d'inspiration de ce processus créatif

→ **Exercice : comparer différents processus créatifs en s'appuyant sur 3 œuvres majeures**

### Transposer, dans son domaine professionnel, un ou plusieurs des processus créatifs préalablement observés

- Lister les ressorts de la création au contact des œuvres d'art
- Convoquer une situation professionnelle ou un projet pour lesquels il vous a fallu être créatif
- Imaginer la mise en pratique de ces processus créatifs observés au Musée du Louvre pour tout autre projet à venir

→ **Exercice : partager dans un atelier ce qui semble transposable entre le monde artistique et le monde professionnel**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
17 mai 2019	22 novembre 2019
>	>

## L'AVIS DES APPRENANTS

"L'intervenante est parfaite. On boit ses paroles.  
Simplicité des mots, des explications."  
Isabelle F, graphiste

# L'art contemporain : un vecteur d'innovation

Se confronter à la création contemporaine et développer ses facultés d'innovation

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1 450 € HT**

CODE : AS041

Tarif intra à partir de **2 190 € HT** par jour (voir page 14)

## 26 OBJECTIFS

- Appréhender les ruptures artistiques à l'aube du XX<sup>e</sup> siècle
- Se constituer une culture artistique contemporaine
- Comprendre les processus d'innovation à l'œuvre
- Identifier des exemples d'apport artistique contemporain dans le domaine publicitaire et entrepreneurial
- Proposer des cas concrets d'innovation qui abolissent les frontières entre le monde professionnel et le monde de l'art

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Imaginer comment cette formation pourra concrètement transformer un de vos projets professionnels... N'hésitez pas à nous détailler vos attentes dès votre inscription.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Learning expedition organisée au **Centre Pompidou (Beaubourg)**.

Module  
Présentiel

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Stage sans informatique
- Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Historienne de l'art / Consultante ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Appréhender les ruptures artistiques à l'aube du XX<sup>e</sup> siècle

- Retenir les œuvres phares qui ont fait tomber les codes de la représentation traditionnelle
  - Questionner les conditions d'apparition de ces ruptures à la fin du XIX<sup>e</sup> et début du XX<sup>e</sup> siècle
  - Changer sa grille d'analyse d'œuvres d'art et se débarrasser d'une définition de l'art obsolète
  - Établir les nouveaux critères d'évaluation d'une œuvre d'art mis en place au début du XX<sup>e</sup> siècle
- **Quiz culturel**

### Se constituer une culture artistique contemporaine

- Identifier les caractéristiques des mouvements qui ont fondé la modernité au XX<sup>e</sup> siècle
  - Mémoriser ces caractéristiques
  - Croiser les savoirs en sortant du strict domaine artistique pour enrichir sa culture
  - Constituer un album personnel de quelques œuvres phares analysées au Centre Pompidou (Beaubourg)
- **Quiz culturel "in situ"**

### Comprendre les processus d'innovation à l'œuvre dans l'art contemporain

- Apprendre à dépasser le "j'aime-j'aime pas"
  - Détecter les mécanismes de rejet ou de fascination que l'art contemporain peut provoquer
  - Soumettre ces mécanismes à l'ensemble du groupe en les verbalisant
  - Ouvrir les portes interdites
  - Reconnaître la transgression dans l'art comme un des ressorts principaux de l'innovation
- **Analyser collectivement une ou deux œuvres au Centre Pompidou (Beaubourg)**

### Identifier des exemples d'apport artistique contemporain dans le domaine publicitaire et entrepreneurial

- Observer les processus de détournement auxquels les œuvres d'art sont soumises
  - Analyser ce qui a permis cette réappropriation
  - Comparer différentes œuvres "détournées"
  - Se constituer un album personnel de ces "détournements"
- **Étude de cas : analyse de projets convoquant art et société**

### Proposer des cas concrets d'innovation qui abolissent les frontières entre le monde professionnel et le monde de l'art

- Réfléchir à un projet professionnel en cours et le soumettre au groupe
  - Se remémorer les mécanismes de rupture les plus frappants observés lors de la formation
  - Lister ce qui pourrait, de manière directe ou indirecte, être appliqué à son projet
  - Soumettre ses réflexions au groupe
- **Établir, au Centre Pompidou (Beaubourg), un plan d'action pour pérenniser les apprentissages**

## PLANNING PARIS

> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
13 au 14 juin 2019	12 au 13 décembre 2019

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Une très belle parenthèse, instructive et captivante. On en redemande."  
Christine B, responsable graphique

# Influences et tendances graphiques

Analyser et réinterpréter les codes du graphisme contemporain

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE : AS006

Tarif intra à partir de **1 490 € HT** par JOUR (voir page 14)



## OBJECTIFS

- Appréhender les tendances contemporaines qui font évoluer les pratiques du graphisme
- Comprendre le contexte du graphisme contemporain
- Analyser les tendances graphiques contemporaines
- Réinterpréter les codes à partir des différents mouvements analysés

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, directeurs de création, graphistes, maquettistes.

## PRÉ-REQUIS

Une pratique du design graphique et une bonne culture visuelle facilitent l'accès à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

La formation alterne présentations et exercices pratiques. Lors des workshops créatifs, les participants sont libres d'utiliser l'ordinateur ou le papier / crayon.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciels : InDesign, Illustrator, Photoshop
- Présentation de vidéos

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Directeur artistique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

27

## PROGRAMME

### Appréhender les tendances contemporaines qui font évoluer les pratiques du graphisme

- Identifier et analyser les références historiques depuis le début du XX<sup>e</sup> siècle
  - Comprendre l'évolution des pratiques graphiques jusqu'à nos jours, en France et dans le monde
  - Contextualiser le rapport du graphisme à l'art contemporain et aux nouvelles technologies
- **Étude de cas : le design génératif et son impact esthétique**

### Comprendre le contexte du graphisme contemporain

- Appréhender les aspects économiques et sociaux
  - Décrypter les codes issus des nouveaux mouvements dans le graphisme et le design
  - Distinguer les champs d'application et leur interdépendance
  - Exploiter ces codes afin de se les réapproprier dans une approche transdisciplinaire
- **Partage d'expériences et étude de cas**

### Analyser les tendances graphiques contemporaines

- Identifier les réalisations des figures influentes dans le graphisme à travers des sujets-clés
    - la typographie "Do It Yourself" et le rapport texte / image
    - la réappropriation de l'objet imprimé
    - le design génératif et son impact esthétique
    - la visualisation de données
    - l'évolution des interfaces
    - le graphisme "de rue"
- **Étude de cas : le numérique vs l'analogique**
- **Exercice : créer une typographie "Do It Yourself"**

### Réinterpréter les codes à partir des différents mouvements analysés

- Réunir les outils nécessaires à l'élaboration d'un projet de "tendances"
  - Intégrer le concept du "faire"
  - Adapter les codes et les appliquer pour réaliser un projet "efficace"
- **Exercice : justifier la composition d'une mise en pages de tendances / Réaliser un système iconographique cohérent**

## PLANNING PARIS

>	>
30 au 1 janv - fév 2019	>
>	23 au 25 septembre 2019
>	>
13 au 15 mai 2019	>
>	16 au 18 décembre 2019

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Un vrai temps d'inspiration. Formation très bien rythmée entre débats et théorie."

Marine A, responsable de création graphique

# Influences et tendances du design écran

Identifier les champs d'action du design Web

1 jour / 7 heures

Tarif inter **650 € HT**

CODE: AS170

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 28 OBJECTIFS

- Définir le design écran et ses champs d'application
- Évaluer les tendances actuelles du design Web
- Approfondir le lien entre design et réalisation technologique

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, directeurs de création, community managers, graphistes, maquettistes.

## PRÉ-REQUIS

Une pratique du design graphique et une bonne culture visuelle facilitent l'accès à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et d'études de cas.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Designer Web et d'interaction ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir le design écran et ses champs d'application

- Connaître les principales étapes historiques du design écran
- Distinguer les cadres d'application et les supports / médias concernés
- Connaître les flux de travail, les compétences et métiers associés
- Mesurer les liens entre fonctionnalités et design d'expérience

→ **Étude de cas: analyse et échanges autour d'expériences réussies**

### Évaluer les tendances actuelles du design Web

- Appréhender les transformations récentes du design écran (flat design, material design...)
- Organiser sa veille pour identifier les principales tendances UI et UX
- Comprendre les dernières évolutions en termes de stratégies de design: design d'expérience, design inclusif, design system...

→ **Exercice: recherche et recoupement de tendances à partir d'une analyse de ressources en ligne**

### Approfondir le lien entre design et réalisation technologique

- Identifier les enjeux de l'open source et des standards du Web
- Connaître les solutions techniques contemporaines associées au design écran: frameworks UI (React, Vue...), frameworks d'applications natives (React Native, Electron...), langages...
- Évaluer le potentiel et les limites des technologies émergentes: pages mobiles accélérées (AMP), interfaces conversationnelles...

→ **Partage collectif: quid des nouvelles approches du design à l'ère des technologies "intelligentes"?**

## PLANNING PARIS

25	janvier	2019	>	
>			>	
>			>	
>			>	
>			>	
>			22	novembre 2019
21	juin	2019	>	

# Veille créative et médias sociaux

Comprendre, analyser et maîtriser les outils communautaires dédiés aux designers

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1350 € HT**

CODE : AS065

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Identifier les nouvelles tendances graphiques du Web
- Organiser sa veille créative
- Maîtriser sa présence sur le Web en utilisant les outils adaptés
- Intégrer le potentiel du design interactif (réalité virtuelle, réalité augmentée...)

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes ou maquettistes.

## PRÉ-REQUIS

Il est indispensable de connaître les manipulations de base de Photoshop et d'utiliser régulièrement les réseaux sociaux pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
5000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Partage d'expériences et mise en pratique sous la forme de workshops.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- Logiciel : Photoshop
- Outils : Pinterest, Behance, Dribbble, Twitter, Facebook, Instagram, Snapchat, InVision

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Directeur artistique / UX et UI designer interactif ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier les nouvelles tendances graphiques du Web

- Appréhender les multiples facettes du designer connecté
- Évaluer les passerelles possibles entre "print" et "digital"
- Analyser les évolutions et les changements majeurs : quels sont les nouveaux codes ?
- Exploiter ces nouveaux codes pour les adapter à son environnement

→ **Étude de cas : analyse de projets remarquables**

### Organiser sa veille créative

- Distinguer les bons outils pour organiser sa veille (Pinterest, Behance...)
- Identifier les personnalités influentes
- Créer des cahiers de tendances (mood-boards) pour améliorer ses présentations client

→ **Exercice : chercher les meilleures sources d'inspiration, les collecter et les partager**

### Maîtriser sa présence sur le Web en utilisant les outils adaptés

- Définir la manière de concevoir son propre marketing
- Planifier ses tâches en fonction de ses objectifs
- Interpeler les influenceurs
- Structurer son réseau et intégrer des communautés
- Distinguer les différents outils à disposition pour diffuser efficacement sa présence (Twitter, Dribbble...)
- Créer des visuels susceptibles de générer du trafic
- Valoriser ses créations grâce à son influence digitale

→ **Exercice : créer des profils et visuels adaptés à sa stratégie**

### Intégrer le potentiel du design interactif (réalité virtuelle, réalité augmentée...)

- Anticiper les changements actuels pour renforcer sa légitimité
- Analyser les marchés émergents pour imaginer son propre potentiel dans ces "nouveaux métiers"

→ **Plan d'action personnel : définir une stratégie pour intégrer ces évolutions**

## PLANNING PARIS

>	>
11 au 12 février 2019	>
>	>
>	>
>	25 au 26 novembre 2019
11 au 12 juin 2019	>

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Beaucoup de petites astuces très utiles, notamment pour les nouvelles tendances en médias et réseaux sociaux."  
Anne-Sophie L, directrice artistique

# Le brief

Établir, à travers le brief, une relation de confiance entre agences et annonceurs

1 jour / 7 heures

Tarif inter **650 € HT**

CODE : AS172

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 30 OBJECTIFS

- Choisir une agence adaptée à sa problématique
- Formuler un brief clair et stimulant qui parle aux créatifs
- Intégrer les besoins des créatifs à son brief
- Co-créer grâce au brief
- Établir une relation fructueuse avec son agence

## PUBLIC CONCERNÉ

Tous les professionnels des univers du marketing et de la communication sont concernés.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie, de démonstrations, d'études de cas et de discussions.

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DES INTERVENANTS

Designer ayant plus de 3 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Choisir une agence adaptée à sa problématique

- Évaluer les compétences nécessaires à son projet
- Détecter les forces d'une agence
- Trouver le partenaire idéal pour son projet

→ **Exercice : le brief de bouche à oreille**

### Formuler un brief clair et stimulant qui parle aux créatifs

- Résumer sa demande de manière impactante
- Transformer un brief de communication en véritable brief créatif
- Définir un objectif créatif stimulant

→ **Exercice : réaliser un brief clair et stimulant**

### Intégrer les besoins des créatifs à son brief

- Mesurer les forces de son projet
- Transmettre l'esprit de son entreprise et / ou de sa marque de manière concise
- Concevoir un planning favorable à l'éclosion de la création

→ **Témoignage de créatifs**

### Co-créer grâce au brief

- Fédérer autour de son projet en interne et en externe
- Imaginer des points de départ créatifs
- Orienter une création sans brider l'agence

→ **Jeu de rôle : briefer / être briefé**

### Établir une relation fructueuse avec son agence

- Identifier les points forts de son entreprise dans le cadre d'une relation annonceur / agence
- Créer une relation durable avec un partenaire créatif

→ **Étude de cas : analyse de briefs (points forts et points faibles) / Retours d'expérience**

## PLANNING PARIS

> .....	5 .....	juillet .....	2019
7 .....	février .....	2019	> .....
> .....	> .....		
> .....	> .....		
> .....	> .....		
> .....	5 .....	décembre .....	2019

## L'INFO EN +

Cette formation est animée par Ghislain d'Orglandes, co-auteur avec Aymeric Bourdin, du livre "On se fait un brief" édité par Pyramyd Éditions.

# Le processus créatif

Du brief au concept: concevoir un dispositif de communication pertinent et cohérent

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1400 € HT**

CODE: AS014

Tarif intra à partir de **1790 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Appréhender les notions de promesse, contexte, public, concurrence...
- Formuler un brief clair
- Distinguer et développer les compétences du binôme concepteur-rédacteur / directeur artistique
- Trouver des concepts, évaluer leur pertinence et leur efficacité
- Décliner des concepts sur différents supports de communication

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

À partir de cas concrets, les apprenants analysent les notions de message, de contexte et de concurrence. Ils sont ensuite mis en situation et amenés à imaginer des concepts sur différents supports.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Stage sans informatique

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DES INTERVENANTS

Un "team créatif" (directeur artistique / concepteur-rédacteur) ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Appréhender les notions de promesse, contexte, public, concurrence...

- Prendre en compte l'environnement d'une marque et son public
- Comprendre la notion de promesse (produit-consommateur)
- Comprendre les notions de territoire de marque et de positionnement

→ **Étude de cas: analyse de marques à travers leur communication**

### Formuler un brief clair

- Cerner le public cible
- Analyser le contexte et la concurrence
- Hiérarchiser l'information
- Définir les objectifs
- Déterminer les messages possibles en tenant compte de ces critères
- Élaborer un brief utile destiné aux créatifs pour faciliter la recherche d'idées

→ **Étude de cas: analyse de briefs existants**

→ **Exercice: imaginer et rédiger le brief créatif d'une publicité existante**

### Distinguer et développer les compétences du binôme concepteur-rédacteur / directeur artistique

- Chercher un concept par écrit (slogan, baseline)
- Comprendre ce qu'est une accroche et son rôle
- Imaginer un concept visuel
- Tirer parti de la complémentarité des métiers de directeur artistique et de concepteur-rédacteur
- Assimiler la notion de démonstration
- Développer le "matériau créatif"
- Comprendre les notions de cliché et de décalage

→ **Étude de cas: analyse de publicités existantes**

→ **Exercice: application des acquis sur un sujet donné**

### Trouver des concepts, évaluer leur pertinence et leur efficacité

- Comprendre la notion de concept et son importance pour communiquer efficacement
- Transformer une promesse en concept
- Évaluer la création
  - est-elle en accord avec les points du brief (public, contexte, objectifs) ?
  - restitue-t-elle fidèlement la promesse choisie ?

→ **Exercice: application des acquis sur un sujet imposé**

### Décliner des concepts sur différents supports de communication

- Étudier les différents canaux de communication (print, viral, événement...)
- Comprendre leurs spécificités et leur complémentarité
- Concevoir une campagne de communication multicanal adaptée

→ **Étude de cas: analyse de publicités existantes**

→ **Exercice: déclinaison d'un concept sur divers supports**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	5 au 6 septembre 2019
11 au 12 avril 2019	>
>	>
>	5 au 6 décembre 2019

# Argumenter ses choix créatifs

Exposer efficacement ses idées et mieux défendre ses partis pris graphiques

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1350 € HT** + Vidéo Abilways en option (**50 € HT**)

CODE : AS035

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par jour (voir page 14)

## 32 OBJECTIFS

- Structurer sa présentation
- Construire son argumentaire
- Dynamiser son message
- Provoquer l'adhésion

## PUBLIC CONCERNÉ

Tous les professionnels des univers du graphisme, du marketing et de la communication.

## PRÉ-REQUIS

Être confronté quotidiennement à des problématiques de création.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Vidéo  
Abilways



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Après une phase d'explications fondamentales et d'analyse de présentations réussies, les apprenants travaillent face à la caméra. Chaque exercice donne ensuite lieu à un débrief pour permettre à chacun de trouver le "ton" qui lui convient le mieux.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Directeur artistique / Consultant en communication ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Structurer sa présentation

- Créer le contact avec son auditoire
- Définir l'objectif de son intervention
- Formaliser clairement le message essentiel
- Préparer son intervention en amont

→ **Exercice : défendre un concept créatif existant**

### Construire son argumentaire

- Adapter son discours à son auditoire pour valoriser son message
- Connecter son argumentaire à l'actualité
- Identifier les questions-clés
- Analyser les forces, les faiblesses, les opportunités et les menaces d'un projet (matrice SWOT)
- Structurer une tactique d'argumentation : justifier / expliquer / visualiser / surprendre / oser

→ **Exercice : défendre une identité visuelle et / ou une campagne de communication existante**

### Dynamiser son message

- Parler peu mais parler bien
- Parler en images ("je vois ce que vous voulez dire")
- Identifier le sujet (le "quoi")
- Identifier le verbe (l'action)
- Combiner sujet et verbe à la forme active
- Raconter des histoires

→ **Exercice : défendre, par équipe, la conception d'un logo / d'une identité visuelle**

### Provoquer l'adhésion

- Suggérer les bonnes questions
- Inviter la critique pour la devancer
- Ne jamais chercher à "avoir raison"
- Savoir écouter

→ **Exercice : défendre, individuellement, la refonte d'un logo**

## PLANNING PARIS

21 au 22	janvier	2019	>		
>			>		
>			>	26 au 27	septembre 2019
>			>		
20 au 21	mai	2019	>		
>			>	19 au 20	décembre 2019

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Formation qui va me servir face aux difficultés rencontrées dans ma vie professionnelle. J'ai désormais toutes les clés pour construire une argumentation réussie."

Julie C, designer graphique

# Le marketing à l'usage des créatifs

Comprendre les termes et les techniques du marketing et se les approprier

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1350 € HT**

CODE : AS066

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Comprendre les principes du marketing
- Choisir sa cible
- Développer une stratégie mixte : élaborer un plan marketing en 4 parties
- Bien manier les nouvelles technologies
- Maîtriser les secrets de l'inbound marketing
- Faire de la démarche marketing un acte créatif

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, UX designers...

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

La formation alterne présentations et exercices pratiques avec la volonté permanente de s'ouvrir à de nouvelles techniques de réflexion créative.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Directeur artistique / Consultant en communication ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

33

## PROGRAMME

### Comprendre les principes du marketing...

... pour poser un regard neuf sur cette discipline

- Faire évoluer sa compréhension des enjeux commerciaux
- Professionnaliser ses arguments et sa stratégie
- Explorer la relation entre "branding" et marketing

→ **Jeu pédagogique : décrypter le jargon du marketing**

### Choisir sa cible...

... pour développer une offre qui attire les consommateurs les plus concernés

- Comprendre la théorie de la segmentation des marchés
- Analyser ce qui motive les consommateurs
- Anticiper leurs différents comportements

→ **Exercice : adapter la Pyramide de Maslow au monde d'aujourd'hui**

### Développer une stratégie mixte : élaborer un plan marketing en 4 parties

- Produit : gérer les caractéristiques de l'offre
- Prix : attribuer une valeur aux différentes expériences proposées
- Place : maîtriser les canaux de distribution et d'interaction
- Promotion : communiquer par réseaux, y compris les médias sociaux

→ **Quiz : mettre un prix sur différents produits de luxe**

### Bien manier les nouvelles technologies...

... pour proposer aux consommateurs une véritable interaction

- Produire du contenu qui motive
- Optimiser les recherches en ligne
- Mettre à profit l'infographie
- Proposer des contenus ludiques

→ **Discussion : les contenus sont-ils de fausses informations ?**

### Maîtriser les secrets de l'inbound marketing...

... pour métamorphoser les internautes distraits en apôtres convertis

- Transformer les visiteurs en ambassadeurs
- Redéfinir la relation des consommateurs à la marque et à l'offre

→ **Recherche visuelle : les bons et mauvais exemples des "call to action"**

### Faire de la démarche marketing un acte créatif...

... pour que la connaissance des marchés devienne un moteur de créativité

- S'inspirer des campagnes marketing des organisations à but non lucratif
- Éviter les pièges de l'insincérité
- Augmenter sa crédibilité

→ **Étude de cas : les codes graphiques anti-marketing**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
9 au 10 mai 2019	14 au 15 novembre 2019
>	>

# Devenir un designer indépendant compétitif

Optimiser ses revenus grâce aux différents statuts sociaux et fiscaux

1 jour / 7 heures

Tarif inter **650 € HT**

CODE : AS071

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 34 OBJECTIFS

- Organiser son activité de designer en connaissant les différents statuts
- Obtenir de meilleurs revenus et devenir plus compétitif
- Savoir déclarer son activité et changer de statut
- Comparer les bénéfices attendus avec son statut actuel de designer

## PUBLIC CONCERNÉ

Designers indépendants ou designers salariés désirant devenir freelance.

## PRÉ-REQUIS

Justifier d'une activité de design.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie (gestion sociale et fiscale) et de pratique individuelle ou en petits groupes grâce à de nombreux exercices pratiques. Possibilité de travailler sur les cas pratiques des apprenants.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Designer indépendant ayant plus de 2 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Organiser son activité de designer en connaissant les différents statuts

- Reconnaître les différences entre designer freelance et société de design
- Comprendre les conditions dans lesquelles les cotisations sociales doivent être acquittées
- Associer les métiers du design à leur champ d'application social naturel
- Situer socialement et fiscalement les différents statuts du designer indépendant : artiste-auteur, profession libérale, chef d'entreprise, salarié, gérant salarié, salarié en CAE ou en portage salarial
- Choisir le meilleur statut social et fiscal pour un designer en activité
- Identifier les différentes formes d'activité de designer en société
- Exercer le design sous plusieurs statuts pour gérer l'ensemble de ses activités

→ **Mise en situation (travail en binôme)**

### Obtenir de meilleurs revenus et devenir plus compétitif

- Évaluer les conséquences financières des choix de statuts sociaux
  - les niveaux de prélèvements sociaux
  - le chiffre d'affaires à réaliser
  - les garanties sociales
- Analyser les conséquences fiscales des choix de statuts
- Calculer une tarification juste et rémunératrice
- Découvrir les outils de tarification existants pour les designers
- Analyser son point d'équilibre financier en fonction de ses charges
- Calculer un tarif journalier
- Comparer le seuil de rentabilité et le seuil de confiance pour les clients et les fournisseurs

→ **Exercice : simulation selon plusieurs situations**

### Savoir déclarer son activité et changer de statut

- Construire son plan individuel de protection sociale et sa RC Pro
  - prendre conscience des risques professionnels encourus par le designer
  - offres assurantielles existantes, déductibilité, conditions, garanties
- S'enregistrer comme professionnel auprès des organismes ou être capable de changer de statut social ou fiscal
- Préparer ses dossiers sociaux

→ **Étude de cas**

### Comparer les bénéfices attendus avec son statut actuel de designer

- Évaluer les gains financiers pour le designer
- Distinguer les bonnes pratiques professionnelles

→ **Plan d'action personnel**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
18 mars 2019	>
>	14 octobre 2019
>	>
>	>

# Droits à l'image et droits d'auteur

Distinguer les notions fondamentales du droit à l'image et du droit d'auteur à la lumière des dernières jurisprudences

**1 jour / 7 heures**

Tarif inter **800 € HT**

CODE : AS029

Tarif intra à partir de **2 190 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Définir la notion de droit d'auteur et la différencier du droit des marques
- Définir la notion de droit à l'image et déterminer ses conditions d'application
- Analyser des images complexes d'un point de vue juridique

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Des cas concrets et leur jurisprudence sont étudiés au cours de cette journée. Les apprenants travaillent sur des problématiques rencontrées dans leur univers professionnel.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Stage sans informatique

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Avocate au barreau de Paris ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

35

## PROGRAMME

### Définir la notion de droit d'auteur et la différencier du droit des marques

- Définir et décrire les principales règles du droit des marques
- Définir les principales caractéristiques du droit d'auteur : exemples pratiques
- Comprendre ce que recouvre le droit moral : définition et exemples
- Comprendre ce que recouvre le droit patrimonial : la rémunération de l'auteur

→ **Études de cas tirées de la jurisprudence : incidence pratique dans l'utilisation ou la création d'œuvres protégées au titre du droit d'auteur (photographies, illustrations, créations graphiques...)**

### Définir la notion de droit à l'image et déterminer ses conditions d'application

- Connaître les textes et les principes fondateurs du droit à l'image
- Comprendre la mise en œuvre de ces textes par l'étude des décisions rendues sur le droit à l'image
- Déterminer les circonstances permettant de reproduire l'image des personnes (personnes anonymes, personnes célèbres, majeurs et mineurs)
  - incidence du contexte et des conditions de la prise de vues sur le droit à l'image et sur la liberté de reproduction de l'image d'une personne
  - principes, exceptions, limites à ne pas dépasser
- Déterminer les circonstances permettant de reproduire l'image des biens (propriétés privées, sites géographiques ou historiques, œuvres d'art)

→ **Études de cas tirées de la jurisprudence : incidence pratique quant à la reproduction d'image des personnes ou des biens (photographies, illustrations, créations graphiques...)**

### Analyser des images complexes d'un point de vue juridique

- Acquérir des réflexes permettant de déterminer le droit applicable et d'éviter les pièges

→ **Études de cas tirées de la jurisprudence et de l'expérience des apprenants : incidence pratique quant à la reproduction d'image où se superposent droit d'auteur, droit à l'image et droit des marques (photographies, illustrations, créations graphiques...)**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
8 avril 2019	11 octobre 2019
>	>
>	>

## L'INFO EN +

Formation animée par M<sup>e</sup> Isabelle Durand, avocate au barreau de Paris.

# Dynamiser ses écrits grâce aux techniques journalistiques

Évaluer la valeur de ses textes et développer une écriture plus créative

3 jours / 21 heures

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE : AS040

Tarif intra à partir de **1 490 € HT** par jour (voir page 14)

## 36 OBJECTIFS

- Comprendre les mécanismes de lecture et de lisibilité
- Identifier les clés de la qualité rédactionnelle
- Explorer des angles et retenir le plus pertinent
- Distinguer et appliquer les plans
- Reconnaître et varier les genres journalistiques
- Diversifier son écriture et enrichir son style

## PUBLIC CONCERNÉ

Journalistes, rédacteurs, chargés de publication, responsables ou chargés de communication.

## PRÉ-REQUIS

Rédiger régulièrement des contenus dans un environnement professionnel et aimer écrire.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Nombreux exercices d'écriture et de style sur des sujets variés. Lecture croisée et appréciation technique des écrits produits. Possibilité de travailler sur les documents de son entreprise.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Journaliste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Comprendre les mécanismes de lecture et de lisibilité

- Différencier les processus de lecture print et Web
- Distinguer les lois de proximité : affective, spécifique, temporelle, géographique

→ **Exercices : observation de publications print et Web et de parcours de lecture / Recherche de sujets privilégiant une ou plusieurs lois de proximité**

### Identifier les clés de la qualité rédactionnelle

- Apprécier la qualité d'un article : quand un texte vous captive / quand un texte "vous tombe des mains"
- Distinguer les critères qualité des écrits
  - critères de forme (niveaux de lecture, attaques et chutes, hors texte, visuels)
  - critères de fond (angle, plan, genre, style, densité et précision informative)
  - critères généraux (originalité du sujet et du traitement, possibilité de mise en relation avec des événements passés ou à venir)

- Évaluer ses propres écrits : distinguer les points forts et les points de progression de ses textes

→ **Exercice : analyse d'articles print et Web / Analyses croisées des écrits des apprenants**

### Explorer des angles et retenir le plus pertinent

- Identifier la palette des angles
- Appliquer les règles, en découvrir d'autres : expérimenter les angles courants et décalés
- Un sujet, plusieurs facettes : pratiquer la recherche d'angles

→ **Exercice : rédaction de textes avec différents angles / Recherche d'angles sur un sujet**

### Distinguer et appliquer les plans

- Identifier la palette des plans (pyramide inversée ou message essentiel...)
- Construire avant d'écrire : distinguer informations et opinions, sélectionner les informations pertinentes et les hiérarchiser
- Rédiger sans déroger : écrire en suivant son plan

→ **Exercices : reconstruction de textes sans plan / Rédaction de textes selon plusieurs plans**

### Reconnaître et varier les genres journalistiques

- Identifier la palette des genres journalistiques (brève, compte rendu, synthèse, analyse, interview, reportage, portrait...)
- Expérimenter la rédaction "statique" et les genres "de terrain"
- Approfondir l'interview, mode standard de collecte d'informations et genre journalistique à part entière
- Expérimenter le portrait, genre journalistique hybride à mi-chemin entre journalisme et littérature

→ **Exercices : rédaction de brèves d'après des articles print / De synthèse d'après dépêches / De compte rendu et de reportage après collecte d'infos sur le terrain**

### Diversifier son écriture et enrichir son style

- Expérimenter l'écriture sensorielle
- Distinguer et expérimenter les figures de style
- Associer des idées et des références culturelles
- Distinguer et expérimenter les processus narratifs
- Oser la déclaration d'humour : expérimenter l'approche décalée et / ou humoristique
- Soigner ses mots : emploi de mots justes, de verbes précis, d'un vocabulaire diversifié
- Passer à l'attaque... et soigner sa sortie
- "Travailler du chapeau" : rédiger des accroches concises
- Trouver la bonne formule : travailler l'impact de ses titres

→ **Exercices : écriture sous contrainte simple / Écriture sous contrainte forte / Écriture sous contrainte créative**

### PLANNING PARIS

> .....	1 au 3	juillet	2019
> .....	>		
18 au 20	mars	2019	>
> .....	>		
> .....	4 au 6	novembre	2019
> .....	>		

# Écrire et éditer pour le Web

Expérimenter l'écriture Web sous tous ses formats

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1250 € HT**

CODE : ASO24

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par JOUR (voir page 14)



## OBJECTIFS

- Distinguer les comportements de lecture
- Identifier les critères de lisibilité sur le Web
- Rédiger et éditer pour le Web
- Adapter des écrits pour le Web

## PUBLIC CONCERNÉ

Journalistes, rédacteurs, chargés de publication, responsables communication...

## PRÉ-REQUIS

Rédiger régulièrement des contenus dans un environnement professionnel et aimer écrire.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie, d'exercices de rédaction et d'édition sur des supports Web (sites, newsletters, réseaux sociaux...).

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Journaliste multimédia ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

37

## PROGRAMME

### Distinguer les comportements de lecture

- Connaître les spécificités du comportement de l'internaute et du mobinaute (lois de proximité pour le Web, pratiques de consultation, tendances)
- Distinguer les composantes éditoriales d'un site : types de public, d'information, de service et de traitement
- Identifier les composantes d'un dispositif Web : site, newsletter, réseaux sociaux...

→ **Partage d'expériences / État des lieux sur les supports des apprenants**

### Identifier les critères de lisibilité sur le Web

- Apprécier la spécificité de l'écriture Web (points communs et différences avec l'écriture informative print, multiplicité des médias, nécessité du référencement, besoin d'interactivité et d'interaction avec l'internaute)
- Reconnaître la spécificité de la lisibilité et de l'édition Web (parcours de l'œil, zones chaudes et froides, diagonale, ligne de flottaison...)

→ **Exercice : analyse de sites et de pages Web**

### Rédiger et éditer pour le Web

- Pratiquer l'écriture Web avec des formats variables : flashes et tweets, chapeaux, brèves, textes courts, filets ou feuillets
- Travailler la titraille Web pour prendre en compte le référencement (titres, chapeaux, intertitres, légendes)
- Développer un usage pertinent des médias non textuels (photos isolées, diaporamas, vidéos, infographies)

→ **Exercices : rédaction directe de textes informatifs sur site-atelier / Rédaction de titres référençables / Intégration d'éléments non textuels pour concevoir des articles bimédia ou multimédia**

### Adapter des écrits pour le Web

- Analyser un texte publié pour identifier le ou les angles traités
- Expérimenter l'adaptation Web simple (pas d'intervention possible sur le fond)
  - travail sur la forme (morcellement)
  - les niveaux de lecture
  - le multimédia
  - l'interactivité
  - l'interaction avec l'internaute
- Développer l'adaptation Web poussée (carte blanche) : adaptation simple, travail sur un angle resserré (réduction du texte) / option de l'angle élargi (de l'article au dossier multimédia)

→ **Exercice : adaptation Web simple d'un texte print / Adaptation Web poussée d'un texte print**

## PLANNING PARIS

>	>
31 au 1 janv - fév 2019	29 au 30 août 2019
>	>
>	>
9 au 10 mai 2019	7 au 8 novembre 2019
>	>

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Exercices intéressants. Informations riches transmises par un formateur motivé qui sait de quoi il parle!"

Anna S, rédactrice Web

# Les fondamentaux du storytelling

**Présentiel**

Concevoir et transmettre un message en exploitant les techniques et les ressources de la narration

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1300 € HT**

CODE : AS038

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

## 38 OBJECTIFS

- Comprendre le pouvoir des histoires
- Mettre sa créativité au service du storytelling
- Exploiter les éléments fondamentaux du storytelling
- Concevoir un récit efficace

## PUBLIC CONCERNÉ

Responsables et chargés de communication / marketing, community managers, rédacteurs, directeurs artistiques, graphistes...

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

À travers des exercices et des cas pratiques, individuels ou collectifs, les apprenants initient une méthodologie pour acquérir et exploiter les techniques du storytelling.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Directeur artistique / Consultant en communication ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Comprendre le pouvoir des histoires

- Organiser sa propre temporalité
  - Appréhender la notion de construction narrative appliquée aux marques
  - Prendre en compte sa propre histoire pour imaginer des récits
- **Études de cas : exemples puisés dans la culture classique et populaire / Analyse des méthodes utilisées par les marques contemporaines et passées**

### Mettre sa créativité au service du storytelling

- Adopter la juste attitude vis-à-vis de la créativité
  - Développer sa capacité à provoquer de nouvelles connexions
  - Exploiter le processus du design thinking pour stimuler sa créativité
- **Études de cas : exemples et conseils puisés dans la pratique des créatifs**
- **Exercice : mettre en scène ses propres objectifs par écrit**

### Exploiter les éléments fondamentaux du storytelling

- Créer la tension narrative du récit
  - Formuler le thème de son histoire
  - Déterminer la bonne intrigue
  - Déployer son réseau de personnages
- **Études de cas : exemples tirés de la communication publicitaire de grandes et petites marques**
- **Exercices : écriture sur un cas pratique mettant en application les fondamentaux décrits**

### Concevoir un récit efficace

- Cerner son public et élaborer le bon brief
  - Exploiter la méthode "AIDA"
  - Formuler ses objectifs, ses valeurs et son champ d'expression
  - Travailler son style et ses dialogues
- **Exercices : élaboration de brief et d'application des méthodes préconisées**

## PLANNING PARIS

>	10 au 11	juillet	2019
7 au 8	février	2019	>
>	>	>	>
>	12 au 13	novembre	2019
>	>	>	>

## L'INFO EN +

Cette formation est animée par Guillaume Lamarre, auteur du livre "L'art du storytelling" édité par Pyramyd Éditions.

# Les fondamentaux du storytelling

**Blended**

Concevoir et transmettre un message en exploitant les techniques et les ressources de la narration

**2 jours / 14 heures**Tarif inter **950 € HT**

CODE : ASO38BL

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

N

**OBJECTIFS**

- Comprendre le pouvoir des histoires
- Mettre sa créativité au service du storytelling
- Exploiter les éléments fondamentaux du storytelling
- Concevoir un récit efficace

**PUBLIC CONCERNÉ**

Responsables et chargés de communication / marketing, community managers, rédacteurs, directeurs artistiques, graphistes...

**PRÉ-REQUIS**

Aucun.

**DÉROULÉ DU BLENDED**

3 étapes rythment votre parcours :

**Étape 1 :** Distanciel amont (à effectuer dans les 30 jours précédant votre module présentiel)

**Étape 2 :** Module Présentiel

**Étape 3 :** Distanciel aval (à effectuer dans les 30 jours suivant votre module présentiel)

**MOYENS TECHNIQUES/SUIVI**

Informations générales : voir page 195

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Directeur artistique / Consultant en communication ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

39

**ÉTAPE 1: DISTANCIEL AMONT (4 heures)**→ **Quiz Amont**

**Parcours Vidéo**  
"Le storytelling,  
ça s'apprend!"

→ **Ressources documentaires**  
Livres "L'art  
du storytelling"

**ÉTAPE 2: MODULE PRÉSENTIEL (7 heures)****Mettre sa créativité au service du storytelling**

- Adopter la juste attitude vis-à-vis de la créativité
- Développer sa capacité à provoquer de nouvelles connexions
- Exploiter le processus du design thinking pour créer

→ **Études de cas : exemples et conseils puisés dans la pratique des créatifs**

→ **Exercice : mettre en scène ses propres objectifs par écrit**

**S'exercer au storytelling**

- Créer la tension narrative du récit
- Formuler le thème de son histoire
- Déterminer la bonne intrigue
- Déployer son réseau de personnages

→ **Études de cas : exemples tirés de la communication publicitaire de grandes et petites marques**

→ **Exercices d'écriture sur un cas pratique en mettant en application les fondamentaux décrits**

**Concevoir un récit efficace**

- Cerner son public et élaborer le bon brief
- Exploiter la méthode "AIDA"
- Formuler ses objectifs, ses valeurs et son champ d'expression
- Travailler son style et ses dialogues

→ **Exercices : élaboration de brief et d'application des méthodes préconisées**

**ÉTAPE 3: DISTANCIEL AVANT (3 heures)**→ **Ressources documentaires**

**Classe Virtuelle**

→ **Quiz Aval****PREMIÈRE SESSION**

Distanciel amont à effectuer	entre le 23 avril et le 23 mai 2019
Présentiel	le 24 mai 2019
Classe virtuelle	à 10h00 le 14 juin 2019
Distanciel aval à effectuer	entre le 25 mai et le 14 juin 2019

**DEUXIÈME SESSION**

Distanciel amont à effectuer	entre le 7 oct et le 7 nov 2019
Présentiel	le 8 novembre 2019
Classe virtuelle	à 10h00 le 6 décembre 2019
Distanciel aval à effectuer	entre le 9 nov et le 6 déc 2019

# Storytelling et communication visuelle

Utiliser efficacement les outils du storytelling visuel

1 jour / 7 heures

Tarif inter **650 € HT** + Vidéo Abilways en option (**50 € HT**)

CODE: AS171

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 40 OBJECTIFS

- Identifier le potentiel du storytelling appliqué à la communication visuelle
- Exploiter le potentiel du vidéo-telling: outils et leviers narratifs pour créer des vidéos percutantes
- Jouer sur les leviers de l'image-telling: raconter une histoire avec une image ou une suite d'images
- Explorer les outils du storytelling pour optimiser des interfaces interactives

## PUBLIC CONCERNÉ

Responsables et chargés de communication / marketing, community managers, rédacteurs, directeurs artistiques, graphistes...

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Vidéo  
Abilways



Module  
Présentiel

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de méthodologie et d'exercices individuels ou collectifs. Mises en situation à partir de briefs précis.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant en communication / Spécialiste en storytelling ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier le potentiel du storytelling appliqué à la communication visuelle

- Découvrir les outils du storytelling
  - Maîtriser les outils: schémas narratifs et contagion émotionnelle
  - Raconter une histoire qui capte l'attention des publics
- **Étude de cas: analyse de projets remarquables**

### Exploiter le potentiel du vidéo-telling: outils et leviers narratifs pour créer des vidéos percutantes

- Jouer sur les stories-telling: des histoires éphémères percutantes sur Facebook, Instagram, Snapchat... pour nourrir la communication et animer les communautés
- Concevoir des user stories: vidéos courtes jouant sur les leviers narratifs pour expliquer un nouveau produit, service ou projet marketing
- Bâtir l'épopée d'histoires vraies pour des vidéos courtes et percutantes

→ **Exercice: élaborer le scénario d'une vidéo à partir d'un brief**

### Jouer sur les leviers de l'image-telling: raconter une histoire avec une image ou une suite d'images

- Mettre en récit afin de mieux regarder et voir
- Raconter en images (produit, service, projet): les photos-stories et les pictos-stories
- Scénariser des infographies

→ **Exercice: raconter une histoire en images/pictos**

### Explorer les outils du storytelling pour optimiser des interfaces interactives

- Imaginer des interfaces interactives (sites, applications...) en utilisant les outils du storytelling
- Penser une interface 2.0 pour mettre en scène un récit en jouant sur l'espace et la temporalité
- Activer des leviers narratifs pour susciter l'engagement du public
- Agir sur les leviers émotionnels des interfaces narratives

→ **Exercice: construction d'un storyboard 2.0**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
16 mai 2019	18 novembre 2019
>	>

# Design thinking

Concevoir une expérience utilisateur centrée sur l'humain en exploitant son potentiel créatif

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1300 € HT**

CODE : AS064

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Saisir les notions fondamentales de créativité, d'expérience utilisateur et de design thinking
- Élaborer un brief cohérent et efficace
- Exploiter les fondamentaux du design thinking
- Partager un projet grâce au storytelling

## PUBLIC CONCERNÉ

Tous les professionnels des univers du marketing et de la communication.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

À travers des exercices et des cas pratiques, individuels ou collectifs, les apprenants initient une méthodologie pour concevoir et réaliser le prototype d'une expérience utilisateur pérenne.

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Directeur artistique / Consultant en communication ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

41

## PROGRAMME

### Saisir les notions fondamentales de créativité, d'expérience utilisateur et de design thinking

- Développer la juste attitude vis-à-vis de la créativité
- Appréhender la notion d'expérience utilisateur centrée sur l'humain
- Découvrir les grandes étapes du design thinking
- **Étude de cas : exemples et conseils puisés dans la pratique des créatifs / Analyse des processus d'innovation au sein des organisations et des entreprises**
- **Jeux pédagogiques : découvrir son potentiel créatif**

### Élaborer un brief cohérent et efficace

- Cerner son public
- Formuler ses objectifs
- Esquisser les solutions possibles
- Analyser le contexte et les contraintes
- Dimensionner son projet
- **Exercice : élaborer et rédiger le brief complet d'un projet**

### Exploiter les fondamentaux du design thinking

- Rassembler la matière première**
- Cartographier les éléments du brief
- Déployer son sens de l'observation
- Faire appel aux personas
- **Étude de cas : analyse de personas existants**
- **Exercice : créer les personas adaptés à son projet**

### Générer et matérialiser des idées

- Faire émerger des idées de façon intuitive
- Pratiquer la pensée oblique
- Élaborer les thèmes et les concepts
- Formuler les premiers insights
- Prototyper son projet (rough et storyboard)
- **Jeux pédagogiques : application des principes de génération d'idées**
- **Exercice : s'initier à la pratique du rough et du storyboard / Créer des prototypes pour son projet**

### Partager un projet grâce au storytelling

- Comprendre le pouvoir des histoires
- Découvrir l'anatomie d'un récit
- Appliquer les règles du storytelling pour présenter une idée
- **Étude de cas : analyse de campagnes et de pitches existants exploitant le storytelling**
- **Exercice : élaborer, rédiger et présenter un projet**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
21 au 22 mars 2019	19 au 20 septembre 2019
>	>
>	>
17 au 18 juin 2019	9 au 10 décembre 2019

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Stage qui permet de mieux formaliser sa pratique créative. Bienveillance et créativité de l'intervenant qui donne de nombreux exercices, exemples et méthodes."

Arnaud C, producteur vidéo, facilitateur graphique

# Mind mapping: structurer ses idées, ses infos, ses projets

Organiser efficacement ses ressources et développer une réflexion créative

1 jour / 7 heures

Tarif inter **650 € HT**

CODE: AS015

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par jour (voir page 14)

## 42 OBJECTIFS

- Identifier les principes de fonctionnement du mind mapping
- Structurer efficacement ses ressources
- Développer sa créativité

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie et de pratique grâce à de nombreux exercices (structuration d'informations, gestion de projet, brainstorming). Possibilité de travailler sur les thématiques des apprenants.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations complémentaires : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Journaliste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier les principes de fonctionnement du mind mapping

#### Comprendre les postulats du mind mapping

- Adopter une représentation de l'information structurée mais souple
- Mobiliser efficacement tous les sens / s'adapter de manière réaliste au cheminement des idées
- Employer un outil compatible avec le fonctionnement humain
- Utiliser un outil aux multiples atouts: visualisation complète d'un ensemble d'informations, meilleures concentration, attention, captation et mémorisation des informations, meilleure captation de l'imprévu, appropriation / reconstruction de l'info par le récepteur, modularité et souplesse, autonomie par rapport à l'objectif de la tâche, capacité à mieux questionner et éveil du sens critique

#### Identifier la démarche du mind mapping

- Adopter une démarche d'essais, d'erreurs, d'ajustements
- Favoriser une démarche transversale et collaborative
- Emprunter une démarche itérative: du global au thématique puis au détaillé et vice-versa
- Visualiser, grâce à la carte, le cheminement de la réflexion

#### Maîtriser les règles pratiques

- Dessiner et utiliser de manière pertinente le cœur, les branches, les couleurs, les visuels
- Réaliser des cartes "au naturel": papier et crayon
- Produire des cartes avec les outils informatiques: utilisation des logiciels de mind mapping

→ **Exercice: observation de mind maps diverses / Réalisation de mind maps simples sur papier / avec logiciel**

### Structurer efficacement ses ressources

- Anticiper une prise de notes avec une "pré-carte" et collecter des infos en direct (conférence de presse)
- Préparer une carte pour une interview et l'utiliser pour collecter les infos / poser des questions
- Réunir et structurer les informations issues de plusieurs sources (dépêches) grâce à une carte et produire une synthèse
- Organiser son emploi du temps, structurer ses sources d'information, gérer une équipe et ses tâches, construire et gérer un projet grâce à une carte planning / gestion de projet
- Hiérarchiser des informations et construire un texte ou un dossier grâce à une carte publication (articles, dossiers)
- Reconstruire des informations brutes et initialement non structurées pour produire une carte présentation et soutenir une communication orale

→ **Exercice: réalisation de cartes**

### Développer sa créativité

- Réfléchir sur une thématique pour dégager les angles d'attaque et des modes de traitement grâce à une carte recherche d'angles
- Creuser un sujet / développer un produit sous tous ses aspects grâce à une carte brainstorming
- Élaborer le contenu d'un site Web en projet et organiser les tâches pour sa réalisation pratique grâce à une carte conception (site Web)

→ **Exercice: réalisation de cartes créatives / Plan d'action personnel (projet de cartes perso / pro à réaliser après la formation)**

## PLANNING PARIS

> .....	> .....
> .....	> .....
21 mars 2019	> .....
> .....	> .....
> .....	12 novembre 2019
21 juin 2019	> .....

# Le scribing : une facilitation graphique

Modéliser graphiquement une discussion de groupe ou une présentation

**1 jour / 7 heures**

Tarif inter **650 € HT**

CODE : AS058

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Définir et identifier les différentes techniques de scribing
- Reconnaître les mécanismes de la facilitation graphique
- Préparer et structurer ses idées
- Réaliser des modèles de discussion en groupe
- Comparer l'ensemble des réalisations graphiques

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie et de pratique grâce à de nombreux exercices. Possibilité, selon les apprenants, de travailler sur les thématiques de leur entreprise.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- Stage sans informatique
- Matériel de dessin

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Designer graphique ayant plus de 3 ans d'expérience en enseignement.

43

## PROGRAMME

### Définir et identifier les différentes techniques de scribing

- Définir la facilitation graphique (origine de la discipline, fondateurs...)
- Identifier les objectifs du facilitateur graphique
- Classifier les formes de base du dessin, la structure, les contenants, les liens
- Utiliser le lettrage et la typographie
- Imaginer les différents visuels possibles

→ **Jeu: se présenter avec des mots-clés, des images**

### Reconnaître les mécanismes de la facilitation graphique

- Distinguer les 3 mécanismes de la facilitation graphique
- Écouter les messages à retenir
- Structurer l'information pour une vue d'ensemble
- Retranscrire en prenant conscience de l'espace

→ **Exercice: mettre en forme quelques modèles de base**

### Préparer et structurer ses idées

- Détecter ses envies et choisir son support
- Catégoriser les idées
- Mémoriser et assimiler
- Comparer les formats possibles
- Comprendre les filtres de la communication verbale

→ **Exercice de mise en situation: choisir un sujet, seul ou en groupe, et cadrer la démarche**

### Réaliser des modèles de discussion en groupe

- Proposer une cartographie des échanges
- Choisir son support
- Créer son modèle en groupe

→ **Exercice: réaliser du scribing en temps réel**

### Comparer l'ensemble des réalisations graphiques

- Formuler les bénéfices personnels
- Évaluer les bénéfices pour l'entreprise
- Formuler les bénéfices pour le dirigeant
- Développer et raconter son projet

→ **Partage d'expériences: échanges et ressentis sur les créations collectives**

## PLANNING PARIS

>	1	juillet	2019
>	>	>	>
19	mars	2019	>
>	>	>	>
>	21	novembre	2019
>	>	>	>

# Le dessin au service de la communication

Formaliser efficacement ses idées grâce au dessin

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1250 € HT**

CODE : ASO67

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## 44 OBJECTIFS

- Décoder les mécanismes d'un bon dessin
- Matérialiser, donner forme à une idée ou un concept en quelques traits
- Créer des dessins lisibles et pertinents
- Adapter son visuel au support
- Élaborer un processus créatif, défendre et argumenter la pertinence d'un visuel

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, journalistes, communicants...

## PRÉ-REQUIS

Une sensibilité pour le dessin facilitera l'accès à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Les apprenants travaillent individuellement ou collectivement sur des sujets prédéfinis. De nombreux exercices ludiques et créatifs (Pictionary...) ponctuent cette formation.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Stage sans informatique
- Matériel de dessin

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Illustrateur ayant plus de 3 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Décoder les mécanismes d'un bon dessin

- Démontrer l'efficacité de certaines réalisations graphiques connues (affiches, dessins de presse, couvertures de magazines...)
  - Identifier les clés de réussite ou d'échec
- **Étude de cas : logos, pictogrammes, illustrations...**

### Matérialiser, donner forme à une idée ou un concept en quelques traits

- Acquérir des techniques de représentations simples pour formaliser un personnage, un paysage, une action, une émotion...
  - Utiliser les techniques du rough
- **Jeu pédagogique : une carte = un dessin**

### Créer des dessins lisibles et pertinents

- Choisir le bon "outil"
- Expérimenter la notion de cadrage
- Savoir conserver l'essentiel
- Éliminer les éléments parasites
- Choisir la technique la plus efficace (numérique, photo, dessin...)
- Appréhender le rôle de la couleur

→ **Exercices : cadrer / décadrer des dessins et jouer avec les couleurs**

### Adapter son visuel au support

- Comprendre les mécanismes de lisibilité d'une image selon ses moyens de diffusion, de représentation (édition papier, édition numérique, Web...)
- Maîtriser le contexte environnemental du dessin (format, mise en pages, public concerné...)

→ **Exercice : tests de lisibilité et de compréhension basés sur des visuels types**

### Élaborer un processus créatif, défendre et argumenter la pertinence d'un visuel

- Hiérarchiser ses idées
- Appliquer les techniques du brainstorming
- Mixer les formes et les mots
- Comparer les "plus" et les "moins" de plusieurs propositions
- Évaluer objectivement ses propres réalisations

→ **Exercices de recherche d'idées et de mise en forme**

→ **Exercices collectifs et individuels d'évaluation**

## PLANNING PARIS

28 au 29	janvier	2019	>	.....
>			>	.....
>			>	.....
>			>	.....
>			>	.....
>			>	.....
24 au 25	juin	2019	>	.....

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Les domaines abordés étaient très riches et variés. L'intervenant était très impliqué. Il a bien pris le temps de regarder nos productions et de les commenter de manière constructive et bienveillante."

Caroline E, éditrice

# Les fondamentaux du prépresse : étapes, contrôle et normes

Maîtriser les aspects techniques pour dialoguer avec les professionnels du prépresse

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1200 € HT**

CODE : AS027

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Identifier les étapes d'une chaîne graphique optimisée
- Analyser les fichiers natifs
- Préparer les fichiers PDF

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de base de la chaîne de production d'un document imprimé facilitera l'accès à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie et de démonstrations par l'exemple. Questions / réponses sur les cas spécifiques rencontrés par les apprenants. Quiz sur des fichiers pour aider les apprenants à détecter les pièges les plus courants.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : InDesign, Photoshop, Acrobat...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant prépresse ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier les étapes d'une chaîne graphique optimisée

- Lister les étapes de production et les métiers associés
    - création / maquette (DA, graphiste, maquetiste)
    - prépresse (fabricant, photogreveur)
    - impression (imprimeur offset et / ou numérique)
    - finition (métiers du façonnage et de l'ennoblissement)
  - Anticiper les contraintes de chaque poste
  - Appréhender les coûts selon les contraintes : quantités, qualités et délais
  - Identifier les types et formats de fichiers (natifs, d'exportation, de paramétrage) afin de choisir l'utilisation appropriée
  - Distinguer les différents modes colorimétriques pour les utiliser de façon appropriée
  - Gérer les profils ICC pour maîtriser la reproduction des couleurs
- **Étude de cas sur différents produits imprimés**

### Analyser les fichiers natifs

- Différencier le vectoriel, le bitmap et les différents formats de fichiers
  - Identifier les caractéristiques du pixel : définition, résolution, rééchantillonnage et compression
  - Regrouper les éléments destinés à l'impression pour faciliter l'archivage des fichiers
  - Classifier les logiciels et distinguer les fichiers sources des fichiers de paramétrage
- **Étude de cas : analyser un flux PAO / Prépresse idéal**

### Préparer les fichiers PDF

- Découvrir le format PDF (potentiel, versions et normes)
  - Comprendre la norme ISO 12647 prépresse et l'épreuveage contractuel
  - Identifier les interventions possibles afin d'optimiser les corrections
  - Utiliser la normalisation ISO (PDF / X) pour mieux dialoguer avec les imprimeurs
  - Lister les éléments à contrôler : images, polices, modes couleurs, taux d'encrage, transparences, recouvrements, fonds perdus...
  - Appliquer un mode opératoire rigoureux pour le contrôle et l'aperçu de la sortie dans Acrobat Pro
- **Exercice : générer et contrôler un PDF / X**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
4 au 5 avril 2019	5 au 6 septembre 2019
>	>
>	>
>	5 au 6 décembre 2019

## L'AVIS DES APPRENANTS

"A bien répondu à de nombreuses problématiques. Permet de mieux comprendre le travail de l'imprimeur pour améliorer le dialogue et l'efficacité avec lui mais aussi la qualité de rendu final imprimé."  
Mioï L, graphiste

# La fabrication des imprimés

Effectuer les bons choix techniques pour réaliser un document

**4 jours / 28 heures**

Tarif inter **1950 € HT**

CODE : AS025

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## 46 OBJECTIFS

- Maîtriser le vocabulaire professionnel
- Comprendre le fonctionnement de la chaîne graphique
- Préparer un cahier des charges
- Gérer le prépresse
- Comprendre les spécificités de chaque technique d'impression et les possibilités de façonnage
- Distinguer les qualités de papier et l'acheter selon les besoins
- Concevoir un appel d'offres et analyser des devis

## PUBLIC CONCERNÉ

Fabricants, acheteurs d'imprimés, graphistes, chargés de communication, de marketing, d'édition...

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance minimale du prépresse – voir le stage "Les fondamentaux du prépresse..." (page 45) – est utile mais pas indispensable.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie et d'exercices individuels ou collectifs sous forme de quiz et d'études de cas concrets. Analyse de documents imprimés / projection de vidéos et diaporama / analyse de devis.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Stage sans informatique
- Gammes Pantone et échantillons papier

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Chef de fabrication ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Maîtriser le vocabulaire professionnel

- Connaître les bases du brief créatif, de la charte graphique, de la typographie
  - Connaître le vocabulaire de la mise en pages, de l'impression, du façonnage, du papier
- **Étude de cas : analyser un document imprimé et lister tout ce qui est nécessaire à sa réalisation**

### Comprendre le fonctionnement de la chaîne graphique

- Identifier les différentes étapes de la chaîne graphique
  - Ordonner chacune des étapes de validation : la couleur, le BAT...
  - Appréhender la fonction du chef de fabrication
  - Gérer le planning
- **Exercice : contrôler un document et détecter les pièges**

### Préparer un cahier des charges

- Rédiger un descriptif technique, comprendre les besoins de ses interlocuteurs (fournisseurs, collaborateurs, clients...)
  - Interroger un fournisseur en fonction de son parc machines
- **Exercice : rédiger un cahier des charges à partir d'un document donné**

### Gérer le prépresse

- Maîtriser le langage de la couleur
  - Commander la bonne épreuve couleur
  - Vérifier le fichier avant son envoi en impression (sans utilisation de logiciel)
- **Étude de cas : comparer des épreuves couleur**

### Comprendre les spécificités de chaque technique d'impression et les possibilités de façonnage

- Choisir la technique d'impression adaptée à la réalisation : offset feuille / bobine / numérique / héliogravure / sérigraphie / flexographie
  - Recommander les ennobissements pour mettre en valeur la création : pelliculage, découpe, dorure, vernis...
  - Différencier les techniques de façonnage : plis, dos carrés, dos carrés cousus, reliures par couture Singer...
- **Étude de documents imprimés : décrire les façonnages utilisés**

### Distinguer les qualités de papier et l'acheter selon les besoins

- Connaître les grandes familles de papier et leurs spécificités
  - Manipuler différents échantillons
  - Calculer le poids des documents, le volume papier...
- **Étude de cas : reconnaître des qualités de papier à partir d'échantillons / Faire des recommandations de sélection papier en fonction d'un cahier des charges donné**

### Concevoir un appel d'offres et analyser des devis

- Comprendre la rédaction d'un devis fournisseur : frais fixes et frais variables
  - Sélectionner les fournisseurs : comment les trouver, les référencer
  - Préparer l'appel d'offres, choisir ses fournisseurs
  - Construire un budget et argumenter ses choix
- **Étude de cas : analyser différents devis**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
25 au 28 mars 2019	>
>	7 au 10 octobre 2019
>	>
>	>

## L'INFO EN +

Pendant cette formation, une visite d'une demi-journée est organisée dans une imprimerie.

# PAO / DATA VISUALISATION / PUBLICATION DIGITALE

<b>Mise en pages</b>	48
<b>Illustration / Infographie / Stylisme</b>	55
<b>Data visualisation</b>	64
<b>Traitement de l'image</b>	68
<b>Productivité / PDF</b>	79
<b>Publication digitale</b>	84

# L'essentiel de la PAO

Mettre en pages et modifier des documents avec InDesign, Illustrator et Photoshop

5 jours / 35 heures

Tarif inter **2 250 € HT** + Vidéo Pyramyd en option (**50 € HT**)

CODE: PA171

Tarif intra à partir de **1 190 € HT** par jour (voir page 14)



## 48 OBJECTIFS

- Décrire la chaîne graphique
- Organiser ses mises en pages dans InDesign
- Préparer ses images avec Photoshop
- Créer des éléments vectoriels dans Illustrator
- Organiser efficacement ses productions avec InDesign, Illustrator et Photoshop

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Vidéo  
Pyramyd



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et d'exercices. Pour rendre la formation plus opérationnelle, les apprenants peuvent travailler sur leurs propres documents.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciels: InDesign, Photoshop, Illustrator
- Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Décrire la chaîne graphique

- Identifier les étapes d'un flux de production: de la conception à l'impression
- Identifier le rôle de chaque logiciel dans la chaîne graphique
- Connaître le vocabulaire de base et les principaux formats de fichiers

→ **Étude de cas: analyse de projets PAO**

### Organiser ses mises en pages dans InDesign

- Se repérer dans l'interface: les menus, les outils, les palettes
- Créer et manipuler des blocs textes et des blocs images
- Modifier et recadrer une image
- Utiliser les calques pour gérer efficacement ses documents
- Structurer un document recto-verso: format, pages, marges, gabarits...
- Saisir et enrichir un texte
- Importer du texte
- Gérer les styles de texte
- Appliquer des effets graphiques simples
- Valider la qualité des images

→ **Exercice: réaliser une plaquette recto-verso**

### Préparer ses images avec Photoshop

- Se repérer dans l'interface: les menus, les outils, les palettes
- Utiliser les calques
- Recadrer, redresser et nettoyer une photo
- Régler la luminosité, le contraste, les changements de couleurs avec les calques de réglage
- Détourer une image avec le Lasso, la Baguette magique ou la Sélection rapide
- Modifier ses images avec les masques de fusion
- Préparer ses images pour l'impression: résolution et formats (JPEG, PNG, PSD...)

→ **Exercice: retoucher des images et réaliser un photomontage simple**

### Créer des éléments vectoriels dans Illustrator

- Se repérer dans l'interface: les menus, les outils, les palettes
- Dessiner des formes simples et découvrir la palette Aspects
- Utiliser efficacement les outils de sélection (Flèche blanche / Flèche noire)
- Créer et modifier des objets avec les fonctions Pathfinder
- Préparer des couleurs, des motifs et des dégradés
- Découvrir l'outil Plume et les courbes de Bézier

→ **Exercice: réaliser un logo**

### Organiser efficacement ses productions avec InDesign, Illustrator et Photoshop

- Composer avec méthode ses mises en pages (gabarits et styles)
- Optimiser ses images
- Préparer son document pour l'impression: vérifier les polices et les liens images
- Créer un PDF optimisé

→ **Exercice: réaliser une brochure de 4 à 8 pages**

## PLANNING PARIS

>	>
4 au 8 février 2019	29 au 2 juil-août 2019
>	>
8 au 12 avril 2019	30 au 4 sept-oct 2019
>	>
24 au 28 juin 2019	9 au 13 décembre 2019

# L'essentiel d'InDesign

Créer et réaliser des documents simples (flyers, affiches, plaquettes...) et / ou corriger des fichiers existants

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT** + Vidéo Pyramyd en option (**50 € HT**)

CODE : PA172

Tarif intra à partir de **1 190 € HT** par jour (voir page 14)



## OBJECTIFS

- Définir le rôle et les principes d'InDesign
- Importer, saisir et corriger du texte
- Connaître le principe des styles typographiques
- Insérer des images
- Créer des objets graphiques simples
- Générer un PDF pour l'imprimeur

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Vidéo Pyramyd



Module Présentiel



Support de cours Vidéo



Accès à 50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : InDesign, Illustrator, Photoshop...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Maquettiste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

49

## PROGRAMME

### Définir le rôle et les principes d'InDesign

- Décrire la chaîne graphique et identifier le rôle "assembleur" d'InDesign
- Définir les grandes étapes pour concevoir une mise en pages avec InDesign
- Identifier les contraintes liées à l'impression
- Connaître le vocabulaire de base : couleurs quadri / RVB / tons directs, gabarits, pages, blocs, styles, calques

### Créer le document

- Se repérer dans l'interface : les menus, les outils, les palettes et les zooms
- Créer un document recto-verso et définir son format
- Définir les marges et les colonnes du document
- Définir les couleurs

→ **Exercice : créer un flyer**

### Importer, saisir et corriger du texte

- S'approprier quelques notions du code typographique
- Créer un calque pour le texte
- Saisir un titre
- Importer un texte et le chaîner, couper / coller du texte
- Corriger le texte
- Utiliser la fonction Rechercher / Remplacer

→ **Exercice : placer du texte sur le flyer**

### Connaître le principe des styles typographiques

- Paramétrer la typographie du caractère et le format du paragraphe (typographie simple)
- Régler les césures et la justification
- Créer des styles de paragraphe et des styles de caractère

→ **Exercice : enrichir le texte du flyer**

### Insérer des images

- Lister les différences entre images en pixels et images vectorielles
- Créer un calque pour les images
- Importer et cadrer des images
- Paramétrer l'habillage des images par le texte
- Appliquer des ombres et de la transparence simple

→ **Exercice : placer les images sur le flyer**

### Créer des objets graphiques simples

- Créer un calque pour les objets graphiques
- Dessiner des filets, paramétrer leur épaisseur et leur couleur
- Dessiner des rectangles et des ellipses, paramétrer leur couleur
- Déplacer, dupliquer, aligner des objets
- Modifier l'ordre de superposition des objets

→ **Exercice : ajouter des objets graphiques sur le flyer**

### Générer un PDF pour l'imprimeur

- Finaliser la mise en pages : vérifier les césures, améliorer les drapeaux
- Contrôler le fichier : débords de texte, polices utilisées, liens avec les images, résolution des images en pixels, séparation des encres
- Transmettre la mise en pages : imprimer une épreuve, exporter un PDF pour l'imprimeur, un PDF pour le Web, assembler les fichiers natifs

→ **Exercice : générer un PDF pour l'imprimeur et assembler les fichiers natifs du flyer pour son archivage**

### PLANNING PARIS

9 au 11	janvier	2019	>		
>			>		
25 au 27	mars	2019		9 au 11	septembre 2019
>			>		
>				18 au 20	novembre 2019
5 au 7	juin	2019	>		

### PLANNING LYON

>					
25 au 27	mars	2019			
>					
>					
>					
18 au 20	novembre	2019			

Créer ou modifier des publications professionnelles  
(dossiers de presse, brochures de 4 à 8 pages...)

**5 jours / 35 heures**

Tarif inter **2 200 € HT**

CODE : PA120

Tarif intra à partir de **1 190 € HT** par jour (voir page 14)



## 50 OBJECTIFS

- Définir la place d'InDesign dans la chaîne graphique
- Comprendre les principes d'InDesign
- Élaborer une méthode de travail efficace
- Réaliser un document structuré

## PUBLIC CONCERNÉ

Chargés de communication, de marketing, d'édition...

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : InDesign, Illustrator, Photoshop...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Maquettiste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME :

### Définir la place d'InDesign dans la chaîne graphique

- Décrire la chaîne graphique et identifier le rôle "assembleur" d'InDesign
  - Comprendre la nécessité de préparer les éléments textes et images en amont
  - Connaître la destination des fichiers réalisés avec InDesign
- **Étude de cas : analyse de projets**

### Comprendre les principes d'InDesign

- Identifier la différence entre création graphique et exécution de la mise en pages
- Définir les grandes étapes pour concevoir une mise en pages avec InDesign
- Maîtriser le vocabulaire : couleurs quadri / RVB / tons directs, gabarits, pages, blocs, cadrage d'image, styles typographiques, styles d'objet, calques
- Se repérer dans l'interface : les menus, les outils et les palettes

### Appliquer les bases de la mise en pages

- Créer un document recto-verso : format, pages, marges, gamme de couleurs
  - Saisir et enrichir un titre (typographie simple)
  - Importer et enrichir un texte court
  - Lister les différences entre images en pixels, images vectorielles et images mixtes
  - Importer et cadrer des images
  - Appliquer des effets graphiques simples
- **Exercice : réaliser un flyer**

### Élaborer une méthode de travail efficace

- Évaluer les méthodes utilisées dans l'exercice
  - Structurer le fichier
  - Concevoir un plan d'action selon le document à réaliser
  - Comprendre l'intérêt d'un bon réglage du logiciel et définir un paramétrage efficace dans InDesign
- **Étude de cas : analyse de projets**

### Réaliser un document structuré

#### Paramétrer le document

- Créer le document : format, pages, marges, colonnes, gamme de couleurs, calques
- Déterminer la structure récurrente des pages : gabarits, numérotation, titres courants

#### Placer et structurer le texte

- Importer et chaîner un texte sur plusieurs pages
- Paramétrer les césures et la justification, définir des filets de paragraphe, des lettrines, une grille de lignes
- Structurer la typographie par des styles de paragraphe et des styles de caractère
- Structurer des légendes et des encadrés par des styles de bloc

#### Mettre en forme les tableaux

- Créer des tableaux, paramétrer la typographie et les cellules

#### Placer et structurer les images

- Importer et cadrer des images, gérer la visibilité de leurs calques
- Activer le détourage, paramétrer l'habillage des images
- Structurer les blocs d'image par des styles de bloc d'image

#### Créer des effets graphiques

- Dessiner des filets et des objets graphiques simples et les structurer par des styles graphiques
- Créer des effets graphiques sur un titre
- Réaliser un photomontage avec des effets de transparence

#### Finaliser le document

- Finaliser la mise en pages : aligner ou espacer des blocs, corriger les erreurs de césure...
  - Contrôler le fichier : débords de texte, polices utilisées, liens avec les images, séparation des encres, pixellisation des transparences...
  - Transférer la mise en pages : imprimer le fichier, exporter un PDF de lecture, un PDF pour l'imprimeur, assembler les fichiers natifs...
- **Exercice : réaliser une brochure de 4 à 8 pages**

### PLANNING PARIS

14 au 18	janvier	2019	8 au 12	juillet	2019
11 au 15	février	2019	29 au 2	juil - août	2019
18 au 22	mars	2019	16 au 20	septembre	2019
15 au 19	avril	2019	21 au 25	octobre	2019
13 au 17	mai	2019	4 au 8	novembre	2019
17 au 21	juin	2019	9 au 13	décembre	2019

### PLANNING LYON

>		
18 au 22	mars	2019
>		
>		
>		
9 au 13	décembre	2019

Créer ou modifier des publications professionnelles  
(dossiers de presse, brochures de 4 à 8 pages...)

5 jours / 35 heures

Tarif inter **1850 € HT**

CODE: PA120BL

Tarif intra à partir de **1190 € HT** par jour (voir page 14)



## OBJECTIFS

- Définir la place d'InDesign dans la chaîne graphique
- Comprendre les principes d'InDesign
- Élaborer une méthode de travail efficace
- Réaliser un document structuré

## PUBLIC CONCERNÉ

Chargés de communication, de marketing, d'édition...

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## DÉROULÉ DU BLENDED

3 étapes rythment votre parcours :

**Étape 1:** Distanciel amont (à effectuer dans les 30 jours précédant votre module présentiel)

**Étape 2:** Module Présentiel

**Étape 3:** Distanciel aval (à effectuer dans les 30 jours suivant votre module présentiel)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels: InDesign, Illustrator, Photoshop...

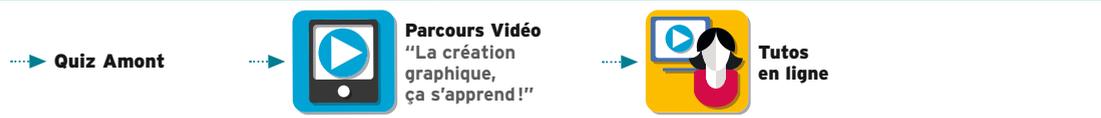
Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Maquettiste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

51

### ÉTAPE 1: DISTANCIEL AMONT (3 heures)



### ÉTAPE 2: MODULE PRÉSENTIEL (28 heures)

#### Définir la place d'InDesign dans la chaîne graphique

- Décrire la chaîne graphique et identifier le rôle "assembleur" d'InDesign
- Comprendre la nécessité de préparer les éléments textes et images en amont

→ **Jeu pédagogique**

#### Comprendre les principes d'InDesign

- Définir les grandes étapes pour concevoir une mise en pages avec InDesign
- Se repérer dans l'interface: les menus, les outils et les palettes

#### Appliquer les bases de la mise en pages

- Créer un document recto-verso: format, pages, marges, gamme de couleurs
- Saisir et enrichir un titre (typographie simple)
- Importer et enrichir un texte court
- Lister les différences entre images en pixels, images vectorielles et images mixtes
- Importer et cadrer des images

→ **Exercice: réaliser un dépliant**

#### Réaliser un document structuré

##### Paramétrer le document

- Créer le document: format, pages, marges, colonnes, gamme de couleurs, calques
- Déterminer la structure récurrente des pages: gabarits, numérotation, titres courants

#### Placer et structurer le texte

- Importer et chaîner un texte sur plusieurs pages
- Paramétrer les césures et la justification, définir des filets de paragraphe, des lettrines, une grille de lignes
- Structurer la typographie par des styles de paragraphe et des styles de caractère
- Structurer des légendes et des encadrés par des styles de bloc

#### Placer et structurer les images

- Importer et cadrer des images

#### Créer des effets graphiques

- Dessiner des filets et des objets graphiques simples
- Créer des effets graphiques sur un titre

#### Finaliser le document

- Finaliser la mise en pages: aligner ou espacer des blocs, corriger les erreurs de césure...
- Contrôler le fichier: débords de texte, polices utilisées, liens avec les images, séparation des encre, pixellisation des transparences...
- Transférer la mise en pages: imprimer le fichier, exporter un PDF de lecture, un PDF pour
- l'imprimeur, assembler les fichiers natifs...

→ **Exercice: réaliser une brochure de 4 à 8 pages**

### ÉTAPE 3: DISTANCIEL AVANT (4 heures)



#### PREMIÈRE SESSION

Distanciel amont à effectuer	entre le 1 mars et le 1 avril 2019
Présentiel	du 2 au 5 avril 2019
Distanciel aval à effectuer	entre le 6 avril et le 6 mai 2019

#### DEUXIÈME SESSION

Distanciel amont à effectuer	entre le 30 août et le 30 sept 2019
Présentiel	du 1 au 4 octobre 2019
Distanciel aval à effectuer	entre le 5 oct et le 4 nov 2019

# InDesign : niveau 2

Réaliser des publications complexes et structurées

4 jours / 28 heures

Tarif inter **1850 € HT**

CODE : PA122

Tarif intra à partir de **1190 € HT** par jour (voir page 14)



## 52 OBJECTIFS

- Structurer un document
- Paramétrer efficacement InDesign et créer des documents complexes
- Maîtriser les styles typographiques, les styles imbriqués, les séquences de styles
- Créer des styles de bloc de texte, de bloc d'image et de bloc graphique
- Finaliser le document et générer un PDF pour l'imprimeur

## PUBLIC CONCERNÉ

Maquettistes, graphistes, directeurs artistiques, chargés de communication, de marketing, d'édition...

## PRÉ-REQUIS

Avoir suivi le stage "InDesign : niveau 1" (page 50) ou maîtriser les fonctions de base de ce logiciel (gabarits, colonnes, marges, calques, chaînage de texte, styles de paragraphe et de caractère, habillage).

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : InDesign, Illustrator, Photoshop...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Maquettiste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Structurer un document

- Rappeler les grandes étapes de conception d'une mise en pages avec InDesign
- Comprendre l'intérêt de la dépendance entre gabarits
- Déterminer quand créer des styles typographiques d'après d'autres styles typographiques
- Détecter les utilisations systématiques de styles de caractère dans des styles de paragraphe
- Repérer les aspects récurrents de blocs de texte, de blocs d'image, de blocs graphiques

→ **Étude de cas : analyse de projets**

### Paramétrer efficacement InDesign et créer des documents complexes

- Définir un espace de travail et des Préférences efficaces
- Créer un document à plusieurs tailles de page
- Mettre en place des Préférences spécifiques au document, paramétrer son contrôle en amont
- Concevoir le Nuancier de couleurs du document
- Structurer ses calques
- Créer des gabarits dépendants
- Définir des colonnes de largeurs inégales
- Numérotter les pages et placer des titres courants

→ **Exercice : créer un dépliant, une couverture à rabats, une brochure**

### Maîtriser les styles typographiques, les styles imbriqués, les séquences de styles

#### Placer du texte avec ou sans sa typographie initiale

- Placer du texte sans importer sa typographie, en important ses styles typographiques, avec correspondance de styles typographiques
- Corriger le texte par la fonction avancée Rechercher / Remplacer

#### Structurer le texte par des styles de paragraphe élaborés

- Créer des styles de paragraphe simples ou élaborés
- Définir des séquences de styles de paragraphe

### Gérer les variantes typographiques locales par des styles de caractère, paramétrer des imbrications

- Créer des styles de caractère pour toutes les variantes locales
- Définir des styles de caractère imbriqués dans des styles de paragraphe
- Comprendre la notion de style GREP

### Gérer des notes de bas de page, générer un sommaire, placer des titres courants variables

- Paramétrer la gestion des notes de bas de page
- Générer un sommaire
- Définir des titres courants liés à des sections ou à des styles typographiques

→ **Exercice : structurer le texte de la brochure**

### Créer des styles de bloc de texte, de bloc d'image et de bloc graphique

- Créer des styles de bloc de texte
- Créer des objets de forme élaborée : alignements, combinaisons Pathfinder
- Importer, incorporer ou coller des images en pixels et des images vectorielles, les cadrer, les détourner, les habiller
- Créer des styles d'objet graphique et des styles de bloc d'image

→ **Exercice : structurer les images et les éléments graphiques de la brochure**

### Finaliser le document et générer un PDF pour l'imprimeur

- Finaliser la mise en pages : corriger les erreurs de césure, améliorer les drapeaux...
- Contrôler le fichier : débords de texte, polices utilisées
- Transférer la mise en pages : imprimer le fichier, exporter un PDF de relecture, un PDF pour l'imprimeur, un PDF pour le Web

→ **Exercice : contrôler puis générer le PDF imprimeur de la brochure**

### PLANNING PARIS

>	>
4 au 7 février 2019	27 au 30 août 2019
4 au 7 mars 2019	23 au 26 septembre 2019
>	>
20 au 23 mai 2019	12 au 15 novembre 2019
24 au 27 juin 2019	17 au 20 décembre 2019

### PLANNING LYON

>
4 au 7 mars 2019
>
>
>
12 au 15 novembre 2019

# InDesign: niveau 3

Exploiter les fonctions avancées d'InDesign dans des documents complexes et découvrir des trucs et astuces d'experts

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1200 € HT** + Coaching individuel en option (**180 € HT / 60 mn**)

CODE : PA123

Tarif intra à partir de **1190 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## OBJECTIFS

- Utiliser les fonctions graphiques avancées
- Gérer les cas particuliers de fabrication
- Utiliser les fonctions de texte avancées
- Gérer des documents longs
- Travailler efficacement en mode collaboratif

## PUBLIC CONCERNÉ

Maquettistes, graphistes, directeurs artistiques...

## PRÉ-REQUIS

Avoir suivi le stage "InDesign: niveau 2" (page 52) ou maîtriser les fonctions avancées de ce logiciel (gabarits dépendants, colonnes inégales, calques, variables de texte, styles typographiques, styles imbriqués, styles de bloc de texte, de bloc d'image, de bloc graphique).

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : InDesign, Illustrator, Photoshop...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Maquettiste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

53

## PROGRAMME

### Utiliser les fonctions graphiques avancées

- Utiliser la distribution dynamique des espaces entre les objets
- Ancrer des objets dans le texte ou à l'extérieur du texte
- Exploiter les effets de transparence
- Utiliser l'ajustement dynamique des images
- Importer des métadonnées d'images (légendes, crédits) et les placer automatiquement

→ **Exercice : placer des images sur un dépliant**

### Gérer les cas particuliers de fabrication

- Indiquer les zones de vernis sélectif, d'encre spéciale, de gaufrage
- Tracer des formes de découpe
- Utiliser une 5<sup>e</sup> encre pour le texte dans le cas d'une coédition en coimpression

→ **Exercice : finaliser un dépliant à vernis sélectif et découpe**

### Utiliser les fonctions de texte avancées

- Exploiter les fonctions avancées de Rechercher / Remplacer
- Définir des styles de cellule, des styles de tableau
- Gérer des notes de bas de page
- Générer une table des matières, un index

→ **Exercice : structurer le texte d'un document long**

### Gérer des documents longs

#### Gérer un document long en un fichier unique

- Identifier les situations permettant de construire le document dans un fichier unique
- Mettre en place des titres courants variables
- Paramétrer la gestion dynamique des pages par chapitre

#### Gérer un document long composé de plusieurs fichiers

- Identifier les situations nécessitant la division du document en plusieurs fichiers
- Créer un livre listant les fichiers du document et paramétrer la pagination automatique
- Générer la table des matières du livre, l'index du livre
- Générer un PDF unique, un assemblage unique

→ **Exercice : finaliser les deux types de documents longs**

#### Travailler efficacement en mode collaboratif

##### Transférer des paramètres entre documents InDesign

- Récupérer, dans un nouveau document, le nuancier, les styles de paragraphe, de caractère, d'objet, de cellule, de tableau d'un autre document
- Récupérer, dans un nouveau document, des gabarits, des pages d'un autre document
- Utiliser des modèles de document et des extraits (snippets)

##### Transférer des paramètres entre InDesign, Illustrator, Photoshop... et les partager avec des collaborateurs

- Partager des images, des couleurs, des styles typographiques dans des bibliothèques communes Creative Cloud

→ **Exercices de transfert et de partage**

## PLANNING PARIS

>	>
>	22 au 23 août 2019
>	>
4 au 5 avril 2019	>
>	>
>	5 au 6 décembre 2019

# InDesign : automatisation, styles et GREP

Gagner en productivité grâce aux styles et au GREP

2 jours / 14 heures

Tarif inter **1 200 € HT** + Classe virtuelle en option (**120 € HT** / 90 mn)

CODE : PA125

Tarif intra à partir de **1 290 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## 54 OBJECTIFS

- Identifier le rôle des styles imbriqués
- Observer le comportement du GREP
- Automatiser l'application des styles
- Préparer ses mises en pages pour l'automatisation

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes et maquettistes confirmés.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de maîtriser InDesign et plus particulièrement la création des différents types de styles. Avoir des connaissances de base d'un langage informatique est un plus.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Classe  
Virtuelle



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance d'exposés théoriques, de démonstration par l'exemple et de mise en pratique sur des cas concrets. Les apprenants travaillent en mode "workshop" pour tester leurs acquis.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : InDesign, Photoshop, Illustrator  
Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Maquettiste ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier le rôle des styles imbriqués

- Souligner le rôle des styles de paragraphe et des styles de caractère
- Choisir les délimiteurs "sur" et "jusqu'à"
- Associer des styles de caractère aux styles de paragraphe

→ **Exercice : créer des feuilles de styles de paragraphe et de caractère et les imbriquer**

### Observer le comportement du GREP

- Définir la place du GREP dans InDesign
- Reconnaître les expressions régulières (regex)
- Distinguer les styles GREP des styles imbriqués

→ **Étude de cas pratiques**

### Automatiser l'application des styles

- Appliquer des styles imbriqués à plusieurs paragraphes
- Écrire avec les métacaractères GREP
- Effectuer des Rechercher / Remplacer complexes (prix, numéros de téléphone...)
- Employer les variables de recherche
- Appliquer des formats aux résultats de recherche
- Corriger les défauts de police grâce aux styles GREP
- Styliser des éléments graphiques (puces de fin, filets verticaux)
- Enrichir dynamiquement la typographie (exposants, petites capitales, espaces insécables...)
- Organiser ses regex

→ **Exercice : concevoir des regex et les appliquer**

### Préparer ses mises en pages pour l'automatisation

- Comparer les différentes méthodes d'enrichissements dynamiques
- Examiner une mise en pages existante et estimer les besoins
- Évaluer le temps de préparation par rapport au gain en production
- Anticiper les exceptions

→ **Mise en place d'un plan d'action selon les besoins des apprenants**

PLANNING PARIS			CLASSE VIRTUELLE		
7 au 8	janvier	2019	→	7	février 2019 10:00
8 au 9	avril	2019	→	9	mai 2019 10:00
>				>	
4 au 5	juillet	2019	→	26	juillet 2019 10:00
10 au 11	octobre	2019	→	8	novembre 2019 11:30
>				>	

# Affinity Designer

Créer ou modifier des éléments vectoriels (logos, illustrations...)

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT** + Vidéo Pyramyd en option (**50 € HT**)

CODE : PA176

Tarif intra à partir de **1 190 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Prendre en main Affinity Designer
- Comprendre l'utilité des calques
- Créer et modifier des objets vectoriels
- Gérer l'aspect graphique des objets
- Mettre en pages du texte
- Mélanger des éléments bitmap et des formes vectorielles

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Vidéo Pyramyd



Module Présentiel



Support de cours Vidéo



Accès à 50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : Affinity Designer, Illustrator

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Illustrateur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

55

## PROGRAMME

### Prendre en main Affinity Designer

- Rappeler les notions d'images vectorielles et bitmap
  - Paramétrer les Préférences
  - Organiser les outils et les palettes
  - Configurer un nouveau document
  - Maîtriser les fonctions de l'interface (zooms, règles, magnétisme)
  - Connaître et choisir les bons formats d'enregistrement et d'exportation
- **Exercice : créer un document, explorer l'interface et les outils**

### Comprendre l'utilité des calques

- Utiliser et organiser des calques
  - Superposer des tracés au sein d'un calque
  - Choisir le type de calques : d'objet, de réglage, pixelisés
- **Exercice : organiser les éléments d'une image sur plusieurs calques**

### Créer et modifier des objets vectoriels

- Utiliser et éditer les formes de base : rectangles, rectangles arrondis, étoiles
  - Maîtriser l'outil Plume en traçant des courbes de Bézier et des courbes intelligentes
  - Dessiner à main levée avec l'outil Crayon et l'outil Pinceau
  - Sélectionner un tracé par l'outil Sélection et par la palette des Calques
  - Déplacer, dupliquer, aligner, redimensionner des objets
  - Créer des combinaisons de formes avec les fonctions de reliage
  - Transformer des tracés grâce aux fonctions de rotation et de retournement
  - Combiner des objets imbriqués (masques d'écrêtage)
- **Exercice : redessiner un logo grâce aux outils de dessin**

### Gérer l'aspect graphique des objets

- Comprendre les modes couleur : RVB pour le Web et CMJN pour l'impression
- Créer des dégradés de couleurs linéaires, radiaux, coniques
- Éditer les contours des tracés, en pointillés, en dégradés
- Appliquer de la transparence, du flou, des ombres portées, un effet relief

→ **Exercice : coloration de logos**

### Mettre en pages du texte

- Choisir le texte libre ou des zones de texte
- Éditer la typographie des caractères et changer les formats de paragraphe

→ **Exercice : création d'une maquette d'affiche**

### Mélanger des éléments bitmap et des formes vectorielles

- Utiliser une image en pixels comme modèle pour dessiner
- Créer des formes vectorielles qui s'appliquent avec des effets de texture
- Retrouver les outils bitmap (Pinceaux, Doigt, Pot de peinture) grâce à l'espace de travail "pixel persona"

→ **Exercice : créer un visuel mixant image et éléments vectoriels**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
27 au 29 mai 2019	13 au 15 novembre 2019
>	>

# L'essentiel d'Illustrator

Créer ou modifier des illustrations simples (logos, signalétiques...)

3 jours / 21 heures

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE : PA173

Tarif intra à partir de **1 190 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## 56 OBJECTIFS

- Définir le rôle et les principes d'Illustrator
- Créer et combiner des objets vectoriels simples
- Modifier un objet vectoriel
- Créer et appliquer une couleur, un dégradé de couleurs
- Appliquer des transparences simples
- Placer du texte
- Choisir le format d'enregistrement d'un logo

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : Illustrator, InDesign, Photoshop...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Illustrateur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir le rôle et les principes d'illustrator

- Décrire la chaîne graphique et identifier le rôle d'illustrator
- Définir la notion d'image vectorielle
- Connaître le vocabulaire de base : couleurs quadri / RVB / tons directs, tracés, points d'ancrage

#### Créer le document

- Se repérer dans l'interface : les menus, les outils, les palettes et les zooms
- Organiser et mémoriser son espace de travail
- Créer un plan de travail et définir ses dimensions
- Utiliser une image en pixels comme modèle à décalquer

→ **Exercice : organiser son document pour créer un logo**

### Créer et combiner des objets vectoriels simples

- Tracer des rectangles, rectangles arrondis, ellipses, polygones, étoiles
- Dessiner à main levée avec l'outil Crayon
- Déplacer, dupliquer, aligner et redimensionner des objets
- Modifier l'ordre de superposition des objets
- Créer des combinaisons d'objets par les fonctions Pathfinder

→ **Exercice : dessiner des objets géométriques**

### Modifier un objet vectoriel

- Sélectionner un tracé, sélectionner un point d'ancrage
- Rectifier un tracé avec les outils de correction
- Transformer un objet par une rotation, une mise à l'échelle, un miroir, la Marionnette

→ **Exercice : créer un logo à partir d'objets géométriques**

### Créer et appliquer une couleur, un dégradé de couleurs

- Créer et appliquer une couleur globale ou une teinte de couleur globale sur le fond ou sur le contour d'un objet
- Paramétrer les options du contour d'un objet
- Créer un dégradé linéaire ou radial avec des couleurs globales ou des teintes de couleurs globales
- Appliquer un dégradé linéaire ou radial sur le fond ou sur le contour d'un objet et modifier le sens du dégradé

→ **Exercice : mettre un logo en couleurs**

### Appliquer des transparences simples

- Rendre un objet transparent en lui donnant un mode de fusion ou en baissant son opacité
- Appliquer une ombre à un objet
- Appliquer une transparence progressive à un objet

→ **Exercice : utiliser des effets de transparence dans un logo**

### Placer du texte

- Saisir du texte et définir sa typographie
- Appliquer des attributs graphiques simples au texte

→ **Exercice : ajouter du texte dans un logo**

### Choisir le format d'enregistrement d'un logo

- Supprimer le modèle en pixels
- Finaliser et contrôler le fichier : polices et couleurs utilisées
- Diffuser un logo : imprimer une épreuve, enregistrer le logo vectoriel pour l'imprimeur, exporter le logo en pixels pour le Web...

→ **Exercice : enregistrer un logo dans différents formats**

### PLANNING PARIS

21 au 23 janvier 2019	1 au 3 juillet 2019
>	>
>	>
23 au 25 avril 2019	7 au 9 octobre 2019
>	>
>	>

### PLANNING LYON

>
13 au 15 mars 2019
>
>
7 au 9 octobre 2019
>

# Illustrator : niveau 1

Réaliser des logos, des plans et des illustrations

5 jours / 35 heures

Tarif inter **2 200 € HT**

CODE : PA127

Tarif intra à partir de **1 190 € HT** par jour (voir page 14)



## OBJECTIFS

- Définir le rôle et les principes d'Illustrator
- Maîtriser la Plume, le Crayon et les outils de dessin de formes simples
- Modifier, combiner et transformer les objets
- Créer et appliquer un aplat, un dégradé, un motif, une forme
- Appliquer des transparences
- Gérer le texte
- Vectoriser une image en pixels
- Enregistrer l'illustration

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à tous les professionnels des studios, agences ou bureaux d'études : maquettistes, dessinateurs, projeteurs, architectes...

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : Illustrator, InDesign, Photoshop...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Illustrateur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir le rôle et les principes d'Illustrator

- Identifier le rôle d'Illustrator dans la chaîne graphique
- Définir la notion d'image vectorielle
- Connaître le vocabulaire de base : couleurs quadri / RVB / tons directs, objets, tracés, points d'ancrage, courbes de Bézier, calques

### Créer le document

- Se repérer dans l'interface
- Organiser et mémoriser son espace de travail, paramétrer les Préférences
- Créer un plan de travail et définir ses dimensions
- Créer des calques
- Utiliser une image en pixels comme modèle à décalquer

→ **Exercice : organiser son document pour créer une illustration**

### Maîtriser la Plume, le Crayon et les outils de dessin de formes simples

- Tracer des rectangles, ellipses, étoiles...
- Dessiner à main levée avec le Crayon
- Dessiner avec la Plume

→ **Exercice : dessiner différents types d'objets**

### Modifier, combiner et transformer les objets

- Sélectionner par les outils de sélection, la palette de Calques ou le mode Isolation
- Modifier un tracé avec les outils de correction
- Déplacer, dupliquer, aligner et redimensionner les objets
- Modifier l'ordre de superposition des objets au sein d'un calque et la répartition des objets dans les calques
- Combiner des objets par les fonctions Pathfinder
- Transformer un objet par une rotation, une mise à l'échelle, une itilisation, un miroir, une distorsion, la Marionnette
- Créer un masque d'écrêtage

→ **Exercice : créer une illustration**

### Créer et appliquer un aplat, un dégradé, un motif, une forme

- Créer et appliquer une couleur globale ou une teinte de couleur globale
- Paramétrer les options du contour d'un objet
- Créer, appliquer et transformer un motif de fond
- Créer, appliquer et paramétrer une forme de contour

→ **Exercice : mettre une illustration en couleurs**

### Appliquer des transparences

- Rendre un objet transparent en lui appliquant un mode de fusion ou en baissant son opacité
- Appliquer une ombre et une transparence progressive à un objet

→ **Exercice : utiliser des effets de transparence dans une illustration**

### Gérer le texte

- Créer un texte libre, curviligne, captif
- Saisir, importer et corriger du texte
- Définir la typographie du texte
- Appliquer des effets de transparence à du texte

→ **Exercice : ajouter du texte dans une illustration**

### Vectoriser une image en pixels

- Vectoriser une photo ou un scan en couleurs, en niveaux de gris, en noir et blanc, au trait
- Utiliser la Peinture dynamique

→ **Exercice : vectoriser et mettre en couleurs un crayonné de personnage de bande dessinée**

### Enregistrer l'illustration

- Finaliser et contrôler le fichier : polices, couleurs, noirs
- Assembler les fichiers liés et les polices
- Imprimer une épreuve, exporter le logo en pixels pour le Web

→ **Exercice : enregistrer une illustration dans différents formats**

### PLANNING PARIS

>	>
28 au 1 janv - fév 2019	5 au 9 août 2019
>	>
20 au 24 mai 2019	30 au 4 sept - oct 2019
>	>
16 au 20 décembre 2019	

### PLANNING LYON

>	>
20 au 24 mai 2019	
>	>
16 au 20 décembre 2019	

# Illustrator : niveau 2

Réaliser des illustrations complexes

**4 jours / 28 heures**

Tarif inter **1 850 € HT**

CODE : PA128

Tarif intra à partir de **1 190 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## 58 OBJECTIFS

- Paramétrer Illustrator et son espace de travail
- Maîtriser les calques, les groupes et les structures complexes
- Utiliser les fonctions de transformation avancées
- Appliquer des attributs graphiques élaborés
- Créer des textes à aspect élaboré
- Utiliser des images en pixels
- Enregistrer l'illustration

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux graphistes, maquettistes ou à toute personne concernée par le dessin technique ou l'illustration.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de maîtriser les fonctions suivantes : outil Plume, rectification des tracés, transformations géométriques, fonctions Pathfinder et typographie du texte pour intégrer cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : Illustrator, InDesign, Photoshop...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Illustrateur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Paramétrer Illustrator et son espace de travail

- Paramétrer les Préférences d'Illustrator
- Organiser et mémoriser son espace de travail
- Créer un ou plusieurs plans de travail
- Créer des calques
- Utiliser une image en pixels comme modèle à décalquer

→ **Exercice : créer un document pour plusieurs illustrations**

### Maîtriser les calques, les groupes et les structures complexes

- Dessiner avec l'outil Crayon et avec l'outil Plume
- Dessiner devant, derrière ou en masque
- Profiter des repères commentés, déplacer, dupliquer, aligner les objets
- Répartir les objets dans des calques et sous-calques
- Associer des objets, créer des formes composées, créer des masques d'écrêtage
- Sélectionner avec les outils de Sélection, en mode Isolation ou par la palette Calques

→ **Exercice : dessiner plusieurs illustrations**

### Utiliser les fonctions de transformation avancées

- Utiliser les outils de transformation
- Manier la fonction Transformation répartie
- Transformer avec la Marionnette
- Utiliser des effets de transformation

→ **Exercice : modifier les objets choisis**

### Appliquer des attributs graphiques élaborés

- Choisir des harmonies de couleurs
- Maîtriser les différents noirs dans le domaine de l'impression
- Créer des dégradés de couleurs avec variation d'opacité
- Créer des dégradés de formes, des filets de dégradés, des motifs répétitifs
- Créer, appliquer et paramétrer une forme de contour, des contours à largeur variable

- Utiliser des effets de transparence
  - Appliquer plusieurs fonds, contours et effets à un objet
  - Créer des styles graphiques
  - Créer des symboles graphiques
- **Exercice : mettre des illustrations en couleurs**

### Créer des textes à aspect élaboré

- Créer un texte libre, curviligne, captif
- Créer des styles typographiques
- Appliquer un dégradé, un motif, une forme de contour à du texte
- Appliquer des effets de transparence
- Appliquer plusieurs fonds, contours et effets
- Utiliser un texte comme masque d'écrêtage

→ **Exercice : ajouter du texte à aspect élaboré dans des illustrations**

### Utiliser des images en pixels

- Vectoriser une photo ou un scan en couleurs, en niveaux de gris, en noir et blanc, au trait
- Utiliser la Peinture dynamique pour mettre en couleurs un dessin au trait
- Mixer une image en pixels avec une image vectorielle

→ **Exercice : vectoriser et mettre en couleurs un crayonné de personnage de bande dessinée**

### Enregistrer l'illustration

- Finaliser et contrôler le fichier : les polices utilisées, les couleurs utilisées, les noirs, les transparences, les surimpressions
- Assembler les fichiers liés et les polices
- Transmettre l'illustration : imprimer une épreuve, enregistrer le logo vectoriel pour l'imprimeur exporter le logo en pixels pour le Web

→ **Exercice : enregistrer une illustration dans différents formats**

### PLANNING PARIS

>	>
>	>
26 au 1 fév - mars 2019	17 au 20 septembre 2019
>	>
>	>
11 au 14 juin 2019	2 au 5 décembre 2019

# Illustrator : niveau 3

Optimiser ses méthodes de travail et découvrir des trucs et astuces pour gagner en productivité

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1200 € HT** + Coaching individuel en option (**180 € HT / 60 mn**)

CODE : PA129

Tarif intra à partir de **1190 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## OBJECTIFS

- Créer des documents à plusieurs plans de travail
- Créer des objets complexes
- Utiliser efficacement des attributs graphiques complexes
- Enregistrer l'illustration
- Partager les ressources des documents

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux graphistes, maquettistes, directeurs artistiques, illustrateurs.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi le stage "Illustrator niveau 2" (page 58) ou de maîtriser les fonctions avancées de ce logiciel (utilisation optimisée des calques, maîtrise parfaite de l'outil Plume et des autres outils de dessin, maîtrise des attributs et des effets graphiques) pour accéder à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : Illustrator, InDesign, Photoshop...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Illustrateur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Créer des documents à plusieurs plans de travail

- Paramétrer les Préférences d'Illustrator, organiser et mémoriser son espace de travail
- Créer un ou plusieurs plans de travail et définir leurs dimensions
- Créer des calques

→ **Exercice : créer un document pour plusieurs illustrations**

### Créer des objets complexes

- Créer des formes élaborées par les effets et fonctions de transformation
- Déformer un objet selon une enveloppe
- Transformer avec la Marionnette
- Utiliser les outils Forme de tache et Concepteur de formes
- Dessiner en perspective

→ **Exercice : dessiner plusieurs illustrations**

### Utiliser efficacement des attributs graphiques complexes

- Créer des formes de contour vectorielles ou en pixels
- Appliquer plusieurs fonds, contours et effets à un objet ou à du texte
- Créer des styles graphiques
- Créer des styles typographiques
- Créer des symboles graphiques
- Combiner dessin vectoriel et pixels
- Utiliser des masques d'opacité

→ **Exercice : mettre des illustrations en couleurs**

### Enregistrer l'illustration

- Finaliser et contrôler le fichier : polices utilisées, couleurs utilisées, les noirs, les transparences, les surimpressions
- Assembler les fichiers liés et les polices
- Transmettre l'illustration : imprimer une épreuve, enregistrer le logo vectoriel pour l'imprimerie, exporter le logo en pixels pour le Web...

→ **Exercice : enregistrer l'illustration dans différents formats**

### Partager les ressources des documents

- Transférer les Préférences d'Illustrator sur d'autres postes de travail
- Créer des modèles de documents Illustrator
- Transférer des aplats, dégradés, motifs, formes, symboles et styles entre documents Illustrator
- Créer une gamme de couleurs commune à Illustrator, InDesign et Photoshop
- Partager des couleurs quadrichromiques, styles typographiques et objets vectoriels avec Illustrator, InDesign et Photoshop via une bibliothèque Creative Cloud

→ **Exercice : créer des modèles, des gammes et des bibliothèques Creative Cloud**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
9 au 10 mai 2019	21 au 22 novembre 2019
>	>

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Formation très intéressante. J'ai beaucoup appris. Intervenante au top qui nous a apporté plein de nouvelles clés du logiciel dont on ne soupçonnait pas l'étendue. Très satisfaite !"

Sophie L, graphiste

# Dessiner avec Illustrator

Réaliser des illustrations grâce à 3 méthodes créatives

3 jours / 21 heures

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE: PA131

Tarif intra à partir de **1 190 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## 60 OBJECTIFS

- Paramétrer la tablette graphique
- Passer du modèle au dessin
- Maîtriser les outils de dessin
- Modifier des objets et des tracés
- Jouer avec les couleurs
- Utiliser les outils avancés

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, infographistes, illustrateurs ou toute personne souhaitant apprendre à dessiner avec Illustrator et une tablette graphique.

## PRÉ-REQUIS

Avoir suivi le stage "Illustrator: niveau 1" (page 57) ou maîtriser les fonctions de base de ce logiciel (outil Crayon, modification des tracés, outils de Transformation et fonctions Pathfinder, création de couleurs, de dégradés et de motifs).

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Étude de cas concrets permettant l'acquisition d'une méthodologie de travail, alternant théorie et découverte de trucs et astuces.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciels: Illustrator, Photoshop
- Une tablette graphique par apprenant

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Illustrateur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Paramétrer la tablette graphique

- Paramétrer les outils pour la tablette graphique
- Gérer les paramètres prédéfinis

→ **Exercice: s'initier au maniement de la tablette graphique**

### Passer du modèle au dessin

- Numériser ou prendre une photo d'un croquis fait à la main
- Maîtriser les options de vectorisation en contour ou en fond
- Paramétrer une image bitmap comme modèle

→ **Exercice: numériser et préparer un croquis fait à la main**

### Maîtriser les outils de dessin

- Préparer des formes créatives de contour (calligraphique, diffuse, artistique, de motif)
- Dessiner à main levée avec la palette et l'outil Pinceau
- Régler et maîtriser les Pointes de pinceau
- Créer des styles graphiques sophistiqués
- Définir des formes de contour imitant un crayonné
- Maîtriser les outils: Gomme, Forme de tache, Crayon, Arrondi, Concepteur de forme
- Expérimenter le dessin en mode Chewing-gum avec les outils de déformation

→ **Exercice: réaliser 3 types d'illustrations**

### Modifier des objets et des tracés

- Déformer les objets avec la fonction Enveloppe de déformation
- Créer des pleins et des déliés avec la fonction Contour à largeur variable
- Utiliser à bon escient les différents types de Masques d'écrêtage

→ **Étude de cas: expérimenter les outils sur différents exemples**

### Jouer avec les couleurs

- Créer des groupes de couleurs dans le panneau Nuancier
- Concevoir des dégradés de couleurs linéaires et radiaux
- Inventer et éditer des motifs complexes dans l'éditeur de motif
- Insérer des textures bitmap pour casser la froideur vectorielle
- Superposer des fonds avec des modes de fusion pour créer des effets de matière
- Apporter une modification globale des couleurs sur un dessin
- Choisir des couleurs d'après une gamme d'harmonie
- Convertir les couleurs quadri d'une image en couleurs Pantone

→ **Exercice: proposer plusieurs versions d'une même illustration**

### Utiliser les outils avancés

- Créer des effets graphiques avec les dégradés de formes
- Simuler des effets d'un aérographe avec l'outil Filet de dégradé
- Utiliser des symboles pour enrichir une illustration
- Ajouter des formes en 3D dans une illustration

→ **Exercice: expérimentations personnelles et guidées**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
4 au 6 mars 2019	23 au 25 septembre 2019
>	>
>	>
17 au 19 juin 2019	9 au 11 décembre 2019

# Le packaging avec Illustrator

Concevoir et réaliser des packagings complexes

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE : PA132

Tarif intra à partir de **1 290 € HT** par JOUR (voir page 14)

CPF

## OBJECTIFS

- Identifier les besoins en packaging dans les entreprises
- Comprendre les principes du packaging
- Appliquer les concepts graphiques dédiés au packaging
- Concevoir des packagings en aplat et en volume

## PUBLIC CONCERNÉ

Créatifs, graphistes, designers, ou toute personne ayant en charge des projets de packaging.

## PRÉ-REQUIS

Pour suivre ce stage, il est nécessaire de savoir utiliser l'outil Plume, les fonctions Pathfinder ainsi que les calques aussi bien dans Illustrator que dans Photoshop. Avoir des notions de gestion de la couleur est un atout supplémentaire.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
5000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Les apprenants étudient en groupe des cas concrets de création de produits, en appliquant les concepts de prospectives et tendances et mènent une réflexion sur les comportements de consommation. Questions / réponses sur les fichiers des participants.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : Illustrator, Photoshop...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Spécialiste du packaging ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier les besoins en packaging dans les entreprises

- Comprendre les spécificités du packaging dans la chaîne graphique
- Comprendre et gérer l'image des marques et des produits
- Connaître les modes de dessin et de présentation spécifiques au pack

→ **Étude de cas : analyse de produits de consommation courante et déduction des cibles marketing**

### Comprendre les principes du packaging

- Identifier les techniques de dessin spécifiques au pack : aplats techniques, hyperréalisme, vues isométriques, 3D simplifiée
- Maîtriser les contraintes de fabrication : gestion de la quadri, des tons directs, des vernis sélectifs
- Définir des identités visuelles adaptées au produit et à la cible marketing
- Comprendre les codes couleurs : coloris vecteurs, coloris médiateurs

→ **Exercice : réaliser un facing comprenant un vernis sélectif, un or à chaud et des tons directs**

### Appliquer les concepts graphiques dédiés au packaging

- Créer un aplat technique complet
- Concevoir les vues isométriques d'un packaging en se basant sur un aplat technique
- Importer et incorporer des images dans une conception graphique
- Vectoriser des motifs et dessins manuels pour enrichir l'identité visuelle d'un pack
- Appliquer des effets graphiques et contrôler l'impression

→ **Exercice : réaliser un pack en aplat technique avec éléments vectorisés puis mis en volume avec les vues isométriques**

### Concevoir des packagings en aplat et en volume

#### Réfléchir au produit

- Définir les codes couleurs et typographiques
- Intégrer l'ergonomie du packaging

#### Placer et structurer l'information

- Importer et chaîner un texte sur les divers facings du pack
- Paramétrer les césures et la justification, définir des filets de paragraphe, les feuilles de style spécifiques
- Importer des images et des éléments graphiques

#### Définir volumes et vues isométriques

- Présenter les packagings en volume avec la technique des vues isométriques
- Travailler le positionnement des ombres et des lumières (scénographie)
- Introduire de l'hyperréalisme dans les présentations produits : boîtes, flacons, objets techniques

#### Préparer les éléments techniques

- Concevoir un gaufrage
- Définir une zone de vernis sélectif
- Introduire des pliages et découpes dans la conception
- du packaging

#### Réaliser l'identité visuelle

- Concevoir des pictogrammes et des éléments graphiques avec la vectorisation pour enrichir l'identité visuelle du pack
- Créer des motifs et des frises décoratives avec raccords

#### Finaliser le document

- Vérifier le document (séparation quadri)
- Contrôler le fichier : textes, polices, images

→ **Exercice : conception d'un packaging complet et d'une scénographie (mise en volume) pour le secteur hygiène-beauté**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
13 au 15 mai 2019	18 au 20 novembre 2019
>	>

# Le dessin de mode avec Illustrator

Réaliser des croquis de mode et d'accessoires

3 jours / 21 heures

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE : PA197

Tarif intra à partir de **1 290 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## 62 OBJECTIFS

- Définir les process créatifs propres à l'industrie de la mode
- S'inspirer des tendances et créer un mood-board
- Appliquer les techniques d'Illustrator pour vectoriser et coloriser des silhouettes de mode
- Concevoir des accessoires de mode
- Concevoir des plans de collection

## PUBLIC CONCERNÉ

Créatifs, graphistes, designers ou toute personne intéressée par le dessin de mode.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de savoir utiliser la Plume et les fonctions Pathfinder dans Illustrator.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie et d'exercices basés sur des cas concrets de production pour une approche créative et technique du dessin de mode.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : Illustrator, Photoshop...  
Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Styliste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir les process créatifs propres à l'industrie de la mode

- Savoir organiser un sourcing de mode et en extraire des informations
  - Définir la cible marketing en rapport avec le plan de collection
  - Organiser son travail dans Illustrator pour dessiner rapidement des croquis de mode et accessoires
- **Exercice : planifier et organiser les tâches successives pour une production efficace**

### S'inspirer des tendances et créer un mood-board

- Extraire les couleurs de la saison avec les techniques de vectorisation
  - Respecter la colorimétrie des images avec la gestion des profils ICC
  - Narrer et raconter une histoire pour valoriser les produits
- **Exercice : réaliser un mood-board complet pour orienter la saison (couleurs, matières, formes)**

### Appliquer les techniques d'Illustrator pour vectoriser et coloriser des silhouettes de mode

- Dessiner les silhouettes aux feutres (dessin manuel)
  - Scanner les silhouettes
  - Vectoriser des silhouettes pour nettoyer et standardiser les visuels
  - Créer des colorisations simples et complexes (ombrées, transparence)
  - Concevoir des gammes couleurs pour la saison
  - Créer des bibliothèques d'accessoires : boutons, zip, surpiqûres, finitions spécifiques
  - Créer des aplats techniques du vêtement pour la production et l'information des modélistes
- **Exercice : créer un croquis de mode complet avec des aplats techniques (face et dos)**

### Concevoir des accessoires de mode

- Définir les méthodes de dessin technique adaptées au textile
  - Dessiner un sac
  - Importer des matières (cuir, textile, tissus techniques) pour rendre hyperréaliste le produit dessiné
  - Créer des motifs avec des matériaux : cuir, matelassé, vinyle...
  - Concevoir la fiche technique de l'accessoire pour la production
- **Exercice : création de plusieurs accessoires de mode (sac, ceinture, chaussures)**

### Concevoir des plans de collection

#### Dessiner la silhouette

- Élaborer des gabarits de dessin : homme / femme / enfant
- Définir des styles graphiques pour les tracés

#### Coloriser les silhouettes

- Coloriser des silhouettes avec des aplats
- Utiliser des textures pour les vêtements
- Créer des ombres et lumières sur les silhouettes

#### Créer des motifs et des imprimés

- Scanner et vectoriser un dessin pour créer un motif
- Créer des motifs avec et sans raccords
- Mapper des motifs sur un vêtement avec une grille de distorsion

#### Utiliser des tracés vectoriels complexes pour dessiner des accessoires

- Utiliser les Pathfinder pour concevoir des accessoires
- Utiliser les dégradés pour créer des pièces métalliques : chromées, dorées
- Apporter de l'hyperréalisme avec les filets de dégradé

#### Scénariser la collection

- Concevoir une scénographie pour mettre en valeur les silhouettes et valoriser les accessoires de mode
- **Exercice : réaliser un projet personnel avec un thème orienté selon la saison en cours**

### PLANNING PARIS

>	>
>	>
25 au 27 mars 2019	9 au 11 septembre 2019
>	>
>	>
>	>

# Les motifs et imprimés avec Illustrator

Concevoir et réaliser des motifs destinés au marché de la mode et de la décoration

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE : PA198

Tarif intra à partir de **1 290 € HT** par JOUR (voir page 14)

CPF

## OBJECTIFS

- Identifier les fondamentaux nécessaires à la création de motifs et imprimés textiles décoratifs
- Nettoyer et renforcer les aplats couleurs des images et dessins pour définir des imprimés
- Régler les outils de vectorisation pour améliorer les rendus et la définition des motifs
- Mapper les motifs et imprimés sur des vêtements, du mobilier et des objets décoratifs
- Choisir le mode couleur de reproduction des motifs et imprimés et les séparer pour la production

## PUBLIC CONCERNÉ

Créatifs, graphistes, designers ou toute personne devant élaborer des motifs imprimés.

## PRÉ-REQUIS

Maîtriser la gestion des calques et savoir détourner dans Photoshop. Être issu de l'univers textile facilitera l'accès à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie et de pratique. Les apprenants ont la possibilité d'apporter leurs propres travaux.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : Illustrator, Photoshop...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Styliste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

63

## PROGRAMME

### Identifier les fondamentaux nécessaires à la création de motifs et imprimés textiles et décoratifs

- Connaître les process de reproduction des motifs : les rouleaux, le cadre, l'impression numérique
- Définir la répartition d'un motif : motifs simples, motifs sautés, motifs alternés, motifs aux effets aléatoires
- Élaborer des sourcings qualitatifs pour créer facilement des imprimés avec Illustrator

→ **Exercice : créer des motifs et imprimés manuels avec des systèmes de pliage papier**

### Nettoyer et renforcer les aplats couleurs des images et des dessins pour définir des imprimés

- Nettoyer, isoler, renforcer les éléments graphiques dans Photoshop
- Prévisualiser rapidement le potentiel graphique d'un motif avec la fonction Isohémie
- Renforcer la définition en cas de faible résolution

→ **Exercice : réaliser un imprimé en partant d'un crayonné et d'une image couleur de faible qualité**

### Régler les outils de vectorisation pour améliorer les rendus et la définition des motifs

- Vectoriser de manière standard dans Illustrator
- Définir ses réglages personnels pour la vectorisation
- Comprendre les fonctions Seuil, Tracé, Bruit
- Vectoriser de manière automatisée en sauvegardant des réglages précis
- Créer des imprimés et des motifs en couleurs
- Décliner des gammes de motifs avec la roue chromatique
- Définir la taille, l'espacement, l'orientation des motifs avec les outils de Transformation

→ **Exercice : création d'un papier peint et d'un motif textile pour un foulard**

### Mapper les motifs et imprimés sur des vêtements, du mobilier et des objets décoratifs

- Utiliser et régler précisément la grille de distorsion
- Positionner ombres et lumières pour créer un mapping réaliste
- Modifier rapidement le contenu d'un mapping en gérant les contenus d'enveloppe de distorsion

→ **Exercice : réalisation d'un imprimé pour du linge de maison et création d'un mapping pour de la literie**

### Choisir le mode couleur de reproduction des motifs et imprimés et les séparer pour la production

- Gérer le grossi / maigri et le recouvrement
- Définir le grossi / maigri en fonction des supports : maille, chaîne et trame, matériaux synthétiques, carton, papier
- Utiliser des tons directs pour effectuer la séparation des couleurs (modes cadres et rouleaux)
- Choisir la quadrichromie pour l'impression numérique des motifs
- Adopter le bon profil colorimétrique en fonction des taux d'encre désirés et des supports

→ **Exercice : préparer un motif complet pour la séparation des couleurs**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
1 au 3 avril 2019	21 au 23 octobre 2019
>	>
>	>

Analyser, trier et traiter efficacement des données pour concevoir des graphiques pertinents et lisibles

2 jours / 14 heures

Tarif inter **1 200 € HT**

CODE : AS013

Tarif intra à partir de **1 490 € HT** par jour (voir page 14)

## 64 OBJECTIFS

- Connaître les modes de représentation des données
- Déterminer le graphe le plus pertinent selon le message à délivrer
- Concevoir et expérimenter des concepts
- Justifier ses analyses et choix graphiques

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie et de démonstrations par l'exemple. Les participants analysent et critiquent des cas existants et travaillent ensuite sur leurs propres données et / ou sur des visualisations déjà conçues.

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Stage sans informatique
- Matériel de dessin

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste, spécialiste de la data visualisation, ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Connaître les modes de représentation des données

- Comprendre la visualisation de données, son utilité et ses enjeux
- Identifier les représentations visuelles applicables aux données
- Classifier les types de représentation et établir une nomenclature pour les appliquer à des données
- Appréhender les limites humaines à la compréhension
- Différencier "visualisation de données" et "infographie"
- Reconnaître et anticiper les difficultés (données manquantes, évolutions peu visibles, échelles faussées...)

→ **Quiz de connaissances / de compréhension**

### Déterminer le graphe le plus pertinent selon le message à délivrer

- Analyser et trier ses données pour préparer un projet
- Déterminer la cible et le but de la visualisation afin d'apporter un point de vue adapté
- Estimer les contraintes et choisir la représentation adéquate
- Établir des concepts et itérer autour des mêmes données pour choisir le plus pertinent
- Connaître et employer les codes et "bonnes pratiques"

→ **Exercice : identifier et isoler des données importantes pour proposer la meilleure représentation visuelle**

### Concevoir et expérimenter des concepts

- Optimiser l'utilisation du texte, des légendes et des étiquettes pour plus de lisibilité
- Composer avec la couleur et ses contraintes
- Esquisser rapidement des concepts pour tester toutes les pistes possibles
- Élaborer une critique constructive pour affiner ses concepts

→ **Exercice : recherche d'alternatives aux graphes les plus courants (camemberts, courbes, histogrammes...)**

### Justifier ses analyses et choix graphiques

- Estimer les points forts et les points faibles de ses concepts afin d'en compenser les lacunes
- Préparer la construction de son graphique final
- Justifier son raisonnement et sa méthodologie pour argumenter ses choix
- Tester la réalisation pour être sûr de sa lisibilité et de son interprétation

→ **Mise en situation : proposer et défendre un concept selon un cahier des charges précis**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
21 au 22 mars 2019	16 au 17 septembre 2019
>	>
>	>
17 au 18 juin 2019	2 au 3 décembre 2019

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Méthodes, astuces et exemples donnés bien applicables au travail et de vraies réponses aux problématiques rencontrées au quotidien."

Iris I, responsable Web analyse

**2 jours** / 14 heures

Tarif inter **900 € HT**

CODE : AS013BL

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par JOUR (voir page 14)

N

## OBJECTIFS

- Connaître les modes de représentation des données
- Déterminer le graphe le plus pertinent selon le message à délivrer
- Concevoir et expérimenter des concepts
- Justifier ses analyses et choix graphiques

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## DÉROULÉ DU BLENDED

3 étapes rythment votre parcours :

**Étape 1 :** Distanciel amont (à effectuer dans les 30 jours précédant votre module présentiel)

**Étape 2 :** Module Présentiel

**Étape 3 :** Distanciel aval (à effectuer dans les 30 jours suivant votre module présentiel)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- Stage sans informatique
- Matériel de dessin

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste, spécialiste de la data visualisation, ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

65

### ÉTAPE 1: DISTANCIEL AMONT (4 heures)

→ Quiz Amont



**Parcours Vidéo**  
"La data visualisation, ça s'apprend!"

→ **Ressources documentaires**  
Livre "Manuel de datavisualisation"

### ÉTAPE 2: MODULE PRÉSENTIEL (7 heures)

#### Déterminer le graphe le plus pertinent selon le message à délivrer

- Analyser et trier ses données pour préparer un projet
- Déterminer la cible et le but de la visualisation afin d'apporter un point de vue adapté
- Estimer les contraintes et choisir la représentation adéquate
- Établir des concepts et itérer autour des mêmes données pour choisir le plus pertinent
- Connaître et employer les codes et "bonnes pratiques"
- Esquisser rapidement des concepts pour tester toutes les pistes possibles
- Élaborer une critique constructive pour affiner ses concepts

→ **Exercice : identifier et isoler des données importantes pour proposer la meilleure représentation visuelle**

→ **Exercice : recherche d'alternatives aux graphes les plus courants (camemberts, courbes, histogrammes...)**

#### Justifier ses analyses et choix graphiques

- Estimer les points forts et les points faibles de ses concepts afin d'en compenser les lacunes
- Préparer la construction de son graphique final
- Justifier son raisonnement et sa méthodologie pour argumenter ses choix
- Tester la réalisation pour être sûr de sa lisibilité et de son interprétation

→ **Mise en situation : proposer et défendre un concept selon un cahier des charges précis**

### ÉTAPE 3: DISTANCIEL AVAL (3 heures)

→ **Ressources documentaires**



**Classe Virtuelle**

→ **Quiz Aval**

#### PREMIÈRE SESSION

Distanciel amont à effectuer	entre le 16 avril et le 16 mai 2019
Présentiel	le 17 mai 2019
Classe virtuelle	à 10h00 le 20 juin 2019
Distanciel aval à effectuer	entre le 18 mai et le 20 juin 2019

#### DEUXIÈME SESSION

Distanciel amont à effectuer	entre le 28 oct et le 28 nov 2019
Présentiel	le 29 novembre 2019
Classe virtuelle	à 10h00 le 17 décembre 2019
Distanciel aval à effectuer	entre le 30 nov et le 17 déc 2019

# Data visualisation et infographie avec Illustrator

Présentiel

Analyser, trier et traiter efficacement des données pour les mettre en forme

4 jours / 28 heures

Tarif inter **1900 € HT**

CODE : AS042

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)



## 66 OBJECTIFS

- Connaître les modes de représentation des données
- Déterminer le graphe le plus pertinent selon le message à délivrer
- Concevoir, expérimenter des concepts et les tester dans Illustrator
- Justifier ses analyses et choix graphiques

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes et infographistes.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'être autonome dans Illustrator pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciels : Illustrator, Photoshop
- Matériel de dessin

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste, spécialiste de la data visualisation, ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Connaître les modes de représentation des données

- Comprendre la visualisation de données, son utilité et ses enjeux
- Identifier les représentations visuelles applicables aux données
- Classifier les types de représentation et établir une nomenclature afin de les appliquer à des données
- Appréhender les limites humaines à la compréhension
- Différencier "visualisation de données" et "infographie"
- Reconnaître et anticiper les difficultés (données manquantes, évolutions peu visibles, échelles faussées...)

→ **Quiz de connaissances / de compréhension**

### Déterminer le graphe le plus pertinent selon le message à délivrer

- Analyser et trier des données pour préparer un projet
- Déterminer la cible et le but de la visualisation pour apporter un point de vue adapté
- Estimer les contraintes et choisir la représentation adéquate
- Établir des concepts et itérer autour des mêmes données pour choisir le plus pertinent
- Connaître et employer les codes et "bonnes pratiques"

→ **Exercice : identifier et isoler des données importantes pour proposer la meilleure représentation visuelle**

### Concevoir, expérimenter des concepts et les tester dans Illustrator

- Optimiser l'utilisation du texte, des légendes et des étiquettes pour plus de lisibilité
- Composer avec la couleur et ses contraintes
- Concevoir rapidement des concepts pour explorer toutes les pistes possibles
- Préparer des graphes avec les fonctions de base d'Illustrator

- Décliner des concepts avec les fonctions avancées d'Illustrator
  - utiliser les couleurs (choix, attribution, dégradés...) et la transparence
  - appréhender les Symboles et les Formes pour créer des contours et des graphes personnalisés
  - utiliser le Concepteur de forme et la Peinture dynamique pour créer des graphes originaux (grille radiale, rose, radar...)

→ **Exercice : créer des data visualisations complexes**

### Justifier ses analyses et choix graphiques

- Préparer les fichiers Illustrator selon l'utilisation finale (print, Web, vidéo...)
- Construire un rendu final
- Estimer les points forts et les points faibles de ses concepts afin d'en compenser les lacunes
- Préparer la construction de son graphique final
- Justifier son raisonnement et sa méthodologie pour pouvoir argumenter ses choix
- Tester la réalisation pour être sûr de sa lisibilité et de son interprétation

→ **Mise en situation : proposer un concept, le concevoir dans Illustrator et développer un argumentaire pour le défendre**

## PLANNING PARIS

>	>
29 au 1 janv - fév 2019	26 au 29 août 2019
>	>
>	>
13 au 16 mai 2019	25 au 28 novembre 2019
>	>

# Data visualisation et infographie avec Illustrator

**Blended**

Analyser, trier et traiter efficacement des données pour les mettre en forme

**4 jours / 28 heures**Tarif inter **1600 € HT**

CODE: AS042

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)**OBJECTIFS**

- Connaître les modes de représentation des données
- Déterminer le graphe le plus pertinent selon le message à délivrer
- Concevoir, expérimenter des concepts et les tester dans Illustrator
- Justifier ses analyses et choix graphiques

**PUBLIC CONCERNÉ**

Directeurs artistiques, graphistes et infographistes.

**PRÉ-REQUIS**

Il est nécessaire d'être autonome dans Illustrator pour suivre cette formation.

**DÉROULÉ DU BLENDED**

3 étapes rythment votre parcours :

**Étape 1 :** Distanciel amont (à effectuer dans les 30 jours précédant votre module présentiel)**Étape 2 :** Module Présentiel**Étape 3 :** Distanciel aval (à effectuer dans les 30 jours suivant votre module présentiel)**MOYENS TECHNIQUES/SUIVI**

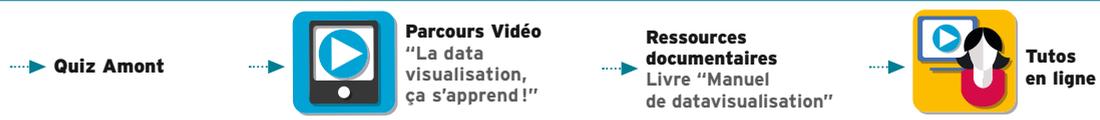
- Logiciels : Illustrator, Photoshop
- Matériel de dessin

Informations générales : voir page 195

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Graphiste, spécialiste de la data visualisation, ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

67

**ÉTAPE 1: DISTANCIEL AMONT** (4 heures et 30 mn)**ÉTAPE 2: MODULE PRÉSENTIEL** (21 heures)**Déterminer le graphe le plus pertinent selon le message à délivrer**

- Analyser et trier ses données pour préparer un projet
- Déterminer la cible et le but de la visualisation afin d'apporter un point de vue adapté
- Estimer les contraintes et choisir la représentation adéquate
- Établir des concepts et itérer autour des mêmes données pour choisir le plus pertinent
- Connaître et employer les codes et "bonnes pratiques"
- Concevoir rapidement des concepts pour explorer toutes les pistes possibles

→ **Exercice : identifier et isoler des données importantes pour proposer la meilleure représentation visuelle**

**Concevoir, expérimenter des concepts et les tester dans Illustrator**

- Préparer des graphes avec les fonctions de base d'Illustrator
- Décliner des concepts avec les fonctions avancées d'Illustrator

- Utiliser les couleurs (choix, attribution, dégradés...) et la transparence
  - appréhender les Symboles et les Formes pour créer des contours et des graphes personnalisés
  - utiliser le Concepteur de forme et la Peinture dynamique pour créer des graphes originaux (grille radiale, rose, radar...)

→ **Exercice : créer des data visualisations complexes**

**Justifier ses analyses et choix graphiques**

- Préparer les fichiers Illustrator selon l'utilisation finale (print, Web, vidéo...)
- Construire un rendu final
- Estimer les points forts et les points faibles de ses concepts afin d'en compenser les lacunes
- Préparer la construction de son graphique final
- Justifier son raisonnement et sa méthodologie pour pouvoir argumenter ses choix
- Tester la réalisation pour être sûr de sa lisibilité et de son interprétation

→ **Mise en situation : proposer un concept, le concevoir dans Illustrator et développer un argumentaire pour le défendre**

**ÉTAPE 3: DISTANCIEL AVAL** (2 heures et 30 mn)**PREMIÈRE SESSION**

Distanciel amont à effectuer	entre le 13 février et le 12 mars 2019
Présentiel	du 13 au 15 mars 2019
Classe virtuelle	à 10h00 le 9 avril 2019
Distanciel aval à effectuer	entre le 16 mars et le 9 avril 2019

**DEUXIÈME SESSION**

Distanciel amont à effectuer	entre le 22 août et le 22 sept 2019
Présentiel	du 23 au 25 septembre 2019
Classe virtuelle	à 10h00 le 18 octobre 2019
Distanciel aval à effectuer	entre le 26 sept et le 18 oct 2019

# Affinity Photo

Détourer ses photos et créer des photomontages

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT** + Vidéo Pyramyd en option (**50 € HT**)

CODE: PA177

Tarif intra à partir de **1 190 € HT** par jour (voir page 14)

## 68 OBJECTIFS

- Prendre en main Affinity Photo
- Comprendre les aspects techniques d'une image
- Retoucher, sélectionner et détourer les parties d'une image
- Régler la chromie d'une image
- Créer un montage mêlant photos et texte
- Finaliser le traitement d'une image et l'enregistrer

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Vidéo  
Pyramyd



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie sur les images et de mise en pratique grâce à des exercices guidés. Travail sur des photos apportées par les apprenants.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: Affinity Photo, Photoshop  
Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Prendre en main Affinity Photo

- Se familiariser avec l'interface et la navigation
- Paramétrer les Préférences pour une utilisation optimum

→ **Étude de cas: manipulation de plusieurs photos**

### Comprendre les aspects techniques d'une image

- Distinguer les modes RVB et CMJN
- Apprendre à choisir la bonne résolution pour avoir une image bien imprimée
- Redimensionner une image, modifier la taille du canevas

→ **Exercice: mettre une image aux bonnes résolutions pour l'impression et pour le Web**

### Retoucher, sélectionner et détourer les parties d'une image

#### Sélectionner et détourer

- Choisir et utiliser les outils de sélection appropriés (Lasso, Baguette magique, Pinceau de sélection)
- Gérer les options de sélection (contour progressif, mémorisation)
- Régler la palette Affinage de sélection

#### Retoucher

- Recadrer et redresser une image
- Compléter les parties vides d'une photo avec la fonction Remplissage de retouche
- Utiliser les outils Tampon et Suppression des défauts pour effacer des détails gênants

→ **Exercice: détourer un élément sur une photo et effacer des détails**

### Régler la chromie d'une image

- Diagnostiquer la qualité d'une image: contraste, exposition, gradation, dominante
- Tester les options de corrections automatiques
- Choisir le réglage adapté pour corriger l'image: niveaux, courbes, teinte, saturation...
- Cibler une correction sur une partie de l'image grâce aux masques de calques

→ **Exercice: correction colorimétrique de plusieurs photos**

### Créer un montage mêlant photos et texte

- Maîtriser la création et la modification d'un document contenant plusieurs calques
- Maîtriser les masques de calques pour mélanger deux images
- Comprendre les fonctions Liquify Persona et Develop Persona
- Utiliser des Filtres et appliquer des Filtres en direct
- Incruster une image dans du texte
- Ajouter des effets créatifs (relief, ombre portée...)

→ **Exercice: création d'un montage photo avec du texte à base de plusieurs images**

### Finaliser le traitement d'une image et l'enregistrer

- Améliorer la netteté d'une image avec le filtre Masque flou
- Identifier le bon format d'enregistrement pour l'usage voulu: Web, impression

→ **Étude de cas: enregistrer plusieurs versions de son image corrigée**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
1 au 3 avril 2019	7 au 9 octobre 2019
>	>
>	>

# L'essentiel de Photoshop

Améliorer ses images et réaliser des photomontages

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT** + Vidéo Pyramyd en option (**50 € HT**)

CODE : PA174

Tarif intra à partir de **1 190 € HT** par jour (voir page 14)



## OBJECTIFS

- Prendre en main Photoshop
- Comprendre les aspects techniques d'une image
- Retoucher, sélectionner et détourner les parties d'une image
- Régler les couleurs d'une image
- Créer un montage photo
- Finaliser et enregistrer une image

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Vidéo Pyramyd



Module Présentiel



Support de cours Vidéo



Accès à 50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de méthodologie et de mise en pratique. Les apprenants peuvent apporter leurs images pour expérimenter les techniques acquises.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : Photoshop, InDesign, Illustrator...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Prendre en main Photoshop

- Se familiariser avec l'interface et la navigation
- Paramétrer les Préférences de Photoshop

→ **Exercice : création d'un espace de travail**

### Comprendre les aspects techniques d'une image

- Distinguer les modes RVB et CMJN
- Choisir la bonne résolution pour avoir une image bien imprimée
- Agrandir ou réduire une image

→ **Exercice : mettre une image à la bonne résolution pour une impression et pour un affichage écran**

### Retoucher, sélectionner et détourner les parties d'une image

- Recadrer et redresser une image
- Compléter les parties vides d'une photo avec la fonction Remplir : Contenu pris en compte
- Effacer des détails avec les outils Tampon et Correcteur localisé
- Choisir et utiliser les outils de sélection appropriés pour opérer des détourages

→ **Exercice : détourer un élément sur une photo et effacer des détails**

### Régler les couleurs d'une image

- Analyser une image : contraste, exposition, gradation, dominante
- Tester les options de corrections automatiques
- Corriger le contraste et la luminosité
- Accentuer la netteté

→ **Exercice : correction colorimétrique de plusieurs photos**

### Créer un montage photo

- Comprendre l'utilité et le concept de calque
- Mélanger plusieurs images sur un même document
- Appliquer des effets créatifs (ombre portée, relief) sur des calques de texte

→ **Exercice : création d'un flyer à base de plusieurs images**

### Finaliser et enregistrer une image

- Identifier le bon format d'enregistrement pour l'usage voulu : Web, impression, export vers InDesign

→ **Exercice : enregistrer plusieurs versions d'une image corrigée**

### PLANNING PARIS

14 au 16	janvier	2019	15 au 17	juillet	2019
>			>		
25 au 27	mars	2019	9 au 11	septembre	2019
>			>		
27 au 29	mai	2019	4 au 6	novembre	2019
>			>		

### PLANNING LYON

>			>		
>			>		
27 au 29	mai	2019			
>					
>					
4 au 6	novembre	2019			

# Photoshop pour les utilisateurs: niveau 1

Réaliser des détourages et créer des photomontages

Présentiel

5 jours / 35 heures

Tarif inter **2 200 € HT**

CODE: PA133

Tarif intra à partir de **1190 € HT** par jour (voir page 14)



## 70 OBJECTIFS

- Prendre en main Photoshop
- Comprendre les aspects techniques d'une image
- Retoucher, sélectionner et détourer les parties d'une image
- Régler la chromie d'une image
- Créer un montage photo
- Finaliser et enregistrer une image

## PUBLIC CONCERNÉ

Chargés de communication, de marketing ou toute personne ayant besoin d'intégrer professionnellement des images dans ses documents.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices. Les apprenants ont la possibilité d'apporter leurs images pour expérimenter les techniques acquises.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: Photoshop, InDesign, Illustrator  
Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Prendre en main Photoshop

- Se familiariser avec l'interface et la navigation
- Paramétrer les Préférences de Photoshop
- Découvrir Bridge: classer ses images, les visualiser avant de les ouvrir avec Photoshop

→ **Étude de cas: classement et exportation d'un groupe de photos**

### Comprendre les aspects techniques d'une image

- Distinguer les modes RVB et CMJN
- Paramétrer la bonne résolution pour avoir une image bien imprimée
- Choisir les bonnes options pour réduire la taille d'une image

→ **Exercice: mettre une image à la bonne résolution pour une impression et un affichage écran**

### Retoucher, sélectionner et détourer les parties d'une image

#### Retoucher

- Paramétrer un recadrage et désincliner une image
- Mémoriser des recadrages prédéfinis pour une utilisation régulière
- Compléter les parties vides d'une photo avec la fonction Remplir: Contenu pris en compte
- Effacer des détails avec les outils Tampon et Correcteur localisé
- Atténuer les rides d'un visage avec l'outil Correcteur

#### Sélectionner et détourer

- Choisir et utiliser les outils de sélection appropriés pour opérer des détourages
- Gérer les options de sélection (contour progressif, mémorisation)
- Opérer des sélections précises avec l'outil Plume

→ **Exercice: détourer un élément sur une photo, effacer des détails et jouer sur la transparence**

### Régler la chromie d'une image

- Émettre un diagnostic quant à la qualité d'une image: contraste, exposition, gradation, dominante
- Tester et paramétrer les options de corrections automatiques
- Choisir le réglage adapté pour corriger l'image: niveaux, courbes, teinte, saturation et balance des couleurs
- Assembler des calques de réglages pour cibler une correction sur une partie de l'image

→ **Exercice: correction colorimétrique de plusieurs photos**

### Créer un montage photo

- Connaître les différents types de calques
- Créer un document contenant plusieurs calques
- Maîtriser les masques de fusion pour mélanger deux images
- Incruster une image dans un texte grâce au masque d'écrêtage
- Appliquer des effets créatifs (ombre portée, relief) sur des calques de texte

→ **Exercice: création d'un montage photo avec du texte mêlant plusieurs images**

### Finaliser et enregistrer une image

- Améliorer la netteté d'une image avec le filtre Accentuation
- Identifier le bon format d'enregistrement pour l'usage voulu: Web, impression, export vers InDesign

→ **Exercice: enregistrer plusieurs versions d'une image corrigée et comparer leur qualité visuelle**

#### PLANNING PARIS

>	>
18 au 22 février 2019	19 au 23 août 2019
>	>
1 au 5 avril 2019	14 au 18 octobre 2019
>	>
3 au 7 juin 2019	2 au 6 décembre 2019

#### PLANNING LYON

>	>
>	>
3 au 7 juin 2019	>
>	>
>	>
2 au 6 décembre 2019	>

# Photoshop pour les utilisateurs: niveau 1

Réaliser des détourages et créer des photomontages

Blended

5 jours / 35 heures

Tarif inter **1 850 € HT**

CODE : PA133

Tarif intra à partir de **1 190 € HT** par jour (voir page 14)



## OBJECTIFS

- Prendre en main Photoshop
- Comprendre les aspects techniques d'une image
- Retoucher, sélectionner et détourer les parties d'une image
- Régler la chromie d'une image
- Créer un montage photo
- Finaliser et enregistrer une image

## PUBLIC CONCERNÉ

Chargés de communication, de marketing ou toute personne ayant besoin d'intégrer professionnellement des images dans ses documents.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## DÉROULÉ DU BLENDED

3 étapes rythment votre parcours :

**Étape 1:** Distanciel amont (à effectuer dans les 30 jours précédant votre module présentiel)

**Étape 2:** Module Présentiel

**Étape 3:** Distanciel aval (à effectuer dans les 30 jours suivant votre module présentiel)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : Photoshop, InDesign, Illustrator

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

71

### ÉTAPE 1: DISTANCIEL AMONT (3 heures)

→ Quiz Amont



**Parcours Vidéo**  
"La création graphique, ça s'apprend!"



**Tutos en ligne**

### ÉTAPE 2: PRÉSENTIEL (28 heures)

#### Prendre en main Photoshop

- Se familiariser avec l'interface et la navigation
- Paramétrer les Préférences de Photoshop

→ **Étude de cas: classement et exportation d'un groupe de photos**

#### Comprendre les aspects techniques d'une image

- Distinguer les modes RVB et CMJN
- Paramétrer la bonne résolution pour avoir une image bien imprimée

→ **Exercice: mettre une image à la bonne résolution pour une impression et un affichage écran**

#### Retoucher, sélectionner et détourer les parties d'une image

##### Retoucher

- Paramétrer un recadrage et désincliner une image
- Mémoriser des recadrages prédéfinis pour une utilisation régulière
- Effacer des détails avec les outils Tampon et Correcteur localisé

##### Sélectionner et détourer

- Choisir et utiliser les outils de sélection appropriés pour opérer des détourages
- Gérer les options de sélection (contour progressif, mémorisation)

→ **Exercice: détourer un élément sur une photo, effacer des détails et jouer sur la transparence**

#### Régler la chromie d'une image

- Émettre un diagnostic quant à la qualité d'une image
- Choisir le réglage adapté pour corriger l'image
- Assembler des calques de réglages pour cibler une correction sur une partie de l'image

→ **Exercice: correction colorimétrique de plusieurs photos**

#### Créer un montage photo

- Connaître les différents types de calques
- Créer un document contenant plusieurs calques
- Maîtriser les masques de fusion pour mélanger deux images
- Incruster une image dans un texte grâce au masque d'écrêtage

→ **Exercice: création d'un montage photo avec du texte mêlant plusieurs images**

#### Finaliser et enregistrer une image

- Améliorer la netteté d'une image avec le filtre Accentuation
- Identifier le bon format d'enregistrement pour l'usage voulu: Web, impression, export vers InDesign

→ **Exercice: enregistrer plusieurs versions d'une image corrigée et comparer leur qualité visuelle**

### ÉTAPE 3: DISTANCIEL AVAL (4 heures)

→ Ressources documentaires



**Supports de cours Vidéo**



**Tutos en ligne**

→ Quiz Aval

#### PREMIÈRE SESSION

Distanciel amont à effectuer entre le 15 février et le 24 mars 2019

Présentiel du 25 au 28 mars 2019

Distanciel aval à effectuer entre le 29 mars et 26 avril 2019

#### DEUXIÈME SESSION

Distanciel amont à effectuer entre le 22 août et le 22 sept 2019

Présentiel du 23 au 26 sept 2019

Distanciel aval à effectuer entre le 27 sept et le 25 oct 2019

# Photoshop pour les utilisateurs: niveau 2

Maîtriser les fonctions avancées du logiciel

3 jours / 21 heures

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE: PA134

Tarif intra à partir de **1 190 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## 72 OBJECTIFS

- Rappeler les fondamentaux de Photoshop et de Bridge
- Sélectionner et détourer les éléments d'une image
- Opérer des retouches avancées avec les outils adaptés
- Régler la chromie d'une image
- Créer des documents contenant différents types de calques
- Améliorer sa productivité

## PUBLIC CONCERNÉ

Chargés de communication, de marketing ou toute personne ayant besoin d'intégrer des images dans ses documents.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi le stage "Photoshop pour les utilisateurs: niveau 1" (page 70) ou de bien connaître Photoshop (usage des calques, des outils de sélection, de recadrage) pour intégrer cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices. Les apprenants ont la possibilité d'apporter leurs images pour expérimenter les techniques acquises.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: Photoshop, InDesign, Illustrator  
Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Retoucheur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Rappeler les fondamentaux de Photoshop et de Bridge

- Créer et gérer les espaces de travail personnalisés de Photoshop
- Utiliser les fonctions avancées de Bridge
- Rappeler les modes colorimétriques RVB et CMJN
- Choisir la dimension et la résolution d'une image pour le print et le Web

→ **Exercice: créer un espace de travail personnalisé sur Photoshop et classer une série de photos avec Bridge**

### Sélectionner et détourer les éléments d'une image

- Pivoter, modifier, déformer le contenu des calques avec les fonctions Torsion, Déformation
- Opérer des sélections par la fonction Plage de couleurs pour créer des transparences subtiles
- Appréhender l'ensemble des outils de sélection: Lasso magnétique, Sélection rapide, Plage de couleurs
- Améliorer et lisser le contour des sélections
- Connaître les astuces pour détourer des cheveux

→ **Exercice: expérimenter chacune des fonctions citées**

### Opérer des retouches avancées avec les outils adaptés

- Apprendre les méthodes de travail adaptées aux outils Tampon, Correcteur localisé et Pièce
- Simplifier l'effacement de détails avec la fonction Remplir: Contenu pris en compte
- Remodeler les corps et les visages avec le filtre Fluidité
- Élargir les images sans les déformer avec la fonction Échelle basée sur le contenu
- Changer facilement l'attitude d'un modèle avec l'outil Déformation de la marionnette
- Donner de la profondeur à une image avec le filtre Flou de profondeur de plan

→ **Exercice: expérimenter chacune des fonctions citées**

### Régler la chromie d'une image

- Égaliser la luminosité et le contraste avec les fonctions Niveaux et Courbes
- Ajuster l'équilibre des couleurs avec les fonctions Dominante de couleur et Teinte saturation
- Améliorer le piqué d'une image grâce au filtre Accentuation
- Appliquer des effets créatifs de couleur et de matière
- Transformer une image couleur en noir et blanc

→ **Exercice: amélioration et correction colorimétrique de plusieurs photos présentant des défauts typiques**

### Créer des documents contenant différents types de calques

- Gérer les fonctions liées aux calques (groupes, calques liés, visibilité)
- Expérimenter les options de fusion (superposition, produit...)
- Opérer des corrections fines et ciblées grâce aux calques de réglage et à la palette Propriétés
- Fusionner des images dans un montage avec les masques de fusion
- Convertir les calques comme objets dynamiques pour les modifier en gardant une haute résolution
- Appliquer des filtres dynamiques qui laissent la possibilité de redéfinir les réglages
- Maîtriser la gestion du texte (blocs texte, texte sur un tracé)
- Créer et mémoriser des styles de calque attractifs

→ **Exercice: créer plusieurs montages photo à base de plusieurs images**

### Améliorer sa productivité

- Découvrir les ressources inexploitées des instantanés et optimiser la palette Historique
- Exporter des fichiers dans le format souhaité (PSD, JPEG, PNG)

→ **Exercice: exporter une image pour différents usages (print, Web)**

## PLANNING PARIS

>	>		
>	28 au 30	août	2019
>	>		
10 au 12	avril	2019	>
>	>		
>	18 au 20	décembre	2019

# Photoshop pour les professionnels: niveau 1

Détourer, retoucher et améliorer la chromie de ses images

5 jours / 35 heures

Tarif inter **2 200 € HT**

CODE : PA135

Tarif intra à partir de **1 190 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## OBJECTIFS

- Prendre en main Photoshop
- Comprendre les aspects techniques d'une image
- Régler la chromie d'une image
- Retoucher, sélectionner et détourer les parties d'une image
- Créer un montage photo
- Finaliser et exploiter une image

## PUBLIC CONCERNÉ

Maquettistes, graphistes, illustrateurs, photographes... qui souhaitent comprendre le traitement de l'image en maîtrisant l'outil et la production.

## PRÉ-REQUIS

La maîtrise d'autres logiciels de PAO (InDesign et / ou Illustrator) est nécessaire pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices. Les apprenants ont la possibilité d'apporter leurs images pour expérimenter les techniques acquises.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- Logiciels : Photoshop, InDesign, Illustrator
- Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Prendre en main Photoshop

- Se familiariser avec l'interface et la navigation
  - Paramétrer les Préférences de Photoshop
  - Découvrir Bridge : gérer ses images, en faire des collections, modifier les métadonnées
  - Rassembler des images sous la forme d'une photo panoramique avec la fonction Photomerge
- **Étude de cas : classement et exportation d'un groupe de photos**

### Comprendre les aspects techniques d'une image

- Faire la différence entre des images bitmap et des images vectorielles
  - Comprendre le vocabulaire technique : pixels, points de trame, linéature, profils colorimétriques
  - Définir les bons réglages de couleurs préconisés par les professionnels
  - Choisir la bonne résolution pour avoir une image bien définie pour tous les usages
- **Exercice : mettre une image à la bonne résolution pour une impression offset**

### Régler la chromie d'une image

- Diagnostiquer la qualité d'une image : contraste, exposition, gradation, dominante
  - Choisir le réglage adapté pour corriger une image : niveaux, courbes, teinte, saturation, balance des couleurs
  - Assembler des calques de réglage pour cibler une correction sur une partie de l'image
  - Optimiser le passage d'une image couleur en noir et blanc
- **Exercice : correction colorimétrique de plusieurs photos**

### Retoucher, sélectionner et détourer les parties d'une image

#### Retoucher

- Paramétrer la forme des outils de retouche
- Utiliser les outils Tampon, Correcteur localisé, Pièce pour effacer des détails
- Recadrer et redresser une image
- Corriger la perspective d'une photo et l'agrandir sans déformer le sujet
- S'initier à la retouche en amincissant un sujet sur une photo

#### Sélectionner et détourer

- Expérimenter différentes méthodes de détourage : Plume, outils de Sélection rapide, Lasso...
- Détourer des cheveux

→ **Exercice : retouches variées sur plusieurs photos**

### Créer un montage photo

- Créer un document contenant plusieurs calques
  - Jouer avec la superposition des calques
  - Expérimenter les modes de fusion pour tester des effets créatifs
  - Maîtriser les masques de fusion pour mélanger deux images
  - Insérer une photo dans un texte grâce aux masques d'écritage
  - Tester les objets dynamiques
- **Exercice : création d'un matte painting simple**

### Finaliser et exploiter une image

- Identifier le bon format d'enregistrement pour l'usage voulu : Web, impression, export vers InDesign
  - Expérimenter les passerelles avec Illustrator
- **Exercice : enregistrer plusieurs versions d'une image corrigée**

## PLANNING PARIS

>	8 au 12	juillet	2019
>			
18 au 22	mars		2019
>			
>	25 au 29	novembre	2019
>			

# Photoshop pour les professionnels : niveau 2

Réaliser des photomontages complexes et effectuer des retouches avancées

**5 jours / 35 heures**

Tarif inter **2 200 € HT**

CODE : PA136

Tarif intra à partir de **1190 € HT** par jour (voir page 14)



## 74 OBJECTIFS

- Paramétrer Photoshop et explorer Bridge
- Sélectionner et détourner les parties d'une image
- Opérer des retouches avancées avec les outils adaptés
- Corriger finement la chromie d'une image
- Gérer des documents contenant de nombreux calques
- Améliorer sa productivité

## PUBLIC CONCERNÉ

Les professionnels pour qui la création et la retouche d'images complexes imposent une maîtrise parfaite de cet outil dans le respect des délais de production.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de maîtriser les fonctions suivantes : calques de réglages, modes de fusion et outils de détourage... pour accéder à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance d'exposés théoriques, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices. Les apprenants ont la possibilité d'apporter leurs images pour expérimenter les techniques acquises.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : Photoshop, InDesign, Illustrator  
Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Retoucheur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Paramétrer Photoshop et explorer Bridge

- Utiliser les fonctions avancées de Bridge
- Créer et gérer des espaces de travail personnalisés

→ **Exercice : créer un espace de travail personnalisé et classer une série de photos**

### Sélectionner et détourner les parties d'une image

- Pivoter, modifier, déformer le contenu des calques
- Opérer des sélections par la fonction Plage de couleurs pour des transparences subtiles
- Améliorer et lisser le contour des sélections
- Connaître les astuces avancées pour le détourage des cheveux
- Détourer avec l'outil Plume
- Gérer les couches et les tracés pour une meilleure utilisation des sélections

→ **Exercice : incorporer une image sur un nouveau fond avec des transparences variables**

### Opérer des retouches avancées avec les outils adaptés

- Créer des formes de pinceaux personnalisés
- Identifier les méthodes de travail adaptées aux outils Tampon, Correcteur localisé et Pièce
- Simplifier l'effacement de détails avec la fonction Remplir : Contenu pris en compte
- Remodeler les corps et les visages avec le filtre Fluidité
- Corriger les problèmes de déformation avec la correction de l'objectif
- Élargir les images sans les déformer avec la fonction Échelle basée sur le contenu
- Changer facilement l'attitude d'un modèle avec l'outil Déformation de la marionnette
- Modifier les architectures en perspective avec le filtre Point de fuite

→ **Exercice : expérimenter chacune des fonctions citées**

### Corriger finement la chromie d'une image

- Savoir analyser l'histogramme d'une image pour régler parfaitement le contraste et la luminosité
- Déboucher facilement les ombres avec le réglage Tons foncés / Tons clairs
- Accentuer les couleurs d'une photo avec la fonction Vibrance
- Redonner du piqué et de la netteté à ses images avec le filtre Accentuation
- Utiliser Camera Raw pour améliorer ses images

→ **Exercice : améliorer et corriger la colorimétrie de plusieurs photos**

### Gérer des documents contenant de nombreux calques

- Utiliser les fonctions avancées des calques
- Expérimenter les modes et options de fusion
- Opérer des corrections fines et ciblées grâce aux calques de réglage
- Fusionner des images dans un montage avec les masques de fusion
- Régler le contour progressif du masque avec la palette Propriétés de masque
- Créer des calques de formes vectorielles avec des formes personnalisées
- Optimiser la gestion du texte
- Créer et mémoriser des styles de calque attractifs

→ **Exercice : création de montages photos complexes**

### Améliorer sa productivité

- Découvrir les ressources inexploitées des instantanés et de l'outil Forme d'historique
- Exploiter les passerelles entre logiciels Adobe
- Se connecter au site Adobe pour utiliser les ressources gratuites et les Add-ons

→ **Exercice : insérer des éléments Illustrator dans un montage et exporter le résultat pour différents usages**

### PLANNING PARIS

7 au 11	janvier	2019	22 au 26	juillet	2019
>			>		
11 au 15	mars	2019	23 au 27	septembre	2019
>			>		
13 au 17	mai	2019	18 au 22	novembre	2019
>			>		

### PLANNING LYON

>					
>					
13 au 17	mai	2019			
>					
23 au 27	septembre	2019			
>					

# Photoshop pour les professionnels: niveau 3

Exploiter les fonctions avancées de Photoshop et découvrir des trucs et astuces d'experts

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1200 € HT** + Coaching individuel en option (**180 € HT / 60 mn**)

CODE : PA137

Tarif intra à partir de **1290 € HT** par JOUR (voir page 14)

CPF

## OBJECTIFS

- Gérer les paramètres prédéfinis et explorer les fonctions avancées de Bridge
- Améliorer la gestion des sélections
- Opérer des retouches ciblées avec les outils adaptés
- Utiliser les fonctions avancées des calques
- Améliorer sa productivité

## PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne habituée à manipuler des images pour des retouches ou des montages dans un contexte de production.

## PRÉ-REQUIS

Il est impératif d'avoir suivi le stage "Photoshop pour les professionnels : niveau 2" (page 74) ou de maîtriser les fonctions avancées de ce logiciel (masques vectoriels et de fusion, objets dynamiques, Tampon de duplication, Pinceau et courbes de Bézier) pour accéder à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance d'exposés théoriques, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices. Les apprenants ont la possibilité d'apporter leurs images pour expérimenter les techniques acquises.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : Photoshop, InDesign, Illustrator  
Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Retoucheur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Gérer les paramètres prédéfinis et explorer les fonctions avancées de Bridge

- Optimiser l'utilisation de Bridge (affinage, notation, collection, modèle de métadonnées)
- Gérer les paramètres prédéfinis : charger de nouvelles formes, trier les styles graphiques

→ **Exercice : corriger une image avec Camera Raw et gérer une liste de paramètres prédéfinis**

### Améliorer la gestion des sélections

- Modifier finement les sélections en mode masque
- Combiner les couches (addition, soustraction)
- Détourner finement des cheveux
- Opérer des sélections par la fonction Plage de couleurs pour produire des transparences subtiles

→ **Exercice : opérer un détournement avec différents niveaux de transparence**

### Opérer des retouches ciblées avec les outils adaptés

- Créer des formes de pinceaux personnalisés
- Simuler des effets de peinture avec l'outil Forme d'historique artistique
- Employer toutes les ressources de l'outil Tampon
- Effacer des détails sur des architectures en perspective avec le filtre Point de fuite
- Corriger les aberrations optiques d'une photo avec le filtre Correction de l'objectif
- Améliorer naturellement la profondeur de champ avec le filtre Flou de l'objectif
- Élargir une image sans la déformer avec la fonction Échelle basée sur le contenu
- Modifier la morphologie d'un visage avec les fonctions du filtre Fluidité
- Corriger des images d'architecture avec la fonction Déformation de perspective
- S'initier à la 3D
- Appliquer un effet 3D à un titre

→ **Exercice : expérimenter chacune des fonctions citées**

### Utiliser les fonctions avancées des calques

- Utiliser les fonctions avancées de la palette Calques
- Paramétrer calques de réglage et modes de fusion pour affiner les réglages colorimétriques
- Utiliser la puissance des réglages de Camera Raw pour améliorer ses images
- Combiner les masques de fusion et vectoriels
- Convertir les calques en objets dynamiques pour les modifier en gardant une résolution élevée
- Créer et charger des formes vectorielles
- Mémoriser plusieurs versions d'une image avec la palette Compositions de calques optimisées
- Appliquer une gamme de couleurs avec le réglage Courbe de transfert de dégradé
- Convertir en mode bichromie et gérer les couches de tons directs
- Créer et gérer plusieurs plans de travail

→ **Exercice : création de montages photo en optimisant les possibilités des objets dynamiques**

### Améliorer sa productivité

- Configurer un historique non linéaire et plus complet
- Gérer les polices manquantes avec Typekit
- Mémoriser une suite d'actions dans un script
- Appliquer le même réglage à plusieurs photos grâce au traitement par lots
- Créer un droplet pour faciliter l'application d'effets récurrents sur des images
- Expérimenter les passerelles avec d'autres logiciels de la suite Adobe

→ **Exercice : créer un script et l'appliquer à plusieurs images**

## PLANNING PARIS

> .....	18 au 19	juillet	2019
> .....	>	>	>
28 au 29	mars	2019	>
> .....	>	>	>
> .....	7 au 8	novembre	2019
> .....	>	>	>

# Photoshop : retouche beauté

Optimiser ses retouches de maquillage, de morphologie, de texture de peau grâce aux fonctions avancées du logiciel

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1 200 € HT** + Coaching individuel en option (**180 € HT / 60 mn**)

CODE : PA138

Tarif intra à partir de **1 290 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## 76 OBJECTIFS

- Rappeler les fonctions avancées de Photoshop
- Modeler la morphologie d'une personne
- Améliorer l'aspect de la peau
- Appliquer ou modifier un maquillage
- Traiter la chevelure
- Modifier un vêtement
- Appliquer des effets artistiques

## PUBLIC CONCERNÉ

Infographistes, directeurs artistiques, photographes, toute personne travaillant dans les univers de la presse, la mode, la publicité, la cosmétique...

## PRÉ-REQUIS

Il est impératif d'avoir suivi le stage "Photoshop pour les professionnels: niveau 2" (page 74) ou de maîtriser les fonctions avancées de ce logiciel (masques de fusion, objets dynamiques, calques de réglages et outils de retouche) pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Coaching  
Individuel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : Photoshop, InDesign, Illustrator

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Retoucheur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Rappeler les fonctions avancées de Photoshop

- Choisir ses photos avec Bridge
- Convertir les calques en objets dynamiques pour les modifier en gardant une haute résolution
- Opérer des corrections fines et ciblées grâce aux calques de réglage et à la palette Propriétés
- Fusionner des images avec les masques de fusion
- Revoir les fonctions d'ajustement des tons et des couleurs

→ **Exercice : détourner et placer un personnage sur un nouveau fond**

### Modeler la morphologie d'une personne

- Utiliser les outils de retouche pour remodeler un corps, un visage
- Affiner une silhouette, faire ressortir des muscles avec le filtre Fluidité
- Corriger une expression de visage avec les fonctions de déformation
- Changer l'attitude d'un modèle avec l'outil Déformation de la marionnette

→ **Exercice : améliorer la silhouette d'un modèle**

### Améliorer l'aspect de la peau

- Atténuer les reflets, enlever les rougeurs, les cicatrices
- Atténuer les rides tout en gardant un visage naturel
- Éclaircir les taches de rousseur
- Lisser et adoucir la peau sans perdre la texture avec la technique de séparation de fréquence
- Améliorer les tonalités de peau, le bronzage

→ **Exercice : expérimenter plusieurs méthodes pour corriger un grain de peau**

### Appliquer ou modifier un maquillage

- Changer la couleur des yeux et accentuer le regard
- Allonger les cils, accentuer le sourire
- Appliquer fard à paupières et mascara

→ **Exercice : appliquer un maquillage complet sur un modèle**

### Traiter la chevelure

- Connaître les astuces avancées pour le détourage des cheveux
- Changer la couleur
- Accentuer la brillance
- Modifier la coupe d'un modèle, rajouter une frange

→ **Exercice : détourner et modifier une coupe de cheveux**

### Modifier un vêtement

- Repasser virtuellement un tissu et enlever les plis
- Changer la couleur d'un vêtement

→ **Exercice : expérimenter les fonctions apprises**

### Appliquer des effets artistiques

- Donner un style high key à un portrait
- Changer l'ambiance d'une photo et appliquer des effets colorés style Instagram (vintage, Nashville)
- Gérer le grain et la matière

→ **Exercice : proposer différentes versions d'une photo**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
20 au 21 juin 2019	12 au 13 décembre 2019

## L'INFO EN +

Vous souhaitez organiser cette formation dans vos locaux ? Contactez-nous !

# Le matte painting avec Photoshop

Réaliser des photomontages réalistes

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE : PA199

Tarif intra à partir de **1 290 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## OBJECTIFS

- Lister les outils et moyens nécessaires
- Utiliser les outils de détournement et de composition
- Appliquer des méthodes de retouche non destructives
- Analyser les principes de la composition et de la lumière pour réaliser un montage réaliste
- Produire un photomontage à partir de plusieurs images

## PUBLIC CONCERNÉ

Photographes, graphistes, illustrateurs, directeurs artistiques.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi le stage "Photoshop pour les professionnels : niveau 2" (page 74) ou d'avoir une très bonne maîtrise des calques et des masques pour accéder à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
5000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie et d'exercices pratiques. En amont de la formation, les apprenants sont invités à rechercher des exemples d'ambiance qui les inspirent.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciel : Photoshop

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Photographe / Retoucheur ayant plus de 10 ans d'expérience d'enseignement.

## PROGRAMME

### Lister les outils et moyens nécessaires

- Définir la notion de matte painting
- Identifier les différents outils de détournement et les modes de fusion permettant le remontage

→ **Étude de cas**

### Utiliser les outils de détournement et de composition

- Identifier les différences et similitudes dans l'usage des sélections et des masques
- Ajuster et affiner les sélections
- Utiliser les masques
- Comprendre la relation entre les couches et les masques pour réaliser des sélections rapides
- Identifier les différents modes de fusion et leurs usages respectifs

→ **Exercice : détourner et monter des éléments d'images**

### Appliquer des méthodes de retouche non destructives

- Créer et utiliser des objets dynamiques
- Utiliser les filtres dynamiques et les objets dynamiques externes dans les montages
- Concevoir un workflow non destructif pour ses montages

→ **Exercice : reproduire des exemples selon un workflow non destructif**

### Analyser les principes de la composition et de la lumière pour réaliser un montage réaliste

- Comprendre les principes de la perception volume tridimensionnel et de la mise en lumière
- Identifier les principes de la perspective
- Comprendre les interactions de lumière et l'importance des ombres
- Appliquer la méthode du Dodge & Burn pour la mise en volume

→ **Exercice : réaliser des effets simples de peinture digitale**

### Produire un photomontage à partir de plusieurs images

#### Choisir ses images

- Analyser ses besoins et préparer ses recherches
- Collecter des images et les organiser

#### Construire une maquette et fixer un objectif

- Préparer les lignes principales de l'image et définir une perspective
- Réaliser un montage simple pour créer une maquette rapidement

#### Préparer les éléments pour le montage

- Savoir détourner les éléments de manière précise avec la bonne méthode et les bons outils

#### Assembler les images de manière réaliste

- Arranger et ajuster les éléments entre eux pour donner de la profondeur de champ et du volume
- Identifier les différents niveaux de netteté dans l'image
- Ajuster l'accentuation et le contraste des différentes composantes de l'image pour donner de la profondeur et du réalisme
- Apprendre à déformer les éléments pour ajuster la perspective

#### Effectuer retouches et ajustements créatifs

- Utiliser les outils de retouche et de peinture pour ajuster et enrichir l'image
- Apprendre à fabriquer des éléments nouveaux comme des rayons de lumière ou des effets de pluie
- Utiliser les modes et les ajustements pour donner des effets d'ambiance tels que la nuit ou la brume
- Utiliser les LUT pour créer une ambiance cinématographique

#### Finaliser le montage

- Vérifier la cohérence du montage et faire les ajustements pour finaliser le réalisme

→ **Exercice : réaliser un photomontage / matte painting réaliste à partir d'un ensemble d'images**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
27 au 29 mai 2019	13 au 15 novembre 2019
>	>

# Photoshop: colorimétrie et calibrage

Réussir ses réglages colorimétriques pour produire des images couleur de qualité pour l'impression ou le numérique

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE: PA139

Tarif intra à partir de **1 290 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## 78 OBJECTIFS

- Montrer l'influence de l'éclairage sur la perception des couleurs
- Lister et décrire les différents standards de travail de la couleur dans les arts graphiques
- Appliquer les standards métiers à sa configuration de travail
- Analyser et corriger des images, les adapter aux conditions de sortie
- Adapter les réglages colorimétriques tout au long de la chaîne graphique pour obtenir les résultats prévus

## PUBLIC CONCERNÉ

Maquettistes, graphistes, imprimeurs, photographes.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de savoir manipuler les calques et les masques de fusion dans Photoshop pour suivre ce stage.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: Photoshop, InDesign, Illustrator

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Photographeur / Retoucheur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Montrer l'influence de l'éclairage sur la perception des couleurs

- Identifier les points-clés de la vision des couleurs pour la production
- Relier les modes couleur RVB, CMJN, TSL, LAB aux besoins graphiques
- Définir les caractéristiques des sources lumineuses: température de couleurs, indice de rendu des couleurs, effet sur le métamérisme
- Énumérer les points-clés de la norme ISO 3664 (éclairage standard pour le jugement des épreuves et des tirages)

→ **Quiz d'évaluation**

### Lister et décrire les différents standards de travail de la couleur dans les arts graphiques

- Expliquer le rôle de la gestion centralisée des couleurs (technologie ICC)
- Différencier les contextes professionnel et grand public pour l'optimisation des couleurs, choisir l'espace de travail approprié à chacun (sRGB, Adobe RGB)
- Décrire les normes pour l'impression offset et hélio en Europe (ECL, FOGRA, profils ICC...)
- Énumérer les critères à respecter en impression (encrage maxi, valeurs extrêmes, engraissement du point)

→ **Quiz d'évaluation**

### Appliquer les standards métiers à sa configuration de travail

- Caler l'éclairage de jugement au niveau de l'écran
- Calibrer l'écran de travail
- Sélectionner et installer les profils ICC nécessaires à l'affichage et au traitement des couleurs
- Modifier et synchroniser les paramètres couleurs des logiciels de production

→ **Exercice: calibrage d'écrans / Synchronisation des logiciels PAO**

### Analyser et corriger des images, les adapter aux conditions de sortie

- Analyser rapidement le contenu d'un dossier d'images avec Bridge
- Corriger les défauts des images brutes avec Camera Raw
- Adapter les images à l'impression avec Photoshop
- Utiliser les formats de fichiers adaptés (impression, écran) et le traitement par lot
- Produire des images avec des tons directs (verniss sélectif, colorisation, bichromie)

→ **Exercice: correction et optimisation d'images, colorisation, création de verniss sélectifs**

### Adapter les réglages colorimétriques tout au long de la chaîne graphiques pour obtenir les résultats prévus

- Déterminer le mode colorimétrique pour la mise en pages: RVB ou CMJN
- Choisir des réglages appropriés pour produire des fichiers PDF pour l'impression et la lecture à l'écran

→ **Plan d'action personnel selon les secteurs d'activité des apprenants**

## PLANNING PARIS

>	>
11 au 13 février 2019	>
>	>
>	7 au 9 octobre 2019
>	>
17 au 19 juin 2019	>

# Adobe Creative Cloud (CC)

Développer une méthode de travail efficace pour optimiser son utilisation des logiciels Adobe

**1 jour** / (7 heures)

Tarif inter **600 € HT**

CODE : PA195

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## OBJECTIFS

- Identifier les outils disponibles
- Configurer et utiliser le Cloud Adobe
- Développer une méthode de travail structurée et collaborative
- Optimiser un flux de production

## PUBLIC CONCERNÉ

Maquettistes, graphistes, directeurs artistiques...

## PRÉ-REQUIS

Savoir utiliser les fonctions de base de la suite CC (Photoshop, Illustrator et InDesign principalement).

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
5000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : InDesign, Illustrator, Photoshop...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Maquettiste ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier les outils disponibles

- Consulter son compte
- Comprendre l'organisation des bibliothèques et des fichiers
- Appréhender l'utilisation du Cloud Adobe

→ **Partage d'expériences**

### Configurer et utiliser le Cloud Adobe

- Configurer l'organisation offline et online du Cloud Adobe
- Créer et partager des dossiers de travail
- Ajouter et utiliser des polices TypeKit
- Utiliser Adobe Stock
- Importer des fichiers dans les dossiers de travail
- Créer une bibliothèque dans le Cloud Adobe
- Enrichir la bibliothèque avec des éléments graphiques, des styles et des nuances

→ **Exercice : réaliser plusieurs manipulations dans une logique "Cloud Adobe"**

### Développer une méthode de travail structurée et collaborative

- Exploiter les possibilités de partage des fichiers
- Créer et synchroniser des projets
- Employer les commentaires

→ **Exercice : créer des publications avec des éléments synchronisés dans le Cloud Adobe**

### Optimiser un flux de production

- Utiliser l'application Portfolio
- Exploiter les applications mobiles en interaction avec le Cloud Adobe
- Organiser et archiver les projets

→ **Exercice : mise en place d'un plan d'action selon les besoins des apprenants**

## PLANNING PARIS

>	1	juillet	2019
>	>	>	>
29	mars	2019	>
>	>	>	>
>	12	novembre	2019
>	>	>	>

## L'INFO EN +

Vous souhaitez organiser cette formation dans vos locaux ? Contactez-nous !

# Acrobat Reader

Analyser et manipuler tout type de documents PDF :  
fichiers multimédia, formulaires...

**1 jour / 7 heures**

Tarif inter **600 € HT** + Coaching individuel en option (**200 € HT / 60 mn**)

CODE : PA208

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## 80 OBJECTIFS

- Découvrir les différentes facettes du format PDF
- Personnaliser l'interface d'Acrobat Reader pour gagner en productivité
- Analyser les fichiers pour récupérer du contenu
- Annoter, compléter et signer un PDF

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Connaître l'outil informatique, la navigation Web et l'utilisation d'une messagerie électronique.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Coaching  
Individuel

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à des exercices réalisés individuellement et / ou de manière assistée.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciel : Acrobat Reader

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant PDF ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Découvrir les différentes facettes du format PDF

- Retracer par l'historique les nombreuses utilisations de ce format de fichier
- Lister les types d'objets qu'il peut contenir
- Différencier les PDF normalisés (PDF / X, PDF / A, PDF / E, PDF / H...)

→ **Étude de cas sur différents fichiers**

### Personnaliser l'interface d'Acrobat Reader pour gagner en productivité

- Identifier les outils et les ranger selon son usage et son secteur d'activité
- Gérer sa navigation à l'aide des pages, des zooms ou de la recherche par mot-clé
- Mémoriser les raccourcis claviers et découvrir des astuces pour gagner du temps
- Optimiser ses coûts en organisant efficacement ses impressions

→ **Exercice : personnaliser et partager son espace de travail**

### Analyser les fichiers pour récupérer du contenu

- Observer les caractéristiques d'un fichier : qualité, poids, dimensions, nombre de pages et formats, impression
- Reconnaître un fichier verrouillé ou numérisé pour en déduire les limites
- Identifier la présence de vidéos, de sons, de 3D animées
- Naviguer autrement en utilisant le mode Diaporama, les liens, les boutons ou les signets
- Extraire des éléments joints, des paragraphes de texte et des images

→ **Jeu pédagogique : consulter et comparer rapidement des fichiers PDF a priori identiques, en extraire des éléments**

### Annoter, compléter et signer un PDF

- Annoter directement à l'écran avec les outils Surligneur, Notes...
- Partager des commentaires sans imprimer
- Collecter et trier les annotations de tiers

→ **Exercice : commenter un PDF et envoyer son fichier**

- Détecter un PDF "formulaire", le remplir correctement et le diffuser sans l'imprimer
- Créer et stocker un fichier pour la signature électronique
- Signer un PDF et envoyer ses données

→ **Exercice : remplir et signer un formulaire puis renvoyer ses données**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
24 mai 2019	12 novembre 2019
>	>

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Un programme bien équilibré, clair et rythmé qui permet de bien apprendre à distinguer les différents types de PDF. M'a donné toutes les réponses aux questions que je me posais."

Marie-Laure L, assistante de direction

# Acrobat Pro : créer des PDF interactifs à partir d'InDesign

Insérer de l'interactivité dans des documents PDF pour améliorer leur lisibilité

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1550 € HT** + Classe virtuelle en option (**120 € HT / 90 mn**)

CODE : PA126

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par JOUR (voir page 14)



## OBJECTIFS

- Définir le cadre de production d'un PDF interactif
- Identifier les différentes couches d'un fichier PDF
- Enrichir un document InDesign
- Enrichir un document PDF avec Acrobat Pro
- Valider une méthode de travail

## PUBLIC CONCERNÉ

Tous les professionnels des univers éditoriaux et graphiques.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de maîtriser InDesign pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à des exercices réalisés individuellement et / ou de manière assistée. Les apprenants analysent des cas concrets et partagent des trucs et astuces.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : Acrobat Pro, InDesign...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant PDF / Spécialiste des industries graphiques ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir le cadre de production d'un PDF interactif

- Identifier l'ensemble des outils d'enrichissement disponibles dans un fichier PDF
- Distinguer les canaux de diffusion (Web / mail / intranet / supports physiques)
- Comparer les possibilités des logiciels de consultation (Adobe ou autres, gratuits ou payants) selon le matériel (Mac ou PC) et le système (Android ou iOS)
- Lister les limites de compatibilité en fonction du support de lecture

→ **Quiz sur les possibilités et les limites d'un PDF**

### Identifier les différentes couches d'un fichier PDF

- Classifier les couches d'interactivité (commentaires, liens, boutons, médias, balises...)
- Identifier tous les types d'action (envoyer un e-mail, déclencher une vidéo...) et les liaisons possibles
- Choisir d'opérer dans InDesign et / ou dans Acrobat Pro

→ **Étude de cas sur la base d'un fichier type**

### Enrichir un document InDesign

#### Préparer son espace de travail et activer les outils

- Naviguer entre les pages à l'aide des signets créés automatiquement ou manuellement
- Transformer des éléments texte ou image en hyperliens Web, mail ou page
- Créer des boutons de navigation, de pop-up et des aspects roll-over et les dupliquer sur plusieurs pages
- Enrichir ses documents avec du son (MP3) et de la vidéo (MP4)
- Paramétrer l'export en PDF pour un résultat optimisé
- Valider le poids, la qualité et la fluidité d'affichage du PDF généré

→ **Exercice : enrichir un document InDesign (8 pages)**

### Enrichir un document PDF avec Acrobat Pro

#### Préparer et / ou importer son espace de travail

- Définir les préférences d'affichage d'un fichier (Reader / Acrobat Pro / Foxit, PDF Expert, ezPDF Reader...)

#### Utiliser les outils d'Acrobat Pro et mettre à profit leur valeur ajoutée

- Styler les signets et en créer d'autres
- Accroître les possibilités des hyperliens
- Atteindre précisément des vues de pages
- Découvrir les actions accessibles à partir des boutons, liens et signets (calques, médias, JavaScript...)
- Enrichir ses PDF avec du son, de la vidéo et de la 3D
- Harmoniser sa mise en pages : emplacements, alignement, répétition, dimensions
- Protéger le fichier contre les modifications et la réutilisation des contenus (droits d'auteurs, phishing...)
- Baliser un fichier pour le rendre accessible aux malvoyants

→ **Exercice : enrichir un document PDF avec Acrobat Pro (8 pages)**

### Valider une méthode de travail

- Proposer une stratégie en fonction des canaux de diffusion et des supports de lecture
- Planifier une méthode de travail cohérente
- selon les projets : équilibre InDesign / Acrobat Pro
- Rédiger un scénario de navigation
- Intégrer le cadre légal et diffuser un document en conséquence

→ **Plan d'action personnel : élaborer une méthodologie selon les objectifs des participants**

PLANNING PARIS			CLASSE VIRTUELLE		
4 au 6	février	2019	→	11	mars 2019 10:00
>				>	
5 au 7	juin	2019	→	5	juillet 2019 10:00
>				>	
29 au 31	octobre	2019	→	29	novembre 2019 11:30
>				>	

# Acrobat Pro : créer des formulaires PDF

Réaliser des documents remplissables et exploitables professionnellement

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1150 € HT** + Classe virtuelle en option (**120 € HT / 90 mn**)

CODE : BU083

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## 82 OBJECTIFS

- Identifier les avantages d'un formulaire PDF
- Lister et différencier les types de champs disponibles dans Acrobat Pro
- Organiser un formulaire
- Planifier un système de diffusion et de recueil des données

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Classe  
Virtuelle

### ► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à des exercices réalisés individuellement et / ou de manière assistée. Les apprenants analysent des cas concrets et partagent des trucs et astuces.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : Acrobat Pro, InDesign, Word...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant PDF ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier les avantages d'un formulaire PDF

- Lister les problématiques générales liées aux formulaires (papier, Web, bureautique) : lisibilité, taux d'erreur, réactivité, exploitabilité, traçabilité
  - Examiner le flux de production d'un formulaire PDF : du document originel au tableur recueillant les données
- **Étude de cas : comparer des formulaires de différents types et faire valoir les possibilités et les avantages d'un processus PDF**

### Lister et différencier les types de champs disponibles dans Acrobat Pro

- Créer un PDF remplissable à partir de sources différentes : papier, Word, InDesign...
- Reconnaître les familles de champs : à remplir ou à cocher
- Maîtriser le vocabulaire spécifique : case à cocher, liste déroulante, bouton radio, valeur d'exportation, masque arbitraire, initialisation, QR-Code

#### → Quiz de compréhension

### Organiser un formulaire

- Mettre en place des champs texte préformatés : polices, corps, couleurs, majuscules, alignements, répartitions, dimensions
- Contraindre le contenu de ces éléments selon l'information attendue : type et quantité de caractères, date, nombre, code postal...
- Différencier les cases à cocher des boutons radio et expérimenter leur utilisation : liste ou civilité par exemple
- Privilégier (ou non) une liste déroulante à choix rédigés exclusifs

- Assembler des éléments par des calculs : somme, soustraction, produit, moyenne, fourchette, pourcentage, frais de port, TVA...
- Générer des codes-barres et des QR-Code à partir de champs choisis et les décoder à l'aide d'un smartphone
- Dupliquer des champs sur plusieurs pages
- Réinitialiser ou masquer des champs sur la base d'un scénario défini
- Créer des hyperliens pour renvoyer vers une page Web ou une adresse mail

#### → Exercice : réaliser un bulletin d'adhésion reprenant l'intégralité des possibilités

### Planifier un système de diffusion et de recueil des données

- Choisir le processus d'envoi le plus adapté
- Déduire et anticiper le potentiel de retour
- Recommander éventuellement un tri intermédiaire via Acrobat Pro ou Foxit
- Évaluer la meilleure méthode pour gérer les réponses selon les logiciels de base de données disponibles : Excel, Oracle, Access...

#### → Exercice : tester les formulaires conçus et trier les réponses

PLANNING PARIS				CLASSE VIRTUELLE			
>	>	>	>	>	>	>	>
27 au 28	mai	2019	→	21	juin	2019	11:30
>	>	>	>	>	>	>	>
17 au 18	octobre	2019	→	15	novembre	2019	11:30
>	>	>	>	>	>	>	>

# Acrobat Pro et le PDF dans les industries graphiques

Produire, contrôler et adapter des PDF pour les imprimeurs

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1550 € HT** + Classe virtuelle en option (**120 € HT / 90 mn**)

CODE : PA141

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Identifier et analyser les différentes étapes d'un flux PAO et prépresse
- Produire un fichier conforme aux normes ISO en vigueur (PDF / X1 et X4)
- Contrôler la qualité graphique et technique d'un PDF dans Acrobat Pro
- Conformer et corriger un document PDF dans Acrobat Pro

## PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne devant créer, contrôler et modifier un PDF pour le print : graphistes, opérateurs PAO, photogreveurs, imprimeurs, reprographes...

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de travailler dans un environnement PAO pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à des exercices réalisés individuellement et / ou de manière assistée. Les apprenants analysent des cas concrets et partagent des trucs et astuces.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : Acrobat Pro, InDesign, Photoshop...  
Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant PDF / Spécialiste des industries graphiques ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier et analyser les différentes étapes d'un flux PAO et prépresse

- Décrire l'ensemble de la chaîne graphique numérique : processus, acteurs, vocabulaire...
- Définir et contextualiser les termes RIP, colorimétrie, épreuve, PDF / X, surimpression, transparence, benday, taux d'encre, profils, engraissement et PDF certifié
- Élaborer une méthode de travail efficace et structurée : prise en compte des procédés d'impression et des types de papier

→ **Partage d'expériences : agences, graphistes, studios, éditeurs, photogreveurs, fabricants et imprimeurs... qui fait quoi ?**

### Produire un fichier conforme aux normes ISO en vigueur (PDF / X1 et X4)

- Créer un document avec Photoshop, Illustrator et InDesign reprenant les éléments habituels : polices, images, couleurs, blocs, effets...
- Exporter un PDF non normalisé
- Paramétrer correctement les logiciels à l'aide de fichiers ISO fournis : profils ICC, cohérence de la colorimétrie et production de PDF
- Exporter un PDF normalisé
- Comparer les résultats

→ **Exercice : produire 2 PDF différents à partir d'un fichier natif comportant toutes les erreurs possibles**

### Contrôler la qualité graphique et technique d'un PDF dans Acrobat Pro

#### Contrôler la conformité aux normes

- Effectuer un contrôle en amont avec les normes de reproductibilité ISO 15930-1 (PDF / X4)
- Poursuivre le contrôle avec les normes du Ghent PDF Workgroup (PDF / X Plus - 2008 et 2015)
- Interpréter les erreurs et les localiser
- Produire un rapport de contrôle

### Contrôler la qualité

- Observer visuellement les points critiques avec la fonction Aperçu de la sortie : taux d'encre, RVB, polices vectorisées, tons directs, surimpression...
- Repérer les éléments de qualité insuffisante : basse résolution, compression excessive, texte pixelisé
- Tracer les étapes de production pour identifier les causes des erreurs constatées
- Collecter des informations : date de création, de modification, poids, version, outils de production, provenance
- Déceler d'éventuels contenus inadaptés : polices non incorporées ou en jeux partiels, pièces jointes, calques, mots de passe, commentaires...

→ **Exercice : établir et décrypter un rapport d'analyse complet sur un PDF type**

### Conformer et corriger un document PDF dans Acrobat Pro

- Conformer le fichier à l'aide de la fonction Contrôle en amont et selon les limites fixées par les normes ISO
- Dépasser les normes ISO en utilisant des outils spécifiques : conversion des couleurs, agrandissement du format, épaissement des filets maigres...
- Retoucher directement ses documents dans Acrobat Pro : modifier ou remplacer les pages, les images, les textes, les couleurs / Déplacer, remplacer ou redimensionner des éléments

→ **Exercice : normaliser et modifier des fichiers PDF / Réorganiser une publicité fournie en PDF avec Acrobat Pro exclusivement**

PLANNING PARIS			CLASSE VIRTUELLE		
21 au 23	janvier	2019	→	8	février 2019 10:00
>				>	
21 au 23	mai	2019	→	21	juin 2019 9:30
>				>	
14 au 16	octobre	2019	→	15	novembre 2019 9:30
>				>	

# L'édition sur supports mobiles: état de l'art

Appréhender le marché de l'édition sur mobile (périphériques, solutions...) pour faire les bons choix de publication numérique

1 jour / 7 heures

Tarif inter **600 € HT**

CODE: SM030

Tarif intra à partir de **1290 € HT** par jour (voir page 14)

## 84 OBJECTIFS

- Comprendre le marché de l'édition sur mobile
- Appréhender la technique et les aspects financiers
- Choisir la manière de publier sur périphérique mobile
- Estimer les contraintes de production et les coûts associés

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Formation théorique illustrée par de nombreux exemples de publications existantes et référentes en la matière.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ 1 iPad avec des exemples préchargés

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Spécialiste de la publication numérique ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Comprendre le marché de l'édition sur mobile

- Analyser l'impact des périphériques mobiles au sein des foyers
- Estimer l'évolution des publications sur ces supports
- Identifier les différents systèmes d'exploitation et connaître leur part de marché, leur évolution, leur cible
- Estimer l'impact de l'édition dans ce contexte

→ **Partage d'expérience: l'édition numérique et vous**

### Appréhender la technique et les aspects financiers

- Classifier les différents types de périphériques du marché
- Identifier les grandes marques et leur évolution
- Identifier les contraintes techniques relatives
  - aux formats
  - aux types d'écran
  - aux systèmes
  - aux modes de distribution
- Analyser les modèles économiques et les tendances du marché (store, prix, abonnement)
- Identifier les avantages technologiques de distribution de contenu

→ **Exercice: choisir son modèle économique selon sa cible**

### Choisir la manière de publier sur périphérique mobile

- Faire le choix du PDF (interactif ou non) et identifier ses contraintes
- Faire le choix de l'EPUB (adaptatif et fixe) et identifier ses contraintes
- Considérer le HTML5 et les WebApps
- Faire le choix de créer une application mobile
  - avec un développement internalisé et / ou personnalisé
  - avec une solution clé en main et / ou hybride

→ **Exercice: choisir la solution la plus appropriée selon un cahier des charges**

### Estimer les contraintes de production et les coûts associés

- Répertorier les ressources nécessaires (techniques, humaines...)
- Choisir et gérer le format (multiformat, multisupport)
- Estimer les coûts de production et de distribution
- Comparer avec le modèle imprimé

→ **Autodiagnostic: créer une synthèse et une stratégie selon son propre cas de figure**

## PLANNING PARIS

>		>	
>		>	
>		>	
>		>	
10	mai	2019	12 novembre 2019
>		>	

# InDesign: panorama des solutions de publication numérique

Identifier et valider les solutions pour produire des publications digitales à partir de documents InDesign

**1 jour / 7 heures**

Tarif inter **600 € HT**

CODE : SM032

Tarif intra à partir de **1290 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Connaître les formats d'export d'InDesign pour la publication numérique
- Évaluer le format PDF, ses avantages et ses inconvénients
- Considérer le livre électronique (EPUB) comme alternative
- Opter pour la publication numérique en App
- Se préparer à l'avenir

## PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne travaillant sur InDesign.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'utiliser InDesign en production pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Formation théorique illustrée par de nombreux exemples de publications existantes. Réflexion et échanges sur les cas concrets des participants.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- Logiciels: Suite Adobe, Aquafadas, Twixl...
- Matériel: iPad

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT.

Graphiste / Spécialiste de la publication numérique ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

85

## PROGRAMME

### Connaître les formats d'export d'InDesign pour la publication numérique

- Différencier les exports possibles (PDF, EPUB adaptatif ou fixe, publication digitale...)
- Choisir le format en fonction
  - du type de publication
  - du support
  - du public
  - de la fréquence
  - du prix
  - du document initial

→ **Exercice : déterminer le format le plus approprié à ses besoins**

### Évaluer le format PDF, ses avantages et ses inconvénients

- Établir les types de document les plus appropriés à ce format
- Identifier les interactivités à disposition dans le PDF
- Comprendre la difficulté d'évolution de ce format
- Évaluer les points faibles du PDF par rapport à une publication donnée

→ **Partage d'expériences**

### Considérer le livre électronique (EPUB) comme alternative

- Différencier l'EPUB redistribuable et l'EPUB à mise en pages fixe (fixed layout)
- Établir les types de document les plus appropriés à ces formats
- Identifier les interactivités à disposition dans les formats de livres électroniques
- Comprendre les limites de diffusion de ces formats
- Comparer avec des solutions clé en main

→ **Exercice : choisir la solution la plus appropriée selon un cahier des charges**

### Opter pour la publication numérique en App

- Comprendre le fonctionnement d'une application mobile (App)
- Établir les types de document les plus appropriés à l'App
- Distinguer les solutions de publication numérique complémentaires d'InDesign
- Identifier les interactivités à disposition selon la solution choisie
- Comprendre les limites de diffusion d'une app

→ **Exercice : créer une liste d'éléments déterminants orientant le choix vers une solution**

### Se préparer à l'avenir

- Estimer la pérennité du format choisi
- Choisir une solution à moindre coût (open source, HTML5)
- Prendre conscience de l'après InDesign
- Récapituler les avantages et inconvénients de chaque format ou solution

→ **Plan d'action personnel : mettre en perspective son projet par rapport aux informations recueillies**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
21	6
juin	décembre
2019	2019

# InDesign et le format EPUB

Structurer ses fichiers InDesign pour réaliser des EPUB

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1550 € HT**

CODE: SM033

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## 86 OBJECTIFS

- Définir le format EPUB
- Préparer ses documents InDesign
- Choisir un format d'exportation adapté: redistribuable ou à mise en pages fixe
- Réaliser un EPUB à mise en pages fixe

## PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne concernée par la production de documents au format EPUB.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de maîtriser InDesign (création et application de styles, création d'une table des matières...) pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance d'exposés théoriques et d'exercices pratiques. Possibilité, selon les groupes, de travailler sur les documents ou cas concrets proposés par les apprenants.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: InDesign, Photoshop, Illustrator  
Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Maquettiste / Consultant prépresse ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir le format EPUB

- Décrire les domaines d'utilisation et la structuration des documents
- Comprendre la normalisation (EPUB 2, EPUB 3, EPUB 3 nativement accessible) pour répondre aux impératifs de sa production
- Découvrir la structure d'un fichier EPUB
- Identifier les supports de lecture (tablettes, liseuses...) et les environnements (iOS, Android...)
- Connaître les différents types de protection (DRM, marquage...) et les logiciels utilisés (ADE, Sigil, iBooks...)

→ **Étude de cas: analyse de fichiers**

### Préparer ses documents InDesign

#### Structurer avec les styles

- Créer des styles de caractère et de paragraphe
- Mettre en place le balisage afin d'optimiser la structure HTML

#### Maîtriser les méthodes de montage

- Travailler avec un ou plusieurs articles
- Baliser les articles pour structurer le document
- Utiliser la fonction Livre

#### Renseigner les métadonnées

- Connaître les métadonnées obligatoires
- Saisir les métadonnées dans InDesign ou ultérieurement dans l'EPUB

#### Placer les images

- Identifier les formats et les dimensions adaptés pour optimiser le fichier
- Ancrer les images dans le texte et créer des styles d'objet pour faciliter le montage

#### Créer la table des matières

- Mettre en place un style de TDM pour gérer la table de navigation de l'EPUB

#### Préparer la couverture

- Créer le fichier de la couverture et identifier ses caractéristiques

### Maîtriser la gestion d'éléments spécifiques

- Créer des notes, des tableaux, des index, des hyperliens...
- Anticiper et faciliter la conversion d'éléments spécifiques

→ **Exercice: préparer un fichier InDesign pour sa conversion en EPUB**

### Choisir un format d'exportation adapté: redistribuable ou à mise en pages fixe

#### Identifier les types d'EPUB

- Différencier l'EPUB redistribuable et l'EPUB à mise en pages fixe (fixed layout)

#### Valider le fichier EPUB

- Utiliser le fichier dans différents logiciels
- Interpréter les erreurs pour corriger l'EPUB

#### Modifier un EPUB

- Ouvrir le fichier dans Sigil
- Identifier la structure et le balisage
- Supprimer ou corriger un contenu
- Modifier un élément dans les CSS

→ **Étude de cas: analyse de fichiers**

→ **Exercice: tester des fichiers sur différents lecteurs**

### Réaliser un EPUB à mise en pages fixe

#### Paramétrer le document

- Créer le document (format, orientation...)
- Créer les styles, les nuanciers, les gabarits

#### Placer des éléments interactifs

- Créer des animations sur les objets image ou texte
- Paramétrer les temps et délais des animations
- Utiliser les boutons pour déclencher des actions
- Installer des hyperliens et des signets pour mettre en place une navigation dans le document
- Utiliser les sons et la vidéo pour illustrer le document
- Créer des états d'objets pour réaliser des diaporamas d'images

#### Faire un aperçu du fichier

- Optimiser la prévisualisation du fichier dans InDesign

→ **Exercice: réaliser un EPUB fixed layout de 20 pages**

## PLANNING PARIS

>	>
4 au 6 février 2019	>
>	>
>	29 au 31 octobre 2019
>	>
11 au 13 juin 2019	>

# MARKETING DIGITAL/ WEB/MÉDIAS SOCIAUX

87

<b>Stratégie / Méthodologie</b>	<b>88</b>
<b>Marketing digital / Newsletter / E-mailing</b>	<b>91</b>
<b>Réseaux sociaux</b>	<b>97</b>
<b>Référencement / SEO / Analytics</b>	<b>106</b>
<b>Ergonomie / UX design / Prototypage</b>	<b>110</b>
<b>Création de sites / Intégration</b>	<b>125</b>
<b>Développement</b>	<b>139</b>
<b>Techniques d'animation</b>	<b>146</b>

# Les fondamentaux de la production Web

Maîtriser le vocabulaire, les étapes, les outils et les techniques nécessaires à la production d'un site

2 jours / 14 heures

Tarif inter **1200 € HT**

CODE: WM049

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)



## 88 OBJECTIFS

- Comprendre le fonctionnement d'Internet
- Différencier les architectures techniques pour appréhender globalement la conception d'un site
- Évaluer les enjeux et les contraintes de production d'un site: budget, compétences, accessibilité...
- Considérer les éléments méthodologiques de prototypage, de mise en pages et de contenu
- Identifier les principes du référencement

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Théorie, analyses par l'exemple et études de cas rythment cette formation.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Webdesigner ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Comprendre le fonctionnement d'Internet

- Comprendre le fonctionnement d'un réseau et d'un réseau de réseaux
- Assimiler le vocabulaire: adresse IP, DNS, protocoles FTP et HTTP, couple client / serveur
- Connaître les contextes d'utilisation des langages du Web: HTML, CSS, JavaScript, PHP
- Différencier les modes d'hébergement d'un site, serveurs mutualisés / serveurs dédiés
- Se repérer dans les nouveautés HTML5 et CSS3

→ **Quiz de compréhension**

### Différencier les architectures techniques pour appréhender globalement la conception d'un site

- Distinguer site statique et site dynamique
- Comprendre le rôle d'une base de données
- Identifier le rôle et l'utilité des frameworks
- Appréhender un système de gestion de contenu (CMS)
- Comparer et évaluer les outils et techniques de l'animation Web

→ **Exercice: analyse de sites**

### Évaluer les enjeux et les contraintes de production d'un site: budget, compétences, accessibilité...

- Établir un cahier des charges et un devis
- Analyser les objectifs, le public, les fonctions et les solutions à mettre en place
- Comprendre le rôle de l'UX designer, de l'ergonome et de l'architecte de l'information
- Appréhender le rôle du W3C
- Connaître les règles en matière d'accessibilité

→ **Exercice: analyse d'un cahier des charges**

### Considérer les éléments méthodologiques de prototypage, de mise en pages et de contenu

- Utiliser des prototypes: rough papier, wireframe, maquette graphique, prototype interactif
- Explorer la "surface" Web et comprendre ses spécificités
- Distinguer différents types de mise en pages pour le Web: fixe, fluide, responsive
- Élaborer une stratégie de contenu

→ **Exercice: réaliser un avant-projet de site Internet à partir de la méthode du tri des cartes**

### Identifier les principes du référencement

- Comprendre le fonctionnement des moteurs de recherche
- Distinguer les différents leviers d'action
- Différencier les bonnes et mauvaises pratiques de référencement

→ **Étude de cas sur des sites de référence**

## PLANNING PARIS

17 au 18	janvier	2019	4 au 5	juillet	2019
>			>		
11 au 12	mars	2019	12 au 13	septembre	2019
>			>		
9 au 10	mai	2019	4 au 5	novembre	2019
>			>		

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Excellente base pour comprendre les différents aspects de fonctionnement d'un site."

Nathalie M, chargée d'édition

# Gestion de projets digitaux

Piloter un projet de site Web ou mobile... de la définition des besoins à la publication

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1800 € HT**

CODE : WM051

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Appréhender les spécificités et le rôle du chef de projet digital
- Identifier les différentes étapes d'élaboration et de réalisation du projet
- Structurer la démarche de conception
- Manager de façon agile l'ensemble des acteurs du projet

## PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne devant assurer la mise en place et le suivi d'un projet interactif : directeurs communication ou marketing, chefs de projet...

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation "Les fondamentaux de la production Web" (page 88) ou d'avoir acquis des connaissances équivalentes pour accéder à ce stage.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique. Les exercices sont réalisés grâce à des matrices et des logiciels collaboratifs. Témoignages vidéo, tests d'observation et analyses comparatives de sites rythment cette formation.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Chef de projet digital ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Appréhender les spécificités et le rôle du chef de projet digital

- Décrire les règles de base de la gestion de projet : cycle de vie, temps, coûts, ressources
  - Prendre conscience de la structure d'un projet digital interactif et de ses contraintes : rappels techniques et validation des fondamentaux
  - Relier types de projets digitaux et degré de complexité
  - Différencier les étapes de la gestion d'un projet digital
  - Identifier les compétences et les métiers de la production digitale interactive
  - Distinguer le périmètre de l'action et les responsabilités du chef de projet digital
  - Reconnaître les différences entre méthode traditionnelle et méthode agile
- **Exercice : définir, nommer et cerner les caractéristiques d'un projet**

### Identifier les différentes étapes d'élaboration et de réalisation du projet

- Passer de l'idée générale à la mise en forme du brief
  - Détecter les enjeux du projet et composer un comité de pilotage
  - Analyser la faisabilité du projet et planifier les risques
- **Exercice : rédaction collaborative d'une note de cadrage**
- Formuler une expression fonctionnelle du besoin utilisateur
  - Définir les livrables du projet
  - Organiser la rédaction du cahier des charges en utilisant une matrice pour formaliser des appels d'offres
- **Exercice : exploration d'un cahier des charges**
- Proposer ou choisir l'outil et la méthode de collaboration : panorama succinct d'outils collaboratifs
  - Construire une estimation budgétaire et planifier les tâches dans un diagramme de Gantt
- **Exercice : production d'un diagramme temps / ressources**

### Structurer la démarche de conception

- Appréhender les notions de système d'information et d'interface logicielle
  - Produire des wireframes pour confronter les visions
- **Exercice : co-produire un wireframe**

### Manager de façon agile l'ensemble des acteurs du projet

- Tracer, identifier et recenser les ressources nécessaires au projet : médias et programme
  - Identifier les traitements par rapport aux types de ressources : optimisation, numérisation, retouches...
  - Mettre en place une logique de production du prototype en mode collaboratif
- **Exercice : identifier les 3 étapes d'un projet et les reporter dans un outil collaboratif**

## PLANNING PARIS

>	>
>	26 au 28 août 2019
>	>
10 au 12 avril 2019	>
>	>
>	2 au 4 décembre 2019

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Formation très complète avec une bonne décomposition des états de la gestion de projets."

Caroline T, chargée de projet d'applications mobiles

# Les fondamentaux du e-commerce

Initier une stratégie efficace pour accompagner le lancement ou la refonte d'un site de e-commerce

2 jours / 14 heures

Tarif inter **1350 € HT**

CODE : WM138

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 90 OBJECTIFS

- Identifier les atouts et les contraintes de l'e-commerce
- Définir la viabilité d'un projet
- Intégrer les fondamentaux liés au développement d'un site e-commerce
- Analyser ses performances et fidéliser ses clients

## PUBLIC CONCERNÉ

Dirigeants de TPE/PME, professionnels de la communication et du marketing.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance fondamentale du marketing et/ou de la communication est indispensable pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont/Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstration par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant digital ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier les atouts et les contraintes de l'e-commerce

- Analyser les chiffres-clés de l'e-commerce
- Examiner les avantages et inconvénients du cross-canal
- Prendre en compte les obligations légales

→ **Étude de cas : analyse de sites e-commerce**

### Définir la viabilité d'un projet

- Définir ses cibles et son positionnement
- Trouver des partenaires et des appuis financiers
- Viabiliser la gestion d'un stock et anticiper les contraintes de logistique

→ **Mise en situation : aider une marque existante à se positionner dans l'univers du e-commerce**

### Intégrer les fondamentaux liés au développement d'un site e-commerce

- Identifier les différentes possibilités techniques pour développer et gérer un site
- Analyser un parcours client et intégrer l'importance de l'UX design
- Identifier les problématiques liées à la visibilité sur Internet et au recrutement des cibles
- Organiser avec pertinence les pages-clés du site : accueil, catégories et fiches produits, process de paiement, relation client, landing pages... (univers desktop vs univers mobile)
- Structurer un cahier des charges pour lancer un appel d'offres auprès des bons fournisseurs

→ **Atelier : prototyper un projet de site e-commerce**

### Analyser ses performances et fidéliser ses clients

- Calculer son ROI digital
- Identifier les KPI à suivre régulièrement
- Utiliser Google Analytics et Google Search Console
- Créer un tableau de bord (introduction à Google Data Studio)

→ **Exercice : étude de différents reportings et tableaux de bord**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
20 au 21 mai 2019	21 au 22 novembre 2019
>	>

# L'essentiel du webmarketing

Transformer les outils du marketing digital en opportunités de croissance

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1300 € HT**

CODE : WM137

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- S'approprier les bases du webmarketing
- Établir une stratégie digitale efficace
- Optimiser la présence de l'entreprise sur le Web
- Générer du partage social et du trafic
- Accroître sa visibilité grâce aux outils publicitaires

## PUBLIC CONCERNÉ

Responsables communication digitale et marketing, online media managers, community managers.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance fondamentale du marketing et/ou de la communication est indispensable pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Cette formation s'appuie sur des études de cas réels et des mises en situation sous forme de jeux de rôle et workshop collaboratif.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant digital ayant plus de 3 ans d'expérience en enseignement.

91

## PROGRAMME

### S'approprier les bases du webmarketing

- Appréhender les enjeux du marketing mix à l'heure du digital
- S'initier à la culture 3.0 et à ses grandes tendances
- Différencier les présences digitales qui constituent l'e-réputation (POEM)

→ **Exercice : reconstituer la démarche marketing 3.0**

### Établir une stratégie digitale efficace

- Illustrer ses cibles de communication par des personas
- Structurer le parcours utilisateur via la définition d'objectifs SMART
- Évaluer les résultats à travers des KPI précis

→ **Exercice : identifier et classer les différents KPI**

### Optimiser la présence de l'entreprise sur le Web

- Formuler une charte éditoriale cohérente et distinctive
- Construire un site Web et des landing pages performants
- Déployer des contenus de marque pertinents au regard des objectifs et cibles

→ **Étude de cas : découvrir les étapes de conception d'une charte via des cas réels**

### Générer du partage social et du trafic

- Identifier les bonnes pratiques du référencement naturel
- Transformer les réseaux sociaux en caisse de résonance
- Mettre en place des collaborations avec les influenceurs

→ **Exercice : utiliser des outils de management des réseaux sociaux**

### Accroître sa visibilité grâce aux outils publicitaires

- Découvrir la régie publicitaire de Google
- Concevoir des publicités intelligentes sur les réseaux sociaux
- Évaluer les résultats grâce aux analytics

→ **Mise en situation : proposer une stratégie globale autour d'un cas fictif**

## PLANNING PARIS

21 au 22	janvier	2019	>		
>			>		
>			>		
>			>		
>			>		
>			>	12 au 13	novembre 2019
20 au 21	juin	2019	>		

# Marketing de contenu et gestion éditoriale

Déployer sa présence digitale à travers une stratégie de contenus efficace

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1300 € HT**

CODE: WM131

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par jour (voir page 14)

## 92 OBJECTIFS

- Appréhender les bases de l'inbound marketing
- Établir une stratégie de contenus cohérente
- Maîtriser les techniques d'écriture pour le Web
- Transformer les contenus de marque en leviers d'engagement forts
- Expérimenter la méthode du lean content
- Évaluer sa stratégie de contenus

## PUBLIC CONCERNÉ

Responsables communication digitale et marketing, online media managers, community managers.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance fondamentale du marketing et / ou de la communication est indispensable pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Cette formation s'appuie sur des études de cas réels et des mises en situation sous forme de jeux de rôle et workshop collaboratif.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant digital ayant plus de 3 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Appréhender les bases de l'inbound marketing

- Observer l'impact du digital sur la communication de marque
- S'initier aux principes de base de l'inbound marketing
- **Étude de cas: analyse de contenus de marque remarquables**

### Établir une stratégie de contenus cohérente

- Décliner des personas et identifier leurs comportement et attentes
- Découvrir les différentes familles de contenus à déployer en fonction des objectifs
- Concevoir une charte éditoriale distinctive
- Planifier la production de contenus
- **Atelier: proposer des idées de contenus autour d'un cas fictif à l'aide d'un outil de brainstorming collaboratif**

### Maîtriser les techniques d'écriture pour le Web

- Appréhender les comportements de lecture à l'écran
- S'initier à l'ergonomie éditoriale et aux codes du Web
- Optimiser son contenu pour les moteurs de recherche
- **Étude de cas: examiner l'optimisation éditoriale d'une page Web à travers un cas réel**

### Transformer les contenus de marque en leviers d'engagement forts

- Assimiler les principes du storytelling
- Déployer des contenus interactifs
- **Atelier: enrichir des propositions de contenus en y incluant un levier d'engagement**

### Expérimenter la méthode du lean content

- Savoir recycler ses propres contenus ou des contenus issus de la curation
- Structurer une veille pour organiser son sourcing de contenus
- **Atelier: mettre en place une veille RSS en toute simplicité avec Feedly**

### Évaluer sa stratégie de contenus

- Identifier les deux types d'audit de contenus
- Découvrir les outils et méthodes pour mettre en place un audit éditorial
- **Exercice: évaluer la performance éditoriale de quelques blogs et sites**

## PLANNING PARIS

> .....	8 au 9	juillet	2019
> .....	>	>	>
11 au 12	mars	2019	>
> .....	>	>	>
> .....	4 au 5	novembre	2019
> .....	>	>	>

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Contenu de la formation et intervenante très intéressants! Riche en découvertes, concepts, exemples, exercices."  
Laura L, community manager

# Marketing d'influence

Communiquer auprès des influenceurs et développer une communauté d'ambassadeurs

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1300 € HT**

CODE : WM132

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- S'initier au marketing d'influence et à ses enjeux
- Concevoir et décliner une stratégie d'influence
- Mettre en place des relations influenceurs
- Transformer les journalistes, clients et collaborateurs en ambassadeurs

## PUBLIC CONCERNÉ

Responsables communication digitale et marketing, online media managers, community managers.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance fondamentale du marketing et / ou de la communication est indispensable pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Cette formation s'appuie sur des études de cas réels et des mises en situation sous forme de jeux de rôle et workshop collaboratif.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant digital ayant plus de 3 ans d'expérience en enseignement.

93

## PROGRAMME

### S'initier au marketing d'influence et à ses enjeux

- Appréhender les nouveaux enjeux de la communication de marque
- Découvrir les différentes approches et acteurs du marketing d'influence
- Identifier la valeur ajoutée du marketing d'influence par rapport à la publicité

→ **Exercice : construire la carte mentale du marketing d'influence**

### Concevoir et décliner une stratégie d'influence

- S'initier aux différentes approches stratégiques de l'influence marketing
- Identifier les attentes des cibles et cartographier le parcours utilisateur
- Déployer une stratégie de contenus efficace
- Définir des KPI pertinents pour évaluer sa stratégie
- Évaluer l'adéquation des actions mises en place avec les objectifs de marque
- Repérer les indicateurs sociaux pour déterminer l'impact d'une campagne
- Rédiger un rapport détaillé grâce aux outils d'analytics

→ **Étude de cas : analyser des campagnes d'influence remarquables**

→ **Exercice : prendre en main des outils d'analytics**

### Mettre en place des relations influenceurs

- Découvrir les profils d'influenceurs et micro-influenceurs
- Comprendre l'économie des blogs et les attentes des influenceurs
- Identifier les leaders d'opinion grâce aux réseaux sociaux
- Mettre en place une collaboration marque / influenceur

→ **Mise en situation : proposer une stratégie d'influence autour d'un cas fictif**

### Transformer les journalistes, clients et collaborateurs en ambassadeurs

- Déployer une stratégie d'activation pour récolter plus d'engagement et d'interactions
- Mettre en place une politique d'employee advocacy au sein de l'entreprise
- Concevoir un kit de presse efficace et complet

→ **Mise en situation : proposer des idées pour mobiliser les fans ou collaborateurs de l'entreprise**

## PLANNING PARIS

>	>
>	29 au 30 août 2019
>	>
>	>
27 au 28 mai 2019	>
>	16 au 17 décembre 2019

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Formation détaillée et concrète, avec plein d'exemples et d'outils."

Suzy G, responsable de publicité

# Les fondamentaux de l'e-mailing

Planifier les différentes étapes d'une campagne e-mailing et en évaluer la qualité

1 jour / 7 heures

Tarif inter **750 € HT**

CODE: WM103

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

## 94 OBJECTIFS

- Comprendre les enjeux et les usages de l'e-mailing
- Élaborer un cahier des charges
- Planifier les différentes étapes d'une campagne e-mailing
- Évaluer la qualité d'une campagne e-mailing

## PUBLIC CONCERNÉ

Chargés de marketing, chargés de communication, toute personne en charge d'organiser ou de planifier une campagne e-mailing ou une newsletter...

## PRÉ-REQUIS

Une bonne culture digitale facilitera l'accès à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Webdesigner / E-mail designer ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Comprendre les enjeux et les usages de l'e-mailing

- Identifier les différents objectifs d'un e-mailing
  - e-mailing d'acquisition et de prospection
  - e-mailing de fidélisation
  - e-mailing transactionnel
- Identifier les chiffres-clés et les usages en France et dans le monde
- Appréhender l'importance des usages du mobile et les conséquences sur la conception des e-mailings
- Connaître le vocabulaire de l'e-mailing
  - délivrabilité, spam
  - taux d'ouverture, taux de clic
  - anatomie d'un e-mail

→ **Étude de cas: analyse d'e-mailings**

### Élaborer un cahier des charges

- Définir les objectifs et les performances attendues
- Identifier sa cible
- Identifier les clients mails majeurs au regard de sa cible
- Définir les types de contenus et les fonctionnalités attendues
- Fournir les éléments d'un brief créatif

→ **Exercice: mise en place d'un cahier des charges**

### Planifier les différentes étapes d'une campagne e-mailing

#### Concevoir la maquette fonctionnelle (wireframe)

- Créer un rough
- Identifier les différents outils de wireframing

#### Concevoir la maquette graphique

- Gérer la surface et la typographie
- Identifier les formats d'images (JPEG, GIF, PNG)
- Définir un ratio texte / image optimal
- Concevoir une maquette adaptée aux supports mobiles
- Découvrir des outils de création

### Développer le code HTML d'un e-mail

- Définir le poids du fichier HTML
- Choisir Doctype et l'encodage du caractère
- Créer la structure de base HTML
- Choisir un outil de codage HTML adapté
- Choisir et utiliser un outil de templating

#### Envoyer l'e-mailing

- Élaborer et utiliser une check-list avant l'envoi
- Identifier les différentes solutions d'envoi
- Évaluer les critères à prendre en compte pour bien choisir sa solution

→ **Exercice: mise en place d'une maquette fonctionnelle (wireframe) / Analyse d'e-mailings**

### Évaluer la qualité d'une campagne e-mailing

- Analyser les résultats d'une campagne (délivrabilité, taux d'ouverture, taux de clic, zones chaudes)
- Évaluer les risques de spam
- Évaluer le poids d'un e-mail
- Vérifier la qualité du code HTML
- Tester la qualité du rendu

→ **Exercice: manipulation d'outils en ligne permettant d'évaluer la qualité d'une campagne e-mailing**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	16 septembre 2019
5 avril 2019	>
>	>
>	6 décembre 2019

## L'INFO EN +

Nous organisons régulièrement cette formation sur le site de nos clients. Pourquoi pas dans votre entreprise ? Contactez-nous !

# Créer un e-mail marketing ou une newsletter en HTML

Maîtriser l'intégration du HTML et des CSS dans une campagne e-mailing

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1550 € HT** + Coaching individuel en option (**200 € HT / 60 mn**)

CODE : WM062

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Définir la place de l'intégration HTML dans le flux de production d'un e-mail marketing ou d'une newsletter
- Connaître les bases du HTML
- Préparer et optimiser les images avec Photoshop
- Réaliser une mise en pages élaborée

## PUBLIC CONCERNÉ

Webdesigners, graphistes, chargés de communication ou de marketing.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation "Les fondamentaux de l'e-mailing" (page 94) pour accéder à ce stage. Une connaissance minimum de Photoshop facilitera l'accès à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstration par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : Brackets, Dreamweaver, Photoshop  
Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Webdesigner / E-mail designer ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir la place de l'intégration HTML dans le flux de production d'un e-mail marketing ou d'une newsletter

- Identifier le flux de production (cahier des charges, wireframe, design visuel, intégration HTML, mise en ligne, tests, envoi)
  - Appréhender les grandes contraintes de production et leur incidence sur la délivrabilité d'un e-mailing
  - Connaître les principaux outils permettant de coder un e-mail
  - Connaître les principaux outils permettant de tester l'affichage dans les messageries
- **Étude de cas : analyse d'e-mailings / Panorama d'outils**

### Connaître les bases du HTML

- Organiser et nommer ses fichiers
- Choisir l'encodage des caractères
- Choisir le Doctype HTML
- Connaître la syntaxe de base du langage HTML (élément, attribut et valeur)
- Coder la structure de base de l'e-mail
- Appréhender la structure HTML de base d'un tableau
- Insérer du texte et coder les caractères spéciaux
- Créer un lien
- Vérifier la validité du code HTML
- Identifier les techniques HTML à éviter dans un contexte d'e-mailing

→ **Exercice : réaliser un e-mailing d'invitation (une colonne)**

### Préparer et optimiser les images avec Photoshop

- Connaître les formats d'image pour l'e-mailing
- Extraire les images avec la fonction Exporter sous
- Utiliser l'outil Tranche de Photoshop
- Optimiser le poids des images

→ **Exercice : extraire des images à partir d'une maquette graphique créée dans Photoshop**

### Réaliser une mise en pages élaborée

#### Mettre en place la structure tabulaire

- Imbriquer les tableaux HTML
- Utiliser les tableaux en pourcentage
- Ajouter des fonds de couleur

#### Placer et enrichir le texte grâce aux styles intégrés (CSS inline)

- Choisir la police de caractère et sa taille
- Modifier la couleur du texte
- Modifier l'interlignage et l'alignement
- Modifier la couleur des liens

#### Intégrer les images

- Ajouter un texte alternatif et le styliser (attribut alt)
- Ajouter un lien et supprimer la bordure bleue
- Créer un "faux arrière-plan"

#### Créer des boutons en HTML

- Créer la structure tabulaire
- Styliser (bordure, arrondi, ombre)

#### Vérifier le code et tester le rendu

- Vérifier le code avec HTMLHint et HTML Validator

#### Optimiser un e-mailing pour les principaux clients de messagerie

- Résoudre les bugs de rendu dans les principaux clients de messagerie
- Rendre un e-mailing ou une newsletter "mobile friendly"

#### Mettre en ligne la page miroir et les images

- Utiliser un logiciel FTP
- Configurer le serveur distant
- Publier la page miroir et des images sur un serveur distant
- Modifier des liens relatifs en absolus

#### Envoyer la newsletter pour test

- Envoyer avec l'outil en ligne gratuit PutsMail
- Tester le rendu dans les principaux outils de messagerie grâce aux outils de test-rendering (E-mail on Acid, Litmus)

→ **Exercice : réaliser une newsletter complète**

## PLANNING PARIS

>	>
11 au 13 février 2019	>
>	>
>	14 au 16 octobre 2019
>	>
17 au 19 juin 2019	>

# Créer un e-mail marketing ou une newsletter responsive

Maîtriser les techniques HTML et CSS pour créer des e-mailings responsive

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 650 € HT** + Coaching individuel en option (**200 € HT / 60 mn**)

CODE: WM063

Tarif intra à partir de **1 690 € HT** par jour (voir page 14)

## 96 OBJECTIFS

- Cerner les enjeux et identifier les différentes solutions pour adapter une campagne sur mobile
- Identifier les bonnes pratiques de codage d'une newsletter ou d'un e-mail pour desktop
- Garantir la qualité d'affichage des images pour les écrans HD ou Retina
- Concevoir le code HTML d'un e-mail responsive avec les Media Queries
- Organiser les tests de rendu et résoudre les bugs

## PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne réalisant des newsletters ou des e-mailings.

## PRÉ-REQUIS

Avoir déjà réalisé des newsletters ou des e-mailings. Une pratique régulière du HTML et des CSS dans le code est également indispensable.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Coaching  
Individuel

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices. Lors du dernier après-midi, les apprenants réalisent de manière autonome un e-mail responsive, si possible en relation avec leur contexte de production.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: Brackets, Dreamweaver, Photoshop  
Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Webdesigner / E-mail designer ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Cerner les enjeux et identifier les différentes solutions pour adapter une campagne sur mobile

- Repérer les usages en France et dans le monde
- Connaître l'état des lieux de la compatibilité des principaux clients mails
- Identifier les outils de test de rendu
- Cerner les différentes stratégies d'intégration HTML d'un e-mail responsive (Mobile First, approche hybride...)

→ **Étude de cas: analyse d'exemples**

### Identifier les bonnes pratiques de codage d'une newsletter ou d'un e-mail pour desktop

- Structurer efficacement une mise en pages avec les tableaux HTML
- Utiliser les styles intégrés (CSS inline)
- Lister les propriétés CSS compatibles
- Identifier les bugs de rendu et solutions dans les principaux clients mails et Webmails
- Utiliser la technique de l'amélioration progressive avec CSS3 (arrondi, ombre, Web Font...)
- Tester le rendu et garantir la qualité du code HTML

→ **Exercice: réaliser le code HTML d'une newsletter pour desktop**

### Garantir la qualité d'affichage des images pour les écrans HD ou Retina

- Extraire les images à la dimension et au format appropriés
- Optimiser les images avec Photoshop

→ **Exercice: extraire des images depuis une maquette Photoshop**

### Concevoir le code HTML d'un e-mail responsive avec les Media Queries

- Créer la structure tabulaire appropriée: tableaux fixes et/ou en pourcentage, tableaux flottants
- Ajouter les contenus et les images
- Mettre en place les styles intégrés
- Définir les conditions de changement de mise en forme
- Modifier la structure de la mise en pages sur mobile: passer de 2 à 1 colonne ou de 3 à 1 colonne
- Améliorer la lisibilité du texte sur smartphone
- Améliorer la qualité des interactions: concevoir des boutons "finger friendly"
- Masquer certains contenus sur mobile
- Remplacer une image par une autre sur smartphone

→ **Exercice: réaliser différents types d'e-mails responsive (e-mail d'invitation, newsletter...)**

### Organiser les tests de rendu et résoudre les bugs

- Organiser les tests de rendu
  - utiliser les outils de tests rendering (E-mail on Acid / Litmus)
  - tester directement sur smartphones
- Résoudre les bugs de rendu
  - utiliser des commentaires conditionnels pour Outlook (tableaux et colonnes fantômes)
  - empêcher l'affichage de la version mobile sur desktop dans le Webmail d'Orange
  - modifier l'aspect visuel des liens sur les téléphones, les dates et les adresses sur iOS
  - empêcher le redimensionnement automatique dans l'application mobile Gmail

→ **Exercice: utiliser les outils de test-rendering (E-mail on Acid ou Litmus) / Tester en réel sur son propre smartphone**

## PLANNING PARIS

>	>		
>	7 au 9	août	2019
>	>		
8 au 10	avril	2019	>
>	>		
>	2 au 4	décembre	2019

# Développer une présence efficace sur Instagram

Initier une stratégie de positionnement sur Instagram adaptée à sa communauté

1/2 jour / 4 heures

Tarif inter **400 € HT**

CODE : WM109

Tarif intra à partir de **1190 € HT** par demi-journée (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Définir sa stratégie sur Instagram
- Développer et animer sa communauté d'abonnés

## PUBLIC CONCERNÉ

Tous les professionnels de la communication et du marketing sont concernés.

## PRÉ-REQUIS

Avoir une bonne culture digitale.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
50000 Tutos

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

En s'appuyant sur les meilleures pratiques et après avoir envisagé les stratégies possibles, les apprenants appliquent à leur environnement les notions apprises.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROGRAMME

### Définir sa stratégie sur Instagram

- Comprendre les usages sur Instagram
- Créer une présence professionnelle
- Définir sa ligne éditoriale
- Définir les objectifs et les indicateurs de suivi et de mesure

→ **Exercice : imaginer la stratégie Instagram de son entreprise ou de son activité**

### Développer et animer une communauté d'abonnés

- Accroître le nombre de ses abonnés
- Organiser un concours et / ou un InstaMeet
- Optimiser ses visuels pour développer l'engagement de ses fans
- Promouvoir ses contenus via la publicité
- Comprendre l'intérêt des stories et bien les utiliser
- Développer une galerie / boutique sur Instagram

→ **Exercice : création d'un plan d'action opérationnel**

## PLANNING PARIS

22	mars	2019	matin
11	octobre	2019	après-midi

# Développer une présence efficace sur Snapchat

Initier une stratégie de positionnement sur Snapchat adaptée à sa communauté

1/2 jour / 4 heures

Tarif inter **400 € HT**

CODE : WM110

Tarif intra à partir de **1190 € HT** par demi-journée (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Définir sa stratégie sur Snapchat
- Développer et animer sa communauté d'abonnés

## PUBLIC CONCERNÉ

Tous les professionnels de la communication et du marketing sont concernés.

## PRÉ-REQUIS

Avoir une bonne culture digitale.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
50000 Tutos

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

En s'appuyant sur les meilleures pratiques et après avoir envisagé les stratégies possibles, les apprenants appliquent à leur environnement les notions apprises.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROGRAMME

### Définir sa stratégie sur Snapchat

- Comprendre les usages sur Snapchat
- S'initier aux stories et à Discover
- Créer une présence professionnelle
- Définir sa ligne éditoriale
- Intégrer Snapchat dans sa stratégie social media

→ **Étude de cas sur plusieurs entreprises utilisant Snapchat**

### Développer et animer sa communauté d'abonnés

- Créer des contenus via l'application
- Optimiser ses visuels pour développer l'engagement de ses fans
- Rédiger des contenus propres à son activité

→ **Exercice : créer un teaser pour le lancement d'un nouveau produit**

## PLANNING PARIS

22	mars	2019	après-midi
11	octobre	2019	matin

# Gérer son identité numérique et sa e-réputation

Évaluer son image sur Internet pour mieux maîtriser son identité virtuelle

2 jours / 14 heures

Tarif inter **1 350 € HT**

CODE : WM139

Tarif intra à partir de **1 490 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 98 OBJECTIFS

- Appréhender les enjeux de l'e-réputation pour sa marque
- Faire de cette e-réputation un atout commercial
- Suivre sa e-réputation avec des outils simples et accessibles
- Gérer les avis et commentaires

## PUBLIC CONCERNÉ

Responsables communication digitale et marketing, online media managers, community managers.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance fondamentale du marketing et / ou de la communication est indispensable pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant digital ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Appréhender les enjeux de l'e-réputation pour sa marque

- Déterminer les traces numériques qui remontent dans les moteurs de recherche
- Identifier l'importance de l'e-réputation
  - dans une stratégie de personal branding
  - pour une entreprise

→ **Étude de cas : analyse de traces numériques**

### Faire de cette e-réputation un atout commercial

- Démultiplier les traces positives
- Redéfinir sa e-réputation en s'appuyant sur une ligne éditoriale pérenne
- Éliminer des traces négatives
- Développer les traces sociales (SMO)

→ **Exercice : aider une marque à mieux se positionner vis-à-vis de Google**

### Suivre sa e-réputation avec des outils simples et accessibles

- Utiliser les outils de Google
- Piloter sa e-réputation grâce aux moteurs et outils d'alerte
- Optimiser sa veille à travers les réseaux sociaux

→ **Exercice : prise en main de différents outils simples d'utilisation**

### Gérer les avis et commentaires

- Savoir répondre : les bonnes pratiques
- Préparer un social media handbook pour un usage quotidien
- Réagir efficacement en cas de crise (bad buzz, rumeurs...)
- Intégrer les problématiques légales : connaître ses droits
- Développer une charte

→ **Exercice : mettre en œuvre un plan d'action pour gérer une crise (bad buzz, rumeurs...)**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
14 au 15 mars 2019	26 au 27 septembre 2019
>	>
>	>
>	>

# Médias sociaux : élaborer une stratégie 2.0

Développer une stratégie SMO (Social Media Optimization) et analyser l'engagement de ses campagnes

3 jours / 21 heures

Tarif inter **1 800 € HT**

CODE : WM040

Tarif intra à partir de **1 590 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Assimiler la philosophie et les pratiques du Web 2.0
- Identifier les médias sociaux, leur rôle et leur spécificité
- Planifier des actions et mesurer leur impact

## PUBLIC CONCERNÉ

Responsables de projets, chargés de communication ou de marketing...

## PRÉ-REQUIS

Une bonne culture digitale facilitera l'accès à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices (individuels, en binôme, en équipe). Présentations vidéo, décryptages et analyses comparatives de campagnes rythment cette formation.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant en stratégie nouveaux médias ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Assimiler la philosophie et les pratiques du Web 2.0

- Comprendre l'émergence et les conséquences du Web 2.0 : rappel des fondamentaux technologiques
  - Se familiariser avec ses différentes formes : flux, wikis, systèmes de publication...
  - Identifier les usages issus de ces évolutions au travers des pratiques : communautés, UGC, e-réputation, buzz, mobilité...
  - Appréhender les usages issus de ces évolutions au travers des médias : vidéo, live-streaming, VR...
  - Relier les composants et les évolutions d'un marketing 2.0 : influenceurs, brand content, stratégie de contenu, CRM
- **Exercice : se créer un bureau virtuel de veille sociale**

### Identifier les médias sociaux, leur rôle et leur spécificité

- Se familiariser avec l'écosystème et la logique média social : longue traîne, viralité, engagement
  - Classifier les médias sociaux selon leur orientation : publication, partage, réseau
  - Choisir une stratégie orientée publication : blogs, curation, Tumblr, Wikipedia
  - Produire du brand-content pour des médias orientés partage : YouTube, Flickr, Pinterest, Instagram, Vine
  - Planifier et pratiquer une stratégie orientée réseaux : LinkedIn
  - Appréhender les grandes plates-formes sociales : les cas Facebook et Twitter
- **Exercice : auditer sa présence sur les médias sociaux**

### Planifier des actions et mesurer leur impact

- Structurer un cahier des charges : vision, analyse, objectifs, KPI, planification, budget
  - Repérer, suivre et stimuler les influenceurs
  - Découvrir des tactiques de marque pour s'inspirer, créer ou améliorer sa stratégie
  - Optimiser son temps avec un outil d'optimisation sociale
- **Exercice : identifier des stratégies de marque**
- Organiser une écoute active et monitorer ses communautés
  - Se familiariser avec les plates-formes et les outils de lecture des données analytiques
  - Évaluer l'engagement et produire une cartographie
- **Exercice : initier un plan d'action adapté à ses besoins**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
24 au 26 juin 2019	18 au 20 décembre 2019

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Un bon panorama des médias sociaux et de la stratégie à mettre en place."

Sandrine C, responsable de communication

# Maîtriser Facebook dans un contexte professionnel

Bâtir une stratégie Facebook efficace pour développer sa communauté

1 jour / 7 heures

Tarif inter **650 € HT**

CODE: WM041

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

## 100 OBJECTIFS

- Affiner sa compréhension de l'écosystème Facebook
- Initier sa stratégie sur Facebook
- Lancer, développer et animer une communauté Facebook
- Optimiser et piloter sa présence

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Avoir une bonne culture digitale et disposer d'un compte Facebook personnel.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce des ateliers pour maîtriser les outils.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant en stratégie nouveaux médias ayant plus de 3 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Affiner sa compréhension de l'écosystème Facebook

- Insister sur quelques notions utiles: page, groupes, applications, confidentialité...
  - Découvrir le panorama des fonctionnalités à disposition pour une entreprise
  - Comprendre la notion d'engagement
  - Expliquer l'impact de la publicité
- **Étude de cas: analyser la stratégie d'entreprises actives sur Facebook**

### Initier sa stratégie sur Facebook

- Définir des objectifs, identifier les indicateurs de suivi et de mesure avec une méthodologie adaptée
  - Définir une ligne éditoriale et une stratégie de contenus variée
  - Identifier des ambassadeurs pertinents pour votre activité
- **Étude de cas: exemple d'une recommandation stratégique pour une startup high-tech**

### Lancer, développer et animer une communauté Facebook

- Animer sa page
  - Recruter et engager ses fans
  - Planifier un lancement communautaire
  - Découvrir les techniques d'animation communautaire
  - Créer et gérer des publicités avec l'interface Facebook Business
- **Exercice: créer une première campagne publicitaire**

### Optimiser et piloter sa présence

- Enrichir sa page: sondages, jeux-concours, onglet SAV...
  - Associer les collaborateurs
  - Établir un planning éditorial pour anticiper les besoins
  - Réaliser un document synthétisant la stratégie
  - Comprendre l'interface statistique et créer un document de reporting type
- **Exercice: définir un plan d'action sur 90 jours (recrutement, contenu, publicité, animation)**

## PLANNING PARIS

> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
14 juin 2019	5 décembre 2019

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Permet une lisibilité de toutes les actions possibles sur Facebook."

Benjamin S, chargé de communication

# Facebook Ads: les meilleures pratiques

Créer et optimiser des campagnes publicitaires sur Facebook

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1400 € HT**

CODE : WM133

Tarif intra à partir de **1690 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Définir sa stratégie publicitaire
- Maîtriser le ciblage publicitaire
- Gérer la création des publicités
- Suivre et optimiser ses publicités

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs ou chargés de communication, directeurs ou chargés de marketing, community manager, chefs de projet...

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'être déjà actif professionnellement sur Facebook pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant en stratégie nouveaux médias ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

101

## PROGRAMME

### Définir sa stratégie publicitaire

- Connaître et comprendre la politique de Facebook
- Appliquer les bonnes pratiques du pixel de Facebook
- Établir un plan publicitaire

→ **Exercice : élaborer la stratégie publicitaire d'une entreprise ou d'une marque**

### Maîtriser le ciblage publicitaire

- Découvrir les différents outils de ciblage
- Maîtriser les températures d'audiences
- Déterminer le profil type de son client idéal
- Trouver et affiner sa cible avec les statistiques d'audience
- Créer des audiences (similaires, démographiques, par connexion)
- Identifier les fonctionnalités de retargeting
- Évaluer les meilleurs placements

→ **Exercice : sélectionner et créer une audience idéale selon un cas pratique donné**

### Gérer la création des publicités

- Distinguer les 3 outils de configuration publicitaire : sur la page, sur le gestionnaire de publicités, sur le Power Editor
- Maîtriser les 3 niveaux de Power Editor : Campagnes / Ensembles de publicités / Publicités
- Identifier les différents formats publicitaires (vidéo, carrousel, image...)
- Composer des visuels et des textes d'accroche impactants
- Mesurer ses conversions avec le pixel Facebook

→ **Exercice : créer sa première pub dans Power Editor**

### Suivre et optimiser ses publicités

- Valider la pertinence et l'efficacité d'une publicité
- Agir pour réajuster les mauvaises performances
- Établir des rapports simples et efficaces

→ **Exercice : définir un plan d'action adapté à son entreprise**

## PLANNING PARIS

>	>
7 au 8 février 2019	>
>	>
>	17 au 18 octobre 2019
>	>
27 au 28 juin 2019	>

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Formation complète et opérationnelle qui va en profondeur sur plein d'aspects."

Caroline S, chef de produit

# Maîtriser Twitter dans un contexte professionnel

Créer son compte Twitter pour développer efficacement son activité

1 jour / 7 heures

Tarif inter **650 € HT**

CODE: WM042

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

## 102 OBJECTIFS

- Comprendre l'écosystème Twitter
- Organiser sa stratégie sur Twitter
- Twitter efficacement au quotidien
- Développer son activité avec Twitter

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'être à l'aise sur le Web pour suivre cette formation. Une connaissance du vocabulaire lié aux réseaux sociaux facilitera également l'apprentissage.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

En s'appuyant sur les meilleures pratiques et après avoir envisagé les stratégies possibles, les apprenants appliquent les notions apprises à leur environnement professionnel.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant en stratégie nouveaux médias ayant plus de 3 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Comprendre l'écosystème Twitter

- Découvrir les usages, la terminologie
- Créer son compte
- Rédiger un tweet, tweeter une photo, une vidéo
- Comprendre les hashtags (#) et les utiliser avec pertinence

→ **Exercice: rédiger ses premiers tweets**

### Organiser sa stratégie sur Twitter

- Utiliser Twitter quand on travaille dans une entreprise
- Attirer des abonnés
- Identifier les influenceurs
- Utiliser Twitter avec d'autres médias sociaux (Facebook, Google+, Instagram)
- Créer une cellule de veille
- Analyser les statistiques à disposition

→ **Exercice: imaginer une stratégie en fonction d'un contexte donné**

### Twitter efficacement au quotidien

- Tweeter depuis son navigateur Web et / ou son smartphone
- Découvrir les clients Twitter pour gérer plusieurs comptes
- Planifier ses tweets
- Créer des listes et en tirer parti
- Découvrir quelques applications qui bonifient Twitter

→ **Exercice: installer et utiliser quelques outils incontournables**

### Développer son activité avec Twitter

- Créer des jeux-concours
- Nouer des relations avec les influenceurs
- Organiser un live-tweet
- Optimiser son temps
- Créer des campagnes de publicité sur Twitter

→ **Exercice: définir un plan d'action pour optimiser l'intégration de Twitter dans sa stratégie globale de communication**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
24 mai 2019	15 novembre 2019
>	>

## L'INFO EN +

Vous souhaitez organiser cette formation dans vos locaux ? Contactez-nous !

# Community management

Développer une stratégie efficace sur les réseaux sociaux et animer sa communauté

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1 250 € HT**

CODE : WMO45

Tarif intra à partir de **1 590 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Découvrir l'écosystème digital et social
- Construire une stratégie social media performante
- Mettre en place des leviers d'engagement et de viralité forts
- Déployer une stratégie publicitaire sur les réseaux sociaux
- Planifier un dispositif social media pour un évènement
- Piloter sa e-réputation et gérer une crise sur les réseaux sociaux

## PUBLIC CONCERNÉ

Responsables communication digitale, community managers, online media managers.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance des réseaux sociaux est indispensable pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
5000 Tutos

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Cette formation s'appuie sur des études de cas réels et des mises en situation sous forme de jeux de rôle et workshop collaboratif.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant en stratégie nouveaux médias ayant plus de 3 ans d'expérience en enseignement.

103

## PROGRAMME

### Découvrir l'écosystème digital et social

- S'initier à la culture 3.0, à l'inbound marketing et à ses grandes tendances
  - Établir le panorama des principaux médias sociaux
  - Comprendre le rôle du community manager et son périmètre d'intervention
- **Exercice : créer la carte mentale du community manager**

### Construire une stratégie social media performante

- Décliner des personas et identifier leurs comportement et attentes
  - Formuler des objectifs mesurables et leurs indicateurs de performance
  - Développer une ligne éditoriale et une stratégie de contenus appropriés
  - Concevoir un plan social media
- **Études de cas : découvrir les étapes de conception de stratégies social media via des cas réels**

### Mettre en place des leviers d'engagement et de viralité forts

- Comprendre le comportement des socionautes en 2019
  - Transformer ses fans en ambassadeurs
  - S'initier aux techniques d'animation de communautés
- **Exercice : utiliser des outils de management des communautés**

### Déployer une stratégie publicitaire sur les réseaux sociaux

- Évaluer la différence entre publicité sociale et AdWords
  - Découvrir les différents formats publicitaires sur les réseaux sociaux
  - Identifier les opportunités de ciblage sur Facebook
- **Étude de cas : analyse de campagnes publicitaires réussies**

### Planifier un dispositif social media pour un évènement

- Établir un plan d'action pour communiquer sur les réseaux sociaux avant, pendant et après un évènement
  - Transformer son smartphone en studio mobile
- **Atelier collaboratif : proposer un plan d'action pour promouvoir un évènement fictif**

### Piloter sa e-réputation et gérer une crise sur les réseaux sociaux

- Mettre en place une veille et auditer sa e-réputation
  - Adopter les bons réflexes pour gérer les commentaires négatifs et les trolls
  - Concevoir et déployer un plan de gestion de crise
- **Jeu de rôle : "Une cellule de crise en action"**

## PLANNING PARIS

>	>
14 au 15 février 2019	>
>	>
>	>
>	21 au 22 novembre 2019
24 au 25 juin 2019	>

## L'INFO EN +

Pour cette formation, les apprenants sont vivement encouragés à venir avec leur smartphone.

# Élaborer une stratégie de contenus pour les réseaux sociaux

Produire des contenus enrichis (texte, photo, vidéo) pour dynamiser sa présence sur les médias sociaux

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1 250 € HT**

CODE: WM046

Tarif intra à partir de **1 590 € HT** par jour (voir page 14)

## 104 OBJECTIFS

- Découvrir les formats en vigueur sur les médias sociaux
- Rédiger pour les réseaux sociaux
- Réaliser des contenus multimédia avec un smartphone
- Réaliser un plan d'action: de la stratégie à l'animation

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'être actif sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter...) pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont/Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices individuels ou collectifs. Exercices, études de cas et sessions de brainstorming rythment cette formation.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Journaliste multimédia / Spécialiste réseaux sociaux ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Découvrir les formats en vigueur sur les médias sociaux

- Découvrir les formats existants sur les médias sociaux: du texte à la vidéo
- Analyser les plates-formes existantes
- Déterminer le bon format pour les réseaux sociaux existants

→ **Étude de cas: analyser la stratégie BtoB ou BtoC d'entreprises actives sur les réseaux sociaux**

### Rédiger pour les réseaux sociaux

- Comprendre le ton "réseaux sociaux"
- Appréhender la lisibilité Web
- Identifier les grandes règles d'écriture multimédia
- Scénariser ses contenus

→ **Exercice: rédiger des messages sur différents supports**

### Réaliser des contenus multimédia avec un smartphone

- S'initier à la prise de vues avec un smartphone
- Utiliser des applications et manipuler des accessoires de prise de vues
- Réaliser un storyboard
- S'initier au montage

→ **Exercice: réaliser une petite vidéo et une interview**

### Réaliser un plan d'action: de la stratégie à l'animation

- Créer un document synthétisant sa stratégie de contenus et de formats
- Établir un planning éditorial adapté aux différents réseaux sociaux

→ **Exercice: création d'un plan d'action opérationnel**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
8 au 9 avril 2019	3 au 4 octobre 2019
>	>
>	>

## L'INFO EN +

Pour cette formation, les apprenants sont vivement encouragés à venir avec leur smartphone.

# Concevoir et diffuser une œuvre narrative sur les réseaux sociaux

Comprendre les spécificités de chaque réseau social pour produire des histoires originales

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1300 € HT**

CODE : WM140

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par JOUR (voir page 14)

N

## OBJECTIFS

- Comprendre les codes et la sociologie de chaque réseau social
- Découvrir les expériences sociales narratives les plus abouties de ces dernières années
- Développer un concept narratif original
- Produire des images tests avec un mobile et des outils simples
- Prototyper un concept et expérimenter sa diffusion à une échelle réduite

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Une bonne culture digitale facilitera l'accès à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Concepteur d'œuvres interactives ayant plus de 3 ans d'expérience en enseignement.

105

## PROGRAMME

### Comprendre les codes et la sociologie de chaque réseau social

- Distinguer les différents usages sur les 4 réseaux sociaux majeurs (Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat)
- Identifier les codes visuels et textuels propres à chaque réseau social

→ **Étude de cas : évaluer la structuration de l'audience sur chaque réseau social**

### Découvrir les expériences sociales narratives les plus abouties de ces dernières années

- Identifier les différents types d'œuvres sociales narratives
- Déterminer les narrations les plus appropriées à chaque réseau social
- Produire et financer des œuvres sociales narratives

→ **Études de cas : découvrir les secrets de fabrication de la BD Instagram "Été", de la fiction Snapchat "#PLS" et du docufiction Facebook "Léon Vivien"**

### Développer un concept narratif original

- Constituer la bonne équipe créative
- Mettre en place les bons outils de collaboration
- Choisir la bonne méthode de gestion de projet

→ **Exercice : atelier collectif d'idéation autour d'un thème donné / Rédiger un synopsis pour le concept imaginé dans cet atelier / Écrire une séquence qui servira de base à un prototype du concept**

### Produire des images tests avec un mobile et des outils simples

- Découvrir les outils de publication appropriés à chaque réseau social
- Préparer le tournage ou la création des contenus pour le prototype
- Réaliser un storyboard du prototype

→ **Exercice : prise en main d'outils de tournage et montage simple / Produire des contenus "tests" pour le prototype**

### Prototyper un concept et expérimenter sa diffusion à une échelle réduite

- Découvrir les différentes stratégies de diffusion d'un projet de narration sociale
- Planifier la diffusion d'une œuvre narrative sur les réseaux sociaux
- Diffuser les contenus "tests" sur un compte créé pour l'occasion

→ **Exercice : présenter le prototype au reste du groupe et recueillir les retours**

## PLANNING PARIS

> .....	8 au 9	juillet	2019
> .....	>		
28 au 29	mars	2019	>
> .....	30 au 31	octobre	2019
> .....	>		
> .....	>		

# SMO (Social Media Optimization)

Développer la visibilité de sa marque grâce à une présence étudiée pour les réseaux sociaux

1/2 jour / 4 heures

Tarif inter **400 € HT**

CODE: WM141

Tarif intra à partir de **1190 € HT** par demi-journée (voir page 14)

N

106

## OBJECTIFS

- Identifier les opportunités du SMO
- Optimiser sa présence sur les réseaux sociaux pour générer du trafic sur son site

## PUBLIC CONCERNÉ

Professionnels de la communication et du marketing.

## PRÉ-REQUIS

Une bonne culture digitale est nécessaire pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Alternance de théorie, d'études de cas et de mise en pratique.

Module  
Présentiel

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROGRAMME

### Identifier les opportunités du SMO

- Comprendre l'importance du SMO sur le positionnement d'une marque dans les moteurs de recherche
  - Analyser l'impact sur le parcours utilisateur
- **Étude de cas: analyse de différents positionnements**

### Optimiser sa présence sur les réseaux sociaux pour générer du trafic sur son site

- Activer les bons leviers
  - la gestion des avis (focus sur Google My Business)
  - les pages Facebook et LinkedIn
  - le VSEO avec YouTube
  - les images avec Pinterest

→ **Exercice: aider un site à développer des traces sociales pertinentes pour son activité**

## PLANNING PARIS

22	mars	2019	matin
29	novembre	2019	matin

# SXO (Search eXperience Optimization)

Initier une stratégie pour mixer efficacement SEO et UX

1/2 jour / 4 heures

Tarif inter **400 € HT**

CODE: WM142

Tarif intra à partir de **1190 € HT** par demi-journée (voir page 14)

N

## OBJECTIFS

- Définir un parcours utilisateur
- Adapter son site à une logique SXO

## PUBLIC CONCERNÉ

Professionnels de la communication et du marketing.

## PRÉ-REQUIS

Une bonne culture digitale est nécessaire pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Alternance de théorie, d'études de cas et de mise en pratique.

Module  
Présentiel

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROGRAMME

### Définir un parcours utilisateur

- Appréhender les critères UX dans l'algorithme de Google
  - Déterminer les traces numériques pour enrichir le parcours de sa cible
  - Jouer sur la qualité des contenus
- **Exercice: optimiser la présence d'une marque via la SXO**

### Adapter son site à une logique SXO

- Comprendre l'impact sur la navigation
- Séduire le client
- Analyser les comportements avec de nouveaux outils et des KPI

→ **Exercice: orienter un site existant vers une logique SXO**

## PLANNING PARIS

22	mars	2019	après-midi
29	novembre	2019	après-midi

# Optimiser son référencement naturel (SEO)

Augmenter son audience et accroître sa visibilité sur le Web

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1 400 € HT**

CODE : WM104

Tarif intra à partir de **1 590 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Comprendre le fonctionnement des moteurs de recherche
- Définir une stratégie de référencement naturel
- Optimiser son contenu éditorial
- Développer et mesurer sa notoriété

## PUBLIC CONCERNÉ

Journalistes, webmasters, responsables marketing ou communication, traffic managers.

## PRÉ-REQUIS

Rédiger des articles pour le Web, produire des contenus multimédia.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant en référencement ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

107

## PROGRAMME

### Comprendre le fonctionnement des moteurs de recherche

- Différencier SEO (Search Engine Optimization) et SEM (Search Engine Marketing)
- Connaître les types de requêtes et les mots-clés réservés
- Comprendre le processus d'indexation des pages Web par les robots
- Le PageRank Google et ses implications

### Définir une stratégie de référencement naturel

- Repérer les balises HTML prises en compte par les moteurs de recherche
- Google Trends : mesurer les requêtes formulées par les internautes
- Définir un champ sémantique par page : mots-clés principaux et secondaires
- Appliquer les mots-clés à la titrairie, au corps du texte, aux URL...

### Optimiser son contenu éditorial

- Qu'est-ce qu'un bon / mauvais article du point de vue du SEO ?
- Les bonnes pratiques à développer au sein d'une rédaction
- Duplicate content et blacklisting : comprendre et anticiper les écueils
- Exploiter l'éventail des contenus rich media : images, infographies, sons, vidéos, cartes
- Calibrer la taille des textes et le nombre d'occurrences des mots-clés
- Mettre en pratique le PageRank à travers les liens hypertexte : backlinks, crosslinks

### Développer et mesurer sa notoriété

- Facebook, Twitter, YouTube, Instagram : les réseaux sociaux comme caisses de résonance
- Instagram, Pinterest : l'image, vecteur de notoriété
- YouTube : créer des vidéos virales
- Identifier les statistiques importantes dans Google Analytics

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
8 au 9 avril 2019	12 au 13 septembre 2019
>	>
>	>
>	16 au 17 décembre 2019

Formation organisée  
chez PYRAMYD  
en partenariat avec le

**CFPJ**

# S'initier à Google Analytics

Comprendre et exploiter Google Analytics

1 jour / 7 heures

Tarif inter **750 € HT**

CODE: WM105

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

## 108 OBJECTIFS

- Connaître les indicateurs-clés de la performance d'un site Internet
- Comprendre Google Analytics
- Affiner l'exploitation des données
- Piloter la performance

## PUBLIC CONCERNÉ

Responsables et chargés de communication, de marketing, community manager, responsables de contenus numériques.

## PRÉ-REQUIS

Disposer d'un compte Google Analytics et avoir ses identifiants de connexion.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont/Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices réalisés sur les sites des apprenants.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant en référencement ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Connaître les indicateurs-clés de la performance d'un site Internet

- Mieux appréhender le ROI digital et la culture de la performance
  - Identifier la place de Google Analytics au sein des outils de mesure d'audience
  - Définir ses KPI en fonction de ses objectifs (modèles AARRR, AIDA...)
- **Étude de cas : mettre en place une politique d'évaluation de stratégie digitale**

### Comprendre Google Analytics

- Connaître l'interface d'un compte et de la gestion des cookies
  - Paramétrer correctement Google Analytics (liens avec d'autres outils, gestion moteurs de recherche, mots-clés...)
  - Optimiser un plan de taggage
  - Comprendre et choisir des KPI dans
    - audience
    - acquisition
    - comportement
  - Définir ses problématiques de conversion
- **Partage d'expérience : réflexion autour de certaines données**

### Affiner l'exploitation des données

- Paramétrer des vues
  - Segmenter ses cibles
  - Mettre en place des filtres et objectifs de conversion
  - Utiliser les dimensions secondaires
- **Exercice : optimiser la lecture de certains tableaux en fonction d'objectifs clients**

### Piloter la performance

- Créer un tableau de bord avec Google Data Studio
  - Gérer Google Optimize pour l'A/B testing
  - Appréhender le Tag Management avec Google Tag Management
- **Exercice : définir les besoins de lecture et d'optimisation d'un client**

#### PLANNING PARIS

>	>
1 février 2019	>
>	>
>	11 octobre 2019
>	>
28 juin 2019	>

#### PLANNING LYON

>	>
>	>
>	>
>	>
11 octobre 2019	>
>	>

Formation organisée en partenariat avec le

**CFPJ**

# Optimiser son référencement avec Google AdWords

Comprendre et maîtriser Google Ads pour développer sa visibilité

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1400 € HT**

CODE : WM106

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Comprendre les mécanismes de fonctionnement d'une campagne AdWords
- Élaborer une campagne adaptée
- Analyser et gérer efficacement une campagne
- Optimiser une campagne déjà en place

## PUBLIC CONCERNÉ

Responsables marketing, responsables communication, traffic managers.

## PRÉ-REQUIS

Une bonne culture digitale est nécessaire pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices réalisés sur les sites des apprenants.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant en référencement ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

109

## PROGRAMME

### Comprendre les mécanismes de fonctionnement d'une campagne AdWords

- Positionner une annonce : système d'enchères et de Quality Score
- Identifier et mettre en place la chaîne de conversion
- Intégrer une bonne landing page
- Optimiser le parcours utilisateur et ses interfaces numériques

→ **Étude de cas : optimisation de parcours client**

### Élaborer une campagne adaptée

#### Mettre en place une campagne

- Créer des campagnes différentes par réseau / besoins
- Comprendre les liens et différences entre Campagnes / Groupes d'annonces
- Définir des ciblage au niveau de la campagne

#### Paramétrer la campagne des groupes d'annonces

- Choisir les mots-clés
- Optimiser l'écriture d'une annonce
- Définir les extensions d'annonce

→ **Exercice : création d'annonces**

### Analyser et gérer efficacement une campagne

- Interpréter les KPI liés aux performances des campagnes
- Gérer le remarketing AdWords
- Gérer les cibles dans le menu Bibliothèques / Audiences
- Créer des campagnes vidéo, shopping ou produits
- Créer des DSA ou campagnes d'annonces dynamiques
- Mettre en place la liaison AdWords et Analytics

→ **Étude de cas : analyse de différentes campagnes**

### Optimiser une campagne déjà en place

- Augmenter ou réduire le CPC
- Ajouter des mots-clés, des annonces
- Augmenter ou réduire le budget
- Changer le ciblage d'une campagne
- Faire de l'A / B testing

→ **Étude de cas : analyse et optimisation de campagnes réelles**

## PLANNING PARIS

>	>
7 au 8 février 2019	>
>	>
>	7 au 8 octobre 2019
>	>
11 au 12 juin 2019	>

# Ergonomie de sites

Améliorer la qualité d'un site (Web ou mobile) dans une conception centrée utilisateur

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1700 € HT**

CODE: WM052

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)



## 110 OBJECTIFS

- Comprendre le rôle et les objectifs de l'ergonomie dans un projet digital
- S'approprier la méthodologie ergonomique et l'inscrire dans le projet digital
- Inscrire la méthode ergonomique dans le Web design
- Tester et conduire un audit ergonomique pour suggérer des pistes d'amélioration

## PUBLIC CONCERNÉ

Webdesigners, créatifs, professionnels de la communication et du marketing.

## PRÉ-REQUIS

Être associé à un projet de création, d'évolution ou de refonte digitale.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique. De nombreux exercices sont réalisés grâce à des matrices et des logiciels collaboratifs. Témoignages vidéo, tests d'observation et analyses comparatives de sites rythment cette formation.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant / Expert UX design ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Comprendre le rôle et les objectifs de l'ergonomie dans un projet digital

- Se familiariser avec la terminologie de l'ergonomie : définitions, normes, processus
  - Appréhender les notions d'interface homme-machine (IHM) et d'expérience utilisateur (UX)
  - Distinguer les notions d'interaction homme-machine et de charge cognitive
  - Différencier les questions d'utilisabilité et d'accessibilité
  - Intégrer les spécificités de la conception mobile : chartes OS, responsive Web design, Mobile First
  - Identifier le métier et les tâches de l'ergonome
- **Étude de cas : distinguer les aspects cognitifs et émotionnels d'une interface digitale interactive**

### S'approprier la méthodologie ergonomique et l'inscrire dans le projet digital

- Questionner l'utilité et la fonction principale d'une application logicielle
  - Impulser ou participer à la création d'un registre de personas pour améliorer le "look and feel"
  - Reconnaître la problématique du système d'information : contenus, architecture, navigation
  - Identifier la logique ergonomique de l'interface : fonctionnalités, tâches, consignes, injonction
  - Se familiariser avec les notions de patterns de l'interface utilisateur et ses représentations graphiques
  - Intégrer et utiliser les règles des chartes d'interfaces iOS et Google Design
- **Étude de cas : analyse d'applications Web et mobile du point de vue de l'ergonomie**

### Inscrire la méthode ergonomique dans le Web design

- Identifier les étapes de la méthodologie ergonomique pour le Web design : rough, zoning, wireframe, prototype
  - Améliorer la lisibilité optique de l'interface utilisateur : gestion de l'espace visuel, typographies, divulgation des contenus
  - Résoudre les problèmes de lisibilité perceptuelle de l'interface utilisateur : psychologie des formes, icônes, métaphores, proprioception
  - Examiner le respect des grandes lois de l'ergonomie : feedbacks, lois de Hick et de Fitt, affordances
- **Exercice : identifier et corriger des problèmes ergonomiques sur des interfaces existantes**

### Tester et conduire un audit ergonomique pour suggérer des pistes d'amélioration

- Poser des hypothèses de travail en confrontant les objectifs aux résultats : analytics, qualitatifs, heuristiques
  - Identifier les points d'amélioration : objectifs, architecture, navigation, interactions, interface, design visuel...
  - Proposer et argumenter la création d'une charte d'interface stratégique en prolongement de la charte graphique
  - Impulser une dynamique de tests et créer un laboratoire ergonomique au sein d'un service
- **Exercice : réaliser un référentiel et une trame d'audit ergonomique**

## PLANNING PARIS

14 au 16	janvier	2019	3 au 5	juillet	2019
>			>		
18 au 20	mars	2019	18 au 20	septembre	2019
>			>		
27 au 29	mai	2019	18 au 20	novembre	2019
>			>		

# Design d'interface pour mobiles et tablettes

Concevoir des interfaces pour les écrans tactiles

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1350 € HT**

CODE : WM091

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Poser les bases d'une stratégie de conception pour interfaces mobiles
- Concevoir pour l'utilisateur
- Structurer le dialogue interactif avec un écran tactile
- Cultiver sa vision

## PUBLIC CONCERNÉ

Webmasters, intégrateurs, développeurs, chefs de projet, directeurs artistiques, graphistes...

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation "Ergonomie de sites" (page 110), ou d'avoir acquis des compétences équivalentes, pour accéder à ce stage.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et d'exercices sur l'architecture, la maquette et le prototypage. Tests d'observation, analyses comparatives de WebApps et apps rythment cette formation.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant en stratégie nouveaux médias / Expert UX design ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

111

## PROGRAMME

### Poser les bases d'une stratégie de conception pour interfaces mobiles

- Se familiariser avec le marché et les usages des interfaces mobiles
- Identifier le design d'interface dans la chaîne de production digitale Web ou mobile
- Relier les alternatives stratégiques, les techniques et leur impact sur l'interface mobile et tactile
- Distinguer la notion d'approche Mobile First et ce qu'elle recouvre

→ **Exercice : identifier la stratégie de conception d'une marque à travers ses applications**

### Concevoir pour l'utilisateur

- Revoir les grands principes ergonomiques de l'interface homme-machine (IHM) et sa place dans l'expérience utilisateur (UX)
- Examiner la problématique de l'expérience mobile (UX mobile) et l'approche par le modèle mental
- Prendre la mesure de la dualité d'une interface homme-machine de genre tactile et de sa versatilité
- Se familiariser avec les différents niveaux de conception d'une interface et le couple émotion / cognition
- Appréhender la question de la lisibilité optique et de la lisibilité perceptuelle : voir et comprendre
- Distinguer les patterns fonctionnelles de leur représentation graphique : icônes et pictos
- Appréhender la notion de charte d'interface et assimiler le rôle des chartes OS et Material Design
- Concevoir pour les gestes et gérer la taille des points de contact : le finger friendly design
- Mesurer les performances : optimisation des ressources et gestion de l'attente
- Appréhender la consistance des patterns et la qualité des feedbacks

→ **Étude de cas sur les éléments structurant l'expérience tactile / Exercices d'analyse comparative**

### Structurer le dialogue interactif avec un écran tactile

- Poser les bases d'une architecture mobile
- Intégrer la notion de navigation par divulgation progressive
- Gérer les temps d'attente : temps de chargement, temps et logique d'affichage
- Conceptualiser la chaîne de commandes fonctionnelles
- Créer un wireframe pour illustrer le design d'information

→ **Exercice : créer une arborescence et un wireframe**

### Cultiver sa vision

- Recommander la création d'une charte UI et la création d'un prototype
- Comprendre les tendances et anticiper leurs évolutions

→ **Autodiagnostic et plan d'action sur les apps gérées ou à gérer par les apprenants**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
9 au 10 mai 2019	4 au 5 novembre 2019
>	>

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Permettra de travailler avec les bonnes pratiques, avoir en tête les nouveautés présentes et à venir."

Régis B, webdesigner

# Chargé d'UX design

Intégrer l'expérience utilisateur dans sa stratégie de communication digitale

CODE : FCUD04

10 jours / 70 h + 1 h de coaching

4 500 € HT



112

## OBJECTIFS

- Intégrer les fondamentaux de l'UX design
- S'approprier la méthodologie de l'UX design
- Prototyper et tester l'expérience utilisateur

## PUBLIC CONCERNÉ

Webdesigners, directeurs artistiques, graphistes...

## PRÉ-REQUIS

Être associé à un projet de création, d'évolution ou de refonte d'un site Web.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation, composée de différents modules, alterne théorie et pratique grâce à de nombreux exercices, et met également l'accent sur les échanges et le mode collaboratif. Chaque participant travaille sur son projet. Ce parcours permet d'appréhender et de valider les différentes phases nécessaires à la construction de ce projet. Grâce à leur expertise, les intervenants conseillent et accompagnent les apprenants jusqu'à la présentation finale de leur projet.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DES INTERVENANTS

Experts UX design ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## MODALITÉS D'INSCRIPTION

Remplir le dossier de candidature, complété de votre CV et d'une lettre de motivation présentant votre projet professionnel.

## CERTIFICAT

À l'issue des 10 jours de formation, chaque participant présentera son projet et le soutiendra devant un jury professionnel en vue d'obtenir le certificat de compétences "Chargé d'UX design" de PYRAMYD. L'obtention de ce certificat est liée aux résultats obtenus pendant la formation et lors de l'examen final.

## TARIF SPÉCIAL

Pour les particuliers / indépendants: **3 800 € HT**

## MODULE 1

2 JOURS

### INTÉGRER LES FONDAMENTAUX DE L'UX DESIGN

#### Introduction à l'UX

- Décrire et définir le design de l'expérience utilisateur (UX)
- Identifier les composants de l'expérience utilisateur
- Appréhender le rôle stratégique de l'UX design
- Rappeler les modèles et les normes de conception d'une application: UCD, CUBI, Lean UX
- Comprendre les métiers de l'UX au sein de l'équipe projet

#### Le projet digital et l'UX

- Situer la démarche de conception UX dans le projet digital
- Questionner le projet pour dégager une vision d'ensemble et des objectifs utilisateurs clairs
- Déterminer et planifier les phases et les étapes de la méthode UXD
- Distinguer les livrables et la budgétisation des tests

#### Interfaces et interactivité

- Découvrir les principes, spécificités et méthodes de conception des IHM
- Cerner et assimiler la notion de modèle mental
- Appréhender la relation architecture, interactivité, interface
- Spécifier les points-clés du design d'interaction (IxD)
- Situer les points-clés du design d'interface (UI)
- Distinguer la place de l'ergonomie dans les interfaces digitales

#### Les techniques de collaboration

- Travailler en équipe: pluridisciplinarité et agilité
- Co-travailler, collaborer et partager
- Sélectionner les modes de communication
- Impliquer l'utilisateur

→ **Exercice: appliquer les principes acquis en mode collaboratif sur un mini-projet / Produire les grandes lignes d'une note de cadrage pour le module 2**

## PREMIÈRE SESSION

Module 1	7 au 8	mars	2019
Module 2	3 au 5	avril	2019
Module 3	23 au 24	mai	2019
Module 4	27	juin	2019
Module 5	8 au 10	juillet	2019

## DEUXIÈME SESSION

Module 1	17 au 18	octobre	2019
Module 2	12 au 14	novembre	2019
Module 3	12 au 13	décembre	2019
Module 4	9	janvier	2020
Module 5	29 au 31	janvier	2020



## 5 modules

### MODULE 2 3 JOURS

#### S'APPROPRIER LA MÉTHODOLOGIE DE L'UX DESIGN

##### Les techniques de la recherche utilisateur

- Recouper les données marketing, quantitatives et qualitatives à disposition sur le sujet
- Segmenter les études quantitatives vs études qualitatives
- Lire et analyser les différents outils analytics du point de vue de la recherche
- Analyser les traces non déclaratives de l'activité des utilisateurs (analytics, eyetracking, scrollmap)
- Bâter les hypothèses de travail et le protocole de recherche
- Incarner la notion d'utilisateurs: cibles, utilisateurs et personas
- Structurer un registre de personas en rapport avec le projet digital
- Bâter les parcours utilisateurs
- Relier les personas aux parcours utilisateurs
- Localiser et recruter les utilisateurs-tests
- Mener un entretien contextuel, une entrevue individuelle, un focus groupe
- Rédiger et mettre en place un questionnaire
- Procéder à des observations ethnographiques pour valider le modèle conceptuel

##### Les techniques d'idéation

- Appliquer des techniques de brainstorming
- Utiliser les cartes d'idéation pour dégager les ressentis utilisateurs
- Produire un diagramme des tâches et des contrôles
- Relier les objectifs, les tâches et les actions dans une cartographie

→ **Exercice: produire un benchmark / Créer un persona / Co-produire une expérience map**

### MODULE 3 2 JOURS

#### PROTOTYPER ET TESTER L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR

##### Éclairage Neuro Web design

- Intégrer les bases de la perception visuelle chez l'être humain
- Appréhender la notion de charge cognitive et les processus d'attention, de compréhension, de mémorisation

##### Les techniques de conception

- Se disposer en mode "Design Studio"
- Passer des sketches aux prototypes
- Choisir son outil de prototypage
- Organiser les tests pour améliorer et corriger le prototype
- Distinguer les tests ergonomiques: utilisabilité et accessibilité
- Procéder à un test de tri de cartes pour valider l'architecture d'information
- Mettre en place un questionnaire AttrakDiff
- Expérimenter une évaluation heuristique
- Produire un diagramme d'affinité
- Mettre en place des tests de contenus
- Monter un questionnaire de type System Usability Scale (SUS)
- Appréhender le rôle du journal de bord
- Itérer et corriger le prototype

→ **Exercice: produire un prototype / Appliquer des tests en mode atelier pour reproduire la méthode lors de la soutenance**

### MODULE 4 1 HEURE

#### COACHING INDIVIDUEL

- Coaching individuel à distance assuré par l'intervenant référent

### MODULE 5 3 JOURS

#### FINALISATION DU PROJET ET SOUTENANCE DEVANT UN JURY PROFESSIONNEL

##### Finalisation

- Finaliser le projet personnel à l'aide de travaux pratiques
- Préparer la soutenance

##### Jury

- Présenter le projet
- Évaluation et résultat du jury

# L'expérience utilisateur (UX): les meilleures pratiques

Présentiel

Améliorer l'expérience utilisateur dans un projet digital

3 jours / 21 heures

Tarif inter **1700 € HT**

CODE: WM078

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)



## 114 OBJECTIFS

- Définir les objectifs de l'UX design dans le processus digital interactif
- Découvrir et analyser le projet
- Créer les archétypes: la construction des personas
- Structurer la démarche de conception
- Passer de l'idéation au prototype

## PUBLIC CONCERNÉ

Responsables et chefs de projets digitaux, webdesigners, directeurs artistiques, ergonomes...

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir une bonne expérience du digital (sur des problématiques de Web design et / ou d'ergonomie) pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Tests d'observation, analyses comparatives de sites, études de cas sur des exemples Web et mobiles rythment cette formation.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Expert UX design ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir les objectifs de l'UX design dans le processus digital interactif

- Décrire le périmètre, la finalité et les enjeux de la démarche de conception orientée sur l'expérience utilisateur
- Envisager les domaines d'exploration: usages, activités, concurrence
- Concevoir pour l'utilisateur et choisir son modèle de conception: UCD, CUBI, Lean UX
- Expliquer les étapes et les composantes de la conception UX: empathie, analyse, idéation, prototype

→ **Étude de cas: analyse "avant / après"**

### Découvrir et analyser le projet

- Valider les fondamentaux de la vision d'ensemble et poser les objectifs du projet digital
- Recouper les données marketing, quantitatives et qualitatives à disposition sur le sujet
- Identifier ce que recouvre l'audit ergonomique
- Bâtir des hypothèses de recherche et affiner la méthodologie d'expérimentation
- Planifier et budgéter les études et les tests
- Impliquer l'équipe dans le protocole de recherche

→ **Exercice: produire une note de cadrage**

### Créer les archétypes: la construction des personas

- Identifier les besoins et les objectifs des utilisateurs
- Étudier les usages et les valeurs du sujet traité auprès des utilisateurs
- Observer in situ les personas: recherches ethnographiques
- Mener un entretien contextuel, une entrevue individuelle, un focus groupe
- Bâtir les parcours utilisateurs

→ **Exercice: observation, test du premier clic, création de personas**

### Structurer la démarche de conception

- Élaborer un modèle mental et valider le modèle conceptuel
- Rédiger et mettre en place un questionnaire en ligne
- Produire une analyse comparative de la concurrence
- Analyser les traces non déclaratives de l'activité des utilisateurs (analytics, eye tracking, scrollmap)
- Procéder à un test de tri de cartes pour valider l'architecture d'information
- Relier les objectifs, les tâches et les actions dans une cartographie

→ **Exercice: élaborer un questionnaire, un test de tri de cartes**

### Passer de l'idéation au prototype

- Définir les modes de navigation et créer un wireframe
- Appréhender le processus de production d'une maquette et d'un prototype
- Recruter et impliquer l'utilisateur dans le protocole de design
- Organiser les tests pour améliorer et corriger le prototype
- Relier les résultats pour faire évoluer les spécifications fonctionnelles et itérer le prototype

→ **Exercice: expérimenter des outils de wireframing et de prototypage**

## PLANNING PARIS

28 au 30	janvier	2019	>		
>			>		
>			>	11 au 13	septembre 2019
>			>		
20 au 22	mai	2019	>		
>			>	9 au 11	décembre 2019

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Cela va donner une nouvelle dimension à mon métier."

Jeanne S, directrice de créations digitales

# L'expérience utilisateur (UX): les meilleures pratiques

**Blended**

Améliorer l'expérience utilisateur dans un projet digital

**3 jours / 21 heures**Tarif inter **1400 € HT**

CODE : WM078BL

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par JOUR (voir page 14)

N

**OBJECTIFS**

- Définir les objectifs de l'UX design dans le processus digital interactif
- Découvrir et analyser le projet
- Créer les archétypes : la construction des personas
- Structurer la démarche de conception
- Passer de l'idéation au prototype

**PUBLIC CONCERNÉ**

Responsables et chefs de projets digitaux, webdesigners, directeurs artistiques, ergonomes...

**PRÉ-REQUIS**

Il est nécessaire d'avoir une bonne expérience du digital (sur des problématiques de Web design et / ou d'ergonomie) pour suivre cette formation.

**DÉROULÉ DU BLENDED**

3 étapes rythment votre parcours :

**Étape 1 :** Distanciel amont (à effectuer dans les 30 jours précédant votre module présentiel)

**Étape 2 :** Module Présentiel

**Étape 3 :** Distanciel aval (à effectuer dans les 30 jours suivant votre module présentiel)

**MOYENS TECHNIQUES/SUIVI**

Informations générales : voir page 195

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Expert UX design ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

115

**ÉTAPE 1: DISTANCIEL AMONT (3 heures)**→ **Quiz Amont**

**Parcours Vidéo**  
"L'UX design,  
ça s'apprend!"

**Ressources documentaires**  
→ Livre "Méthodes de design UX"  
+ fiches pratiques

**ÉTAPE 2: MODULE PRÉSENTIEL (14 heures)****Définir les objectifs de l'UX design dans le processus digital interactif**

- Décrire le périmètre, la finalité et les enjeux de la démarche de conception orientée sur l'expérience utilisateur
- Envisager les domaines d'exploration : usages, activités, concurrence
- Concevoir pour l'utilisateur et choisir son modèle de conception : UCD, CUBI, Lean UX
- Expliquer les étapes et les composantes de la conception UX : empathie, analyse, idéation, prototype

→ **Étude de cas : analyse "avant/après"**

**Découvrir et analyser le projet**

- Valider les fondamentaux de la vision d'ensemble et poser les objectifs du projet digital
- Recouper les données marketing, quantitatives et qualitatives à disposition sur le sujet
- Identifier ce que recouvre l'audit ergonomique
- Bâtir des hypothèses de recherche et affiner la méthodologie d'expérimentation
- Planifier et budgéter les études et les tests
- Impliquer l'équipe dans le protocole de recherche

→ **Exercice : produire une note de cadrage**

**Créer les archétypes : la construction des personas**

- Identifier les besoins et les objectifs des utilisateurs
- Étudier les usages et les valeurs du sujet traité auprès des utilisateurs
- Observer in situ les personas : recherches ethnographiques

- Mener un entretien contextuel, une entrevue individuelle, un focus groupe
- Bâtir les parcours utilisateur

→ **Exercice : observation, test du premier clic, création de personas**

**Structurer la démarche de conception**

- Élaborer un modèle mental et valider le modèle conceptuel
- Rédiger et mettre en place un questionnaire en ligne
- Produire une analyse comparative de la concurrence
- Analyser les traces non déclaratives de l'activité des utilisateurs (analytics, eye tracking, scrollmap)
- Procéder à un test de tri de cartes pour valider l'architecture d'information
- Relier les objectifs, les tâches et les actions dans une cartographie

→ **Exercice : élaborer un questionnaire, un test de tri de cartes**

**Passer de l'idéation au prototype**

- Définir les modes de navigation et créer un wireframe
- Appréhender le processus de production d'une maquette et d'un prototype
- Recruter et Impliquer l'utilisateur dans le protocole de design
- Organiser les tests pour améliorer et corriger le prototype
- Relier les résultats pour faire évoluer les spécifications fonctionnelles et itérer le prototype

→ **Exercice : expérimenter des outils de wireframing et de prototypage**

**ÉTAPE 3: DISTANCIEL AVAL (4 heures)**→ **Ressources documentaires**

**Classe Virtuelle**



**Tutos en ligne**

→ **Quiz Aval****PREMIÈRE SESSION**

Distanciel amont à effectuer ..... entre le 2 mai et 2 juin 2019  
Présentiel ..... du 3 au 4 juin 2019  
Classe virtuelle ..... à 10h00 le 2 juillet 2019  
Distanciel aval à effectuer ..... entre le 5 juin et le 2 juillet 2019

**DEUXIÈME SESSION**

Distanciel amont à effectuer ..... entre le 5 oct et 5 nov 2019  
Présentiel ..... du 6 au 7 novembre 2019  
Classe virtuelle ..... à 15h00 le 17 décembre 2019  
Distanciel aval à effectuer ..... entre le 8 nov et le 17 déc 2019

# Design émotionnel

Créer des expériences digitales mémorables

1 jour / 7 heures

Tarif inter **750 € HT**

CODE: WM143

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 116 OBJECTIFS

- S'approprier les notions fondamentales du design émotionnel
- Évaluer les aspects émotionnels des expériences client
- Utiliser les émotions pour engager l'utilisateur

## PUBLIC CONCERNÉ

Professionnels du digital, de la communication et du marketing.

## PRÉ-REQUIS

Être associé à un projet de création, d'évolution ou de refonte d'un site Web.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Exercices individuels ou collectifs, mises en situation, jeux et expérimentations rythment cette formation.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Expert en UX design et processus cognitifs ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### S'approprier les notions fondamentales du design émotionnel

- Différencier les notions d'affect, d'humeur, d'émotion et de cognition
- Comprendre le rôle des émotions dans le champ des interfaces homme-machine
- Distinguer les émotions: typologie et granularité émotionnelle
- Appréhender les champs d'application du design émotionnel

→ **Exercice : exprimer une situation émotionnelle avec les matériaux à disposition**

### Évaluer les aspects émotionnels des expériences client

- Comprendre le cycle produit-émotion et les relations humains / systèmes
- Reconnaître et évaluer le registre émotionnel dans les interfaces (IHM) et apprécier leur impact dans l'expérience utilisateur (UX)
- Identifier l'impact de l'émotion sur le comportement des clients
- Analyser les facteurs-clés pour offrir une expérience client émotionnelle

→ **Étude de cas : distinguer les aspects émotionnels d'une interface digitale interactive et les représenter dans une carte**

### Utiliser les émotions pour engager l'utilisateur

- S'adresser aux 3 cerveaux (théorie de Norman)
- Reconnaître les principaux déclencheurs et modèles de conception émotionnelle
- Provoquer des émotions positives
- Décrypter et prévenir les émotions négatives
- Justifier ses choix de conception auprès de ses clients et de son équipe
- Mesurer la dimension émotionnelle d'une interface
- Anticiper les apports de l'intelligence artificielle

→ **Exercice : conception et prise en main des outils de référence**

## PLANNING PARIS

>			>		
>			>		
>			>		
>			>		
17	mai	2019	8	novembre	2019
>			>		

# Persuasive design : les meilleures pratiques

Créer les nouveaux marqueurs d'une expérience réussie

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1 350 € HT**

CODE : WM079

Tarif intra à partir de **1 590 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Appréhender l'approche cognitive dans le design persuasif
- Appliquer les principes du persuasive design
- Raconter une histoire pour faciliter le traitement de l'information
- Analyser le niveau de persuasion d'un site

## PUBLIC CONCERNÉ

Professionnels du digital, de la communication et du marketing.

## PRÉ-REQUIS

Être associé à un projet de création, d'évolution ou de refonte d'un site Web.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Les apprenants travaillent sur la conception itérative d'une page et sur des études de cas (Web et mobile).

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Expert en UX design et processus cognitifs ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

117

## PROGRAMME

### Appréhender l'approche cognitive dans le design persuasif

- Comprendre le rôle du cerveau et les processus cognitifs dans les interactions homme-machine (IHM)
  - Situer l'approche persuasive dans les interactions homme-machine
  - Appréhender la notion et les ressorts de la charge cognitive : le rôle de l'ergonomie dans les interfaces
  - Se familiariser avec les deux vitesses de la pensée et la théorie de Kahneman
  - Identifier les grands principes de la persuasion et de l'influence avec la théorie de Cialdini
  - Mémoriser les étapes de la création du flow
- **Exercice : identifier et nommer les grands principes persuasifs d'un site Web ou d'une application mobile**

### Appliquer les principes du persuasive design

- Appréhender les notions de personas et de parcours utilisateurs
  - Définir la relation entre la perception, les émotions et les activités
  - Identifier et expliquer les ressorts persuasifs : appartenance, crédibilité, instinct, intuition, confiance
  - Intégrer les techniques pour stimuler l'interactivité : propositions, injonctions, linguistique, contenus
  - Faciliter la prise de décision et encourager les conversions : peurs, croyances, prédictions
  - Appliquer et mettre en place les grands leviers du persuasive design en fonction d'une situation donnée
- **Exercice : appliquer des leviers persuasifs sur un persona défini**

### Raconter une histoire pour faciliter le traitement de l'information

- Appréhender les principes de narration et de dramaturgie traités par le cerveau
  - Isoler la subjectivité dans le traitement de l'information
  - Écrire un témoignage pertinent et cohérent
  - Permettre à l'utilisateur de s'identifier et de s'engager dans une histoire pour l'encourager à interagir
  - Décrypter la notion de biais cognitifs
- **Exercice : raconter une histoire persuasive**
- Analyser le niveau de persuasion d'un site**
- Examiner la boîte à outils du design persuasif
  - Procéder à un audit persuasif
- **Exercice : réaliser l'audit persuasif d'une interface**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
15 au 16 avril 2019	24 au 25 octobre 2019
>	>
>	>

## L'AVIS DES APPRENANTS

"J'ai récupéré de vraies clés pour auditer mon futur site."  
Cécilia L, responsable marketing digital

# Chargé de création Web

Concevoir et réaliser des maquettes ou prototypes de sites selon les usages en vigueur

CODE: FCCW01

10 jours / 70 h + 1 h de coaching

4 300 € HT



118

## OBJECTIFS

- Identifier les fondamentaux de la conception Web (Web design)
- Améliorer l'expérience utilisateur (UX) dans le projet digital
- Concevoir des prototypes graphiques et interactifs pour le Web (avec Adobe XD)

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes ou maquettistes qui doivent produire pour le Web.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de savoir utiliser Photoshop. Une connaissance minimale des flux de production Web facilitera l'accès à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation, composée de différents modules, alterne théorie et pratique grâce à de nombreux exercices et met également l'accent sur les échanges et le mode collaboratif. Chaque participant travaille sur son projet. Ce parcours permet d'appréhender et de valider, étape par étape, les différentes phases nécessaires à la construction de ce projet. Grâce à leur expertise, les intervenants conseillent et accompagnent les apprenants jusqu'à la présentation finale de leur projet.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciels: Adobe XD, Photoshop et Illustrator
- Informations générales: voir page 195

## PROFIL DES INTERVENANTS

Webdesigners et intégrateurs Web ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## MODALITÉS D'INSCRIPTION

Remplir le dossier de candidature, complété de votre CV et d'une lettre de motivation présentant votre projet professionnel.

## CERTIFICAT

À l'issue des 10 jours de formation, chaque participant présentera son projet de maquette Web et le soutiendra devant un jury professionnel en vue d'obtenir le certificat de compétences "Chargé de création Web" de PYRAMYD. L'obtention de ce certificat est liée aux résultats obtenus pendant la formation et lors de l'examen final.

## TARIF SPÉCIAL

Pour les particuliers / indépendants: 3 600 € HT

## PREMIÈRE SESSION

Module 1	4 au 5	mars	2019
Module 2	18 au 19	avril	2019
Module 3	20 au 22	mai	2019
Module 4	20	juin	2019
Module 5	1 au 3	juillet	2019

www.pyramyd-formation.com

## MODULE 1

2 JOURS

### IDENTIFIER LES FONDAMENTAUX DE LA CONCEPTION WEB (WEB DESIGN)

#### Planifier le projet Web

- Identifier les différentes étapes d'un projet Web
- Comprendre le rôle des différents acteurs
- Identifier les contraintes techniques
- Établir un cahier des charges
  - définir les objectifs et le public cible
  - identifier les types de contenu et les fonctionnalités
  - cerner les besoins graphiques et typographiques (brief créatif)
- Définir l'arborescence du site
- Élaborer le système de navigation

#### Considérer les éléments méthodologiques de prototypage, de mise en pages et de contenu

- Utiliser des prototypes: rough papier, wireframe, maquette graphique, prototype interactif
- Distinguer différents types de mise en pages pour le Web: fixe, fluide, responsive
- Identifier les possibilités typographiques et les contraintes d'affichage
- Appréhender les nouvelles méthodes de conception Web (Atomic Design, design system, style guide)
- Identifier les nouvelles tendances du Web design

→ Exercices: partage d'expériences / Études de cas / Analyse de sites / Utilisation d'outils en ligne / Création d'une arborescence de site

## MODULE 2

2 JOURS

### AMÉLIORER L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR (UX) DANS LE PROJET DIGITAL

#### Concevoir une véritable expérience utilisateur (UX) pour le projet digital

- Décrire et définir le design de l'expérience utilisateur (UX) pour les interfaces homme-machine
- Reconnaître les spécificités de l'UX mobile
- Situer l'ergonomie dans la démarche de l'UX
- Appréhender les processus cognitifs

#### Formuler les bases du Web design

- Identifier les fonctions et les objectifs d'une interface
- Définir le zoning et les bases du "look and feel"
- Utiliser la logique de personas pour créer des parcours utilisateur (user stories)
- Développer ou co-développer un wireframe

#### Concevoir et créer l'interface (UI)

- Appréhender la dualité émotion-cognition dans les interfaces homme-machine
- Intégrer la logique de patterns
- Illustrer les étapes de la conception: du rough au prototype
- Adapter les principes du design visuel au travail pour écrans: lisibilité, gestion de l'espace, typos...

#### Travailler en équipe agile

- Identifier les métiers de la création Web
- Utiliser des logiciels de travail collaboratif

→ Exercice: ébaucher un persona / Co-produire une arborescence

## DEUXIÈME SESSION

Module 1	10 au 11	octobre	2019
Module 2	21 au 22	novembre	2019
Module 3	16 au 18	décembre	2019
Module 4	10	janvier	2020
Module 5	27 au 29	janvier	2020

01 40 26 00 99 / contact@pyramyd.fr



## 5 modules

### MODULE 3 3 JOURS

#### CONCEVOIR DES PROTOTYPES GRAPHIQUES ET INTERACTIFS POUR LE WEB (AVEC ADOBE XD)

##### Identifier les composants d'une interface Web

- Définir un menu de navigation à partir de l'arborescence du site
- Définir un système de navigation contextuel
- Définir les différentes interactions et leurs états (boutons, liens)
- Différencier les éléments de navigation en fonction du type de device ciblé

##### Concevoir une maquette fonctionnelle (wireframes)

- Identifier les différents outils permettant de réaliser la maquette fonctionnelle
- Créer un rough papier de la maquette fonctionnelle
- Créer une version numérique de la maquette fonctionnelle
- Décliner la maquette fonctionnelle pour les différents devices
- Évaluer la qualité de la maquette fonctionnelle

##### Gérer la surface de l'écran

- Définir la dimension de la page
- Mettre en place une grille
- Créer des mises en pages adaptées au responsive Web design

##### Gérer la typographie et le Web

- Comprendre les contraintes d'affichage des caractères à l'écran et sur le Web
- Identifier différents types de polices Web et leurs contraintes (Web Safe, Web Fonts...)

##### Concevoir une maquette graphique et interactive avec Adobe XD

- Appréhender les spécificités du logiciel
- Identifier les périmètres fonctionnels (UI, wireframes, design system, prototypes)
- Découvrir l'interface d'Adobe XD

### MODULE 3 (SUITE)

##### Importer des éléments

- Importer des éléments bitmap et vectoriel
- Importer du texte
- Préparer des images avec Photoshop

##### Créer des éléments graphiques

- Appréhender les outils de dessin
- Utiliser les couleurs, dégradés, transparences et ombres
- Appliquer des angles arrondis
- Créer des formes vectorielles
- Combiner des formes et les modifier

##### Concevoir des maquettes de mise en pages Web

- Gérer les objets au sein des plans de travail
- Créer des grilles de répétition
- Personnaliser les grilles de répétition
- Créer et gérer les symboles
- Utiliser les kits d'interface

##### Créer des interactions

- Ajouter une interaction
- Définir l'événement déclencheur (trigger) et le plan de travail de destination
- Tester l'interaction

##### Publier et partager le prototype

- Exporter les plans de travail et éléments
- Adapter le design à un autre format
- Prévisualiser le projet dans le logiciel ou sur un périphérique mobile
- Enregistrer une vidéo du projet
- Partager le projet en ligne et activer les commentaires
- Exporter les spécifications graphiques pour les développeurs

→ **Exercices : réaliser une interface utilisateur pour desktop et smartphone avec Adobe XD / Mettre en place une maquette fonctionnelle pour desktop et smartphone sous forme de rough et au format numérique / Créer une maquette graphique complexe avec XD / Réaliser un prototype interactif et le publier**

### MODULE 4 1 HEURE

#### COACHING INDIVIDUEL

- Coaching individuel à distance assuré par l'intervenant référent

### MODULE 5 3 JOURS

#### FINALISATION DU PROJET ET SOUTENANCE DEVANT UN JURY PROFESSIONNEL

##### Finalisation

- Finaliser le projet personnel à l'aide de travaux pratiques
- Préparer la soutenance

##### Jury

- Présenter le projet
- Évaluation et résultat du jury

# Concevoir une maquette graphique pour le Web

Créer des livrables adaptés aux exigences des intégrateurs Web

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE: WM054

Tarif intra à partir de **1 390 € HT** par jour (voir page 14)

## 120 OBJECTIFS

- Appréhender les spécificités du Web
- Maîtriser les outils et techniques de Photoshop pour la création d'une maquette Web
- Identifier les spécificités de la typographie pour le Web
- Utiliser les grilles pour produire une maquette fonctionnelle et harmonieuse
- Concevoir pour l'utilisateur: UX et ergonomie
- Préparer les livrables et les exports

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes print, directeurs artistiques, maquettistes...

## PRÉ-REQUIS

Il est indispensable de connaître les manipulations de base de Photoshop et d'avoir suivi le stage "Les fondamentaux de la production Web" (page 88) ou de justifier d'un niveau équivalent pour accéder à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: Photoshop, Illustrator, XD, InVision...

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Webdesigner ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Appréhender les spécificités du Web

- Identifier les styles graphiques du Web et les utiliser à bon escient
- Distinguer les différentes méthodes de mise en pages: fixe, fluide, responsive
- Comprendre l'impact des supports de consultation sur la création graphique d'un site

→ **Étude de cas: exemples décryptés et revue de sites**

### Maîtriser les outils et techniques de Photoshop pour la création d'une maquette Web

- Organiser son travail dans Photoshop (fichiers, plans de travail multiples)
- Distinguer les différentes phases de prototypage
- Utiliser les bons outils: objets dynamiques, compositions de calques, exports CSS, extensions
- Différencier rough, wireframe, mock-up
- Découvrir des outils utiles (InVision, UXPin...)

→ **Exercice: réaliser différents prototypes d'un site Web**

### Identifier les spécificités de la typographie pour le Web

- Connaître les différents types de polices Web
- Utiliser les Web Fonts et les unités typographiques Web
- Identifier les spécificités de la composition de textes sur le Web (corps, interligne, habillage...)

→ **Exercice: réaliser un spécimen typographique à partir de Web Fonts**

### Utiliser les grilles pour produire une maquette fonctionnelle et harmonieuse

- Définir les différents types de grilles
- Mettre en œuvre une grille avec Photoshop

→ **Exercice: réaliser une grille en fonction d'un projet défini**

### Concevoir pour l'utilisateur: UX et ergonomie

- Comprendre la notion d'expérience utilisateur (UX)
- Définir des parcours utilisateur
- Préparer les éléments à partir de la maquette

→ **Exercice: concevoir et réaliser un wireframe et un prototype avec Adobe XD et un UI kit**

### Préparer les livrables et les exports

- Identifier le flux de production d'un site Web
- Déterminer le rôle de chaque intervenant
- Préparer les fichiers pour l'intégrateur
- Maîtriser les formats de compression
- Gérer les images pour les écrans Retina ou HD

→ **Exercice: produire les exports de sa maquette**

## PLANNING PARIS

> .....	10 au 12	juillet	2019
> .....	>		
25 au 27	mars	2019	>
> .....	>		
> .....	25 au 27	novembre	2019
> .....	>		

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Très utile pour comprendre les attentes des développeurs et découvrir le bon process de création Web."

Johnny T, chef de studio graphique

# Le design d'interface avec Experience Design (XD)

Concevoir et partager des prototypes interactifs

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1300 € HT**

CODE : WM126

Tarif intra à partir de **1290 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Appréhender les spécificités du logiciel
- Créer des éléments
- Travailler avec des imports
- Créer une navigation dynamique
- Finaliser son projet

## LE PUBLIC CONCERNÉ

Webdesigners, directeurs artistiques, graphistes, infographistes...

## LES PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de maîtriser Illustrator et /ou Photoshop pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
5000 Tutos

- ▶ Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES

- Logiciels : Experience Design, Illustrator, Photoshop...
- Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

UI Designer ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

121

## PROGRAMME

### Appréhender les spécificités du logiciel

- Découvrir l'interface et les raccourcis
- Créer un nouveau projet
- Gérer les plans de travail
- Régler la grille

→ **Exercice : créer une base de travail pour une interface mobile**

### Créer des éléments

- Appréhender les outils de dessin
- Régler l'apparence
- Utiliser les couleurs, dégradés, transparences et ombres
- Appliquer des angles arrondis
- Maîtriser les subtilités de l'outil Plume
- Combiner des formes et les modifier

→ **Exercice : concevoir des icônes**

### Travailler avec des imports

- Ajouter du texte de fichiers externes
- Différencier texte de point et zone de texte
- Préparer des images avec Photoshop
- Importer des images
- Gérer les masques
- Importer des éléments vectoriels
- Concevoir des compositions
- Gérer les objets au sein des plans de travail
- Créer des grilles de répétition
- Personnaliser les grilles de répétition
- Créer et gérer les symboles
- Utiliser les kits d'interface

→ **Exercices : créer efficacement des listes à données multiples / Redessiner l'interface d'une application**

### Créer une navigation dynamique

- Définir une page d'accueil
- Créer des boutons avec liens
- Définir des transitions

→ **Exercice : simuler les interactions et transitions d'une interface**

### Finaliser son projet

- Exporter les plans de travail et éléments
- Adapter le design à un autre format
- Prévisualiser le projet dans le logiciel ou sur un périphérique mobile
- Enregistrer une vidéo du projet
- Partager le projet en ligne et activer les commentaires

→ **Exercice : organiser l'export d'éléments d'interface**

## PLANNING PARIS

>	1 au 2	juillet	2019
>			
28 au 29	mars		2019
>			
>	28 au 29	novembre	2019
>			

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Je souhaitais apprendre et pratiquer XD... je n'ai pas été déçu!"

Julien D, webdesigner

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1 300 € HT**

CODE: WM120

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

### 122 OBJECTIFS

- Définir le rôle d'Axure dans la conception ergonomique
- Concevoir une interface centrée utilisateur
- Réaliser des maquettes fonctionnelles (gabarits)
- Manipuler les widgets et les masters
- Appréhender les interactions et les logiques conditionnelles
- Utiliser les panneaux dynamiques
- Générer des prototypes HTML

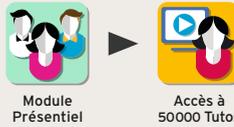
### PUBLIC CONCERNÉ

Chefs de projets digitaux, webdesigners, directeurs artistiques, graphistes, ergonomes...

### PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir une expérience en conception et/ou en développement de sites Web ou applications mobiles et/ou en conduite de projet digital.

### MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

### MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciel: Axure

Informations générales: voir page 195

### PROFIL DE L'INTERVENANT

Expert UX et UI design ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir le rôle d'Axure dans la conception ergonomique

- Appréhender les bonnes pratiques de l'UX design
- Différencier les livrables de la conception ergonomique: sketch, zoning, wireframe, prototype
- Identifier les enjeux du prototypage dans une démarche centrée utilisateur

→ **Études de cas sur des projets réalisés avec Axure**

### Concevoir une interface centrée utilisateur

- Définir les objectifs du projet et les attentes utilisateurs
- Traduire l'objectif en scénario d'usage
- Bâtir les parcours utilisateurs
- Lister les gabarits (pages types) et leurs fonctionnalités

→ **Exercice: définir les parcours utilisateurs et gabarits à prototyper**

### Réaliser des maquettes fonctionnelles (gabarits)

- Identifier l'environnement de travail et les fonctions principales d'Axure
- Créer et modifier des styles de page
- Définir une grille de composition
- Prévisualiser un prototype

→ **Exercice: créer une arborescence de pages, des grilles et des styles de page**

### Manipuler les widgets et les masters

- Importer, nommer, dupliquer, grouper des formes et widgets dans le plan de travail
- Utiliser les formes (lignes, carrés, ronds)
- Manipuler les widgets Placeholder et Image
- Différencier les widgets de textes (labels, paragraphes, titres)
- Utiliser et paramétrer le widget de menu
- Distinguer, manipuler et paramétrer les widgets de formulaires
- Charger une nouvelle librairie de widgets
- Créer un master

- Distinguer les comportements d'un master (libre, verrouillé, délié)
  - Importer, manipuler et modifier des masters
- **Exercice: créer un prototype de page d'accueil, créer un header et le placer sur différentes pages**

### Appréhender les interactions et les logiques conditionnelles

- Identifier les interactions selon les événements (au chargement de la page, au clic, au survol...)
- Créer des liens entre les pages
- Démarrer une animation à l'ouverture d'une page
- Afficher et cacher un élément au survol de la souris
- Concevoir un formulaire interactif

→ **Exercice: rendre cliquable un menu, rendre actif un item de menu à l'ouverture d'une page, rendre interactif un formulaire de contact**

### Utiliser les panneaux dynamiques

- Appréhender un panneau dynamique: l'exemple du slideshow
- Créer un panneau dynamique et modifier ses états

→ **Exercice: créer un méga-menu**

- Manipuler les effets de transitions d'un panneau dynamique
- Créer une lightbox avec le panneau dynamique

→ **Exercice: créer un formulaire d'inscription à une newsletter dans une lightbox**

### Générer des prototypes HTML

- Différencier les modes de prévisualisation d'Axure
- Paramétrer la prévisualisation
- Publier un prototype sur Axure Share
- Générer des spécifications techniques

→ **Exercice: créer un prototype HTML interactif complet pour un projet donné**

### PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
13 au 14 juin 2019	12 au 13 décembre 2019

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1300 € HT** + Coaching individuel en option (**200 € HT / 60 mn**)

CODE : WM125

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par JOUR (voir page 14)

### OBJECTIFS

- Appréhender les spécificités du logiciel
- Concevoir une maquette graphique pour le Web
- Produire efficacement avec Sketch
- Exporter les éléments graphiques
- Réaliser un prototype interactif

### PUBLIC CONCERNÉ

Chefs de projets digitaux, webdesigners, directeurs artistiques, graphistes, ergonomes...

### PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir une expérience en conception et / ou en développement de sites Web ou applications mobiles et / ou en conduite de projet digital.

### MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

### MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : Sketch, Zeplin, Photoshop, Illustrator  
Informations générales : voir page 195

### PROFIL DE L'INTERVENANT

Webdesigner ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

123

## PROGRAMME

### Appréhender les spécificités du logiciel

- Identifier les périmètres fonctionnels (wireframes, design system, style guide, maquette graphique interactive)
  - Découvrir l'interface
  - Personnaliser la barre d'outils
- **Étude de cas : analyse d'interfaces graphiques réalisées avec Sketch**

### Concevoir une maquette graphique pour le Web

- Concevoir des pages et des plans de travail
  - Mettre en place une grille
  - Importer des objets graphiques bitmap ou vectoriel
  - Créer ou modifier des éléments d'interface directement depuis Sketch (menu, boutons, fond d'écran)
  - Gérer les effets visuels (masque, ombre, dégradé, arrondi...)
  - Gérer l'aspect typographique
- **Exercice : réalisation d'une maquette graphique de site Web responsive (desktop, tablette, smartphone)**

### Produire efficacement avec Sketch

- Créer des symboles simples et imbriqués (boutons, UI Cards)
  - Créer et utiliser les styles de texte et graphiques
  - Créer une bibliothèque et la partager
  - Mettre en œuvre un design system avec Sketch
- **Exercice : créer une bibliothèque d'objets graphiques réutilisables et partageables / Création d'un mini design system**

### Exporter les éléments graphiques

- Identifier les différents formats d'export pour le Web (SVG, PNG, JPEG, CSS)
  - Exporter pour les écrans Retina ou HD
  - Réaliser un style guide rapidement avec le plugin Measure
  - Collaborer efficacement avec les développeurs (avec Sketch et Zeplin)
- **Exercice : exporter les différents éléments graphiques d'une maquette Sketch / Utiliser Zeplin**

### Réaliser un prototype interactif

- Définir les zones réactives
  - Créer des liens entre les plans de travail
  - Exporter et partager le prototype interactif
- **Exercice : réaliser une présentation interactive avec Sketch**

### PLANNING PARIS

>	>
>	>
7 au 8 mars 2019	>
>	17 au 18 octobre 2019
>	>
27 au 28 juin 2019	>

### L'INFO EN +

Au moment où nous imprimons ce catalogue, ce logiciel est exclusivement en anglais et ne fonctionne que sur Mac.

# InVision Studio

Créer des prototypes interactifs et animés

1 jour / 7 heures

Tarif inter **750 € HT**

CODE: WM144

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 124 OBJECTIFS

- Appréhender les spécificités du logiciel
- Créer une interface graphique
- Créer des interactions
- Simuler des animations
- Produire efficacement avec InVision
- Publier et partager un prototype

## PUBLIC CONCERNÉ

Webdesigners, UX/UI designers...

## PRÉ-REQUIS

Une bonne connaissance du prototypage Web (avec Photoshop, XD ou Sketch) est nécessaire pour intégrer cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont/Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: InVision, Sketch

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Webdesigner ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Appréhender les spécificités du logiciel

- Délimiter les périmètres fonctionnels (UI, wireframes, design system, prototypes de site ou d'application)
- Découvrir l'interface
- **Étude de cas: analyse de productions réalisées avec InVision Studio**

### Créer une interface graphique

- Organiser son travail (pages, plan de travail, groupe de calques)
- Mettre en place une grille
- Importer des objets graphiques vectoriel ou bitmap
- Importer un fichier Sketch
- Créer ou modifier des éléments d'interface directement depuis InVision (menu, boutons, fond d'écran)
- Gérer les effets visuels (ombre, dégradé, arrondi...)
- Gérer l'aspect typographique
- **Exercice: réalisation d'une interface graphique de site responsive (desktop, tablette, smartphone)**

### Créer des interactions

- Ajouter une interaction
- Définir l'événement déclencheur (trigger) et le plan de travail de destination
- Tester l'interaction
- **Exercice: réalisation d'un menu de navigation interactif et création d'un bouton**

### Simuler des animations

- Paramétrer une transition prédéfinie et une transition entre des plans de travail
- Régler la durée
- Modifier l'animation à l'aide de la Timeline
- **Exercice: création d'effets animés**

### Produire efficacement avec InVision

- Créer des objets réutilisables avec les composants
- Créer des composants imbriqués
- **Exercice: création d'une bibliothèque de composants**

### Publier et partager un prototype

- Publier un prototype sur InVision
- Partager le prototype
- Utiliser le mode Inspect d'InVision pour collaborer efficacement avec les développeurs
- Exporter les images (SVG, PNG, JPEG)
- Exporter une image pour les écrans Retina ou HD
- **Exercice: export des différents éléments graphiques, publication du prototype sur InVision**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
17 mai 2019	8 novembre 2019
>	>

## L'INFO EN +

Au moment où nous imprimons ce catalogue, ce logiciel, en version bêta, est exclusivement en anglais.

# HTML5: les fondamentaux

Créer des pages Web simples ou modifier des contenus HTML existants

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1200 € HT**

CODE : WM060

Tarif intra à partir de **1290 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Identifier les éléments qui constituent une page Web
- Choisir les outils pour analyser et écrire du code
- Organiser les fichiers d'un site Web
- Réaliser ou modifier des pages Web
- S'initier au langage CSS
- Mettre en ligne des contenus Web

## PUBLIC CONCERNÉ

Tous les professionnels amenés à intervenir sur des sites développés en HTML.

## PRÉ-REQUIS

Les apprenants doivent avoir une bonne pratique de l'outil informatique et connaître la navigation sur le Web.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Webdesigner / Intégrateur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

125

## PROGRAMME

### Identifier les éléments qui constituent une page Web

- Reconnaître les différents langages dans une page Web : le HTML, le CSS, le JavaScript
- Distinguer les éléments constitutifs d'une page Web : balises de titre, liens, images, feuilles de style

→ **Étude de cas : analyse de sites Web et du code associé**

### Choisir les outils pour analyser et écrire du code

- Identifier les différents éditeurs HTML, WYSIWYG et les outils en ligne
- Installer un outil d'analyse et l'expérimenter sur un site grand public

→ **Exercice : prise en main d'un outil de code**

### Organiser les fichiers d'un site Web

- Nommer et ranger les fichiers d'un site
- Assimiler les règles de nomenclature
- Intégrer les bonnes pratiques pour agencer les éléments d'un site : images, pages, feuilles de style, polices...

→ **Quiz : validation des bonnes pratiques**

### Réaliser ou modifier des pages Web

#### Créer le code pour structurer une page Web

- Créer un fichier HTML dans l'éditeur, le nommer et l'enregistrer
- Se repérer dans le fichier HTML en identifiant les balises structurelles de la page : doctype, <html>, <head>, <body>, <title>, <meta>

#### Décompiler et coder : les balises les plus courantes

- Identifier les nouvelles balises HTML5 et leur usage
- Hiérarchiser le texte avec les balises de titre et les paragraphes
- Mettre du texte en gras et en italique
- Créer des listes à puces et numérotées

→ **Exercice : coder une page Web simple contenant les balises les plus courantes**

### Ajouter de l'interactivité avec les liens hypertextes

- Créer des liens absolus vers des pages externes
- Organiser les fichiers d'un site
- Créer des liens relatifs vers d'autres pages et fichiers du site
- Créer des liens vers une adresse mail
- Créer des liens vers des ancres

→ **Jeu pédagogique sur la nomenclature des liens et les chemins relatifs**

### Afficher des images et les habiller avec du texte

- Comprendre le principe de l'affichage des images
- Insérer la balise <img> et son attribut <src> pour afficher ses images
- Ajouter l'attribut <alt> pour rendre l'image accessible

→ **Exercice : ajouter des images dans une page Web**

### Créer des tableaux pour afficher des données ou modifier une newsletter

- Assembler les balises <table>, <tr>, <td>, <th> pour créer un tableau de données

→ **Étude de cas : visualiser le code d'une newsletter**

### S'initier au langage CSS

#### Mettre en place une feuille de style

- Styliser le texte (police, taille, couleur)
- Ajouter un arrière-plan
- Habiller une image avec du texte
- Créer une feuille de style externe

→ **Exercice : habiller graphiquement une page Web**

### Mettre en ligne des contenus Web

- Comprendre les principes de mise en ligne : upload, download, client, hôte, URL
- Utiliser un outil de FTP
- Tester et valider son contenu dans un navigateur

→ **Exercice : mise en ligne de pages Web**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
11 au 12 mars 2019	12 au 13 septembre 2019
>	>
>	>
3 au 4 juin 2019	2 au 3 décembre 2019

# CSS3: les fondamentaux

Habiller et modifier des maquettes Web en CSS

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE: WM064

Tarif intra à partir de **1 290 € HT** par jour (voir page 14)

## 126 OBJECTIFS

- Localiser les CSS dans le code d'une page
- Réaliser et modifier une maquette Web avec sa feuille de style
- Habiller un ensemble de pages avec une feuille de style externe
- Développer des mises en pages optimisées avec des trucs et astuces de pro

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, webdesigners, traffic managers ou toute personne amenée à intervenir ou enrichir des sites Web existants.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation "HTML5: les fondamentaux" (page 125), ou de justifier d'un niveau équivalent pour accéder à ce stage.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Analyse de sites Web existants, mise en pratique grâce à de nombreux exercices. Quiz et "jeux de débogage" permettent de mémoriser de manière plus ludique les notions importantes.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Intégrateur CSS / Développeur front-end ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Localiser les CSS dans le code d'une page

- Distinguer et comparer les feuilles de style inline, internes et externes
- Comprendre la relation entre le HTML et les CSS dans une page Web
- Afficher une page Internet avec et sans ses styles
- Découvrir le principe de cascade et analyser le code CSS d'une page Web
- Identifier les formatages CSS par défaut des balises HTML, de la feuille de style navigateur

→ **Étude de cas: visionnage et analyse technique de sites Web avec l'inspecteur du navigateur**

### Réaliser et modifier une maquette Web avec sa feuille de style

#### Découvrir la grammaire et la syntaxe d'une feuille de style

- Identifier le contenu d'une feuille de style
- Découvrir la composition d'un style: le sélecteur, les accolades, les blocs de déclaration
- Cibler les éléments d'une page HTML pour les habiller avec les CSS: les sélecteurs
- Écrire des sélecteurs simples: universel, de balise, de classe, d'identifiant
- Comparer les différents unités de valeur: couleurs hexadécimales, mots-clés, pixel, %, em, rem

#### Habiller la page Web et ses contenus

- Gérer les couleurs et images de fond d'une page
- Formater du texte
- Habiller les blocs de titres et les paragraphes
- Modifier les tailles, les marges et les remplissages des blocs
- Distinguer les fusions de marges des balises et leurs marges par défaut
- Mesurer la taille d'une boîte avec le modèle de boîte CSS
- Créer des bordures

### Créer des menus avec les listes

- Coder des listes à puce et numérotées en HTML et faire un reset pour un affichage navigateur unifié
- Modifier le display des items de listes pour créer un menu horizontal
- Créer un menu avec des états de survol

### Déplacer et transformer les contenus d'une page

- Habiller le texte avec des images: comprendre le système des flottants
- Utiliser et positionner des balises <div> et <span>
- Déchiffrer et manipuler les flottants float, clear et clearfix
- Comprendre le fonctionnement des positionnements: relative, absolute et fixed

→ **Exercice: créer une maquette CSS de A à Z**

### Habiller un ensemble de pages avec une feuille de style externe

- Nommer et enregistrer une feuille de style externe
- Créer le lien vers la feuille de style externe
- Distinguer l'héritage des feuilles de style
- Comprendre les sélecteurs plus complexes: pseudos-éléments, sélecteurs descendants
- Gérer les conflits de cascade en analysant les spécificités des sélecteurs

→ **Exercice: créer un habillage de site Web**

### Développer des mises en pages optimisées avec des trucs et astuces de pro

- Expérimenter les sélecteurs :hover :before et :after
- Créer une image réactive au rollover en CSS
- Comparer les techniques pour optimiser les images de fond
- Créer des icônes en CSS: fontes, icônes full CSS, sprites, SVG inline

→ **Exercice: coder des mises en forme avancées**

## PLANNING PARIS

21 au 23	janvier	2019	>		
>			>		
>			18 au 20	septembre	2019
3 au 5	avril	2019	>		
>			>		
>			9 au 11	décembre	2019

# HTML5, CSS3 et le responsive Web design

Créer et modifier des sites Web responsive

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE : WM065

Tarif intra à partir de **1 390 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Découvrir l'écosystème du Web mobile actuel
- Comprendre le responsive Web design
- Maîtriser les Media Queries
- Maîtriser les techniques de mise en pages CSS responsive
- Adapter ses contenus aux capacités des écrans et bandes passantes

## PUBLIC CONCERNÉ

Webdesigners, intégrateurs, développeurs...

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation "CSS3: les fondamentaux" (page 126) ou de maîtriser les techniques CSS suivantes : cascade, sélecteurs, positions, gestion des images de fond.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Intégrateur CSS / Développeur front-end ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

127

## PROGRAMME

### Découvrir l'écosystème du Web mobile actuel

- Comprendre et distinguer les notions de Web adaptatif, site responsive, application native, WebApp, progressive WebApp...
- Analyser les usages actuels
- Respecter les bonnes pratiques de la mobilité : contraintes et optimisations, amélioration progressive vs dégradation élégante

→ **Étude de cas : analyse de sites et d'applications remarquables**

### Comprendre le responsive Web design

- Comprendre les notions de Viewport et de variabilité de mises en pages
- Distinguer et définir les points de rupture
- Composer avec les nouveaux concepts du responsive design : surface d'affichage vs surface de rendu, pixel physique vs pixel CSS

→ **Étude de cas : analyse de sites remarquables**

### Maîtriser les Media Queries

- Décrypter la règle @media : les types de médias et types de requêtes (min-width, orientation, aspect-ratio...)
- Choisir ses largeurs de colonnes et les points de rupture
- Ajouter la balise meta Viewport pour iOS
- Identifier les types et techniques de gabarits : fixes, élastiques, fluides, mixte, flex, column, grid layout, grilles...

→ **Exercice : créer des gabarits et leurs points de rupture**

### Maîtriser les techniques de mise en pages CSS responsive

- Repositionner les fondamentaux
  - identifier le rôle des reset et des pré-processeurs
  - clarifier les notions d'héritage et de poids de sélecteurs
  - utiliser les sélecteurs avancés
  - calculer les tailles d'objet avec le modèle de boîte standard et la propriété box-sizing
  - contrôler les fusions de marge
  - calculer les tailles de texte, les largeurs de colonnes et points de rupture
- Utiliser les techniques avancées de mise en pages
  - maîtriser les techniques et astuces de déplacement et de centrage : margin auto, displays inline, inline-block, position et %, vertical-align, line-height, table et table-cell, column
  - définir ses largeurs de colonnes : min et max-width, unités em
  - maîtriser les flottants : overflow, clear, clearfix
  - convertir une maquette "classique" en RWD
  - réaliser une maquette RWD avec Flexbox
  - analyser une maquette RWD avec Grid Layout
  - découvrir les systèmes de grille responsive et les frameworks actuels : Bootstrap, Foundation

→ **Exercice : composer différentes maquettes responsive**

### Adapter ses contenus aux capacités des écrans et bandes passantes

- Calculer les ratios pour présenter les contenus image et vidéo
- Découvrir les trucs et astuces de l'optimisation : "compression zero", SVG inline et génération de sprites, background-images, srcset...
- Contrôler les déplacements, masquages et chargements conditionnels
- Utiliser les outils de test
- Utiliser les polyfills pour les anciens navigateurs

→ **Exercice : mettre en œuvre ces pratiques selon les besoins des apprenants**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	25 au 27 septembre 2019
8 au 10 avril 2019	>
>	>
>	18 au 20 décembre 2019

# Chargé de conception et de réalisation Web

Maîtriser la création et l'adaptation d'un site avec WordPress

CODE: FCWP07

10 jours / 70 h + 1 h de coaching

4 300 € HT



128

## OBJECTIFS

- Maîtriser les bases de WordPress
- Utiliser et personnaliser l'aspect graphique d'un thème WordPress
- Sécuriser et améliorer la performance d'un site WordPress

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, maquettistes...

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de maîtriser Photoshop et d'avoir une bonne culture Web pour suivre ce cursus.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation, composée de différents modules, alterne théorie et pratique grâce à de nombreux exercices, et met également l'accent sur les échanges et le mode collaboratif. Chaque participant travaille sur son projet. Ce parcours permet d'appréhender et de valider les différentes phases nécessaires à la construction de ce projet. Grâce à leur expertise, les intervenants conseillent et accompagnent les apprenants jusqu'à la présentation finale de leur projet.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciels: WordPress et extensions utiles

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DES INTERVENANTS

Webdesigners / Intégrateurs ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## MODALITÉS D'INSCRIPTION

Remplir le dossier de candidature, complété de votre CV et d'une lettre de motivation présentant votre projet professionnel.

## CERTIFICAT

À l'issue des 10 jours de formation, chaque participant présentera son projet et le soutiendra devant un jury professionnel en vue d'obtenir le certificat de compétences "Chargé de conception et de réalisation Web" de PYRAMYD. L'obtention de ce certificat est liée aux résultats obtenus pendant la formation et lors de l'examen final.

## TARIF SPÉCIAL

Pour les particuliers / indépendants: 3 600 € HT

## MODULE 1

3 JOURS

### MAÎTRISER LES BASES DE WORDPRESS

#### Comprendre le fonctionnement du Web

- Identifier les grandes étapes du flux de production
- Contextualiser les langages: HTML, CSS, PHP...
- Distinguer site statique et site dynamique
- Comprendre le rôle d'une base de données
- Identifier les tendances graphiques en matière de Webdesign

#### Gérer un projet Web avec WordPress

- Établir un cahier des charges
- Définir l'arborescence du site
- Élaborer le système de navigation
- Créer des maquettes fonctionnelles (wireframes)
- Identifier les acteurs d'un projet WordPress

#### → Partage d'expériences / Études de cas / Analyse de sites WordPress

#### Héberger et installer un site WordPress

- Comprendre la structure de WordPress (front-end/back-end)
- Choisir le serveur et le nom de domaine
- Créer la base de données et configurer le FTP
- Installer WordPress (local/distant)

#### Prendre en main le back-office

- Comprendre l'interface de WordPress
- Configurer les fonctionnalités de base

#### Créer des contenus

- Créer des pages et des articles
- Ajouter des images
- Créer des liens internes, externes, vers des fichiers PDF
- Paramétrer un menu de navigation
- Configurer la page d'accueil

#### Organiser les contenus

- Créer des catégories et des étiquettes
- Structurer la navigation
- Créer des menus personnalisés

#### Installer des extensions et utiliser des widgets

- Insérer un plan Google Maps, un formulaire de contact, un plugin de sauvegarde
- Connaître les extensions incontournables

#### Personnaliser un site WordPress

- Modifier l'en-tête pour intégrer un logo
- Modifier l'arrière-plan pour intégrer une image
- Modifier / ajouter des polices
- Traduire le thème pour l'adapter à l'environnement francophone

#### → Exercices: création et personnalisation de site-vitrine / Reproduction à l'identique d'un site réel / Adaptation graphique d'un site

## PREMIÈRE SESSION

Module 1	14 au 16	janvier	2019
Module 2	11 au 13	mars	2019
Module 3	12	avril	2019
Module 4	10	mai	2019
Module 5	3 au 5	juin	2019

## DEUXIÈME SESSION

Module 1	25 au 27	septembre	2019
Module 2	7 au 9	octobre	2019
Module 3	8	novembre	2019
Module 4	19	décembre	2019
Module 5	13 au 15	janvier	2020



## 5 modules

### MODULE 2 3 JOURS

#### UTILISER ET PERSONNALISER L'ASPECT GRAPHIQUE D'UN THÈME WORDPRESS

##### Bien choisir son thème WordPress

- Identifier les meilleurs thèmes gratuits ou Premium pour les graphistes
- Analyser les fonctionnalités proposées par le thème
- Evaluer la performance du thème (compatibilité, responsive...)

##### Comprendre le fonctionnement d'un thème WordPress

##### Analyser l'anatomie d'un thème WordPress

- Distinguer la hiérarchie des fichiers
- Identifier les conventions de nommage des fichiers
- Repérer les fichiers importants (styles.CSS, fonctions.php...)

##### Utiliser et personnaliser un thème premium (DIVI)

- Installer et configurer le thème
- Créer le thème enfant
- Créer des mises en pages élaborées avec le Page Builder
- Modifier l'habillage du thème (polices, couleurs) à l'aide du personnalisateur de thème
- Créer une galerie de projets filtrable
- Créer un formulaire de contact
- Intégrer des éléments animés et interactifs (slideshow, galerie photo, accordéon, vidéos...)
- Créer des effets animés
- Créer une bibliothèque de modèles de mise en pages et des éléments réutilisables
- Personnaliser l'affichage sur mobile
- Améliorer le référencement naturel (SEO)

→ **Exercices: mise en place d'un site vitrine / Création de mise en pages Web élaborées, adaptation graphique et typographique d'un thème premium (DIVI)**

##### Utiliser le langage CSS pour personnaliser un thème

- Identifier les différents sélecteurs CSS
- Styliser le texte (police, taille, couleur)
- Créer des effets visuels sur les textes et les images (ombres, bords arrondis, dégradés...)
- Comprendre les principes des Media Queries (responsive Web design)

→ **Exercice: coder et habiller graphiquement une page Web / Modifier les styles CSS d'un thème WordPress**

### MODULE 3 1 JOUR

#### SÉCURISER ET AMÉLIORER LA PERFORMANCE D'UN SITE WORDPRESS

##### Gérer un site WordPress

- Sécuriser un site WordPress
  - mettre en place un anti-spam pour éliminer les commentaires indésirables
  - sauvegarder la base de données et le wp-content
- Prévenir les attaques et sécuriser l'admin
  - effectuer les bons réglages dans l'admin et son thème
  - choisir les plugins pour sécuriser l'accès à son site
- Restaurer, dupliquer, migrer un site WordPress: effectuer les mises à jour pour optimiser et sécuriser son site
- Améliorer les performances d'affichage, le SEO et le référencement naturel: connaître et appliquer les bonnes pratiques (optimisation des images, titres, cache et compression serveur...)

### MODULE 4 1 HEURE

#### COACHING INDIVIDUEL

- Coaching individuel à distance assuré par l'intervenant référent

### MODULE 5 3 JOURS

#### FINALISATION DU PROJET ET SOUTENANCE

##### Finalisation

- Finaliser le projet personnel à l'aide de travaux pratiques
- Préparation à la soutenance

##### Jury

- Présentation du projet
- Évaluation et résultat du jury

# L'essentiel de WordPress

Maîtriser la conception éditoriale et technique d'un site WordPress

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT** + Classe virtuelle en option (**120 € HT / 90 mn**)

CODE: WM058

Tarif intra à partir de **1 490 € HT** par jour (voir page 14)

## 130 OBJECTIFS

- Identifier les possibilités offertes à l'utilisateur de WordPress
- Maîtriser les fonctions de WordPress pour la production de contenus
- Réaliser techniquement un site WordPress
- Personnaliser son site WordPress
- Gérer son site WordPress

## PUBLIC CONCERNÉ

Chargés de communication, chargés de marketing, journalistes, chefs de projet...

## PRÉ-REQUIS

Être parfaitement à l'aise avec l'informatique et la navigation sur le Web.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Classe  
Virtuelle



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices. Possibilité, selon les groupes, de travailler sur des projets personnels.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: WordPress et extensions utiles...

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Journaliste multimédia et / ou concepteur de sites ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier les possibilités offertes à l'utilisateur de WordPress

- Installer, personnaliser et utiliser son site WordPress
- Disposer du soutien technique de WordPress, des éditeurs de thèmes et de la communauté
- Connaître et apprécier les différentes extensions, gratuites ou payantes
- Utiliser la flexibilité et l'adaptabilité des thèmes (templates)
- Satisfaire aux exigences du référencement (SEO)
- Actualiser facilement extensions, thèmes et matrice WordPress

→ **Partage d'expériences: état des lieux sur les sites gérés ou à gérer par chaque apprenant**

### Maîtriser les fonctions de WordPress pour la production de contenus

- Accéder au tableau de bord pour produire des contenus (front office - back office)
- Identifier et utiliser les fonctionnalités générales de WordPress / les fonctionnalités spécifiques des articles et des pages
- Produire ses premiers contenus Web
- Utiliser la publication directe ou programmée pour varier les fréquences de publication

→ **Exercice: manipulation des fonctionnalités / Production de premiers contenus**

### Réaliser techniquement un site WordPress

- Choisir un nom de site pertinent et un hébergeur approprié
- Identifier les fondamentaux: la base MySQL, la matrice WordPress, le serveur FTP
- Maîtriser la création du site en 4 étapes
  - créer la base MySQL chez l'hébergeur
  - ouvrir le serveur FTP à partir des données transmises par l'hébergeur
  - télécharger la matrice WordPress sur le serveur FTP
  - connecter la matrice WordPress avec la base MySQL

- Maîtriser le paramétrage technique du site
  - créer des comptes utilisateurs pour attribuer des rôles spécifiques aux contributeurs
  - paramétrer les permaliens pour optimiser le référencement
  - créer des rubriques et des pages pour structurer son contenu
  - installer et activer des plugins génériques pour optimiser la matrice WordPress
  - choisir des plugins spécifiques pour assurer les fonctionnalités attendues
  - choisir et installer un thème graphique

→ **Exercice: création de plusieurs sites WordPress / Création d'un site personnel**

### Personnaliser son site WordPress

- Modifier l'en-tête pour intégrer un logo / un bandeau
- Modifier l'arrière-plan pour intégrer une image / une couleur
- Modifier / ajouter des polices pour personnaliser la typographie
- Traduire le thème pour l'adapter à l'environnement francophone
- Utiliser les shortcodes pour varier la présentation des contenus

→ **Exercice: création et personnalisation d'un site-vitrine / Reproduction à l'identique d'un site réel**

### Gérer son site WordPress

- Sécuriser son site WordPress
  - mettre en place un anti-spam
  - sauvegarder la base de données et le wp-content
  - effectuer les mises à jour pour optimiser et sécuriser son site
  - gérer son contenu (articles, commentaires, médias, utilisateurs) pour assurer la fluidité du site

→ **Exercice: mise en pratique sur les sites personnels ou les sites projets**

PLANNING PARIS			CLASSE VIRTUELLE				
6 au 8	février	2019	→	12	mars	2019	10:00
>				>			
22 au 24	mai	2019	→	17	juin	2019	10:00
26 au 28	août	2019	→	27	septembre	2019	10:00
>				>			
13 au 15	novembre	2019	→	13	décembre	2019	10:00

# WordPress pour les créatifs

Maîtriser la conception et la création graphiques d'un site WordPress

4 jours / 28 heures

Tarif inter **1900 € HT**

CODE : WM127

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par JOUR (voir page 14)



## OBJECTIFS

- Gérer un projet Web avec WordPress
- Héberger et installer un site WordPress
- Créer et organiser des contenus
- Installer des extensions et utiliser des widgets
- Personnaliser le graphisme d'un site WordPress
- Gérer la sécurité et la maintenance d'un site WordPress

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, maquettistes...

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation "Les fondamentaux de la production Web" (page 88) ou de justifier de connaissances équivalentes. Une connaissance des CSS facilitera également l'accès à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : WordPress et extensions utiles...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Webdesigner ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

131

## PROGRAMME

### Gérer un projet Web avec WordPress

- Établir un cahier des charges
- Identifier les besoins de création graphique
- Identifier les objectifs et le public du site
- Lister et hiérarchiser les contenus
- Organiser l'arborescence du site
- Élaborer le système de navigation
- Créer des maquettes fonctionnelles (wireframes)
- Appréhender les possibilités de personnalisation graphique d'un thème

→ **Partage d'expériences / Études de cas / Analyse de sites WordPress**

### Héberger et installer un site WordPress

- Comprendre la structure de WordPress
- Choisir le serveur et le nom de domaine
- Créer la base de données et configurer le FTP
- Installer WordPress (local / distant)
- Comprendre l'interface de WordPress
- Configurer les fonctionnalités de base

→ **Exercice : installation et paramétrage d'un site WordPress**

### Créer et organiser des contenus

- Créer des pages et des articles
- Ajouter des images
- Créer des liens (internes, externes...)
- Paramétrer un menu de navigation
- Configurer la page d'accueil

→ **Exercice : mise en place des contenus dans un site WordPress**

### Installer des extensions et utiliser des widgets

- Insérer un plan Google Maps, un formulaire de contact, un plugin de sauvegarde
- Connaître les extensions incontournables

→ **Exercice : installation et paramétrage de plusieurs extensions WordPress**

### Personnaliser le graphisme d'un site WordPress

- Préparer et optimiser les images avec Photoshop
- Identifier les meilleurs thèmes gratuits ou Premium pour les graphistes
- Identifier les possibilités et les limites de personnalisation graphique d'un thème
- Modifier l'en-tête pour intégrer un logo
- Modifier l'arrière-plan et les couleurs
- Modifier / ajouter des polices
- Modifier la feuille de style d'un thème WordPress
  - localiser la feuille de style du thème
  - modifier des styles existants
  - ajouter de nouveaux styles
  - ajouter une Google Fonts
  - appliquer les styles
- Utiliser un constructeur de pages pour WordPress
- Identifier les bonnes pratiques pour personnaliser un thème

→ **Exercices : analyse de thèmes WordPress populaires / Adaptation graphique d'un thème WordPress / Création et personnalisation d'un site vitrine**

### Gérer la sécurité et la maintenance d'un site WordPress

- Sécuriser un site WordPress
  - sauvegarder la base de données et le wp-content
  - exporter et importer un contenu dans WordPress pour dupliquer un site
  - effectuer les mises à jour pour optimiser et sécuriser son site

→ **Exercices : sauvegarde complète d'un site WordPress / Installation d'une extension pour automatiser la sauvegarde**

## PLANNING PARIS

21 au 24	janvier	2019	15 au 18	juillet	2019
>			>		
25 au 28	mars	2019	10 au 13	septembre	2019
>			>		
13 au 16	mai	2019	4 au 7	novembre	2019
>			>		

# WordPress : perfectionnement

Personnaliser un site WordPress

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE : WM113

Tarif intra à partir de **1 490 € HT** par jour (voir page 14)

## 132 OBJECTIFS

- Comprendre le fonctionnement d'un thème WordPress
- Créer son thème WordPress
- Enrichir un thème WordPress
- Développer de nouvelles fonctionnalités sur un site WordPress

## PUBLIC CONCERNÉ

Webmasters, intégrateurs, graphistes, chefs de projet...

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi le stage "WordPress pour les créatifs" (page 131) ou de justifier de connaissances équivalentes et d'avoir de bonnes bases en HTML et en CSS pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie et d'exercices pratiques autour de thèmes personnalisés.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : WordPress et extensions utiles...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Intégrateur Web ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Comprendre le fonctionnement d'un thème WordPress

- Rappeler les possibilités de personnalisation offertes par les thèmes
  - Découvrir et analyser l'anatomie d'un thème WordPress
    - repérer les fichiers importants (styles.CSS, fonctions.php...)
    - distinguer la hiérarchie des fichiers
    - identifier les conventions de nommage des fichiers
  - Comprendre les notions de base du code PHP pour WordPress
    - identifier les variables, les fonctions, les conditions et les boucles
    - identifier les principaux marqueurs PHP dédiés à WordPress afin d'afficher du contenu
- **Analyse et discussion commune autour de thèmes existants**

### Créer son thème WordPress

- Produire son premier thème WordPress
    - créer le fichier de header et de footer
    - comprendre "la boucle" WordPress
    - créer un template principal de page
    - créer une page d'accueil
    - créer un template de page d'articles
    - créer des pages statiques (contact, 404...)
- **Exercice : production d'un nouveau thème**

### Enrichir un thème WordPress

- Comprendre les hooks et les filtres pour étendre ou modifier des fonctionnalités natives de WordPress
  - Manipuler les widgets
    - déclarer des zones de widgets supplémentaires
    - développer un widget supplémentaire
- **Exercices : configuration de hooks et de filtres / Modification des zones de widgets et développement d'un widget**

### Développer de nouvelles fonctionnalités sur un site WordPress

- Analyser la structure d'une extension (plugin) WordPress
  - Développer une extension WordPress simple pour ajouter une nouvelle fonctionnalité
- **Exercice : réalisation d'une extension WordPress**

## PLANNING PARIS

> .....	10 au 12	juillet	2019
> .....	>		
13 au 15	mars	2019	>
> .....	>		
> .....	18 au 20	novembre	2019
> .....	>		

# WooCommerce: créer et gérer sa boutique sous WordPress

Créer, configurer et administrer une boutique en ligne

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1300 € HT**

CODE : WM128

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Comprendre le fonctionnement d'une boutique WooCommerce
- Installer et configurer WooCommerce
- Maîtriser les fonctionnalités de base de WooCommerce
- Personnaliser sa boutique et assurer un suivi efficace des commandes
- Installer des plugins et optimiser son référencement

## PUBLIC CONCERNÉ

Webmasters, gestionnaires de site, intégrateurs, toute personne désireuse d'installer et d'administrer un site e-commerce.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'être autonome sur WordPress pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : WordPress et extensions utiles...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Développeur Web ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

133

## PROGRAMME

### Comprendre le fonctionnement d'une boutique WooCommerce

- Découvrir WooCommerce et son écosystème (plugins, thèmes)
- Comprendre le fonctionnement général d'une boutique
- Installer et configurer WordPress pour WooCommerce

→ **Analyse de sites utilisant WooCommerce**

### Installer et configurer WooCommerce

- Installer le plugin WooCommerce
- Configurer les paramètres généraux : pages, frais de port...
- Choisir et installer un thème adapté pour WooCommerce
- Personnaliser le thème WooCommerce
- Se familiariser avec l'interface de WooCommerce

→ **Exercice : créer une boutique WooCommerce**

### Maîtriser les fonctionnalités de base de WooCommerce

- Créer des produits et gérer le catalogue (catégories, produits mis en avant...)
- Différencier les types de produits (simples, variables, téléchargeables...)
- Ajouter des produits liés et utiliser les codes promo
- Configurer les modes de paiement

→ **Exercice : créer un catalogue de produits, simuler des achats**

### Personnaliser sa boutique et assurer un suivi efficace des commandes

- Gérer les commandes et le suivi
- Maîtriser les statuts de commande
- Créer des comptes pour ses collaborateurs
- Utiliser les rapports pour suivre l'évolution de la boutique
- Modifier l'affichage des pages via la feuille de style

→ **Exercice : gérer le fonctionnement d'une boutique**

### Installer des plugins et optimiser son référencement

- Optimiser ses URL pour le référencement naturel
- Utiliser Google Analytics pour booster ses ventes

→ **Exercice : optimiser le référencement de ses pages**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
18 au 19 mars 2019	26 au 27 septembre 2019
>	>
>	>
>	>

# RacontR pour les agences

Réaliser sans code un module interactif mixant images, vidéos, sons et textes

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE : WM145

Tarif intra à partir de **1 490 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 134 OBJECTIFS

- Définir les caractéristiques d'une expérience interactive sur le Web
- Trouver la forme qui sert au mieux le fond
- Produire efficacement avec RacontR
- Exploiter au mieux les plugins
- Ajouter de l'animation et de l'interactivité avancée

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, webdesigners...

## PRÉ-REQUIS

Il est indispensable de maîtriser Photoshop pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : RacontR, Photoshop, Illustrator  
Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Webdesigner ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir les caractéristiques d'une expérience interactive sur le Web

- Distinguer les différents types de navigation utilisateur
- Comprendre la narration interactive, le rythme
- Hiérarchiser l'information et définir le format du projet
- Donner envie, capter l'attention, rendre l'information ludique
- Prendre en compte les impératifs techniques et matériels des différents supports Web

→ **Exercice : concevoir un wireframe qui sert le fond et incite l'internaute à consulter l'intégralité du projet**

### Trouver la forme qui sert au mieux le fond

- Ajuster ses ambitions pour coller au budget et au planning
- Définir une mise en pages dans Photoshop
- Optimiser son fichier pour une importation dans RacontR
- Adapter la mise en pages et les interactions en fonction du support de diffusion
- Importer une maquette Photoshop dans RacontR

→ **Exercice : créer une mise en pages d'un long format et optimiser le fichier pour RacontR**

### Produire efficacement avec RacontR

- Identifier le scénario, l'import de médias, les paramètres du projet et l'éditeur de pages
- Animer des éléments lors d'un clic
- Explorer les différentes interactions et agir sur les propriétés d'un élément
- Gagner en efficacité en utilisant la cinématique inversée
- Contrôler les médias audio et vidéo

→ **Exercice : intégrer 3 sections du long format au sein de RacontR**

### Exploiter au mieux les plugins

- Utiliser le plugin Bouton
- Mettre en forme des données chiffrées avec les plugins Bar Chart, Round Chart, Dataviz et Counter
- Gagner en efficacité avec les plugins Popin, Embeder et Menu
- Cartographier avec Google Maps
- Ajouter du vectoriel avec les plugins Icon et MorphSVG
- Jouer avec les images
- Interagir avec les internautes via le plugin Quiz
- Ajouter une touche sociale grâce aux plugins Social, Social Feed et Disqus

→ **Exercice : utiliser tous les plugins**

### Ajouter de l'animation et de l'interactivité avancée

- Apprivoiser la Timeline
- Jouer avec les actions de contrôle de la Timeline
- Placer une vidéo en master
- Jouer une animation au scroll
- Découvrir les effets d'animation et l'importance du timing

→ **Exercice : réaliser une vidéo interactive et animer des éléments au scroll**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
18 au 20 mars 2019	>
>	14 au 16 octobre 2019
>	>
>	>

# RacontR pour les annonceurs

Éditer des contenus dans un projet RacontR

1 jour / 7 heures

Tarif inter **650 € HT**

CODE : WM146

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par jour (voir page 14)

N

## OBJECTIFS

- Découvrir l'interface de RacontR
- Charger et remplacer des médias
- Éditer du contenu au sein d'une page
- Éditer des éléments interactifs

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, chefs de projet...

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciel : RacontR

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Webdesigner ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

135

## PROGRAMME

### Découvrir l'interface de RacontR

- Identifier les différentes pages du projet dans le scénario et apprendre à faire une copie de sauvegarde
- Ouvrir l'éditeur de pages
- Découvrir les différents panneaux de l'éditeur de pages
- Localiser et comprendre l'ajout et la modification des médias

→ **Quiz de compréhension**

### Charger et remplacer des médias

- Cibler l'image à remplacer dans l'éditeur de pages
- Noter les dimensions de l'image
- Recadrer la nouvelle image
- Charger l'image dans la fenêtre Média
- Remplacer une image utilisée dans plusieurs pages

→ **Exercice : remplacer un logo présent sur plusieurs pages d'un projet**

### Éditer du contenu au sein d'une page

- Modifier le contenu d'un bloc texte
- Remplacer une image par une autre
- Intervenir deux vidéos au sein d'une mise en pages
- Lancer l'aperçu pour visualiser ses modifications
- Publier son projet

→ **Exercice : modifier différents types de média au sein d'une page**

### Éditer des éléments interactifs

- Comprendre le principe des calques
- Identifier les propriétés d'un élément animé
- Modifier un bloc texte dont l'opacité est à zéro
- Changer les valeurs d'un plugin Chart
- Découvrir le plugin Popin

→ **Exercice : modifier des éléments complexes au sein d'une page**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
21 mars 2019	>
>	17 octobre 2019
>	>
>	>

## L'INFO EN +

Vous souhaitez organiser cette formation dans vos locaux ? Contactez-nous !

Créer des images optimisées pour différents types d'écrans

**4 jours / 28 heures**

Tarif inter **1 900 € HT**

CODE: WM056

Tarif intra à partir de **1 290 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## 136 OBJECTIFS

- Appréhender les spécificités des images à destination des écrans
- Situer Photoshop dans la production Web
- Améliorer des images
- Concevoir des prototypes d'écran
- Planifier la diffusion sur le Web

## PUBLIC CONCERNÉ

Community managers, chargés de communication, chargés de projet Web.

## PRÉ-REQUIS

La pratique du langage HTML est un plus pour accéder à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module Présentiel



Accès à 50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciel: Photoshop

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste multimédia ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Appréhender les spécificités des images à destination des écrans

- Comprendre la résolution d'une image et la notion de pixel
- Identifier les contraintes liées au Web
- Distinguer les différents modes colorimétriques d'une image
- Lister les différents formats d'images pour le Web

→ **Jeu pédagogique: quel format pour quelle image**

### Situer Photoshop dans la production Web

- Distinguer les images pour l'impression et le Web
- Se repérer dans l'interface: les menus, les outils, les palettes
- Identifier les méthodes et outils indispensables
- Assimiler les raccourcis clavier utiles
- Choisir le profil colorimétrique adapté

→ **Atelier: créer son espace de travail personnalisé**

### Améliorer des images

#### Adapter une image

- Recadrer une image
- Adapter la taille et la résolution d'une image
- Redresser une image
- Paramétrer les outils selon ses besoins
- Adapter une image à son format de diffusion

#### Retoucher une image

- Améliorer les couleurs et les lumières d'une image
- Ajuster le contraste d'une image
- Utiliser les calques de réglage pour arranger une image
- Corriger une image grâce aux outils Correcteurs, Pièce et Tampon
- Remplacer une couleur

→ **Exercice: retoucher une image en un temps restreint**

### Détourer une image

- Différencier les outils de sélection
- Sélectionner des pixels et les isoler sur un calque
- Employer les masques
- Transformer et gérer les sélections
- Comparer les méthodes de détourage

→ **Exercice: détourer une image selon plusieurs méthodes**

### Concevoir des prototypes d'écran

#### Structurer et composer son fichier

- Planifier sa composition avec les repères
- Créer des éléments graphiques grâce aux outils de forme
- Différencier et organiser ses calques
- Construire un fichier avec des objets dynamiques
- Assembler grâce aux masques de fusion
- Anticiper les variantes de format (responsive)
- Concevoir des plans de travail différents

#### Insérer du texte

- Appréhender les concepts majeurs de la typographie
- Placer du texte et l'enrichir
- Gagner du temps en utilisant les styles

#### Animer grâce au GIF

- Préparer son animation
- Contrôler le déplacement et l'apparition des calques
- Éditer une courte vidéo
- Exporter un GIF animé

→ **Exercice: réaliser une page Web ainsi que toutes ses déclinaisons**

### Planifier la diffusion sur le Web

- Préparer son fichier pour l'export
- Gérer les tranches et les hyperliens
- Estimer le bon ratio qualité / poids de l'image

→ **Exercice: exporter plusieurs fichiers et optimiser leur poids**

## PLANNING PARIS

>	>
29 au 1 janv -fév 2019	>
>	>
>	>
>	25 au 28 novembre 2019
4 au 7 juin 2019	>

Créer des images optimisées pour différents types d'écrans

**4 jours / 28 heures**

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE : WM056BL

Tarif intra à partir de **1 290 € HT** par JOUR (voir page 14)



## OBJECTIFS

- Appréhender les spécificités des images à destination des écrans
- Situer Photoshop dans la production Web
- Améliorer des images
- Concevoir des prototypes d'écran
- Planifier la diffusion sur le Web

## PUBLIC CONCERNÉ

Community managers, chargés de communication, chargés de projet Web.

## PRÉ-REQUIS

La pratique du langage HTML est un plus pour accéder à cette formation.

## DÉROULÉ DU BLENDED

3 étapes rythment votre parcours :  
**Étape 1:** Distanciel amont (à effectuer dans les 30 jours précédant votre module présentiel)  
**Étape 2:** Module Présentiel  
**Étape 3:** Distanciel aval (à effectuer dans les 30 jours suivant votre module présentiel)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciel : Photoshop  
 Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste multimédia ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

137

### ÉTAPE 1: DISTANCIEL AMONT (2 heures)

→ Quiz Amont



Tutos en ligne

### ÉTAPE 2: MODULE PRÉSENTIEL (21 heures)

#### Appréhender les spécificités des images à destination des écrans

- Comprendre la résolution d'une image et la notion de pixel
- Identifier les contraintes liées au Web
- Distinguer les différents modes colorimétriques d'une image

→ **Jeu pédagogique: quel format pour quelle image**

#### Situer Photoshop dans la production Web

- Identifier les méthodes et outils indispensables
- Choisir le profil colorimétrique adapté

→ **Atelier: créer son espace de travail personnalisé**

#### Améliorer des images

##### Adapter une image

- Recadrer et redresser une image
- Adapter la taille et la résolution d'une image
- Paramétrer les outils selon ses besoins
- Retoucher une image et ajuster le contraste
- Utiliser les calques de réglage pour arranger une image
- Corriger une image grâce aux outils Correcteurs, Pièce et Tampon

→ **Exercice: retoucher une image en un temps restreint**

#### Détourer une image

- Différencier les outils de sélection
- Sélectionner des pixels et les isoler sur un calque
- Employer les masques
- Comparer les méthodes de détourage

→ **Exercice: détourer une image selon plusieurs méthodes**

#### Concevoir des prototypes d'écran

##### Structurer et composer son fichier

- Créer des éléments graphiques grâce aux outils de formes
- Différencier et organiser ses calques
- Construire un fichier avec des objets dynamiques
- Assembler grâce aux masques de fusion
- Anticiper les variantes de format (responsive)

##### Insérer du texte

- Appréhender les concepts majeurs de la typographie
- Placer du texte et l'enrichir

##### Animer grâce au GIF

- Préparer son animation
- Contrôler le déplacement et l'apparition des calques
- Exporter un GIF animé

→ **Exercice: réaliser une page Web et ses déclinaisons**

#### Planifier la diffusion sur le Web

- Préparer son fichier pour l'export
- Estimer le bon ratio qualité/poids de l'image

→ **Exercice: exporter plusieurs fichiers et optimiser leur poids**

### ÉTAPE 3: DISTANCIEL AVAL (5 heures)



Supports de cours Vidéo



Tutos en ligne



Classe Virtuelle

→ Quiz Aval

#### PREMIÈRE SESSION

Distanciel amont à effectuer ..... entre le 11 février et le 10 mars 2019  
 Présentiel ..... du 11 au 13 mars 2019  
 Classe virtuelle ..... à 10h00 le 12 avril 2019  
 Distanciel aval à effectuer ..... entre le 14 mars et le 12 avril 2019

#### DEUXIÈME SESSION

Distanciel amont à effectuer ..... entre le 6 sept et le 6 oct 2019  
 Présentiel ..... du 7 au 9 octobre 2019  
 Classe virtuelle ..... à 9h30 le 8 novembre 2019  
 Distanciel aval à effectuer ..... entre le 10 oct et le 8 nov 2019

# Atomic Design

Créer un guide de style: de l'élaboration du système d'interface au browser design

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1600 € HT**

CODE: WM147

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 138 OBJECTIFS

- Découvrir les guides de style et les design patterns (processus de découpage et inventaire)
- Choisir ses outils
- Appliquer la méthode de conception Atomic Design pour réaliser un guide de style
- Composer un guide de style dans Pattern Lab
- Maintenir et synchroniser son guide de style

## PUBLIC CONCERNÉ

Webdesigners, intégrateurs, développeurs front-end ou back-end, product owners...

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir des connaissances en HTML et CSS (sélecteurs, positions et Media Queries) et de justifier d'une bonne compréhension des flux de production Web (design / intégration / développement) pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance d'exposés théoriques, de démonstration par l'exemple et de mise en pratique sur des cas concrets. Les apprenants travaillent en mode "workshop" pour tester leurs acquis.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Intégrateur CSS / Développeur front-end ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Découvrir les guides de style et les design patterns (processus de découpage et inventaire)

- Comprendre l'intérêt d'utiliser un guide de style pour une équipe Web
  - Identifier les composants Web design
  - Appréhender le processus de découpage en patterns
  - Créer un inventaire de patterns: logos (variations et résolutions), typographies, thèmes de couleurs, tendances iconographiques, systèmes de menus, éléments d'action, composants complexes...
- **Exercice: créer une check-list de composants (méthode des 20 secondes, tendances UI, slide de découpage...)**

### Choisir ses outils

- Identifier des outils de mockup et de découpage en patterns: Sketch, XD et les plugins associés
  - Comparer les solutions de guides de style automatisés: Static HTML, KSS Node, Pattern Lab
  - Découvrir les langages de templating dynamiques: Mustache, Underscore et Twig
- **Étude de cas: comparer les logiciels, les langages, les méthodes**

### Appliquer la méthode de conception Atomic Design pour réaliser un guide de style

- Expérimenter les formats de patterns Atomic: atomes, molécules, organismes, templates, pages
  - Nommer et organiser ses patterns
- **Étude de cas: analyser un guide de style remarquable**

### Composer un guide de style dans Pattern Lab

- Installer Pattern Lab (version Node / PHP)
  - Tester et modifier le code des différents patterns
  - Construire ses motifs (patterns) dans Pattern Lab
  - Créer un composant Twig
  - Ajouter des styles au composant
  - Présenter rapidement les templates avec des contenus réels en ajoutant des données (JSON)
  - Associer des commentaires au composant (syntaxe Markdown)
  - Créer des variantes du composant
  - Visualiser et tester dans les différentes résolutions d'affichage
- **Exercices: créer un guide de style / Expérimenter le "in-browser design"**

### Maintenir et synchroniser son guide de style

- Pérenniser et faire évoluer son guide de style
  - Synchroniser son guide de style avec son environnement de production
- **Étude de cas: analyse d'écosystèmes existants**

## PLANNING PARIS

> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	27 au 29 novembre 2019
5 au 7 juin 2019	> .....

# JavaScript: initiation à la programmation

Enrichir des pages Web en les rendant plus interactives et dynamiques

**4 jours / 28 heures**

Tarif inter **2 000 € HT**

CODE : WM071

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Définir le rôle de JavaScript dans le développement Web
- Lire, comprendre, modifier et écrire du code JavaScript
- Interagir avec le DOM: manipulation et création des éléments de la page
- Gérer les événements utilisateur
- Créer ses propres programmes

## PUBLIC CONCERNÉ

Intégrateurs, développeurs et webdesigners.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de maîtriser le HTML et d'avoir des notions de CSS pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Développeur Web ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

139

## PROGRAMME

### Définir le rôle de JavaScript dans le développement Web

- Comprendre l'architecture client / serveur
- Connaître les domaines d'intervention de JavaScript et les problématiques qu'il peut résoudre
- Appréhender la terminologie ECMAScript et le versioning (ES5, ES6, ES2018...)
- Maîtriser les outils de développement et le workflow
- Découvrir l'écosystème: communautés, librairies, frameworks et outils

→ **Étude de cas: analyse de sites Internet et recommandations de sites / Mise en place des outils**

### Lire, comprendre, modifier et écrire du code JavaScript

- Maîtriser la syntaxe JavaScript et ses notions fondamentales
- Comprendre les notions de variables et de données, de lecture et d'écriture, les types primitifs et les objets de base (Number, String, Boolean...)
- Utiliser les opérateurs et les expressions
- Maîtriser les structures de contrôle: conditionnelles, boucles sur des tableaux
- Comprendre le fonctionnement des objets natifs en JavaScript: Date, Math, Array...
- Créer et utiliser des fonctions personnalisées
- Découvrir la structure Object

→ **Exercice: prendre en main JavaScript à travers des exemples concrets**

### Interagir avec le DOM: manipulation et création des éléments de la page

- Comprendre l'arbre DOM, les nœuds parents et enfants
- Connaître les bases de la manipulation du DOM en JavaScript (getElementById, querySelector...)
- Maîtriser les sélecteurs: simples, multiples, d'attribut, de classe...

- Manipuler les éléments HTML de la page
- Manipuler les attributs, les classes et les styles des éléments HTML
- Générer du contenu HTML ou textuel: création de menus ou de listes dynamiques

→ **Exercice: manipuler les éléments d'une page HTML avec JavaScript / Générer dynamiquement une barre de navigation...**

### Gérer les événements utilisateur

- Comprendre la notion d'événement pour gérer l'interactivité
- Maîtriser la syntaxe addEventListener
- Connaître les MouseEvents: click, mouseover, mouseout, mousemove...
- Créer des effets animés au rollover, déclencher des événements au click
- Interagir avec le clavier: KeyboardEvent
- Travailler avec les éléments de formulaire
- Utiliser des timers pour déclencher des événements

→ **Exercice: création d'un formulaire avec vérification de saisie / Création d'une horloge digitale et animée...**

### Créer ses propres programmes

- Construire un programme et distribuer son code
- Découvrir les API HTML5: balises Canvas, vidéo et audio
- Découvrir les librairies populaires: jQuery, Underscore...

→ **Exercice: création d'un diaporama, d'un mini-site "one-page"...**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
20 au 23 mai 2019	25 au 28 novembre 2019
>	>

# Node.js

Automatiser son workflow pour le développement front

2 jours / 14 heures

Tarif inter **1300 € HT**

CODE: WM148

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 140 OBJECTIFS

- Définir et comprendre le rôle de Node.js dans l'écosystème du Web
- Maîtriser l'installation et l'utilisation des commandes de base
- Installer des modules npm et utiliser des scripts existants
- Créer et utiliser des outils d'automatisation et de workflow

## PUBLIC CONCERNÉ

Intégrateurs et développeurs Web.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de maîtriser le JavaScript pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Développeur Web ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir et comprendre le rôle de Node.js dans l'écosystème du Web

- Comprendre le rôle et la place de Node.js dans le développement Web
  - Appréhender les fonctionnalités de base de Node.js: développement serveur, caractère asynchrone et scaling...
  - Identifier les différentes utilisations de Node.js: côté serveur, en local, embarqué dans une application...
  - Comprendre l'écosystème Node.js: le rôle des modules JavaScript et de npm
  - Lire un fichier package.json pour appréhender un projet
- **Étude de cas autour de la démonstration des utilisations de Node.js**

### Maîtriser l'installation et l'utilisation des commandes de base

- Récupérer et installer Node.js et npm
  - Connaître les commandes de base du Shell ou du Terminal
  - Lancer, arrêter et mettre à jour Node.js et npm, exécuter un script JavaScript
  - Écrire son premier script: lancer un serveur, répondre à une requête, lire un fichier
  - Utiliser le fichier package.json: création, mise à jour, installation
  - Récupérer et configurer un projet JavaScript existant
- **Exercice: installation et configuration de Node.js et npm / Création d'un premier script / Exploration des commandes de base**

### Installer des modules npm et utiliser des scripts existants

- Installer et utiliser des modules JavaScript avec npm
- Découvrir les modules populaires, identifier les modules utiles
- Utiliser npm pour des projets front-end: installation de bibliothèques ou de frameworks tiers

- Intégrer et utiliser les modules JavaScript dans ses propres scripts
  - Effectuer les opérations de base: copie automatisée de fichiers, minification et concaténation de scripts...
- **Exercice: création et organisation d'un projet Web / Création de scripts pour copier des fichiers / Minifier ou concaténer du code JS / CSS**

### Créer et utiliser des outils d'automatisation et de workflow

- Résoudre les problématiques grâce à l'automatisation: tâches répétitives et complexes, travail en équipe
  - Découvrir les outils d'automatisation les plus populaires: Grunt, Gulp, npm
  - Créer et configurer un serveur de développement
  - Recharger le navigateur automatiquement à la sauvegarde d'un fichier
  - Utiliser des outils de type LiveReload pour accélérer le développement ou l'intégration des pages
  - Lancer automatiquement la concaténation et la minification de ses fichiers .js et .css
  - Compiler automatiquement ses fichiers .less ou .scss
  - Optimiser ses images pour la production: réduction du poids des fichiers, création de spritesheets...
  - Générer un dossier dist avec la version production de son application / site
- **Exercice: création et configuration de tâches d'automatisation (rechargement "live" des pages Web, copie des fichiers de production, compilation des sources JS et CSS...)**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
1 au 2 avril 2019	3 au 4 octobre 2019
>	>
>	>

# jQuery : mise en œuvre pratique

Enrichir rapidement des pages Web

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1700 € HT**

CODE : WM072

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Définir le rôle de jQuery dans le développement front-end
- Lire, comprendre, modifier et écrire du code jQuery
- Interagir avec le DOM et gérer les événements utilisateur
- Ajouter des effets graphiques et des animations
- Installer et utiliser un plugin jQuery

## PUBLIC CONCERNÉ

Intégrateurs, développeurs et webdesigners.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de maîtriser le HTML et d'avoir des notions de CSS. La connaissance de JavaScript n'est pas requise (les notions de base sont rappelées) mais est un plus.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
5000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Développeur Web ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

141

## PROGRAMME

### Définir le rôle de jQuery dans le développement front-end

- Connaître le rôle de JavaScript dans le développement Web
- Comprendre le rôle d'une bibliothèque et la place de jQuery dans l'écosystème JavaScript
- Connaître les domaines d'intervention de jQuery et les problématiques qu'il peut résoudre
- Appréhender les outils de développement JavaScript et le workflow
- Se familiariser avec l'écosystème jQuery : communauté, plugins et outils
- Savoir obtenir et insérer jQuery dans des pages

→ **Étude de cas : analyse de sites Internet**

### Lire, comprendre, modifier et écrire du code jQuery

- Maîtriser la syntaxe JavaScript et ses notions fondamentales
- Comprendre les notions de variables et de données, de lecture et d'écriture, les types primitifs et les objets de base (Number, String, Boolean...)
- Utiliser les opérateurs et les expressions
- Maîtriser les structures de contrôles : conditionnelles, boucles

### Accéder au DOM pour le modifier

- Comprendre l'arbre DOM, les nœuds parents et enfants
- Connaître les bases de la manipulation du DOM en JavaScript (getElementById, querySelector...)
- Manipuler le DOM avec jQuery : la fonction \$() et le chaînage de méthodes
- Maîtriser les sélecteurs : simples, multiples, d'attribut, de classe...
- Maîtriser les pseudo-classes :first-child, :not(), :odd, :hidden...

→ **Exercice : manipuler les éléments d'une page HTML avec jQuery**

### Interagir avec le DOM et gérer les événements utilisateur

- Comprendre la notion d'événement pour gérer l'interactivité
- Maîtriser la syntaxe on() : un système unifié et compatible entre tous les navigateurs
- Utiliser les MouseEvents : click, mouseover, mouseout, mousemove...
- Manipuler les éléments HTML de la page
- Manipuler les attributs, les classes et les styles des éléments HTML
- Récupérer ou générer du contenu HTML ou textuel : création de menus ou de listes dynamiques
- Insérer du HTML dans la page : append(), prepend(), before()...
- Travailler avec les éléments de formulaire

→ **Exercice : créer une barre de navigation dynamique avec menu déroulant**

### Ajouter des effets graphiques et des animations

- Réaliser des effets par manipulation des classes CSS
- Utiliser des effets animés prédéfinis : fadeIn(), slideUp(), show(), hide()...
- Enchaîner des effets et mettre en attente avec delay()
- Comprendre la notion de callback : "complete"
- Utiliser des accélérations : notion d'"easing"
- Réaliser des animations personnalisées avec animate()

→ **Exercice : créer un mini-site en "single-page" avec onglets et transitions animées**

### Installer et utiliser un plugin jQuery

- Chercher et trouver un plugin jQuery
  - Connaître les plugins les plus utiles
- **Exercice : rechercher, sélectionner, installer et configurer un plugin jQuery**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
15 au 17 avril 2019	21 au 23 octobre 2019
>	>
>	>

# Workshop

## Code créatif

Intégrer la programmation JavaScript et GLSL dans votre pratique créative

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 950 € HT**

CODE: WM149

Tarif intra à partir de **1 690 € HT** par jour (voir page 14)

N

### 142 OBJECTIFS

- Découvrir les fondamentaux: terminologie, concepts et limites
- Apprendre à lire et à formuler un design génératif de façon algorithmique
- Découvrir et utiliser les outils du design génératif
- Créer ses propres outils

### PUBLIC CONCERNÉ

Intégrateurs et développeurs front-end.

### PRÉ-REQUIS

Une très bonne connaissance du JavaScript et des concepts de programmation est indispensable. La connaissance du Canvas 2D est un plus. Être sensible aux compositions abstraites, géométriques et à l'esthétique numérique.

### MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Dans le cadre de nos workshops, chaque apprenant travaille sur son projet afin de produire des éléments qui seront facilement transposables dans son quotidien professionnel. L'intervenant se positionne comme un facilitateur qui, tout en transmettant son savoir, encourage une démarche participative et collaborative.

### PROFIL DE L'INTERVENANT

#### Nicolas BARRADEAU

Étudiant aux Beaux-Arts de Lyon, il obtient deux félicitations du jury (DNAP 2001 et DNSEP 2003). Fasciné par les possibilités qu'offre le code pour créer et animer des formes, il apprend la programmation en autodidacte sur Flash et en fera son métier de 2007 à 2013. Indépendant depuis 2010, il a notamment collaboré avec Google, BETC, DDB, Publicis, TBWA, Merci-Michel, la Fondation Cartier pour l'art contemporain...

Depuis 2013, il utilise principalement JavaScript et WebGL et crée des animations 2D et 3D temps réel pour le Web et l'événementiel. Il continue d'explorer de nouvelles plates-formes (Processing, Unity, Android, openFrameworks...) et de nouveaux outils (traceurs, découpe papier, VR...) pour créer des visuels et des objets basés sur la génération procédurale et le design génératif.

Il partage son temps entre la veille technique, les conférences, l'enseignement du code créatif et l'organisation d'un rassemblement annuel autour du code créatif (GROW Paris).

### PROGRAMME

#### Atelier 1: vue d'ensemble (travail collectif)

- Introduire les notions-clés du code créatif
- Découvrir les différentes utilisations du code créatif
- Identifier les plates-formes de développement et comparer leurs avantages et inconvénients
- Comprendre les limites de la programmation créative

#### Atelier 2: les techniques de programmation (travail collectif et restitution en sous-groupe)

- Utiliser le contexte 2D et les méthodes de dessin vectoriel
- Réviser les fonctions trigonométriques de base
- Reproduire des œuvres génératives 2D et composer des variations

#### Atelier 3: vers le GLSL (travail collectif)

- Pratiquer le traitement d'image pixel par pixel
- Comprendre la notion de flux et identifier les limitations du CPU
- Analyser le workflow GPU (Graphics Processing Unit)
- Utiliser le GLSL (OpenGL Shading Language) pour le traitement pixel par pixel sur le GPU
- Comparer les avantages et les inconvénients de l'approche vectorielle

#### Atelier 4: travailler avec le GLSL (travail individuel et restitution en sous-groupe)

- Reformuler les méthodes de dessin vectoriel en GLSL
- Introduire la 3D et revisiter les œuvres génératives 2D
- Produire une animation générative 2D/3D

### PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
24 au 26 juin 2019	9 au 11 décembre 2019

### L'INFO EN +

Pendant les workshops, nous accueillons au maximum 6 apprenants.

# Bootstrap: styles, composants et WebApp responsive

Habiller rapidement des pages Web et des WebApps

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1700 € HT**

CODE : WM088

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Définir le rôle de Bootstrap
- Réaliser des mises en pages responsive
- Maîtriser les styles génériques de Bootstrap
- Utiliser les composants Bootstrap
- Créer et personnaliser une application Web avec Bootstrap

## PUBLIC CONCERNÉ

Intégrateurs, webdesigners et développeurs.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de maîtriser le HTML et d'avoir des notions de CSS. La connaissance de JavaScript n'est pas requise (les notions de base sont rappelées) mais facilitera l'accès à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices. Les apprenants élaborent la maquette d'une petite application Web, type back-office / Intranet.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Développeur Web ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

143

## PROGRAMME

### Définir le rôle de Bootstrap

- Connaître les bases de HTML5 et CSS3
  - Maîtriser la notion de responsive design avec les Media Queries
  - Comprendre le rôle d'une bibliothèque CSS
  - Comprendre le rôle de Bootstrap et ses avantages
  - Savoir récupérer et installer Bootstrap dans ses projets
  - Connaître le support des navigateurs et la compatibilité
- **Étude de cas : analyse de pages réalisées avec Bootstrap et recommandation de sites**

### Réaliser des mises en pages responsive

- Comprendre la notion de "Mobile First"
  - Maîtriser le système de grille de Bootstrap
  - Savoir gérer les options et la taille des écrans
  - Savoir mélanger mobile, tablette et desktop
  - Maîtriser le décalage et l'imbrication des colonnes
- **Exercice : création de pages responsive**

### Maîtriser les styles génériques de Bootstrap

- Maîtriser la typographie : titres, listes, alignements, effets graphiques...
  - Mettre en pages des formulaires : form-group, inline...
  - Décorer efficacement ses formulaires : input, textarea, checkboxes...
  - Enrichir ses formulaires avec des effets CSS sur les inputs, les icônes
  - Tout savoir sur les boutons : options, couleur, taille et états
  - Insérer des images responsive
- **Exercice : création et personnalisation de formulaires responsive**

### Utiliser les composants Bootstrap

- Informer avec les icônes
  - Gérer des choix avec le menu déroulant et le groupe de boutons
  - Organiser la navigation avec le composant navbar
  - Se repérer avec les composants pagination et breadcrumbs (fil d'Ariane)
  - Informer avec les composants labels, badges et jumbotron
  - Accompagner l'utilisateur avec les alertes et la barre de progression
  - Structurer ses pages avec les panels, les groupes de listes et les wells
- **Exercice : tester les composants dans une mini WebApp**

### Créer et personnaliser une application Web avec Bootstrap

- Personnaliser Bootstrap
  - Créer sa propre version personnalisée en ligne
  - Compiler ses fichiers .less en .css
- **Exercice : créer une WebApp sur la base d'un wireframe imposé**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
17 au 19 juin 2019	2 au 4 décembre 2019

# Performances Web

Optimiser ses fichiers (HTML, CSS, images)  
pour améliorer les performances d'un site

2 jours / 14 heures

Tarif inter **1300 € HT**

CODE: WM117

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## 144 OBJECTIFS

- Définir les performances Web et ses enjeux
- Améliorer ses performances
- Optimiser ses fichiers
- Analyser et surveiller ses performances
- Optimiser une page HTML responsive

## PUBLIC CONCERNÉ

Intégrateurs et développeurs Web.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de maîtriser le HTML, les CSS et d'avoir quelques notions de JavaScript ou de jQuery pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Développeur Web ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir les performances Web et ses enjeux

- Définir la notion de performance Web
- Comprendre l'enjeu des performances sur la navigation mobile
- Comprendre l'impact des performances sur le référencement
- Comprendre l'impact des performances sur l'expérience utilisateur (UX)

→ **Partage d'expériences sur des cas concrets**

### Améliorer ses performances

#### Assimiler le fonctionnement d'un navigateur

- Décomposer une requête afin de comprendre l'ordre de chargement des fichiers externes
- Décrypter le temps de chargement d'une page

#### Restructurer ses requêtes

- Réduire le nombre de requêtes
- Minimiser ses ressources pour réduire leur temps de chargement
- Compresser ses ressources
- Précharger certaines ressources
- Paralléliser les requêtes afin de ne pas bloquer le chargement du HTML
- Utiliser des CDN à bon escient

#### Comprendre les bases de l'optimisation côté serveur

- Optimiser le fichier .htaccess pour sécuriser un site
- Activer la compression
- Personnaliser le cache avec les en-têtes d'expiration

→ **Étude de cas : analyse complète d'un fichier .htaccess**

### Optimiser ses fichiers

#### Analyser son JavaScript

- Utiliser les méthodes defer et async
- Savoir placer son code JavaScript pour un meilleur chargement dans le HTML

→ **Exercice : intégrer correctement des fichiers JavaScript dans une page HTML**

### Maximiser ses images

- Choisir le bon format en fonction du type d'images
- Réduire la taille des images pour un chargement plus rapide
- Utiliser les méthodes de Lazy Loading
- Utiliser les polices d'icônes
- Réaliser des sprites pour diminuer le nombre de requêtes
- Délivrer des images Retina sur mobile
- Optimiser sa favicon

→ **Exercice : choisir le bon format et optimiser une série d'images**

### Améliorer le HTML et le CSS

- Alléger ses codes HTML et CSS
- Optimiser les performances des sélecteurs CSS
- Fluidifier et optimiser ses animations CSS3
- Optimiser sa page 404 pour une meilleure expérience utilisateur (UX)

→ **Exercice : réaliser une animation fluide**

### Analyser et surveiller ses performances

- Utiliser les outils de diagnostic en ligne
- Utiliser les outils de développement des navigateurs
- Comprendre la notion de Speed Index
- Surveiller les performances (Monitoring...)

→ **Étude de cas : analyse des performances de divers sites Internet**

### Optimiser une page HTML responsive

- Optimiser le HTML et les CSS
- Optimiser l'appel aux bibliothèques JavaScript externes
- Optimiser le code JavaScript
- Optimiser les images (Retina...)
- Analyser les performances globales de la page

→ **Exercice : rendre performante une page HTML responsive**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
4 au 5 avril 2019	14 au 15 octobre 2019
>	>
>	>

# Développement d'applications Web avec React.js

Créer des interfaces complexes avec cette bibliothèque JavaScript

4 jours / 28 heures

Tarif inter **2 000 € HT**

CODE : WM150

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par JOUR (voir page 14)



## OBJECTIFS

- Définir et comprendre le rôle de React.js dans le développement front-end
- Maîtriser l'installation et l'utilisation des concepts de base
- Créer des interfaces Web à l'aide de JavaScript et du JSX
- Développer des applications Web avec React.js

## PUBLIC CONCERNÉ

Développeurs front-end ou back-end.

## PRÉ-REQUIS

Il est indispensable de maîtriser JavaScript pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Développeur Web ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

145

## PROGRAMME

### Définir et comprendre le rôle de React.js dans le développement front-end

- Comprendre le rôle et l'intérêt de React.js dans le développement Web
- Appréhender les fonctionnalités de base de React.js : virtual DOM, jsx, composants...
- Identifier les différentes utilisations de React.js et son écosystème : application Web, embarquée, native...

→ **Étude de cas : différentes utilisations de React.js**

### Maîtriser l'installation et l'utilisation des concepts de base

- Récupérer et intégrer React.js dans ses pages : rôle des différents scripts, utilisation d'un CDN ou d'un REPL
- Développer une page simple et la tester dans le navigateur
- Comprendre la hiérarchie des composants et le fonctionnement du "virtual DOM"
- Concevoir son application sous forme d'un "arbre" de composants indépendants et réutilisables
- Appréhender le JSX et en comprendre les bases : attributs, éléments enfants, méthode render()...
- Afficher des données dans son JSX : utilisation des variables et expressions JavaScript en JSX

→ **Exercice : construire une première page (écriture et intégration des scripts, création de balises JSX, test et débogage dans le navigateur)**

### Créer des interfaces Web à l'aide de JavaScript et du JSX

- Créer son premier composant React : différence entre composants "fonctionnels" et "classes"
- Affecter des propriétés à ses composants pour modifier leur comportement
- Créer une hiérarchie de composants et les imbriquer : passage de propriétés, interaction entre composants

- Personnaliser l'aspect de ses composants : gestion des styles et des CSS avec React.js
- Gérer les interactions des utilisateurs et y répondre correctement : événements souris, clavier, formulaires...

→ **Exercice : créer une mini-application de personnalisation de cartes de visites (conception de la hiérarchie DOM, construction de l'interface, implémentation des composants, réponse aux inputs de l'utilisateur)**

### Développer des applications Web avec React.js

- Comprendre les mécanismes de base des classes en JavaScript : constructeur, méthodes, super()...
- Utiliser le "state" d'un composant pour implémenter une logique interne
- Différencier l'utilisation du "state" de celle des "props" : mutabilité vs immutabilité, fonctions "pures" et "impures"
- Maîtriser le "cycle de vie" d'un composant et savoir choisir à quelle étape intervenir : componentWillMount, componentWillUnmount...
- Appréhender le flux des données et la façon de les distribuer d'un composant à l'autre
- Utiliser le rendu conditionnel pour afficher / masquer un élément en fonction de l'état de l'application
- Utiliser array.prototype.map() et la propriété "key" pour générer des listes de composants
- Créer des formulaires en manipulant les données à l'aide du "state" de ses composants de saisie
- Concevoir des composants spécialisés en utilisant la composition : utilisation de props.children, différence avec l'héritage...
- Générer une version "production" de son application : utilisation basique d'un "bundler"
- Découvrir des usages avancés : Flux et Redux, Higher Order Components, React Router...

→ **Exercice : créer une application de gestion musicale (affichage des artistes et des albums, navigation dans l'application, ajout de données via un formulaire, tri et filtrage des données)**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
>	18 au 21 novembre 2019
11 au 14 juin 2019	>

# L'animation dans Photoshop

Expérimenter les solutions pour animer ses visuels :  
GIF animé, séquence d'images et export vidéo

**1 jour** (7 heures)

Tarif inter **600 € HT** + Coaching individuel en option (**180 € HT** / 60 mn)

CODE: WM107

Tarif intra à partir de **1290 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## 146 OBJECTIFS

- Préparer son animation
- Animer image par image
- Monter une vidéo
- Exporter son animation

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, webdesigners...

## PRÉ-REQUIS

Maîtriser les calques et les masques de fusion dans Photoshop.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Coaching  
Individuel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

La théorie rapidement expliquée, les apprenants créent toutes sortes d'animations pour leurs campagnes 2.0.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciel: Photoshop

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste multimédia ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Préparer son animation

- Identifier les méthodes d'animation
- Nommer les différents formats d'export possibles
- Choisir la méthode appropriée au besoin
- Organiser son espace de travail
- Élaborer un scénario

→ **Partage d'expériences sur les pratiques de chacun**

### Animer image par image

- Valider l'ensemble de ses calques
- Contrôler le déplacement et l'apparition des calques
- Gérer les temps de pause
- Éditer une animation déjà conçue
- Anticiper les déclinaisons possibles

→ **Exercice: créer un GIF animé**

### Monter une vidéo

- Comparer la séquence d'image et le montage vidéo
- Différencier le travail sur les objets dynamiques
- Élargir les capacités d'animation
- Importer et transformer une vidéo
- Découvrir l'animation par image-clé
- Manipuler les images-clés
- Contrôler le temps de l'animation

→ **Atelier: concevoir un cinemagraph**

### Exporter son animation

- Nommer et comparer les formats d'export
- Sauvegarder ses documents sources
- Préparer ses "lives"

→ **Atelier: animer pour Instagram**

## PLANNING PARIS

>	>
8 février 2019	>
>	>
>	>
>	29 novembre 2019
14 juin 2019	>

## L'INFO EN +

Nous organisons régulièrement cette formation sur le site de nos clients.  
Pourquoi pas dans votre entreprise ? Contactez-nous !

# Animate: niveau 1

Produire des bannières publicitaires et des animations en HTML5

5 jours / 35 heures

Tarif inter **2 200 € HT** + Coaching individuel en option (**200 € HT** / 60 mn)

CODE : WM114

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Définir les caractéristiques d'une animation HTML5
- Comprendre les contraintes de production
- Animer avec les symboles sur les différents scénarios
- Développer une méthode de travail efficace
- Produire et publier des bannières ou des animations interactives

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, webdesigners, chefs de projet...

## PRÉ-REQUIS

Il est indispensable de savoir gérer les calques dans Photoshop ou Illustrator pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : Animate, Photoshop, Illustrator  
Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Webdesigner ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

147

## PROGRAMME

### Définir les caractéristiques d'une animation HTML5

- Utiliser ActionScript 3 ou HTML5 Canvas
- Décrire le rôle de la balise Canvas et des fichiers : .fla, .HTML, .js
- Distinguer les formats d'images (SVG, JPG, PNG) pour améliorer la qualité
- Acquérir un vocabulaire technique pour se repérer dans l'interface

→ **Quiz de compréhension**

### Comprendre les contraintes de production

- Comprendre le rôle des symboles : clip, graphique, bouton
- Utiliser des occurrences pour réduire le poids du fichier
- Structurer son fichier pour un gain de temps en production
- Tester une animation dans l'environnement Web

→ **Exercice : préparer un gabarit d'animation / Travailler avec des occurrences de symbole**

### Animer avec les symboles sur les différents scénarios

- Obtenir des rendus saccadés : image par image
- Obtenir une fluidité : interpolation classique, mouvement, forme
- Animer des éléments sur des trajectoires
- Améliorer la fluidité par des courbes d'accélération
- Ajouter des effets de couleur et des filtres
- Palier les contraintes d'affichage des navigateurs
- Dévoiler un élément via un masque animé
- Associer une police pour le Web (Typekit) aux animations
- Importer du son

→ **Exercice : créer des animations pour maîtriser chaque fonctionnalité découverte**

### Développer une méthode de travail efficace

- Élaborer un storyboard graphique et technique
- Estimer le temps de réalisation
- Préparer les médias figurant dans l'animation
- Modifier rapidement le rythme d'une animation
- Mettre à jour efficacement les éléments : image, texte, vecteur
- Choisir la publication : Web, plasma, digital publishing, bannières
- Décliner les formats publicitaires

→ **Exercice : apporter des modifications (rythme, mise à jour d'éléments) sur des animations conçues pendant la formation**

### Produire et publier des bannières ou des animations interactives

- Évaluer les contraintes des régies publicitaires : formats et poids des bannières
- Créer des boutons
- Contrôler une animation avec des actions de base en JavaScript
- Affecter un lien URL
- Ajouter la variable clickTAG
- Gérer le nombre de boucles
- Rendre les mentions légales accessibles
- Préparer un GIF ou un JPG de backup
- Régler les paramètres de publication
- Créer un diaporama
- Publier l'animation
- Optimiser le poids du fichier pour la livraison
- Exporter l'animation au format vidéo
- Gérer l'affichage responsive

→ **Exercice : réaliser et publier une série de bannières publicitaires à partir d'un storyboard**

## PLANNING PARIS

>	>
11 au 15 février 2019	>
>	16 au 20 septembre 2019
>	>
13 au 17 mai 2019	>
>	9 au 13 décembre 2019

# Animate: niveau 2

Réaliser des infographies animées en HTML5 et ajouter de l'interactivité

4 jours / 28 heures

Tarif inter **1 850 € HT**

CODE: WM135

Tarif intra à partir de **1 390 € HT** par jour (voir page 14)

## 148 OBJECTIFS

- Définir les caractéristiques d'une infographie interactive
- Scénariser de nombreuses données dans un format plus adapté
- Structurer les animations pour ajouter de l'interactivité
- Développer une méthode de travail efficace
- Ajouter de l'interactivité avancée

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, webdesigners, chefs de projet...

## PRÉ-REQUIS

Il est indispensable d'avoir suivi le stage "Animate: niveau 1" (page 147) ou de justifier d'un niveau équivalent pour accéder à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: Animate, Photoshop, Illustrator  
Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Webdesigner ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir les caractéristiques d'une infographie interactive

- Distinguer les différents types de navigation utilisateur
- Définir les avantages et les limites de la création d'infographies interactives
- Apporter des solutions ergonomiques
- Transformer une infographie de presse en une infographie animée et interactive

→ **Exercice: concevoir un storyboard adapté et justifier ses choix**

### Scénariser de nombreuses données dans un format plus adapté

- Dimensionner son projet
- Optimiser le contenu en répondant à un mode de consommation de l'information
- Créer des modèles d'infographies interactives facilement réutilisables
- Gérer l'affichage des infographies selon la taille de l'écran
- Définir le design graphique des parties interactives

→ **Exercice: à partir d'exemples concrets, identifier les différentes étapes de la création d'une infographie**

### Structurer les animations pour ajouter de l'interactivité

- Différencier les symboles: clip, graphique, bouton
- Structurer son fichier pour gagner du temps en production
- Transposer le storyboard en scénario technique
- Comprendre la différence entre une programmation séquentielle et objet
- Créer des boutons

→ **Exercice: créer des infographies de A à Z**

### Développer une méthode de travail efficace

- Découvrir l'API CreateJS
- Organiser son code au sein d'une animation
- Structurer les occurrences pour mieux organiser le code
- Gérer les écouteurs et gestionnaires d'événements
- Contrôler une animation avec des actions de base
- Affecter un lien URL
- Naviguer sur le scénario principal

→ **Exercice: apporter des modifications (rythme, mise à jour d'éléments) sur des animations conçues pendant la formation**

### Ajouter de l'interactivité avancée

- Cibler le scénario d'une occurrence
- Créer un bouton à bascule
- Afficher et masquer des éléments
- Manipuler les propriétés de symboles
- Utiliser des variables
- Exécuter des conditions
- Gérer le nombre de boucles
- Mettre en place le drag and drop sur des éléments
- Accéder à du contenu dynamique sur un serveur distant
- Appeler et intégrer une vidéo externe
- Gérer les tableaux
- Temporiser des instructions
- Développer une infographie en expand
- Lier un symbole depuis la bibliothèque
- Publier l'animation

→ **Exercice: réaliser et publier une série d'infographies en partant d'un storyboard détaillé (animation et interactivité)**

## PLANNING PARIS

> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	4 au 7 novembre 2019
17 au 20 juin 2019	> .....

# PHOTO/VIDÉO

149

<b>Photo : flux et prise de vues</b>	150
<b>Vidéo : flux et prise de vues</b>	157
<b>Vidéo : montage / animation</b>	166

# Photo: prise de vues avec un smartphone

Améliorer ses prises de vues grâce à des techniques de photographe professionnel

1 jour / 7 heures

Tarif inter **600 € HT**

CODE: VP131

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## 150 OBJECTIFS

- Évaluer la lumière et ses caractéristiques
- Identifier les techniques de cadrage
- Maîtriser les réglages de son smartphone pour améliorer ses photos
- Optimiser ses photos avec des applications de traitement d'images

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, chargés de communication, chargés de marketing ou toute personne amenée à réaliser des photos à usage professionnel avec un smartphone.

## PRÉ-REQUIS

Savoir accéder aux réglages de son smartphone et installer des applications.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Observation, études de cas, mises en situation. Les participants bénéficient d'une large autonomie pour mettre en pratique les techniques abordées.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Chaque apprenant participe au stage avec son propre smartphone (au minimum iPhone 6, Galaxy S7, Huawei P9... ou modèles comparables)
- Matériel: optiques, pieds, perches...

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Photographe / Spécialiste de la photo numérique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Évaluer la lumière et ses caractéristiques

- Évaluer les conditions de luminosité dans divers environnements
  - Assimiler les termes liés à la lumière: intensité, position, nature, contraste et couleur
  - Comprendre la notion de sensibilité ISO et de "bruit"
- **Étude de cas: observation de la lumière à l'extérieur et en intérieur**

### Identifier les techniques de cadrage

- Lister les types d'objectifs et leur rendu en termes de perspective
  - Comprendre l'apport du double objectif
  - Lister les principes de base pour la composition: géométrie, rapports de proportion (règle de tiers, proportion dorée), harmonie des couleurs
  - Identifier la notion de profondeur de champ
  - Choisir une position pour obtenir un bon cadrage
- **Exercice: appliquer les techniques de cadrage sur une série de 10 photos**

### Maîtriser les réglages de son smartphone pour améliorer ses photos

- Identifier les points forts de son smartphone: taille du capteur, définition, qualité optique, ouverture maximale...
  - Utiliser les réglages d'exposition: notions de vitesse et d'ouverture
  - Adapter la mise au point
  - Ajuster la température de couleur
  - Choisir une application de prise de vues pour des contrôles plus avancés: choix d'exposition, choix du format, RAW, fonction HDR, programmes de prise de vues, rafales
  - Ajouter des accessoires: compléments optiques, pieds légers (GorillaPod) et perches, éclairages d'appoint (panneaux LED, flashes)
- **Exercice: expérimenter les réglages sur des objets fixes en intérieur et en extérieur, en contre-jour**

### Optimiser ses photos avec des applications de traitement d'images

- Identifier les applications photos incontournables sur iOS et Android
- Visionner les photos réalisées et vérifier les conditions de prise de vues pour une sélection préalable
- Optimiser la luminosité et le contraste
- Corriger les couleurs et choisir un rendu avec des filtres et des paramètres prédéfinis
- Finaliser, stocker et diffuser ses photos sur les réseaux sociaux

→ **Exercice: sélectionner et retoucher une série de 5 photos**

## PLANNING PARIS

>	>
>	30 août 2019
8 mars 2019	>
>	>
>	>
>	6 décembre 2019

# Photo: prise de vues pour les débutants

Comprendre les techniques de base de la photo numérique, se confronter à des situations de prise de vues simples

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE : VP084

Tarif intra à partir de **1 390 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Acquérir certaines notions fondamentales : sensibilité, ouverture, vitesse, focale, cadrage
- Découvrir les bases théoriques et pratiques spécifiques au numérique
- Organiser ses prises de vues
- Régler sa focale et choisir son ouverture
- Réaliser des prises de vues en studio
- Gérer l'après prise de vues

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Une maîtrise très basique de l'outil informatique est nécessaire pour la dernière partie de cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Les apports théoriques nécessaires précèdent de nombreux exercices guidés, réalisés en extérieur et en intérieur.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- Chaque apprenant participe au stage avec son appareil photo numérique (idéalement un reflex)
- Matériel : trépieds, flashes, accessoires d'éclairage...
- Logiciels : Photoshop, Lightroom

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Photographe / Spécialiste de la photo numérique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Acquérir certaines notions fondamentales : sensibilité, ouverture, vitesse, focale, cadrage

- S'approprier le triptyque de base : sensibilité, ouverture, vitesse
  - Catégoriser les objectifs, les focales et le cadrage
  - Rappeler les méthodologies de mise au point : manuelle et autofocus
  - Schématiser et gérer la profondeur de champ à l'aide d'un logiciel
  - Définir et visualiser la notion de balance des blancs
- **Étude de cas : analyse de quelques photographies célèbres ayant marqué l'histoire de la photo**

### Découvrir les bases théoriques et pratiques spécifiques au numérique

- Régler les paramètres de formats de fichiers, tailles d'images et résolution
  - Comprendre les notions de capteurs, tailles de capteurs et millions de pixels
  - Décrypter les familles d'appareils photo : compacts, hybrides, reflex, moyens formats
- **Étude de cas : exemples d'utilisation représentatifs de techniques de prise de vues**

### Organiser ses prises de vues

- Illustrer les avantages et inconvénients des Modes de prise de vues automatiques
  - Comprendre les avantages et inconvénients des Modes de prise de vues avancés
  - Imaginer plusieurs cas d'utilisation du Mode P : Programme
  - Concevoir un scénario précis d'utilisation du Mode S : Priorité Vitesse
  - Mettre en application un scénario d'utilisation du Mode A : Priorité Ouverture
  - Décrire un scénario d'utilisation du Mode M : Manuel
- **Exercice : décrire les réglages indispensables de l'APN (Appareil Photo Numérique) selon une série de situations proposées**

### Régler sa focale et choisir son ouverture

- Améliorer l'exposition grâce à la correction d'exposition et au bracketing
- Définir la notion de HDR (High Dynamic Range)
- Gérer le net et le flou (profondeur de champ) des portraits
- Contrôler la perspective des bâtiments
- Maîtriser le "flou de bougé" des sujets en mouvement
- Comprendre l'impact créatif du cadrage et de la profondeur de champ
- Choisir ses objectifs et focales en fonction des sujets envisagés

→ **Exercice de "street photography"**

### Réaliser des prises de vues en studio

- Utiliser des sources de lumière intérieures
- Photographier en faible lumière
- Utiliser un flash intégré ou cobra
- S'initier au portrait en studio

→ **Exercice en studio : réaliser un portrait institutionnel répondant à des normes classiques**

### Gérer l'après prise de vues

- Décharger ses cartes et appliquer des mots-clés en lots
- Analyser une photo réussie pour améliorer sa créativité
- Augmenter sa productivité : recadrage, ajustement de luminosité, balance des blancs
- Respecter et faire respecter les règles de base du droit d'auteur et du droit à l'image
- Diffuser son travail : photographie et Internet

→ **Autodiagnostic sur un logiciel de catalogage : aboutir à une sélection de 3 images différentes et complémentaires réalisées en studio**

## PLANNING PARIS

> .....	8 au 10	juillet	2019
> .....	>	>	>
18 au 20	mars	2019	>
> .....	>	>	>
> .....	13 au 15	novembre	2019
> .....	>	>	>

## L'INFO EN +

Lors de cette formation, une demi-journée de prise de vues est organisée dans un studio professionnel.

# Photo : prise de vues pour les initiés

Professionaliser ses prises de vues en intérieur et extérieur, respecter un cahier des charges précis

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT**

CODE: VP085

Tarif intra à partir de **1 390 € HT** par JOUR (voir page 14)

## 152 OBJECTIFS

- Réviser les fondamentaux
- Interpréter la scène et appliquer des méthodes avancées pour échapper aux automatismes
- Différencier les méthodes de mise au point
- Choisir ses objectifs pour développer sa "touche professionnelle"
- Planifier ses prises de vues
- Organiser son labo numérique

## PUBLIC CONCERNÉ

Ce stage s'adresse à toute personne pratiquant déjà la photo numérique et souhaitant perfectionner ses techniques de prise de vues.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire, pour suivre ce stage, de pratiquer régulièrement la photo avec un reflex numérique et de bien connaître son matériel.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Les apports théoriques nécessaires précèdent de nombreux exercices guidés, réalisés en extérieur et en intérieur.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Chaque apprenant participe au stage avec son appareil photo numérique (idéalement un reflex et ses accessoires)
- Matériel: trépieds, flashes, accessoires d'éclairage...
- Logiciels: Photoshop, Lightroom

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Photographe / Spécialiste de la photo numérique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Réviser les fondamentaux

- Associer les différents formats de fichiers, tailles et résolutions aux diverses applications
- Relier le triptyque de base (sensibilité, ouverture, vitesse) aux situations de prise de vues
- Identifier les implications des réglages d'exposition: ouverture, vitesse et sensibilité ISO
- Réviser la notion de balance des blancs
- Gérer la profondeur de champ à l'aide d'un logiciel

→ **Partage d'expériences**

### Interpréter la scène et appliquer des méthodes avancées pour échapper aux automatismes

- Expérimenter la profondeur de champ, dépasser le mode programme "décalable"
- Reformuler l'utilisation des Modes S et A selon le cadre: reportage, sport, portrait, packshot, macro
- Illustrer l'utilisation du Mode M: en studio, basses lumières, situations spéciales
- Découvrir l'utilisation du Mode M combiné au réglage de l'ISO Auto
- Planifier l'utilisation de méthodes de mesure: spot, multizone, mémorisation et correction d'expo
- Développer l'utilisation du HDR grâce au bracketing
- Expérimenter le noir et blanc

→ **Exercice: prises de vues pour expérimenter les différents Modes**

### Différencier les méthodes de mise au point

- Sécuriser ses prises de vues, selon un cahier des charges établi, avec une "obligation de résultat"
- Choisir entre MAP manuelle ou autofocus
- Utiliser les Modes AF Single, AF Continu ou AF Auto
- Employer les méthodes de sélection des collimateurs
- Utiliser correctement le Testeur de profondeur de champ
- Connaître les intérêts et limites de l'Autofocus Live View

→ **Exercice: identifier les réglages les plus adaptés aux situations de prises de vues proposées**

### Choisir ses objectifs pour développer sa "touche professionnelle"

- Composer ses images en exploitant les différentes focales à disposition
- Gérer le net et le flou des portraits (profondeur de champ)
- Comprendre les implications du choix de focale: du grand angle au téléobjectif

→ **Mise en situation: réaliser un reportage institutionnel répondant à un cahier des charges précis**

### Planifier ses prises de vues

- Analyser la scène à capturer: portraits, événements, paysages, bâtiments
- Affiner sa retranscription de l'espace et de la profondeur: plans et perspectives
- Améliorer l'utilisation du flash intégré ou cobra en "fill-in", équilibrer flash et lumière ambiante
- Maîtriser le "flou de bougé" des sujets en mouvement grâce au flash
- Utiliser des flashes multiples en studio
- Apprendre à équilibrer les différentes sources lumineuses

→ **Autodiagnostic: évaluer rapidement la qualité de ses prises de vues**

### Organiser son labo numérique

- Décharger ses cartes dans un flux de travail professionnel
- Classer et annoter rapidement ses images
- Proposer une sélection au commanditaire: planche contact, galerie Web

→ **Exercice sur un logiciel de catalogage: concevoir une collection de photos cohérentes et complémentaires**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	11 au 13 septembre 2019
8 au 10 avril 2019	>
>	>
>	9 au 11 décembre 2019

## L'INFO EN +

Lors de cette formation, une demi-journée de prise de vues est organisée dans un studio professionnel.

# Photo: initiation au packshot

Réaliser des photos d'objets pour un catalogue ou un site Web

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1200 € HT**

CODE : VP087

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Reconnaître les points-clés d'une photo d'objets réussie
- Choisir son équipement pour la photo d'objets
- Évaluer les impératifs techniques
- Réaliser des photos d'objets sur un fond uni
- Optimiser les photos pour la livraison des fichiers

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, chargés de communication, photographes amenés à réaliser des photos d'objets pour des catalogues ou des sites.

## PRÉ-REQUIS

Une pratique régulière de la photo est indispensable. Une connaissance des Modes d'exposition (PSAM) et de la mise au point est souhaitable. Une pratique de l'outil informatique est nécessaire pour la dernière partie du stage.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Observation, études de cas, mise en situation sur les objets que les apprenants peuvent apporter.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- Chaque apprenant participe au stage avec son appareil photo (idéalement un reflex et ses accessoires)
- Matériel : flashes, éclairage, boîtes à lumière...
- Logiciels : Bridge, Photoshop et Lightroom

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Photographe / Spécialiste de la photo numérique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Reconnaître les points-clés d'une photo d'objets réussie

- Décrire les photos d'objet pour identifier leurs points forts, leurs similitudes et leurs spécificités
- Identifier les techniques d'expression visuelle : composition, utilisation de la lumière et du contraste, utilisation des couleurs, dosage net / flou
- Distinguer les éléments de mise en valeur des produits : lisibilité, utilisation des reflets, choix du fond, décor et stylisme

→ **Étude de cas : analyse de visuels mettant en scène des objets et des produits avec plusieurs styles**

### Choisir son équipement pour la photo d'objets

- Classer les différents types d'appareils photo numériques selon leurs avantages et leurs inconvénients
- Interpréter les caractéristiques fondamentales des objectifs : focale, champ de vision, distance minimum de mise au point, ouverture maximale et minimale, ergonomie adaptée au packshot
- Reconnaître les objectifs spécialisés : macro et à bascule
- Identifier les accessoires pour l'appareil photo : trépied, rotule, déclencheur
- Choisir le matériel d'éclairage et distinguer les types de lumière : naturelle, artificielle, en continu ou flash
- Identifier les accessoires d'éclairage : boîtes à lumière, réflecteurs, coupe-flux, supports
- Déterminer les configurations pour un plateau de prise de vues : "cyclo" avec fond de couleur, tente, support translucide

→ **Exercice : estimer le budget et les moyens à mettre en œuvre pour installer un studio de packshot**

### Évaluer les impératifs techniques

- Comparer les modes d'exposition en fonction du type de lumière
- Choisir la mise au point : par le viseur, par l'écran ou de manière manuelle

- Calculer la plage de netteté nécessaire : déterminer la profondeur de champ pour un objet unique ou une composition à plusieurs objets
- Distinguer les différentes natures de lumière : intensité, direction et diffusion
- Évaluer la répartition du travail entre la prise de vues et la post-production

→ **Exercice : utiliser un calculateur de profondeur de champ**

### Réaliser des photos d'objets sur un fond uni

#### Mettre en place le plateau

- Construire le plateau de prise de vues : ajuster le "cyclo" et les supports
- Positionner le(s) objet(s) et l'appareil en fonction du cadrage
- Construire son plan d'éclairage

#### Réaliser des photos d'objets

- Ajuster les réglages d'exposition
- Placer la mise au point et ajuster l'ouverture en fonction de la profondeur de champ souhaitée
- Travailler le rendu des matières et des reflets
- Anticiper le rendu final

→ **Exercices : prise de vues d'objets en verre, de surfaces brillantes... / Composition à un ou plusieurs objets**

### Optimiser les photos pour la livraison des fichiers

- Visionner les photos avec un logiciel dédié (Bridge ou Lightroom) pour vérifier la netteté et effectuer le choix final
- Optimiser les photos avec un logiciel de retouche (Photoshop ou Lightroom)
- Appliquer des corrections : supprimer les défauts (taches, poussières), harmoniser les fonds
- Livrer les fichiers adaptés à leur utilisation finale

→ **Exercice : sélectionner et retoucher une série de 5 photos**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
21 au 22 mai 2019	28 au 29 novembre 2019
>	>

# Photo: initiation au portrait

Réaliser des portraits posés en extérieur et en intérieur

2 jours / 14 heures

Tarif inter **1 400 € HT**

CODE: VP086

Tarif intra à partir de **1 390 € HT** par jour (voir page 14)

## 154 OBJECTIFS

- Identifier les composantes d'un portrait réussi
- Choisir son équipement
- Estimer les contraintes techniques
- Réaliser un portrait avec un modèle
- Finaliser un portrait et livrer les fichiers

## PUBLIC CONCERNÉ

Ce stage s'adresse à toute personne pratiquant déjà la photo numérique et souhaitant s'initier aux techniques du portrait.

## PRÉ-REQUIS

Une pratique régulière de la photo est indispensable ainsi qu'une connaissance des Modes d'exposition (PSAM) et de la mise au point. Une bonne connaissance de l'outil informatique est nécessaire pour bien suivre la dernière partie du stage consacrée à la postproduction.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Après l'exposé des points techniques et la prise en main de l'appareil, les apprenants sont amenés à diriger un modèle en situation (extérieur / studio).

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Chaque apprenant participe au stage avec son appareil photo numérique (idéalement un reflex)
- Matériel: trépieds, flashes, accessoires d'éclairage...
- Logiciels: Photoshop, Lightroom

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Photographe / Spécialiste de la photo numérique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier les composantes d'un portrait réussi

- Analyser des portraits pour identifier leurs points forts, leurs similitudes et leurs spécificités
- Identifier les techniques d'expression visuelle: composition, utilisation de la lumière et du contraste, utilisation des couleurs, dosage net / flou
- Comprendre les interactions entre le photographe et les personnes photographiées: contexte, finalité, expressions du visage

→ **Étude de cas: observation de portraits célèbres dans les différents modes d'expression graphique (dessin, peinture, photo)**

### Choisir son équipement

- Identifier les différents types d'appareils photos avec leurs avantages et leurs inconvénients
- Choisir les objectifs les mieux adaptés
- Lister le matériel d'éclairage: flash, façonneurs de lumière
- Lister les accessoires indispensables et optionnels
- Choisir une configuration: reportage, studio mobile, studio photo dédié

→ **Exercice: estimer le budget et les moyens à mettre en œuvre pour réaliser des portraits**

### Estimer les contraintes techniques

- Différencier les modes d'exposition et leur utilisation
- Faire la mise au point en comparant mise au point manuelle, autofocus en mode auto, ponctuel ou continu
- Estimer la vitesse d'obturation pour un modèle en mouvement
- Calculer la plage de netteté nécessaire: profondeur de champ adaptée au portrait de groupe et au portrait individuel
- Analyser les types de lumière par rapport à leur intensité, leur direction et leur température de couleur

→ **Exercice: expérimenter les réglages sur des objets fixes**

### Réaliser un portrait avec un modèle

#### Réaliser un portrait en extérieur

- Régler les paramètres de son appareil et de son éclairage en fonction des conditions météo
- Suivre un modèle en mouvement: utiliser le mode d'exposition "Priorité vitesse" et la mise au point continue
- Placer son modèle en fonction de la lumière

→ **Exercice: réaliser un portrait en extérieur en condition de reportage**

#### Réaliser un portrait en intérieur

- Ajuster ses réglages en fonction de la luminosité ambiante et des types de lumière
- Doser l'utilisation du flash

→ **Exercice: réaliser un portrait dans un environnement de bureau**

#### Réaliser un portrait dans un studio photographique

- Concevoir un plan d'éclairage à 1, 2 et 3 sources
- Doser un éclairage avec des flashes de studio
- Choisir et éclairer un fond: fond noir ou fond blanc

→ **Exercice: mener une séance de prise de vues avec un modèle**

### Finaliser un portrait et livrer des fichiers

- Visionner les photos avec un logiciel dédié (Bridge ou Lightroom) pour effectuer le tri et la sélection finale
- Optimiser les portraits avec un logiciel de retouche (Photoshop ou Lightroom): ajuster la luminosité et le contraste, améliorer le rendu des teintes chair...
- Appliquer des retouches simples
- Livrer les fichiers adaptés à leur utilisation finale

→ **Exercice: sélectionner et retoucher 5 portraits**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
23 au 24 mai 2019	25 au 26 novembre 2019
>	>

## L'INFO EN +

Lors de cette formation, une demi-journée de prise de vues est organisée dans un studio professionnel. Un modèle est présent pendant une partie de la formation.

# Lightroom : niveau 1

Maîtriser les bases du développement des formats RAW et JPEG

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT** + Coaching individuel en option (**180 € HT / 60 mn**)

CODE : VP088

Tarif intra à partir de **1 290 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Découvrir l'interface et les options d'importation
- Régler les Préférences et identifier le type d'aperçus selon l'utilisation souhaitée
- Planifier une gestion sécurisée du stockage des photos et vidéos
- Catégoriser, rechercher et filtrer, grâce aux mots-clés, légendes, métadonnées IPTC et EXIF
- Concevoir, planifier ses développements et préparer des paramètres prédéfinis
- Finaliser le flux de travail : exporter des fichiers JPEG, TIFF et PSD

## PUBLIC CONCERNÉ

Photographes ou toute personne devant gérer professionnellement des photos.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de maîtriser l'outil informatique pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices basés sur des images représentatives fournies par l'intervenant et/ou apportées par les apprenants.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- Logiciels : Lightroom, Photoshop
- Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Photographe / Spécialiste de la photo numérique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Découvrir l'interface et les options d'importation

- Personnaliser l'interface, les options de vues, le fonctionnement des modules et panneaux
- Mémoriser les raccourcis clavier indispensables
- Choisir une méthode d'importation
- Décire les options d'importation des vidéos et photos en RAW, JPEG, TIFF ou PSD, en RVB ou CMJN

→ **Étude de cas : exemples d'utilisation de l'interface**

### Régler les Préférences et identifier le type d'aperçus selon l'utilisation souhaitée

- S'approprier les Préférences de l'application
- Utiliser un ou plusieurs catalogues
- Anticiper le choix des aperçus et les générer selon les besoins : standards, 100 %, dynamiques
- Partager des Préférences

→ **Exercice : régler Lightroom selon une série de situations données**

### Planifier une gestion sécurisée du stockage des photos et vidéos

- Schématiser son organisation pour stocker ses images
- Gérer une base de données Lightroom
- Définir une méthodologie de sauvegarde
- Expérimenter l'utilisation de Lightroom mobile

→ **Exercice : organiser une sauvegarde sur un ordinateur portable**

### Catégoriser, rechercher et filtrer, grâce aux mots-clés, légendes, métadonnées IPTC et EXIF

- Appliquer et analyser rapidement des métadonnées
- Retrouver et comparer des images par l'outil Recherche, par les filtres métadonnées et les marqueurs
- Différencier les collections
- Expérimenter les opérateurs booléens des collections dynamiques pour automatiser ses recherches

- Préparer et appliquer une liste de mots-clés
- Construire, exporter et importer un thesaurus
- Exploiter la reconnaissance des visages et les "mots-clés de personnes"

→ **Mise en situation : imaginer plusieurs cas concrets pour utiliser des Collections Dynamiques**

### Concevoir, planifier ses développements et préparer des paramètres prédéfinis

- Distinguer les outils de base : recadrage, balance des blancs, courbes, TSL, niveaux de gris
- Utiliser les corrections géométriques d'objectifs et d'aberrations chromatiques
- Opérer la correction des défauts et les retouches localisées : pinceau, filtre gradué, filtre radial
- Expérimenter et interpréter l'impact créatif des retouches localisées
- Augmenter la netteté et réduire le bruit selon la sensibilité ISO

→ **Autodiagnostic sur des images proposées : réaliser 3 développements différents, les analyser, les comparer et faire un choix**

### Finaliser le flux de travail : exporter des fichiers JPEG, TIFF et PSD

- Organiser des passerelles avec d'autres logiciels
- Définir une stratégie d'export selon la destination
- Exporter vers les services de publication automatisée pour le Web
- Évaluer les différents formats d'impression : planches contact, composites et formats spéciaux
- Créer et partager des modèles d'impression personnalisés
- Préparer des fichiers pour l'impression et le tirage en labo avec les profils d'impression (ICC)

→ **Autodiagnostic : mettre en application un flux de production photographique courant**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	23 au 25 septembre 2019
1 au 3 avril 2019	>
>	>
>	16 au 18 décembre 2019

# Lightroom: niveau 2

Gérer, optimiser et sauvegarder une photothèque professionnelle

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT** + Coaching individuel en option (**180 € HT / 60 mn**)

CODE: VP089

Tarif intra à partir de **1 290 € HT** par jour (voir page 14)

## 156 OBJECTIFS

- Mettre en place un flux iconographique professionnel
- Gérer le catalogage, optimiser et sauvegarder la base de données
- Catégoriser, rechercher et filtrer
- Optimiser sa méthodologie de développement
- Automatiser l'export grâce aux paramètres prédéfinis
- Optimiser ses flux (Cloud, LR Mobile, LR Web)

## PUBLIC CONCERNÉ

Photographes ou professionnels de l'image qui doivent gérer un flux conséquent de photos.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi le stage "Lightroom: niveau 1" (page 155) ou de justifier d'un niveau équivalent pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Coaching  
Individuel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices basés sur des images représentatives fournies par l'intervenant et/ou apportées par les apprenants.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: Lightroom, Photoshop  
Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Photographe / Spécialiste de la photo numérique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Mettre en place un flux iconographique professionnel

- Décrire la notion d'Explorateur de fichiers par opposition à un Catalogueur
- Mesurer les contraintes liées à l'utilisation d'un catalogueur d'images
- Situer les phases d'import et d'export au sein d'un flux de travail en 3 temps
- Optimiser les réglages des Préférences
- Appliquer le principe de la "synchronisation simple"

→ **Étude de cas: construire une photothèque en utilisant les photos proposées**

### Gérer le catalogage, optimiser et sauvegarder la base de données

- Concevoir une gestion sécurisée du stockage
- Opérer des sauvegardes manuelles et automatiques
- Employer un ou plusieurs catalogues
- Exporter / Importer des catalogues avec ou sans les images et aperçus (dynamiques)

→ **Exercice: import et export de bases de données entre apprenants**

### Catégoriser, rechercher et filtrer

- Construire une liste de mots-clés hiérarchiques, importer/exporter un thesaurus
- Exploiter la reconnaissance de visages, les "mots-clés de personnes" et le géocodage inversé
- Analyser les images puis leur appliquer notes, labels et marqueurs
- Différencier Collection rapide, Collection cible, Ensemble de Collections...
- Expérimenter des opérateurs booléens au sein des Collections Dynamiques
- Prédire et analyser les raisons possibles de l'échec d'une recherche

→ **Mise en situation: construire une base de données exemple (usage des champs personnes et mots-clés)**

### Optimiser sa méthodologie de développement

- Maîtriser la double transition: Lightroom / Photoshop / Lightroom
- Réviser les outils Balance des blancs, Courbes...
- Concevoir des profils spécifiques
- Créer des paramètres prédéfinis de développement et modifier les paramètres par défaut
- Renforcer l'accentuation selon la taille de l'image et la sensibilité

→ **Exercices: réaliser un traitement par lot sur une série d'images / Affiner le traitement pour uniformiser l'exposition et les couleurs**

### Automatiser l'export grâce aux paramètres prédéfinis

- Réviser l'enregistrement de paramètres prédéfinis d'export et les partager
- Planifier les phases d'export
- Exporter des vidéos depuis Lightroom en amont de la phase de montage
- Envisager l'utilisation de plugins pour des besoins d'export spécifiques

→ **Exercice: préparer un paramètre prédéfini d'export puis le communiquer à un autre apprenant**

### Optimiser ses flux (Cloud, LR Mobile, LR Web)

- Composer des planches contact, composites et modèles d'impression personnalisés
- Concevoir des fichiers pour l'impression et le tirage
- Créer des modèles personnalisés de pages Web et de diaporamas
- Rattacher à son catalogue des services de publication automatisée vers le Web
- Partager son travail avec Lightroom Mobile / Lightroom Web

→ **Exercice: réaliser une planche contact affichant les mots-clés, légendes, noms de fichiers, poids des fichiers...**

## PLANNING PARIS

> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
> .....	> .....
11 au 13 juin 2019	2 au 4 décembre 2019

# Les formats vidéo : du tournage à la diffusion sur le Web

Identifier les formats utiles et paramétrer la compression vidéo

**1 jour / 7 heures**

Tarif inter **600 € HT**

CODE : VP090

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Identifier les formats de tournage
- Distinguer les formats d'acquisition et appréhender le montage vidéo
- Maîtriser la compression vidéo pour le Web

## PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne amenée à piloter un projet vidéo ou à y participer : chargés de communication, acheteurs d'art, graphistes, journalistes, rédacteurs...

## PRÉ-REQUIS

Connaissance de l'environnement Windows ou Mac.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
5000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance d'apports théoriques et d'exercices pratiques qui correspondent à des situations-typiques rencontrées dans les grandes étapes d'une production vidéo.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : Final Cut Pro, Premiere Pro, Media Encoder et HandBrake

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Réalisateur / Monteur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

157

## PROGRAMME

### Identifier les formats de tournage

- Analyser les formats 4K, HD et SD
- Différencier les formats progressifs (p) et entrelacés (i)
- Connaître les débits associés aux formats de tournage
- Estimer les espaces de stockage nécessaires

→ **Quiz sur les formats**

### Distinguer les formats d'acquisition et appréhender le montage vidéo

- Identifier les formats d'acquisition vidéo : MOV, AVI, MXF, MP4
- Paramétrer le logiciel de montage en fonction du format de production
- Maîtriser les opérations basiques du montage : réduire, appliquer des transitions et titrer
- Comprendre le paramétrage des fichiers graphiques pour la production vidéo (habillages)

→ **Exercice : réduire la durée d'une vidéo**

### Maîtriser la compression vidéo pour le Web

- Identifier les formats de diffusion pour le Web
- Maîtriser la limitation des débits vidéo et audio (kb/s)
- Contrôler la taille de fenêtre vidéo
- Identifier les besoins de fréquence d'images/seconde
- Comprendre les compressions CBR et VBR
- Paramétrer la compression en fonction d'une taille maximum de fichier à atteindre
- Intégrer des logos et des watermarks
- Automatiser les traitements
- Mettre en ligne via FTP
- Diffuser sur les réseaux sociaux

→ **Exercice : compression et diffusion d'un montage optimisé**

## PLANNING PARIS

>			>		
>			>		
>			>		
>			>		
20	mai	2019	12	novembre	2019
>			>		

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Très bonne journée. J'ai appris des choses instructives. Je recommanderai la formation aux intéressés."

Hervé S, conseiller numérique

# Écrire et réaliser une voix off

Améliorer la fluidité et l'impact de ses vidéos grâce à ce procédé narratif

2 jours / 14 heures

Tarif inter **1300 € HT**

CODE: VP133

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 158 OBJECTIFS

- Identifier les bons usages de la voix off
- Maîtriser les codes de l'écriture audiovisuelle et de la lecture sur images
- Différencier et professionnaliser ses vidéos avec un récit en voix off
- S'approprier les astuces des professionnels

## PUBLIC CONCERNÉ

Chargés de communication et / ou de marketing, journalistes, rédacteurs...

## PRÉ-REQUIS

Des bases rédactionnelles et une culture vidéo faciliteront l'accès à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Matériel: enregistreurs numériques, micros...
  - Logiciels: Premiere Pro, Final Cut Pro
- Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Journaliste / Réalisateur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier les bons usages de la voix off

- Appréhender ce procédé narratif
- Différencier la voix journalistique et la voix de comédien
- Analyser les différentes intentions pour adapter sa voix à l'objectif
- Intégrer cet outil de réalisation dès la conception de la vidéo

→ **Exercices: réaliser un enregistrement à froid pour se présenter / Enregistrer un texte sur un montage corporate sans voix / Tester l'impact de différentes intentions vocales sur l'image**

### Maîtriser les codes de l'écriture audiovisuelle et de la lecture sur images

- Identifier les codes d'une bonne écriture audiovisuelle
- Préserver l'équilibre entre le texte et l'image
- Perfectionner l'intelligibilité de la voix
- Écrire pour un portrait, un reportage, un évènement corporate

→ **Exercices: comparer et enregistrer un texte écrit pour la télévision et un texte pour la presse écrite / Écrire un texte destiné à accompagner une interview vidéo / Écrire la voix off d'un film corporate muet**

### Différencier et professionnaliser ses vidéos avec un récit en voix off

- Préparer sa voix à la lecture d'un texte
- Trouver sa tonalité naturelle
- Maîtriser ses émotions avant l'enregistrement
- Travailler l'articulation et le rythme
- Gérer les accents locaux ou régionaux

→ **Exercices: se préparer physiquement à l'enregistrement / Réaliser des entraînements de facilitation pour la respiration et la diction / Doser la vitesse de lecture et l'articulation / Modifier sa voix**

### S'approprier les astuces des professionnels

- S'approprier le texte et le contenu avec des annotations
- Doser l'intention du contenu et la transmettre
- Utiliser les astuces efficaces: gestuelle, posture, mimiques
- S'entraîner à la lecture anticipée

→ **Exercices: enregistrer un texte au vocabulaire complexe, avec et sans annotation, en lui donnant 2 intentions différentes**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	19 au 20 septembre 2019
11 au 12 avril 2019	>
>	>
>	12 au 13 décembre 2019

# Éditorialiser ses vidéos

Améliorer l'impact et le sens de ses vidéos

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1300 € HT**

CODE : VP132

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Identifier les clés d'une bonne éditorialisation
- Animer une réflexion ou un comité éditorial
- Écrire un conducteur et préparer la production
- Intégrer la dimension éditoriale dans ses réalisations

## PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne amenée à créer ou commander des contenus vidéos : chargés de communication, chargés de marketing, journalistes, rédacteurs, graphistes...

## PRÉ-REQUIS

Des bases rédactionnelles et une culture vidéo faciliteront l'accès à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- 1 caméscope ou 1 boîtier reflex pour 2 apprenants
- Logiciels : Premiere Pro, Final Cut Pro

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Journaliste / Réalisateur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier les clés d'une bonne éditorialisation

- Définir la nature et le rôle de l'éditorialisation
- Identifier la cible prioritaire de son message
- Apprendre à aller à l'essentiel : doit-on tout dire avec une vidéo ?
- Choisir un sujet et un angle : savoir quoi dire et comment le dire (qu'est-ce qui distingue un "bon" d'un "mauvais" sujet)

→ **Exercice : identifier une cible, un sujet et un angle à partir d'un thème / Écrire le pitch d'un sujet pour 2 cibles différentes**

### Animer une réflexion ou un comité éditorial

- Adapter ses choix aux contraintes de la production (objectifs, moyens techniques et financiers...) et les hiérarchiser
- Identifier les différents types d'écriture : de l'interview simple à la fiction
- Distinguer les différentes formules éditoriales : montrer ou dire ? parler de soi ou faire parler de soi ? réalité ou mise en scène ?
- Définir une durée (plus court, est-ce plus simple ?) et un contexte de diffusion (le programme sera-t-il encadré, présenté ou livré à lui-même ?)
- Utiliser les écritures différenciantes : le détournement (utilisation d'une fiction détournée), l'imitation (Nicolas Canteloup), la comédie ("Catherine et Liliane"), le "selfie" (Antoine de Maximy)

→ **Exercice : jeu de rapidité / Organiser un comité éditorial avec un objectif**

### Écrire un conducteur et préparer la production

- Définir les notions essentielles d'une bonne structure (relation à la cible, au sujet, à l'angle et rythme interne)
- Identifier les éléments de contenus indispensables (accroche, développement, relance, chute)
- Identifier les séquences et les intervenants de la vidéo (casting)
- Distinguer la relation fond / forme : comment allier les 2 composantes ?

→ **Exercices : rédiger votre conducteur idéal sur un sujet donné / Élaborer une check-list éditoriale**

### Intégrer la dimension éditoriale dans ses réalisations

- Apprendre à écrire en images : adapter la réalisation aux choix éditoriaux (et non l'inverse)
- Mesurer l'importance du décor, de la posture, de la situation
- Maîtriser les techniques de l'interview (comment la question conditionne la réponse)
- Identifier et préserver les ingrédients d'une bonne réalisation : sincérité / crédibilité / authenticité / intérêt / rythme et durée
- Dominer le montage pour renforcer le sens et l'impact d'une vidéo
- Concevoir les commentaires et la voix off
- Utiliser les effets visuels et les titrages à bon escient

→ **Exercices : écrire l'accroche et la chute d'un reportage commandé / Réaliser un montage éditorialisé à partir d'éléments tournés ou définis**

## PLANNING PARIS

>	11 au 12	juillet	2019
>	>	>	>
21 au 22	mars	2019	>
>	>	>	>
>	7 au 8	novembre	2019
>	>	>	>

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Approche concrète : on repart avec un cadre et des méthodes."  
Laura F, graphiste

# Réussir une vidéo d'entreprise

Maîtriser toutes les étapes de production: du scénario à la diffusion

**5 jours / 35 heures**

Tarif inter **2 500 € HT**

CODE: VP093

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par JOUR (voir page 14)

## 160 OBJECTIFS

- S'approprier la grammaire audiovisuelle
- Acquérir les fondamentaux de la prise de vues
- Tourner des reportages et des interviews
- Maîtriser l'éclairage et la prise de son
- Acquérir les fondamentaux du montage vidéo
- Gérer le planning d'un projet, intégrer son cadre juridique et financier

## PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne désirant s'initier à la conception et à la réalisation de vidéos.

## PRÉ-REQUIS

Connaissance de l'environnement Windows ou Mac.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Les apprenants élaborent un scénario, travaillent sur le découpage et tournent leur vidéo. Ils réalisent ensuite, avec l'aide de l'intervenant, un premier montage.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- 1 caméscope pour 2 apprenants
- Matériel: trépieds, accessoires de son / d'éclairage...
- Logiciels: Premiere Pro, Final Cut Pro

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Réalisateur / Monteur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### S'approprier la grammaire audiovisuelle

- Comprendre les éléments du scénario: reportage, interview, visualisation de données, commentaire
  - Concevoir une progression narrative dans le respect du brief
  - Acquérir les bases du découpage technique (les plans)
  - Élaborer un storyboard simple et implanter des caméras
- **Exercice: concevoir un scénario à partir d'un brief**

### Acquérir les fondamentaux de la prise de vues

- Comprendre les formats de tournage et leurs possibilités: formats HD et formats 4K
  - Contrôler la mise au point, la focale, l'exposition, la balance des blancs, le gain et la vitesse d'obturation
  - Maîtriser la profondeur de champ: sujet net et arrière-plan flou
  - Utiliser le trépied et maîtriser la stabilité du cadre en caméra portée
  - Personnaliser les réglages et utiliser les profils colorimétriques
- **Exercice: maîtriser les paramètres de la caméra**

### Tourner des reportages et des interviews

- Préparer le tournage, établir des check-lists
  - Tourner en prévision du format du livrable (anticiper les durées utiles)
  - Gérer les différentes échelles de plans, points de vue et mouvements de caméra
  - Intégrer les contraintes de raccord
  - Mener et déjouer les pièges de l'interview
- **Exercice: tourner le scénario créé**

### Maîtriser l'éclairage et la prise de son

- Analyser l'exposition
  - Prendre en compte la lumière du jour et les sources de lumière artificielle
  - Utiliser les éclairages directs et indirects
  - Choisir des projecteurs, réflecteurs, gélatines...
  - Assurer la prise de son
  - Utiliser des micros filaires et des micros HF
  - Comprendre le paramétrage audio du caméscope
- **Exercice: éclairer une interview, contrôler sa prise de son**

### Acquérir les fondamentaux du montage vidéo

- Maîtriser le transfert, la sauvegarde et l'organisation des données vidéo
  - Monter une continuité (reportage, interview, voix off)
  - Créer un titrage
  - Enregistrer et monter un commentaire
  - Intégrer un habillage musical
  - Réaliser un mixage simple
  - Exporter un fichier master
  - Exporter un fichier optimisé pour une diffusion sur le Web
- **Exercice: monter le sujet tourné, exporter le montage**

### Gérer le planning d'un projet, intégrer son cadre juridique et financier

- Organiser le planning
  - Appréhender le droit à l'image, le droit musical et le cadre d'embauche des techniciens
  - Analyser un devis de production, les prix courants des prestations, les postes matériels et humains
- **Étude de cas: décryptage d'un devis de production**

## PLANNING PARIS

> .....	1 au 5	juillet	2019
> .....	>	>	>
25 au 29	mars	2019	>
> .....	>	>	>
> .....	18 au 22	novembre	2019
> .....	>	>	>

# Réaliser des vidéos "à la Brut"

Créer et publier des vidéos enrichies

1/2 jour / 4 heures

Tarif inter **400 € HT**

CODE : VP134

Tarif intra à partir de **1190 € HT** par demi-journée (voir page 14)

N

## OBJECTIFS

- Définir sa stratégie
- Réaliser une vidéo

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Connaître les réglages photo / vidéo de son smartphone et avoir une bonne culture digitale.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Alternance de théorie et d'exercices pratiques (écriture, prise de vues, montage).

Module  
Présentiel

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- Chaque apprenant participe à la formation avec son smartphone.

Informations générales : voir page 195

## PROGRAMME

### Définir sa stratégie

- Comprendre les usages vidéo sur les réseaux sociaux
- Décrypter les codes des pure players vidéos
- Définir sa ligne éditoriale et lister des sujets propices à être traités sous cette forme

→ **Étude de cas : analyse de vidéos existantes**

### Réaliser une vidéo

- Scénariser une vidéo
- Filmer les éléments de la vidéo
- Découvrir les applications de montage existantes (iMovie, Splice, Quik, Kinemaster...)
- Monter et éditer les éléments scénarisés
- Partager ses contenus

→ **Exercice : filmer et monter une vidéo "à la Brut"**

## PLANNING PARIS

17	mai	2019	matin
29	novembre	2019	matin

161

# Créer des podcasts audio

Diversifier sa stratégie éditoriale en intégrant des contenus sonores

1/2 jour / 4 heures

Tarif inter **400 € HT**

CODE : VP135

Tarif intra à partir de **1190 € HT** par demi-journée (voir page 14)

N

## OBJECTIFS

- Définir sa stratégie
- Réaliser un podcast audio

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Connaître les réglages de son smartphone.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Alternance de théorie et d'exercices pratiques (captation audio, montage...).

Module  
Présentiel

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- Chaque apprenant participe à la formation avec son smartphone.

Informations générales : voir page 195

## PROGRAMME

### Définir sa stratégie

- Comprendre les usages de l'audio sur les réseaux sociaux
- Décrypter les formats les plus utilisés (interview, chronique, débat...)
- Définir sa ligne éditoriale et lister des sujets propices à être traités sous forme de podcast
- Positionner ses podcasts dans sa stratégie de communication

→ **Exercice : scénariser un podcast**

### Réaliser un podcast audio

- Découvrir les outils pour créer, héberger et partager un podcast audio (GarageBand, Spreaker, SoundCloud)
- Créer un studio podcast avec un minimum de matériel
- Réaliser une interview et une chronique
- Monter et éditer ses contenus
- Promouvoir son podcast
- Partager un podcast

→ **Exercice : monter et éditer un podcast**

## PLANNING PARIS

17	mai	2019	après-midi
29	novembre	2019	après-midi

# Tourner et monter une vidéo avec un iPhone

**Présentiel**

Maîtriser la production vidéo sur iPhone de A à Z

**1 jour / 7 heures**

Tarif inter **650 € HT**

CODE: VP096

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## 162 OBJECTIFS

- Acquérir les fondamentaux de la narration visuelle
- Maîtriser la prise de vues sur iPhone
- Maîtriser le montage sur iPhone

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'environnement iOS est nécessaire.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont/Quiz Aval (voir page 8)

Écriture du scénario, tournage, montage, compression et mise en ligne... les apprenants sont guidés et accompagnés dans toutes les étapes par l'intervenant sur un mode 100 % pratique.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Chaque apprenant participe à la formation avec son iPhone (le système iOS et l'application iMovie devant être installés dans leurs dernières versions)

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Réalisateur / Monteur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Acquérir les fondamentaux de la narration visuelle

- Élaborer une progression narrative
- Comprendre les échelles de plans
- Identifier les règles de raccord entre les plans
- Organiser le cadrage et la composition visuelle
- Anticiper les besoins du montage

→ **Exercice : élaborer un mini scénario**

### Maîtriser la prise de vues sur iPhone

- Acquérir les bases du tournage d'interviews et de reportages
- Maîtriser la mise au point et l'exposition : mode auto et manuel
- Assurer la stabilité du cadre
- Contrôler les mouvements
- Réussir la prise de son sur iPhone

→ **Exercice : tournage complet du mini scénario**

### Maîtriser le montage sur iPhone

- Trier et repérer les plans
- Maîtriser le titrage et les transitions
- Concevoir un montage en split screen
- Intégrer un commentaire et une illustration musicale
- Diffuser sur les réseaux sociaux ou via FTP depuis l'iPhone
- Prendre en compte les aspects juridiques : droits musicaux et droit à l'image des personnes et des lieux

→ **Exercice : montage et diffusion du sujet réalisé**

## PLANNING PARIS

>	>
8 février 2019	>
>	>
>	>
>	>
14 juin 2019	5 décembre 2019

## L'INFO EN +

Nous organisons régulièrement cette formation sur le site de nos clients.  
Pourquoi pas dans votre entreprise ? Contactez-nous !

# Tourner et monter une vidéo avec un iPhone

**Blended**

Maîtriser la production vidéo sur iPhone de A à Z

**1 jour / 7 heures**Tarif inter **450 € HT**

CODE : VP096BL

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

N

**OBJECTIFS**

- Acquérir les fondamentaux de la narration visuelle
- Maîtriser la prise de vues sur iPhone
- Maîtriser le montage sur iPhone

**PUBLIC CONCERNÉ**

Cette formation est accessible à tous.

**PRÉ-REQUIS**

Une connaissance de l'environnement iOS est nécessaire.

**DÉROULÉ DU BLENDED**

3 étapes rythment votre parcours :

**Étape 1 :** Distanciel amont (à effectuer dans les 30 jours précédant votre module présentiel)**Étape 2 :** Module Présentiel**Étape 3 :** Distanciel aval (à effectuer dans les 30 jours suivant votre module présentiel)**MOYENS TECHNIQUES/SUIVI**

- Chaque apprenant participe à la formation avec son iPhone (le système iOS et l'application iMovie devant être installés dans leurs dernières versions)

Informations générales : voir page 195

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Réalisateur / Monteur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

163

**ÉTAPE 1: DISTANCIEL AMONT (3 heures)**→ **Quiz Amont****Parcours Vidéo**  
"Filmer avec un smartphone"**Classe Virtuelle****ÉTAPE 2: MODULE PRÉSENTIEL (3 heures et 30 mn)****Acquérir les fondamentaux de la narration visuelle**

- Identifier les règles de raccord entre les plans
- Anticiper les besoins du montage

→ **Exercice : élaborer un mini scénario****Maîtriser la prise de vues sur iPhone**

- Maîtriser la mise au point et l'exposition : mode auto et manuel
- Assurer la stabilité du cadre
- Contrôler les mouvements
- Réussir la prise de son sur iPhone

→ **Exercice : tournage complet du mini scénario****Maîtriser le montage sur iPhone**

- Maîtriser le titrage et les transitions
- Concevoir un montage en split screen
- Intégrer un commentaire et une illustration musicale
- Diffuser sur les réseaux sociaux ou via FTP depuis l'iPhone
- Prendre en compte les aspects juridiques : droits musicaux et droit à l'image des personnes et des lieux

→ **Exercice : montage et diffusion du sujet réalisé****ÉTAPE 3: DISTANCIEL AVAL (30 mn)**→ **Ressources documentaires**→ **Quiz Aval****PREMIÈRE SESSION**

Distanciel amont à effectuer	entre le 21 avril et le 20 mai 2019
Classe virtuelle	à 10h00 le 21 mai 2019
Présentiel	la matinée du 3 juin 2019
Distanciel aval à effectuer	entre le 4 juin et le 3 juillet 2019

**DEUXIÈME SESSION**

Distanciel amont à effectuer	entre le 29 oct et le 28 nov 2019
Classe virtuelle	à 9h30 le 29 novembre 2019
Présentiel	la matinée du 13 décembre 2019
Distanciel aval à effectuer	entre le 14 déc 2019 et le 14 janv 2020

# Vidéo : filmer avec une caméra

Maîtriser les aspects techniques pour réussir ses prises de vues et "tourner utile"

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 850 € HT**

CODE : VP094

Tarif intra à partir de **1 390 € HT** par JOUR (voir page 14)

## 164 OBJECTIFS

- Maîtriser l'approche technique
- Tourner des reportages et des interviews
- Maîtriser l'éclairage et la prise de son

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Après un apprentissage des bases techniques, les apprenants réalisent en binôme deux exercices de tournage. Un montage réalisé par l'intervenant permet d'appréhender la construction narrative.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- 1 caméscope pour 2 apprenants
- Matériel: trépieds, accessoires de son / d'éclairage...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Réalisateur / Monteur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Maîtriser l'approche technique

- Comprendre les formats de tournage et leurs possibilités : formats HD et formats 4K
- Contrôler la mise au point, la focale, l'exposition, la balance des blancs, le gain et la vitesse d'obturation
- Maîtriser la profondeur de champ : sujet net et arrière-plan flou
- Utiliser le trépied et maîtriser la stabilité du cadre en caméra portée
- Personnaliser les réglages et utiliser les profils colorimétriques

→ **Exercice : maîtriser les paramètres de la caméra**

### Tourner des reportages et des interviews

- Préparer le tournage, établir des check-lists
- Tourner en prévision du format du livrable (anticiper les durées utiles)
- Gérer les différentes échelles de plans, points de vue et mouvements de caméra
- Intégrer les contraintes de raccord
- Mener et déjouer les pièges de l'interview

→ **Exercice : tourner un scénario intégrant reportages et interviews**

### Maîtriser l'éclairage et la prise de son

- Analyser l'exposition
- Différencier la lumière du jour et les sources de lumière artificielle
- Utiliser les éclairages directs et indirects
- Choisir projecteurs, réflecteurs, gélatines...
- Comprendre le paramétrage audio du caméscope
- Assurer la prise de son
- Utiliser des micros filaires et des micros HF

→ **Exercice : éclairer une interview, contrôler sa prise de son**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
27 au 29 mai 2019	4 au 6 novembre 2019
>	>

## L'AVIS DES APPRENANTS

"La formation m'a permis de consolider mes acquis tout en proposant de nouveaux fondamentaux notamment sur la partie scénarisation et tournage multicanal + fond vert."  
Noémie S, chargée de contenus digitaux

# Vidéo: filmer avec un reflex

Réussir ses prises de vues vidéo avec un boîtier reflex

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1850 € HT**

CODE : VP095

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- S'approprier les réglages du boîtier reflex pour la vidéo
- Régler le boîtier photo pour réaliser une prise de vues vidéo
- Découper et tourner une séquence
- Organiser une interview en gérant la prise de vues et la prise de son
- Filmer un sujet en vue de son incrustation en postproduction

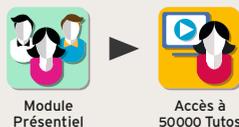
## PUBLIC CONCERNÉ

Photographes, opérateurs de prise de vues, monteurs, directeurs artistiques, graphistes ou toute personne souhaitant s'initier à la prise de vues vidéo HD.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire de maîtriser les fonctions photo d'un reflex ou de bien connaître la prise de vues vidéo pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Après avoir réglé les reflex, les apprenants réalisent des exercices de prise de vues. Chaque dérushage est projeté et un montage rapide est réalisé par l'intervenant pour permettre aux apprenants de vérifier l'efficacité de leurs découpages.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- 1 boîtier reflex par personne
- Matériel : pieds, moniteur de contrôle, éclairage...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Réalisateur / Monteur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### S'approprier les réglages du boîtier reflex pour la vidéo

- Reconnaître les différentes optiques et caractéristiques électroniques des capteurs
- Identifier les différents micros et les autres supports de prise de son
- Contrôler la fabrication du fichier vidéo à partir du menu, des paramètres de contrôle de la prise de vues et de la prise de son

→ **Exercice : régler le menu de son boîtier et créer un menu Favoris pour la vidéo**

### Régler le boîtier photo pour réaliser une prise de vues vidéo

- Définir la profondeur de champ
- Analyser l'utilisation de la profondeur de champ en fonction du genre du film
- Utiliser les tables de profondeur de champ sur smartphone ou sur papier

→ **Exercice : filmer 3 objets dans la profondeur suivant 3 partis pris**

### Découper et tourner une séquence

- Définir et analyser le découpage d'une vidéo
- Réaliser un storyboard
- Formaliser les besoins techniques nécessaires
- Tourner une séquence simple
- Évaluer la matière disponible pour le montage en visionnant les rushes

→ **Exercices : analyse de films et auto analyse / Élaboration d'un storyboard / Tournage d'une vidéo réalisée collectivement par le groupe**

### Organiser une interview en gérant la prise de vues et la prise de son

- Équiper l'appareil reflex avec différents accessoires pour la prise de vues et de son
- Choisir des valeurs de plan et des axes caméras
- Sélectionner le mode de prise de son en évaluant les interactions et implications de ces différents partis pris
- Positionner les caméras pour créer des combinaisons de valeurs et d'axes de prise de vues compatibles pour le montage
- Déterminer les contraintes et options d'éclairage en intérieur et en extérieur
- Adapter les différentes options techniques possibles selon le contexte (une ou deux caméras, intérieur / extérieur...)
- Régler et paramétrer l'enregistreur audio

→ **Exercices : filmer une interview à une et deux caméras / Enregistrer l'interview en son seul sur un enregistreur numérique audio / Quiz sur les bonnes pratiques à adopter**

### Filmer un sujet en vue de son incrustation en postproduction

- Définir l'incrustation
  - Réussir une prise de vues sur fond vert
- **Exercice : éclairer et filmer sur fond vert pour une incrustation réussie**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
4 au 6 mars 2019	16 au 18 septembre 2019
>	>
>	>
5 au 7 juin 2019	2 au 4 décembre 2019

## L'INFO EN +

Pour cette formation, les apprenants sont vivement encouragés à venir avec leur boîtier reflex.

# Premiere Pro : niveau 1

Réaliser des montages vidéo structurés : clip, interview, reportage...

**5 jours / 35 heures**

Tarif inter **2 250 € HT** + Coaching individuel en option (**180 € HT / 60 mn**)

CODE: VP102

Tarif intra à partir de **1 290 € HT** par jour (voir page 14)



## 166 OBJECTIFS

- Définir les aspects techniques des fichiers audio et vidéo et la place de Premiere Pro dans la chaîne de production audiovisuelle
- Identifier les principes du montage vidéo
- Élaborer une méthode de travail efficace
- Réaliser un montage simple
- Réaliser des montages structurés

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, directeurs artistiques ou toute personne souhaitant s'initier au montage vidéo.

## PRÉ-REQUIS

La connaissance d'un logiciel comme Photoshop est un atout non négligeable. Une expérience en prise de vues vidéo est un plus.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : Premiere Pro, Media Encoder, Photoshop  
Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Monteur ayant plus de 3 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir les aspects techniques des fichiers audio et vidéo et la place de Premiere Pro dans la chaîne de production audiovisuelle

- Identifier les formats et les codecs numériques pour la production et la diffusion
- Maîtriser le vocabulaire : synthèse additive, couches RVB, échantillonnage, compressions, plans, séquences...

→ **Quiz sur les formats**

### Identifier les principes du montage vidéo

- Comprendre la nécessité d'un bon découpage et d'un tournage soigné
- Définir les grandes étapes du montage et de la postproduction

→ **Exercice : organiser un synoptique**

### Élaborer une méthode de travail efficace

- Découper le film en séquences et placer des plans intermédiaires pour le rythme
- Concevoir un plan d'action selon le document à réaliser
- Organiser les imports et le rangement des rushes

→ **Étude de cas : analyse de projets plus ou moins bien organisés**

### Réaliser un montage simple

- Se repérer dans l'interface
- Définir un cahier des charges : générique de début et de fin, gestion du rythme, de la durée, des plans
- Dérusher les plans et les sons
- Trier et sélectionner les rushes
- Découvrir les outils de montage : point d'entrée / point de sortie, connecter, insérer...
- Créer un premier bout à bout en respectant la synchronisation image / son
- Structurer les plans en jouant sur la durée et l'ordre
- Appliquer des effets simples (graphiques, sonores)
- Exporter le film au bon format

→ **Exercice : monter deux films de 30 secondes**

### Réaliser des montages structurés

**Paramétrer manuellement les préférences du logiciel et la séquence**

- Définir la séquence : la taille de l'image, le codec, la fréquence d'images, l'échantillonnage audio

**Découper le film en séquences**

- Importer des rushes et les classer
- Dérusher les plans à l'aide de marques pour retrouver facilement les extraits choisis

**Organiser le montage d'une interview**

- Préparer le film en fonction des contraintes
- Choisir et structurer les extraits sonores
- Organiser le montage des séquences d'action**
- Choisir des rushes d'actions en fonction des besoins d'illustration de l'interview
- Découper les séquences selon le rythme souhaité
- Intégrer les séquences d'action et les séquences d'interview dans une séquence Master

**Créer les habillages**

- Organiser les synthés et les génériques
- Créer des effets graphiques sur un titre
- Animer les synthés afin de dynamiser l'habillage visuel du film
- Créer un générique déroulant

**Masteriser le film**

- Étalonner l'image et mixer la bande son selon le type de diffusion choisi (Web, TV...)
- Créer le fichier Master afin de garder une version haute qualité
- Exporter une version de validation
- Rassembler les données du projet afin d'archiver

→ **Exercices : monter une séquence d'action d'1 minute / Monter un reportage de 3 minutes**

### PLANNING PARIS

21 au 25	janvier	2019	15 au 19	juillet	2019
>			>		
11 au 15	mars	2019	23 au 27	septembre	2019
>			>		
13 au 17	mai	2019	25 au 29	novembre	2019
>			>		

### PLANNING LYON

>					
1 au 5	avril	2019			
>					
>					
14 au 18	octobre	2019			
>					

# Premiere Pro: niveau 2

Réaliser des montages vidéo complexes: multicaméra, multicouche...

**5 jours / 35 heures**

Tarif inter **2 250 € HT** + Coaching individuel en option (**180 € HT / 60 mn**)

CODE : VP103

Tarif intra à partir de **1 290 € HT** par JOUR (voir page 14)

CPF

## OBJECTIFS

- Développer les méthodes de montage cut en exploitant tous les raccourcis claviers et les logiques de montage avancées
- Structurer des montages tournés à plusieurs caméras
- Réaliser des habillages avec des effets spéciaux avancés
- Gérer des projets complexes
- Masteriser un film en respectant les normes de diffusion télévisuelles "Prêt à diffuser" (PAD)

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, monteurs ou toute personne issue de l'audiovisuel, du graphisme ou du multimédia.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation "Premiere Pro: niveau 1" (page 166) ou d'avoir déjà réalisé des montages avec ce logiciel.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices. Les mises en situation fondées sur des cas réels sont analysées et corrigées collectivement.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

- Logiciels: Premiere Pro, After Effects, Audition, Photoshop

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Monteur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Développer les méthodes de montage cut en exploitant tous les raccourcis claviers et les logiques de montage avancées

- Développer l'usage des outils Propagation, Modification compensée, Déplacer dessous
  - Monter des séquences de long métrage de fiction en champ contre champ tournées à une caméra
  - Utiliser différentes stratégies pour arriver à un même résultat: montage par activation / par insertion
- **Exercice: monter et comparer deux séquences de champ contre champ suivant deux techniques**

### Structurer des montages tournés à plusieurs caméras

- Appréhender le montage à plusieurs caméras synchrones
  - Décliner cette méthode avec des rushes
    - de dialogue ou d'interview, en champ contre champ, tournés à deux caméras
    - d'un spectacle vivant tourné à trois caméras
    - non synchrones, pour une application type clip
- **Exercice: monter deux films dont les rushes ont été tournés simultanément par plusieurs caméras / Utiliser la même technique pour monter un film dont les rushes n'ont pas été tournés simultanément**

### Réaliser des habillages avec des effets spéciaux avancés

- Incruster une vidéo tournée sur fond vert
  - Créer des images-clés pour animer des visuels
  - Régler les animations via les interpolations temporelles et spatiales
  - Choisir les modes de fusion adéquats
  - Animer des masques avec fluidité
  - Incruster des caches
  - Créer des arrêts sur image, des ralentis, des accélérés et gérer le remappage temporel
- **Exercice: réaliser le montage d'une publicité de 40 secondes**

### Gérer des projets complexes

- Organiser le stockage de ses rushes
  - Imbriquer les séquences
  - Valider l'utilisation des outils (Sélecteur, Propagation, Modification compensée...) et des raccourcis claviers
- **Exercice: réaliser le montage d'un reportage de 3 minutes**

### Masteriser un film en respectant les normes de diffusion télévisuelles "Prêt à diffuser" (PAD)

- Définir un cahier des charges: normes audio, normes visuelles
  - Choisir les bons outils pour appliquer les normes de diffusion audio et vidéo
  - Étalonner la vidéo en respectant les normes
  - Mixer la bande son en respectant les normes
  - Assembler et archiver le projet
- **Exercice: masteriser le reportage aux normes de diffusion TV / Livrer le PAD**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
18 au 22 mars 2019	9 au 13 septembre 2019
>	>
>	>
24 au 28 juin 2019	16 au 20 décembre 2019

# Chargé de motion design

Concevoir et réaliser des animations en motion design avec After Effects

CODE: FCMD08

18 jours / 126 h + 1 h de coaching

7 650 € HT



168

## OBJECTIFS

- Repérer les champs d'application du motion design
- Préparer ses médias avec Premiere Pro et Audition / Découvrir After Effects
- Maîtriser les effets visuels utiles en motion design
- Maîtriser un flux de production 3D avec After Effects, Cineware et Element 3D

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, maquettistes...

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'être autonome dans Illustrator et Photoshop pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation, composée de différents modules, alterne théorie et pratique grâce à de nombreux exercices, et met également l'accent sur les échanges et le mode collaboratif. Chaque participant travaille sur son projet. Ce parcours permet d'appréhender et de valider les différentes phases nécessaires à la construction de ce projet. Grâce à leur expertise, les intervenants conseillent et accompagnent les apprenants jusqu'à la présentation finale de leur projet.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciels : After Effects, Premiere Pro, Audition, Photoshop, Illustrator...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DES INTERVENANTS

Motion designers / Animateurs 3D ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## MODALITÉS D'INSCRIPTION

Remplir le dossier de candidature, complété de votre CV et d'une lettre de motivation présentant votre projet professionnel.

## CERTIFICAT

À l'issue des 18 jours de formation, chaque participant présentera son projet et le soutiendra devant un jury professionnel en vue d'obtenir le certificat de compétences "Chargé de motion design" de PYRAMYD. L'obtention de ce certificat est liée aux résultats obtenus pendant la formation et lors de l'examen final.

## TARIF SPÉCIAL

Pour les particuliers / indépendants : 6 350 € HT

## PREMIÈRE SESSION

Module 1	27 au 28	mars	2019
Module 2	15 au 19	avril	2019
Module 3	20 au 23	mai	2019
Module 4	17 au 20	juin	2019
Module 5	2	juillet	2019
Module 6	10 au 12	juillet	2019

www.pyramyd-formation.com

## MODULE 1

2 JOURS

### REPÉRER LES CHAMPS D'APPLICATION DU MOTION DESIGN

#### Introduction

- S'imprégner de la culture du motion design
- Décrire les standards et les normes de la vidéo numérique
- Identifier la place des logiciels dans la chaîne de production et de diffusion

#### Respecter les étapes de création d'un film en motion graphic design

- Définir les intentions de réalisation
- Préparer un mood-board
- Rassembler les premiers visuels et les éléments sonores
- Élaborer un storyboard
- Planifier la production et la postproduction

→ **Étude de cas : visionnage et analyse de projets / Définition et mise en œuvre du projet d'animation de chacun des apprenants**

## MODULE 2

5 JOURS

### PRÉPARER SES MÉDIAS AVEC PREMIERE PRO ET AUDITION / DÉCOUVRIR AFTER EFFECTS

#### Principes de base du montage dans Premiere Pro

- Se repérer dans l'interface
- Dérusher les plans et les sons
- Structurer les plans en jouant sur la durée et l'ordre
- Appliquer des effets simples (graphiques, sonores)

#### Principes de base de l'enregistrement et mixage audio dans Audition

- Découvrir l'interface utilisateur d'Audition

#### Expérimenter les principes fondamentaux de l'animation avec After Effects

- Découvrir l'interface et l'importation des médias
- Appréhender les règles de bases de l'animation : création des images-clés
- Introduire du dynamisme dans l'animation : amortis, accélérés, rebonds, anticipation...

#### Hiérarchiser les plans et définir le compositing 2D

- Gérer les compositions et les précompositions
- Créer et animer des tracés vectoriels : morphing et transitions dynamiques
- Exploiter les caches et les modes de fusion

#### Acquérir les techniques de l'animation typographique

- S'initier à la typographie cinétique
- Exploiter les liens de parenté et la hiérarchie des calques

#### Créer des effets visuels

- Utiliser les calques d'effets
- Contrôler la stabilisation et le tracking de vidéos

#### Acquérir une méthodologie et optimiser le flux de production

- Comprendre l'intérêt des Expressions
- Utiliser des scripts pour gagner du temps

→ **Exercice : réaliser une première animation en rythme avec le son / Réaliser une animation Flat Design / Finaliser une série d'animations sur les principes du motion design**

## DEUXIÈME SESSION

Module 1	19 au 20	septembre	2019
Module 2	7 au 11	octobre	2019
Module 3	18 au 21	novembre	2019
Module 4	7 au 10	janvier	2020
Module 5	24	janvier	2020
Module 6	5 au 7	février	2020

01 40 26 00 99 / contact@pyramyd.fr



## 6 modules

### MODULE 3 4 JOURS

#### MAÎTRISER LES EFFETS VISUELS UTILES EN MOTION DESIGN

##### Créer des effets visuels

- Appliquer des techniques de corrections colorimétriques sélectives
- Réaliser des effets de lumières volumétriques
- Perfectionner les techniques de morphing et les effets de déformation
- Créer des textures et des fonds animés
- Appréhender la technique de keying
- Tester les effets temporels: Echo, Déformation temporelle, Slow motion
- Paramétrer les ralentis, accélérés et gels d'image

##### Animer des infographies dynamiques

- Expérimenter une série de transitions dynamiques
- Travailler les caches en alpha et en luminance

##### S'initier à l'animation de personnages

- Choisir entre la cinématique inverse, directe et l'outil Marionnette
- Exploiter le plugin Duick et Character Animator

##### Générer des particules

- Expérimenter les effets Cycore et les plugins Trapcode
- Simuler des fluides
- Créer des effets et des transitions organiques

##### Appliquer des effets audio et associés

- Automatiser la synchronisation image et son
- Créer des niveaux et des spectres audio

##### Déterminer les outils et la méthodologie applicables pour répondre à un besoin précis

- Utiliser les scripts
- Optimiser les rendus et les pré-rendus

→ **Exercices: réaliser une série d'animations comportant des effets visuels/Réaliser une série d'animations de graphiques traditionnels/Réaliser un habillage graphique/Optimiser, archiver et finaliser son projet**

### MODULE 4 4 JOURS

#### MAÎTRISER UN FLUX DE PRODUCTION 3D AVEC AFTER EFFECTS, CINEWARE ET ELEMENT 3D

##### Comprendre la gestion des calques en 3D, des lumières et des caméras

- Apprendre à se repérer dans l'espace 3D
- Intégrer la hiérarchie des calques dans un espace 2D / 3D
- Gérer les options de surface
- Maîtriser les mouvements de caméra dans un environnement 3D simple
- Paramétrer les caméras
- Hiérarchiser les calques en 3D

##### Optimiser un flux de production avec Cineware et le plugin Element 3D

- Intégrer la logique de production d'un flux After Effects / Cineware / Element 3D
- Créer et éditer un calque Cineware
- Intégrer des scènes Cinema 4D au format natif et les modifier dynamiquement
- Utiliser des fichiers 3D externes (.obj, .dae, .3ds...) dans After Effects
- Utiliser le plugin Element 3D pour gérer l'extrusion des textes et incorporer des objets 3D

##### Réaliser une série d'animations avec les techniques avancées de tracking 2D et 3D, de rotoscoping et de chromakeying

- Exploiter les outils de rotoscoping et de painting vectoriel
- Maîtriser la stabilisation et le tracking
- Contrôler le tracking 3D avec captage d'ombres
- Animer des textes en 3D et les intégrer dans un environnement 3D
- Optimiser les projets et les performances machine
- Paramétrer les rendus machines-multiples

→ **Exercices: réaliser des animations de scènes 3D/Réaliser une composition réunissant des objets 3D externes et des éléments graphiques propres à After Effects/Finaliser une série d'animations en 3D/Finaliser le projet**

### MODULE 5 1 HEURE

#### COACHING INDIVIDUEL

- Coaching individuel à distance assuré par l'intervenant référent

### MODULE 6 3 JOURS

#### FINALISATION DU PROJET ET SOUTENANCE DEVANT UN JURY PROFESSIONNEL

##### Finalisation

- Finaliser le projet personnel à l'aide de travaux pratiques
- Préparer la soutenance

##### Jury

- Présenter le projet
- Évaluation et résultat du jury

# After Effects

Maîtriser les fondamentaux de l'animation et du compositing 2D

5 jours / 35 heures

Tarif inter **2 250 € HT**

CODE: VP104

Tarif intra à partir de **1 290 € HT** par jour (voir page 14)



## 170 OBJECTIFS

- Définir les champs d'application d'After Effects dans l'univers de l'animation graphique
- Comprendre les principes de l'animation et du compositing 2D
- Acquérir une méthodologie et optimiser le flux de production
- Réaliser une série d'animations avec les techniques du motion design

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, webdesigners, monteurs, truqueurs...

## PRÉ-REQUIS

Maîtriser l'usage des calques multiples, des masques de fusion et des courbes de Bézier dans Photoshop ou dans Illustrator. La pratique du montage dans une Timeline (Premiere Pro, Final Cut Pro...) est recommandée.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : After Effects, Premiere Pro, Audition, Photoshop

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Motion designer ayant plus de 3 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir les champs d'application d'After Effects dans l'univers de l'animation graphique

- Identifier la place d'After Effects dans la chaîne de postproduction
- Décrire les standards et les normes de la vidéo numérique
- Comprendre la nécessité d'une bonne préparation des médias graphiques, vidéos et sons

→ **Étude de cas : visionnage et analyse de projets**

### Comprendre les principes de l'animation et du compositing 2D

- Définir les grandes étapes d'une animation réalisée avec After Effects
- Se repérer dans l'interface : les menus, les outils, les palettes, la fenêtre de prévisualisation...

#### Appréhender les bases de l'animation

- Configurer le projet pour une diffusion polyvalente
- Importer les médias
- Analyser le compositing des calques
- Gérer les images-clés pour animer les calques
- Comprendre les interpolations spatiales et temporelles
- Synchroniser les animations avec le son

→ **Exercice : réaliser une première animation des propriétés géométriques en rythme avec le son**

### Hierarchiser les plans et définir le compositing 2D

- Gérer les compositions et les précompositions
- Ajouter et animer des "solides" et des "calques de forme"
- Exploiter les objets nuls avec des liens de parenté et des hiérarchies de calques

→ **Exercice : réaliser un habillage graphique**

### Acquérir une méthodologie et optimiser le flux de production

- Optimiser les projets et le flux de production
- Personnaliser l'espace de travail
- Expérimenter le bon usage des précompositions
- Optimiser les prévisualisations

→ **Étude de cas : analyse de projets**

### Réaliser une série d'animations avec les techniques du motion design

#### Créer des effets visuels

- Utiliser les calques d'effets
- Gagner du temps en enregistrant des animations prédéfinies : principe d'automatisation
- Utiliser et animer les styles de calques hérités de Photoshop

#### S'initier au motion design

- Créer des animations de texte élaborées
- Gérer des transitions dynamiques
- Contrôler la stabilisation et le tracking de vidéos

#### Identifier les besoins et choisir la technique appropriée pour gérer les couches alpha

- Créer et animer les masques vectoriels
- Contrôler les modes de transfert et les modes de fusion
- Exploiter les caches en alpha et en luminance
- Incruster les titres sur une image vidéo
- Appréhender la technique de keying

#### Contrôler les effets de vitesse

- Paramétrer les ralentis, accélérés et gels d'image

#### S'initier à la 3D

- Comprendre l'interface 3D
- Manipuler les calques 3D
- Réaliser des animations simples sur les axes XYZ

#### Finaliser le projet

- Optimiser et archiver les projets et les métrages
- Perfectionner les rendus et les compressions
- Choisir les formats d'exportation vidéo pour un usage broadcast, pour le Web et pour les terminaux mobiles

→ **Exercice : finaliser une série d'animations sur les principes du motion design**

#### PLANNING PARIS

14 au 18	janvier	2019	22 au 26	juillet	2019
18 au 22	février	2019	26 au 30	août	2019
25 au 29	mars	2019	9 au 13	septembre	2019
15 au 19	avril	2019	7 au 11	octobre	2019
20 au 24	mai	2019	18 au 22	novembre	2019
17 au 21	juin	2019	9 au 13	décembre	2019

#### PLANNING LYON

>		
8 au 12	avril	2019
>		
>		
>		
25 au 29	novembre	2019

# After Effects et la 3D

Maîtriser un flux de production 3D en intégrant des scènes Cinema 4D et des objets 3D

5 jours / 35 heures

Tarif inter **2 250 € HT**

CODE : VP105

Tarif intra à partir de **1 390 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Appréhender l'environnement 3D dans l'interface d'After Effects
- Comprendre la gestion des calques en 3D, des lumières et des caméras
- Acquérir une méthodologie et optimiser les flux de production avec Cinema 4D et le plugin Element 3D
- Réaliser une série d'animations avec les techniques avancées de tracking 2D et 3D, de rotoscoping et de chromakeying

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, webdesigners, monteurs, truqueurs ou toute personne ayant en charge la réalisation d'animations ou de montages complexes en 3D.

## PRÉ-REQUIS

Avoir suivi le stage "After Effects" (page 170) ou maîtriser l'animation, le compositing 2D et les précompositions.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
5000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : After Effects, Premiere Pro, Cinema 4D, Photoshop...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Motion designer ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Appréhender l'environnement 3D dans l'interface d'After Effects

- Identifier la place d'After Effects dans la chaîne de postproduction en 3D
- Comprendre la nécessité d'une bonne préparation en amont du storyboard et des médias
- Maîtriser le devenir des projets réalisés avec After Effects

→ **Étude de cas : visionnage et analyse de projets de compositing 3D**

### Comprendre la gestion des calques en 3D, des lumières et des caméras

- Apprendre à se repérer dans l'espace 3D
- Comprendre l'utilité des vues multiples en 3D pour contrôler les axes XYZ
- Intégrer la hiérarchie des calques dans un espace 2D/3D

### Appréhender les bases de l'animation dans un univers 3D

- Identifier les différents types de lumières pour créer les ambiances adéquates
- Gérer les options de surface des calques 3D et paramétrer la projection des ombres et des lumières ou la réflexion des objets 3D
- Maîtriser les mouvements de caméra dans un environnement 3D simple

→ **Exercice : réaliser une animation de scène 3D simple**

### Hierarchiser les plans et définir le compositing 3D

- Paramétrer et animer les caméras : choix de la focale et réglage de la profondeur de champ
- Exploiter les objets nuls avec des liens de parenté et des hiérarchies de calques en 3D
- Découvrir des trucs et astuces : plugins et scripts

→ **Exercice : réaliser un environnement 3D complexe**

### Acquérir une méthodologie et optimiser les flux de production avec Cinema 4D et le plugin Element 3D

- Comprendre et expérimenter le bon usage des précompositions en 3D
- Optimiser les prévisualisations
- Intégrer des scènes Cinema 4D au format natif et les modifier dynamiquement
- Utiliser le plugin Element 3D pour gérer l'extrusion des textes et incorporer des objets 3D

→ **Exercice : réaliser une combinaison de modèles 3D avec des plans 3D**

### Réaliser une série d'animations avec les techniques avancées de tracking 2D et 3D, de rotoscoping et de chromakeying

#### Créer des effets visuels en 3D

- Exploiter les outils de rotoscoping et de painting vectoriel
- Maîtriser les fonctionnalités de stabilisation, de tracking multipoint et de clonage
- Contrôler le tracking 3D avec captage d'ombres
- Incorporer des effets de particules

#### Perfectionner les techniques de keying

- Approfondir les techniques professionnelles de keying
- Améliorer le Finishing et l'étalonnage avec Color Finesse

#### Parfaire le contrôle des effets de vitesse

- Paramétrer les ralentis, accélérés et gels d'image : méthodes linéaire et progressive

#### Affiner les effets de typographie cinétique

- Animer des textes en 3D et les intégrer dans un environnement 3D

#### Finaliser le projet

- Optimiser les projets et les performances machine
- Paramétrer les rendus machines-multiples

→ **Exercice : finaliser une série d'animations en 3D**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
4 au 8 mars 2019	16 au 20 septembre 2019
>	>
>	>
3 au 7 juin 2019	2 au 6 décembre 2019

# After Effects et la typographie animée

Maîtriser les fondamentaux de l'animation typographique

**2 jours** / 14 heures

Tarif inter **1250 € HT**

CODE: VP115

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## 172 OBJECTIFS

- S'initier aux règles de lisibilité à l'écran
- Comprendre les principes de l'animation typographique
- Créer une boîte à outils
- Réaliser une série d'animations (génériques, teasers, clips...)

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, illustrateurs, webdesigners, concepteurs UX/UI...

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi le stage "After Effects" (page 170) ou de justifier d'un niveau équivalent (maîtrise du compositing et de l'animation 2D) pour accéder à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : After Effects, Premiere, Audition, Photoshop...  
Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Motion designer ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### S'initier aux règles de lisibilité à l'écran

- Connaître les références et les précurseurs :  
l'art du générique est à la source du motion design
- Se tenir informé des tendances visuelles
- Se sensibiliser au sens de la couleur dans le motion design
- Écrire un récit avec les caméras
- Porter une grande attention au choix du design sonore

→ **Étude de cas : visionnage et analyse de projets**

### Comprendre les principes de l'animation typographique

- Aborder les différentes façons d'animer la typographie : à partir d'animations prédéfinies ou d'animations de caméra
- Améliorer la lisibilité typographique à l'écran
- Créer des animations de texte synchronisées avec des paroles
- Ajouter des animations dynamiques
- Utiliser la profondeur de champ et le flou d'animation

→ **Exercice : réaliser un habillage typographique**

### Créer une boîte à outils

- Préparer les modèles d'animation
- Utiliser des animations prédéfinies personnalisées
- Utiliser des scripts pour gagner du temps

→ **Étude de cas : analyse de projets**

### Réaliser une série d'animations (génériques, teasers, clips...)

- Créer un teaser dans un environnement "Flat"
- Créer un générique d'intro et de fin dans un environnement 3D
- Utiliser des lumières et maîtriser les mouvements de caméra
- Créer des textures pour la typographie et utiliser des textures et des particules pour ajouter de la profondeur de champ
- Travailler les arrières-plans : création de boucles de formes organiques ou géométriques
- Utiliser le tracking 3D pour intégrer la typo en 3D dans une vidéo
- Créer une typographie cinétique (mouvement et synchronisation de la typo avec des paroles et de la musique)
- Réaliser une transition déstructurée et abstraite avec un contrôle précis ou une transition dynamique
- S'initier au morphing de caractères

→ **Exercice : réaliser une série d'animations typographiques pour un générique**

## PLANNING PARIS

> .....	8 au 9	juillet	2019
> .....	>	>	>
14 au 15	mars	2019	>
> .....	>	>	>
> .....	14 au 15	novembre	2019
> .....	>	>	>

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Très pédagogique et surtout très progressif : une réussite !"  
Thierry B, directeur artistique

# After Effects et les effets

Maîtriser l'ensemble des effets visuels utiles en motion design

**5 jours / 35 heures**

Tarif inter **2 250 € HT**

CODE : VP106

Tarif intra à partir de **1 390 € HT** par jour (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Définir les champs d'application d'After Effects dans l'univers des effets visuels
- Réaliser des effets visuels à partir de sources fixes ou animées
- Déterminer les outils et la méthodologie applicables pour répondre à un besoin précis
- Optimiser, archiver et finaliser un projet

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, webdesigners, monteurs, truqueurs ou toute personne devant réaliser des animations complexes.

## PRÉ-REQUIS

Maîtriser l'animation, le compositing 2D et la gestion des précompositions ou avoir suivi la formation "After Effects" (page 170).

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : After Effects, Premiere Pro, Audition, Photoshop...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Motion designer ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir les champs d'application d'After Effects dans l'univers des effets visuels

- Identifier la place d'After Effects dans la chaîne de postproduction
  - Revenir sur les standards et les normes de la vidéo numérique multisupport
  - Comprendre la nécessité d'une bonne préparation des médias graphiques, vidéos et sons
  - Maîtriser le devenir des projets réalisés avec After Effects
- **Étude de cas : visionnage et analyse de projets basés sur les effets visuels**

### Réaliser des effets visuels à partir de sources fixes ou animées

- Utiliser les calques d'effets et les styles de calques
  - Créer et optimiser des animations prédéfinies
- #### Créer des effets visuels
- Appliquer des techniques de corrections colorimétriques sélectives
  - Réaliser des effets de lumières volumétriques
  - Exploiter les effets de profondeur de champ et de mise au point
  - Apprendre les effets de déformation et de morphing
  - Créer des textures et des fonds animés
  - Simuler des volumes 3D : CC Sphere, CC Cylinder...
  - Se perfectionner dans le Chromakeying : fonctions avancées et effet Keylight
  - Tester les effets temporels : Echo, Déformation temporelle, Slow motion
  - Animer des graphiques
  - Perfectionner les techniques de morphing des tracés vectoriels
  - Expérimenter une série de transitions dynamiques
  - Travailler les caches en Alpha et en luminance
- **Exercice : réaliser une série de courtes animations comportant des effets visuels**

### Réaliser des animations typographiques

- Travailler des effets de typo en relief et en lumière puis des effets néon
- Simuler des explosions et des effets de typographie découpée

### S'initier à l'animation de personnages

- Choisir entre la cinématique inverse, directe et l'outil Marionnette
- Compléter avec un effet de dessin animé ou l'outil de dessin vectoriel

### Générer des particules

- Expérimenter les effets Cycore : Particle Systems II, Particle World, Ball Action...
- Simuler des fluides

### Appliquer des effets audio et associés

- Automatiser la synchronisation image et son
- Créer des niveaux et spectres audio dans un espace 3D

→ **Exercice : réaliser un habillage graphique**

### Déterminer les outils et la méthodologie applicables pour répondre à un besoin précis

- Comprendre et expérimenter le bon usage des précompositions
- Optimiser les prévisualisations
- Optimiser les projets et les performances machine
- Utiliser des scripts
- Tirer parti du Dynamic Link avec Premiere Pro et Audition

→ **Étude de cas : analyse de projets**

### Optimiser, archiver et finaliser un projet

- Optimiser et archiver les projets et les métrages
  - Perfectionner les rendus et les compressions : files d'attente d'After Effects et de Media Encoder
  - Choisir les formats d'exportation vidéo pour un usage broadcast, pour le Web et pour les terminaux mobiles
- **Exercice : finaliser une série d'animations en Flat design**

## PLANNING PARIS

7 au 11	janvier	2019	15 au 19	juillet	2019
>			>		
>			>		
1 au 5	avril	2019	14 au 18	octobre	2019
>			>		
>			>		

# Character Animator

Donner vie à des personnages illustrés

2 jours / 14 heures

Tarif inter **1 250 € HT**

CODE: VP136

Tarif intra à partir de **1 390 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 174 OBJECTIFS

- Définir les champs d'application de Character Animator
- Préparer les illustrations pour l'animation
- Structurer une méthodologie pour animer des illustrations
- Optimiser et finaliser un projet

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, illustrateurs, motion designers...

## PRÉ-REQUIS

Une très bonne maîtrise d'Illustrator (calques, groupes et sous-groupes, fonctions Pathfinder, outil Plume et courbes de Bézier) ou de Photoshop (calques, masques de fusion, masques d'écritages, modes de fusion, outil Plume et courbes de Bézier, objets dynamiques) est nécessaire pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciels: Character Animator, Illustrator, Photoshop
- Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Motion designer ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir les champs d'application de Character Animator

- Comprendre les principes de l'animation de personnage avec Character Animator
- Utiliser les modèles pour se familiariser avec la structure des marionnettes
- Découvrir l'interface

→ **Étude de cas: analyser le modèle "visage vierge"**

### Préparer les illustrations pour l'animation

#### Créer et animer une tête dans Character Animator

- Configurer le fichier Illustrator ou Photoshop
- Importer et paramétrer l'animation dans Character Animator: les yeux, les sourcils, le nez, la bouche
- Contrôler la reconnaissance faciale
- Ajouter des phonèmes sur la bouche et tester la synchronisation labiale
- Utiliser les propriétés de balancement dynamique pour l'animation des cheveux

→ **Exercice: réaliser une première animation d'un visage personnalisé**

#### Créer et animer un corps dans Character Animator

- Créer un personnage complet dans Photoshop ou Illustrator: une tête, un buste et des membres
- Comprendre les contrôles de déformation et créer des points d'attache
- Contrôler l'animation avec la souris
- Ajouter des comportements et déclencher l'animation au clavier
- Appliquer des comportements de marche
- Déclencher et paramétrer les propriétés physiques

→ **Exercice: créer, animer et exporter un personnage en pied**

### Structurer une méthodologie pour animer des illustrations

- Préparer les fichiers pour l'animation
- Personnaliser les propriétés de balancement
- Ajuster les comportements
- Régler la synchronisation
- Exporter les enregistrements

→ **Étude de cas: analyse d'illustrations remarquables**

### Optimiser et finaliser un projet

- Animer les personnages 2D dans Character Animator à partir des fichiers Illustrator ou Photoshop structurés
- Obtenir rapidement un rendu réaliste de l'animation grâce à la captation des expressions faciales par la Webcam
- Animer un personnage illustré de la tête aux pieds: contrôler ses gestes, ses mouvements, sa marche à l'aide de comportements
- Paramétrer les exportations selon l'usage

→ **Exercice: réaliser une illustration personnalisée d'un personnage et l'animer avec un rig automatique**

## PLANNING PARIS

> .....	11 au 12	juillet	2019
> .....	>	>	>
11 au 12	mars	2019	>
> .....	>	>	>
> .....	12 au 13	novembre	2019
> .....	>	>	>

# RÉALITÉ VIRTUELLE/ GAMING/3D

175

<b>Réalité virtuelle / Vidéo 360 / Gaming</b>	176
<b>Création 3D / Impression 3D / CAO</b>	180

# Réalité virtuelle, réalité mixte et réalité augmentée : état de l'art

Appréhender le marché de la réalité virtuelle pour opérer des choix stratégiques adaptés

1 jour / 7 heures

Tarif inter **750 € HT**

CODE: TD159

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 176 OBJECTIFS

- Identifier les acteurs et les différentes technologies du marché de la réalité virtuelle
- S'imprégner des techniques et des applications de la réalité augmentée (AR)
- Comprendre l'intérêt de la réalité mixte (MR)
- Appréhender la réalité virtuelle (VR) et ses possibilités
- Synthétiser les possibilités et intégrer les technologies liées à l'XR (Extended Reality)

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Aucun.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Formation principalement théorique illustrée par des études de cas et ponctuée par des mises en situation.

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Matériel: lunettes de réalité virtuelle
- Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant 3D / VR ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier les acteurs et les différentes technologies du marché de la réalité virtuelle

- Identifier les supports et les outils de visualisation (smartphones, tablettes, lunettes...)
- Assimiler les contraintes technologiques liées au "virtuel"
- Valider le contenu et sa pertinence en fonction du système de diffusion
- Considérer les implications financières (conception / diffusion)
- Découvrir les acteurs majeurs de ce marché (fabricants / éditeurs de logiciels / agences / studio)

→ **Étude de cas: analyse de projets remarquables**

### S'imprégner des techniques et des applications de la réalité augmentée (AR)

- Créer un contenu simple en réalité augmentée et l'exploiter
- Décomposer la construction du projet
- Tester ce projet sur plusieurs plates-formes
- Analyser la pertinence du projet (public, support, technologie...)

→ **Exercice: réaliser un projet simple de réalité augmentée**

### Comprendre l'intérêt de la réalité mixte (MR)

- Comprendre l'intérêt de la réalité mixte
- Identifier les acteurs majeurs
- Effectuer une opération en réalité mixte
- Évaluer la pertinence de cette technologie et ses applications

→ **Étude de cas: analyse d'expériences remarquables**

### Appréhender la réalité virtuelle et ses possibilités (VR)

- Comprendre l'organisation d'un projet en réalité virtuelle
- Prendre en compte les subtilités des formats d'importation dans l'éditeur de réalité virtuelle (.fbx, .obj...)
- Identifier le bon outil (moteur de jeux): Unreal ou Unity 3D
- Effectuer le bon choix technologique (lunettes VR)
- Valider le "player" et le type de "build" spécifique

→ **Exercice: réaliser, en travaux dirigés, un projet simple de réalité virtuelle**

### Synthétiser les possibilités et intégrer les technologies liées à l'XR (Extended Reality)

- Identifier comment effectuer les bons choix technologiques
- Comprendre les possibilités des technologies XR
- Structurer un cahier des charges dans le cadre d'un projet XR
- Anticiper l'évolution de ces technologies

→ **Autodiagnostic: créer une synthèse et une stratégie selon son propre environnement**

## PLANNING PARIS

>	>
11 février 2019	>
>	>
>	>
>	15 novembre 2019
14 juin 2019	>

# Réaliser une vidéo 360

Tourner, assembler et diffuser une séquence vidéo 360

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 850 € HT**

CODE : TD130

Tarif intra à partir de **1 490 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Acquérir les notions théoriques de la vidéo 360
- Acquérir les notions techniques de la vidéo 360
- Utiliser un rig 360
- Assembler une vidéo 360 dans un logiciel de stitching

## PUBLIC CONCERNÉ

Monteurs, opérateurs de prises de vue, photographes, motion designers, graphistes ou toute personne souhaitant s'initier à la réalisation de vidéos 360.

## PRÉ-REQUIS

Des connaissances basiques en vidéo (cadrage, prise de vues...) sont nécessaires. L'utilisation d'un logiciel de montage facilitera également l'accès à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
50 000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations par l'exemple et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Matériel : un rig de GoPro par binôme
- Logiciel de stitching

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Monteur / Réalisateur ayant plus de 5 ans d'expérience en enseignement.

177

## PROGRAMME

### Acquérir les notions théoriques de la vidéo 360

- Identifier les différentes optiques
- Reconnaître les différents angles de prise de vues en situation réelle
- Comprendre les notions de parallaxe et recouvrement et leur influence dans la réalisation d'un projet
- Interpréter une image équirectangulaire

→ **Mise en situation : choisir ses optiques en fonction d'un projet précis**

### Acquérir les notions techniques de la vidéo 360

- Lister les différents réglages de caméras adaptés à la réalité virtuelle (diaphragme, obturateur, framerate, résolution, format d'enregistrement)
- Identifier les différents types de rigs adaptés à la prise de vues 360
- Employer les caméras pour faire une prise de vues basique
- Planifier une prise de vues 360
- Choisir le matériel adapté à son projet
- Comparer les différents rendus après l'emploi d'un matériel différent

→ **Exercice : préparer et lister le matériel à utiliser pour une situation donnée**

### Utiliser un rig 360

- Ordonner la mise en route et la synchronisation des caméras
- Choisir des plans judicieux en fonction des contraintes propres à la vidéo 360
- Reconnaître en situation réelle le recouvrement
- Résoudre les problèmes de parallaxe
- Organiser le déroulement d'une séquence en fonction des problématiques précédentes
- Créer une séquence

→ **Mise en pratique : penser et réaliser une séquence entière en évitant tout problème technique**

### Assembler une vidéo 360 dans un logiciel de stitching

- Ordonner les rushes en vue de l'importation
- Synchroniser puis assembler les rushes
- Résoudre les problèmes de lignes de stitch (parallaxe, recouvrement, point d'ancrage, masque, exposition)
- Choisir un montage adapté au visionnage 360
- Exporter le projet finalisé
- Préparer le projet pour le partage sur les différentes plates-formes de diffusion

→ **Exercice : finaliser le montage de la séquence tournée et la partager sur une plate-forme (YouTube, Vimeo)**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
13 au 15 mars 2019	>
>	16 au 18 octobre 2019
>	>
>	>

**5 jours / 35 heures**

Tarif inter **2 300 € HT**

CODE: TD131

Tarif intra à partir de **1590 € HT** par jour (voir page 14)

### 178 OBJECTIFS

- Identifier le rôle de la réalité virtuelle dans un projet
- Comprendre les principes basiques de la réalité virtuelle avec le moteur de jeux Unity
- Acquérir les bases de la programmation dans un moteur de jeux
- Réaliser une scène complète en réalité virtuelle
- Exporter son projet en fonction des supports

### PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne amenée à créer du contenu de réalité virtuelle : graphistes, architectes, designers...

### PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir des connaissances en 3D (axes, matériaux, géométrie) pour suivre cette formation. Des connaissances en programmation faciliteront l'accès à ce stage.

### MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

### MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciel: Unity
- Matériel: lunettes de réalité virtuelle

Informations générales : voir page 195

### PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant 3D / UR ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier le rôle de la réalité virtuelle dans un projet

- Identifier l'interaction entre l'espace virtuel et l'utilisateur
- Scénariser l'évolution de l'utilisateur dans l'environnement virtuel

→ **Étude de cas : analyse de projets**

### Comprendre les principes basiques de la réalité virtuelle avec le moteur de jeux Unity

- Identifier l'articulation entre le monde virtuel et réel (interaction acteur / scène)
- Comprendre les différents supports de diffusion (Oculus, HTC, HTML5...)
- Créer le cahier des charges des éléments 3D et des assets à préparer

### Appliquer les bases de la construction d'un projet virtuel

- Créer un projet de scène virtuelle en personnalisant les paramètres ("player", qualité, type de support...)
- Importer un objet simple dans le projet
- Créer une interaction simple à l'aide d'un asset
- Lancer le "player" pour tester le projet de réalité virtuelle

→ **Exercice : réaliser un projet simple de réalité virtuelle**

### Acquérir les bases de la programmation dans un moteur de jeux

- Comprendre les bases de la programmation C++
- Utiliser des assets existants pour faire évoluer le projet
- Créer un comportement d'observateur virtuel (exemple des lunettes virtuelles Oculus ou HTC)
- Construire une interface 2D / 3D pour l'utilisateur
- Exploiter la programmation JavaScript pour des interactions simples
- Éditer des assets pour une interaction dynamique
- Tester les comportements et les scénarios sur différents supports
- Corriger et ajuster les assets

→ **Exercice : élaborer des comportements interactifs**

### Réaliser une scène complète en réalité virtuelle

#### Paramétrer le projet

- Éditer les réglages du projet (player, qualité graphique, moteur physique, réseau, langage...)
- Organiser le répertoire du projet et les assets
- Valider le "player" et le type de "build" spécifique

#### Utiliser des objets 3D

- Importer des objets au format FBX
- Éditer la hiérarchie du fichier
- Intégrer les contraintes du moteur de jeux
- Éditer les matériaux en natif pour l'export vers Unity
- Modifier les matériaux dans le moteur de jeux

#### L'environnement et les lumières

- Gérer les lumières et l'environnement
- Éditer une "skybox"
- Modifier le rendu des lumières

#### Imaginer les interactions entre l'environnement virtuel et l'utilisateur

- Construire une interaction avec le clavier, la souris, une manette
- Utiliser les programmes et les combiner

#### Finaliser le projet

- Effectuer les tests en fonction du support
- Ajuster la qualité de visualisation en fonction des supports ciblés
- Déboguer le projet

→ **Exercice : réaliser un projet en réalité virtuelle**

### Exporter son projet en fonction des supports

- Éditer un projet spécifique à des lunettes virtuelles (Google Cardboard, Oculus Rift ou HTC Vive)
- Modifier un projet existant pour le rendre compatible en multiplateforme
- Structurer un cahier des charges
- Finaliser un projet pour un navigateur Web
- Créer des modèles de "build"

→ **Exercices : analyser des projets existants / Finaliser un projet proposé / Modifier un projet en fonction d'un cadre spécifique**

### PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
8 au 12 avril 2019	30 au 4 sept - oct 2019
>	>
>	>

**5 jours / 35 heures**

Tarif inter **2 300 € HT**

CODE : TD163

Tarif intra à partir de **1 590 € HT** par JOUR (voir page 14)

N

### OBJECTIFS

- Identifier le rôle de la réalité virtuelle dans un projet
- Comprendre les principes basiques de la réalité virtuelle avec le moteur de jeux Unreal
- Acquérir les bases de la programmation nodale dans un moteur de jeux
- Réaliser une scène complète en réalité virtuelle
- Savoir exporter son projet en fonction des supports

### PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne amenée à créer du contenu de réalité virtuelle : graphistes, architectes, designers...

### PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir des connaissances en 3D (axes, matériaux, géométrie) pour suivre cette formation. Des connaissances en programmation faciliteront l'accès à ce stage.

### MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

### MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciel : Unreal
  - Matériel : lunettes de réalité virtuelle
- Informations générales : voir page 195

### PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant 3D / UR ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

179

## PROGRAMME

### Identifier le rôle de la réalité virtuelle dans un projet

- Définir le cadre du projet de réalité virtuelle et son utilisation
- Identifier l'interaction entre l'espace virtuel et l'utilisateur
- Scénariser l'évolution de l'utilisateur dans l'environnement virtuel

→ **Étude de cas : analyse de projets**

### Comprendre les principes basiques de la réalité virtuelle avec le moteur de jeux Unreal

- Identifier l'articulation entre le monde virtuel et réel
- Comprendre les différents supports de diffusion
- Créer le cahier des charges des éléments 3D et des assets à préparer

### Appliquer les bases de la construction d'un projet virtuel

- Créer un projet de scène virtuelle en personnalisant les paramètres ("player", qualité, type de support...)
- Importer un objet simple dans le projet
- Créer une interaction simple avec l'éditeur de code nodal
- Lancer le player pour tester le projet de réalité virtuelle

→ **Exercice : réaliser un projet simple de réalité virtuelle**

### Acquérir les bases de la programmation nodale dans un moteur de jeux

- Identifier l'intérêt de la programmation C++
- Comprendre le fonctionnement de l'éditeur de code nodal
- Créer des comportements à l'aide de l'éditeur nodal
- Éditer, structurer et enrichir le code
- Créer un comportement d'observateur virtuel
- Construire une interface 2D / 3D pour l'utilisateur
- Exploiter la programmation nodale pour des interactions simples
- Éditer des assets pour une interaction dynamique
- Tester sur différents supports les comportements et les scénarii
- Corriger et ajuster les assets (débugage)

→ **Exercice : construire des comportements interactifs dans le cadre du moteur de jeux Unity**

### Réaliser une scène complète en réalité virtuelle

#### Paramétrer le projet

- Éditer les réglages du projet et organiser le répertoire et les assets
- Valider le "player" et le type de "build" spécifique
- Utiliser des objets 3D
- Importer des objets au format FBX
- Éditer la hiérarchie du fichier
- Intégrer les contraintes du moteur de jeux
- Préparer les matériaux en natif pour l'export vers Unreal
- Modifier les matériaux dans le moteur de jeux

#### L'environnement et les lumières

- Créer des lumières et un environnement
- Comprendre la qualité du rendu en fonction de la puissance du support de visualisation
- Éditer une "skybox"
- Modifier le rendu des lumières (lancer de rayons...)

#### Construire l'interaction entre l'environnement virtuel et l'utilisateur

- Construire une interaction avec le clavier, la souris, une manette
- Utiliser les programmes et les combiner
- Utiliser des niveaux de structure d'évolution virtuelle

#### Finaliser le projet

- Effectuer les tests en fonction des supports ciblés
- Ajuster la qualité de visualisation
- Débugger le projet

→ **Exercice : réaliser un projet en réalité virtuelle**

### Savoir exporter son projet en fonction des supports

- Éditer un projet spécifique à des lunettes virtuelles
- Modifier un projet existant pour le rendre compatible en multiplateforme
- Structurer un cahier des charges pour la construction d'un projet en réalité virtuelle
- Finaliser un projet ayant pour support un navigateur Web
- Créer des modèles de "build"

→ **Étude de cas : analyser des projets existants / Finaliser un projet proposé et modifier un projet en fonction d'un cadre spécifique**

### PLANNING PARIS

>	>
>	>
18 au 22 mars 2019	21 au 25 octobre 2019
>	>
>	>
>	>

# Dimension

Créer des images 3D photoréalistes

2 jours / 14 heures

Tarif inter **1 250 € HT**

CODE: TD160

Tarif intra à partir de **1 390 € HT** par jour (voir page 14)

N

## 180 OBJECTIFS

- Concevoir des images 3D photoréalistes
- Réaliser des compositions à partir de ressources 2D et 3D
- Utiliser des illustrations 2D sur un objet 3D

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, maquettistes, illustrateurs...

## PRÉ-REQUIS

Pour suivre cette formation, il est nécessaire de connaître les fonctions de base d'Illustrator (outil Plume, tracés et fonctions Pathfinder).

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : Dimension, Illustrator, Photoshop

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste / Illustrateur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Concevoir des images 3D photoréalistes

- Découvrir l'interface
- Définir une scène et son environnement
- Comprendre l'utilisation des onglets packs, modèles, matières, éclairages et images
- Naviguer et se familiariser avec les différents onglets d'une scène et ses facteurs de résolution et de perspective

→ **Exercice : analyser une scène existante et comprendre son mode de conception**

### Réaliser des compositions à partir de ressources 2D et 3D

- Importer des objets simples
- Importer des objets composés
- Déplacer des objets
- Modifier des objets
- Créer des mappings de matériaux et définir leurs propriétés

→ **Exercice : création d'un packaging**

### Utiliser des illustrations 2D sur un objet 3D

- Travailler avec la ligne d'horizon
- Modifier les angles de vue
- Définir les images en arrière-plan
- Intégrer des images en tant qu'éclairage
- Créer la luminosité de l'environnement
- Adapter la lumière au soleil
- Mapper un dessin Illustrator sur un objet
- Gérer les formats .obj dans Photoshop et avec d'autres logiciels 3D dans la bibliothèque Adobe Stock
- Régler les propriétés des matériaux
- Définir le mode de rendu, sa résolution et son format de sortie

→ **Exercice : création d'une scénographie complète**

## PLANNING PARIS

> .....	4 au 5	juillet	2019
> .....	>		
28 au 29	mars	2019	>
> .....	>		
> .....	7 au 8	novembre	2019
> .....	>		

## L'INFO EN +

Vous souhaitez organiser cette formation dans vos locaux ? Contactez-nous !

# Cinema 4D

Réaliser des scènes en 3D (Illustration, habillage, broadcast, motion graphic)

5 jours / 35 heures

Tarif inter **2 250 € HT** + Coaching individuel en option (**200 € HT** / 60 mn)

CODE: TD111

Tarif intra à partir de **1 490 € HT** par JOUR (voir page 14)

## OBJECTIFS

- Identifier le rôle de la 3D dans un projet
- Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée
- Comprendre les principes de la conception 3D avec Cinema 4D
- Réaliser une scène 3D simple
- Adapter la méthode au projet

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, designers, architectes...

## PRÉ-REQUIS

La connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle est un réel plus.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: Cinema 4D, Photoshop...

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste 3D ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

181

## PROGRAMME

### Identifier le rôle de la 3D dans un projet

- Définir le cadre du projet 3D et son utilisation
- Identifier et ordonner les éléments en fonction de la structure du projet 3D

→ **Étude de cas: analyse de projets**

### Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée

- Organiser le projet
- Préparer les éléments en amont

→ **Étude de cas: analyse de projets**

### Comprendre les principes de la conception 3D avec Cinema 4D

- Maîtriser les principes de base de la structure 3D, son vocabulaire et ses règles
- Choisir la bonne approche pour structurer le projet
- Se repérer dans l'interface: menus, outils et palettes

### Appliquer les bases de la construction d'un projet 3D

- Créer un projet 3D en personnalisant les paramètres (unités, temps, structure)
- Modéliser des objets simples à partir de primitives géométriques

- Ajouter des textures sur les différents objets

- Mettre en place un environnement simple

- Placer une caméra et lancer un rendu

→ **Exercice: réaliser un objet simple en 3D**

### Réaliser une scène 3D simple

#### Paramétrer le logiciel

- Régler les Préférences et choisir l'unité système
- Identifier les dossiers de travail

### Modéliser un objet

- Utiliser des primitives pour commencer à construire la structure 3D
- Éditer la structure 3D et modifier celle-ci
- Importer et créer des "splines" (courbes)
- Modéliser l'objet en éditant la structure 3D
- Comprendre les bases de la modélisation par subdivision de surfaces

### Texturer un objet

- Créer des textures
- Appliquer les textures sur un objet
- Placer correctement les textures sur un objet
- Maîtriser le développé UVW "mapping"
- Utiliser les fichiers .psd pour optimiser les textures
- Comprendre les textures BRDF

### Éclairer une scène

- Créer une lumière et ajuster les réglages
- Équilibrer les éclairages pour un rendu cohérent
- Utiliser les éclairages IES

### Rendre une scène 3D

- Choisir le moteur de rendu
- Optimiser ses réglages pour un temps de rendu minimum
- Travailler avec des outils externes (exports pour After Effects, .stl pour l'impression 3D)

→ **Exercice: réaliser une scène complète en 3D avec un rendu type "production"**

### Adapter la méthode au projet

- Structurer un cahier des charges
- Ajuster la direction artistique en fonction des contraintes 3D
- Créer un workflow cohérent avec des outils mutualisés ("renderfarm", réseau, moteur externe)

→ **Exercices: analyser des projets existants / Finaliser un projet et le modifier en fonction d'un cadre spécifique**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
13 au 17 mai 2019	25 au 29 novembre 2019
>	>

**5 jours / 35 heures**

Tarif inter **2 250 € HT** + Coaching individuel en option (**200 € HT / 60 mn**)

CODE: TD114

Tarif intra à partir de **1 490 € HT** par jour (voir page 14)

### 182 OBJECTIFS

- Identifier le rôle de la 3D dans le design ou le prototypage
- Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée
- Comprendre les principes de la conception surfacique avec Rhino
- Réaliser des objets surfaciques
- Adapter la méthode au projet

### PUBLIC CONCERNÉ

Concepteurs, designers et architectes...

### PRÉ-REQUIS

Il est préférable d'avoir déjà été confronté à des problématiques de conception (prototypage, design produit...) pour accéder à cette formation.

### MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie sur les fondamentaux de la 3D, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

### MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: Rhino, Illustrator...

Informations générales: voir page 195

### PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste 3D ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier le rôle de la 3D dans le design ou le prototypage

- Définir le cadre du modèle 3D et son utilisation (visualisation ou prototypage)
- Identifier et ordonner les éléments en fonction de la structure surfacique du modèle
- Identifier les cibles d'utilisation du projet (impression 3D, cotations, rendu 2D)

→ **Étude de cas: analyse de projets**

### Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée

- Appréhender la modélisation à l'aide de NURBS
- Comprendre l'importance des courbes ISO et des degrés de surface

→ **Étude de cas: analyse de projets**

### Comprendre les principes de la conception surfacique avec Rhino

- Maîtriser la modélisation surfacique (vocabulaire, règles...)
- Se repérer dans l'interface: boutons, sous-menus des boutons, vues
- Choisir la bonne approche pour structurer le modèle 3D (lignes "isoparm", nœuds)
- Dessiner un objet par les courbes NURBS
- Créer des surfaces à partir des courbes
- Combiner les surfaces
- Modifier les objets surfaciques

→ **Exercice: réaliser un objet simple en 3D**

### Réaliser des objets surfaciques

#### Paramétrer le logiciel

- Régler les Préférences et choisir l'unité du modèle (précision de travail et tolérance industrielle)
- Préparer la structure du modèle (courbes de préparation)

#### Modéliser un objet

- Créer des courbes NURBS
- Utiliser les outils surfaciques (création de surface, révolution et extrusion)
- Comprendre la reconstruction de courbes et de surfaces
- Maîtriser les limites et les jointures
- Savoir combiner les objets
- Organiser les objets avec les calques
- Vérifier les ensembles surfaciques

#### Texturer un objet

- Appliquer des textures aux surfaces
- Comprendre le placement de texture

#### Exploiter les objets surfaciques

- Exporter le maillage en STL pour une impression 3D
- Vérifier et analyser les objets en surfacique et en volumique
- Mettre en place des cotes
- Exporter les visuels et / ou un schéma
- Approcher la visualisation photoréaliste avec KeyShot et V-Ray

→ **Exercice: réaliser des objets pour une exploitation visuelle ou technique**

### Adapter la méthode au projet

- Évaluer son temps de travail
- Choisir la bonne procédure de construction surfacique
- Approcher la construction d'objet avec Grasshopper

→ **Exercices: analyser des modèles existants /**

**Finaliser un modèle proposé et modifier celui-ci en fonction d'un cadre spécifique**

### PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
24 au 28 juin 2019	16 au 20 décembre 2019

### L'INFO EN +

Nos formateurs sont des experts qui accompagnent en production des clients prestigieux. Si vous souhaitez organiser une formation sur mesure, contactez-nous!

# Grasshopper

Créer et optimiser des procédures de construction grâce à l'outil nodal de Rhino

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1300 € HT** + Coaching individuel en option (**200 € HT / 60 mn**)

CODE : TD161

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par JOUR (voir page 14)

N

## OBJECTIFS

- Comprendre l'intégration de Grasshopper dans un projet Rhino
- Développer une méthode efficace pour exploiter Grasshopper
- Maîtriser l'approche procédurale de modélisation

## PUBLIC CONCERNÉ

Concepteurs, designers, architectes...

## PRÉ-REQUIS

Il est préférable d'avoir déjà été confronté à des problématiques de conception (prototypage, design produit...) pour accéder à cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : Rhino, Illustrator...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste 3D ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

183

## PROGRAMME

### Comprendre l'intégration de Grasshopper dans un projet Rhino

- Fabriquer un objet simple avec la méthode classique
- Décomposer la méthode de construction
- Appréhender l'interface de Grasshopper
- Appliquer un processus de construction simple avec Grasshopper

→ **Étude de cas : analyse de différents projets Rhino utilisant la technique nodale**

### Développer une méthode efficace pour exploiter Grasshopper

#### Créer un processus de construction

- Choisir la méthode de construction
- Comprendre les différentes catégories de nœuds
- Créer des nœuds et les paramétrer
- Utiliser et organiser les nœuds (gestion des attributs)
- Finaliser une structure nodale et obtenir un objet

#### Exploiter et comprendre les nœuds

- Utiliser les nœuds mathématiques et conditionnels
- Utiliser les nœuds structurels
- Combiner des nœuds et créer des groupes
- Utiliser les nœuds spéciaux (ensembles, sous-catégories, vecteurs)
- Générer des procédures

→ **Exercice : créer des objets avec des paramètres éditables puis réaliser une procédure de construction jusqu'au rendu final**

### Maîtriser l'approche procédurale de modélisation

- Organiser et exploiter les fichiers Grasshopper
- Créer des procédures de construction et de validation
- Fabriquer un objet complexe (volume, épaisseur et structure)
- Concevoir des outils de modélisation avec Grasshopper
- Utiliser des plugins dans Grasshopper (Kangaroo, Lunchbox et PanelingTools)

→ **Exercice : construire un objet complexe suivant un cahier des charges précis (variantes, paramètres et contraintes) puis finaliser l'objet (rendu et exportation)**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
25 au 26 mars 2019	>
>	17 au 18 octobre 2019
>	>
>	>

# Workshop

## Optimiser une impression 3D

Intégrer les spécificités de l'impression 3D pour manufacturer efficacement des objets

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1500 € HT**

CODE : TD132

Tarif intra à partir de **1490 € HT** par jour (voir page 14)

184

### OBJECTIFS

- Comprendre les contraintes de l'impression 3D
- Identifier les différents processus d'impression
- Acquérir les bons réflexes pour finaliser la modélisation
- Exploiter les possibilités de l'impression 3D
- Préparer son modèle pour un prestataire

### PUBLIC CONCERNÉ

Designers, concepteurs, graphistes 3D...

### PRÉ-REQUIS

Maîtriser l'utilisation d'un logiciel de 3D surfacique ou polygonal (3ds Max, Blender, Cinema 4D, Inventor, LightWave, Maya, Modo, Rhino, Solid Edge, SolidWorks).

### MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Dans le cadre de nos workshops, chaque apprenant travaille sur son projet afin de produire des éléments qui seront facilement transposables dans son quotidien professionnel. L'intervenant se positionne comme un facilitateur qui, tout en transmettant son savoir, encourage une démarche participative et collaborative.

### PROFIL DE L'INTERVENANT

#### Richard MAILLOT

Fort d'une expérience de 20 ans dans le graphisme, il accompagne en production 3D des entreprises prestigieuses (BMW, Delsey, Givaudan, Havas, Louis Vuitton, Nike, Porsche...). Depuis plusieurs années, il développe son savoir-faire et se passionne pour l'impression 3D. À ce titre, il est intervenu chez des clients comme Airbus, Demetz, La Française des Jeux ou L'Oréal.

Il possède par ailleurs une expertise reconnue par les principaux éditeurs de logiciels : Rhinoceros (référent sur Rhino), Maxon (contributeur pour Cinema 4D), Autodesk (certifié 3ds Max).

### PROGRAMME

#### Atelier 1 : les contraintes (travail collectif)

- Définir le cadre du projet 3D
- Identifier les outils de modélisation 3D et comparer leurs avantages et inconvénients
- Comprendre les limites de l'impression 3D

#### Atelier 2 : les processus d'impression (travail collectif)

- Découvrir les évolutions techniques
- Faire le bon choix en fonction de l'usage de l'objet
- Intégrer les processus d'impression dans les délais de réalisation

#### Atelier 3 : finaliser la modélisation (travail individuel et restitution en sous-groupe)

- Identifier les problèmes de structure (topologie)
- Réaliser un bon maillage
- Utiliser les outils d'analyse de structure 3D

#### Atelier 4 : les avantages de l'impression 3D (travail collectif)

- Comprendre les possibilités en termes de design
- Élargir le spectre de conception
- Exploiter l'impression pour résoudre des problèmes mécaniques
- Repousser les contraintes techniques grâce à l'impression 3D
- Analyser l'équilibre économique par rapport à la quantité de pièces

#### Atelier 5 : préparer son modèle (travail individuel)

- Valider le modèle 3D en local ou à travers un outil "on-line"
- Découvrir les types d'offres pour l'impression 3D (prestataires, fabricants d'imprimantes...)
- Finaliser un projet pour une impression 3D

PLANNING PARIS					
>				>	
>				>	
>				>	
23 au 24	avril	2019		14 au 15	octobre 2019
>				>	
>				>	

### L'INFO EN +

Pendant les workshops, nous accueillons au maximum 6 apprenants.

# SketchUp: niveau 1

Dessiner des objets et des espaces en 3D avec SketchUp Make ou SketchUp Pro

**3 jours / 21 heures**

Tarif inter **1 600 € HT** + Coaching individuel en option (**200 € HT / 60 mn**)

CODE : TD117

Tarif intra à partir de **1 390 € HT** par JOUR (voir page 14)



## OBJECTIFS

- Identifier le rôle de la 3D dans une présentation
- Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée
- Comprendre les principes de la conception en 3D avec SketchUp
- Réaliser une scène 3D
- Adapter la méthode au projet

## PUBLIC CONCERNÉ

Designers, graphistes, décorateurs... Toute personne souhaitant réaliser rapidement et facilement des espaces en 3D.

## PRÉ-REQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciels : SketchUp Pro, SketchUp Make, Photoshop...
- Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste 3D ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

185

## PROGRAMME

### Identifier le rôle de la 3D dans une présentation

- Préparer les éléments en fonction de la structure du modèle 3D
- Identifier les objectifs du projet (présentation, cotation, organisation)

→ **Étude de cas : analyse de projets**

### Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée

- Organiser son projet
- Comprendre l'importance des composants et de la structure du modèle

→ **Étude de cas : analyse de projets**

### Comprendre les principes de la conception en 3D avec SketchUp

- Maîtriser les principes de base du dessin 3D, son vocabulaire et ses règles
- Se repérer dans l'interface : les menus, les outils et les palettes
- Créer un modèle 3D en utilisant les outils de dessin
- Modifier simplement un objet
- Appliquer des textures
- Choisir et modifier un style pour le modèle 3D
- Créer un point de vue (scène)

→ **Exercice : réaliser un objet simple en 3D**

### Réaliser une scène 3D

#### Paramétrer le logiciel

- Régler les Préférences et choisir l'unité du modèle
- Préparer l'organisation du modèle (structure et calques)

#### Modéliser un objet

- Utiliser le crayon
- Maîtriser les outils (Pousser / Tirer, Décalage, Suivez-moi)
- Utiliser les outils Arc et Cercle
- Convertir en groupe ou en composant
- Dupliquer ou combiner un objet

### Texturer un objet

- Créer des textures
- Appliquer les textures sur un objet
- Placer correctement les textures sur un objet

### Éditer les styles

- Choisir et modifier un style
- Combiner les styles et les scènes

### Finaliser la présentation SketchUp

- Mettre en place des cotes
- Exporter les visuels
- Tester l'envoi vers le LayOut

→ **Exercice : réaliser une scène en 3D**

### Adapter la méthode au projet

- Évaluer son temps de travail
- Créer et organiser une bibliothèque de modèles et de composants
- Créer des styles, des scènes personnalisées et des modèles types
- Créer des modèles avec des cotes

→ **Exercices : analyser des modèles existants / Finaliser un modèle et modifier celui-ci en fonction d'un cadre spécifique**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
11 au 13 mars 2019	23 au 25 septembre 2019
>	>
>	>
11 au 13 juin 2019	2 au 4 décembre 2019

## L'AVIS DES APPRENANTS

"Je vais enfin pouvoir m'essayer à la modélisation en 3D pour faire ma scénéo."

Thibault L, directeur artistique

# SketchUp: niveau 2

Dessiner en 3D avec SketchUp Pro et créer des plans avec le LayOut

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **1250 € HT** + Coaching individuel en option (**200 € HT / 60 mn**)

CODE: TD118

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)

## 186 OBJECTIFS

- Identifier le rôle de SketchUp Pro et du LayOut
- Utiliser les outils avancés et les composants
- Réaliser une scène 3D complexe
- Adapter la méthode au projet

## PUBLIC CONCERNÉ

Designers, graphistes, décorateurs... Toute personne souhaitant améliorer des espaces en 3D.

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation "SketchUp: niveau 1" (page 185) ou de justifier d'une expérience équivalente pour accéder à ce stage.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Support de  
cours Vidéo



Coaching  
Individuel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: SketchUp Pro, Photoshop...

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste 3D ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Identifier le rôle de SketchUp Pro et du LayOut

- Organiser les objets avec la palette Structure
- Identifier les objectifs du projet: présentation, cotation, organisation

→ **Étude de cas: analyse de projets**

### Utiliser les outils avancés et les composants

- Maîtriser l'outil Bac à sable
- Comprendre l'optimisation des vues
- Créer des sections
- Optimiser les scènes
- Éditer un composant et identifier la structure
- Importer un composant à l'aide des bibliothèques
- Modifier un composant

### Modéliser à l'aide d'éléments externes et de plug-ins

- Créer un modèle 3D en utilisant des imports (.dwg, .obj, .3ds...)
- Utiliser le Warehouse

→ **Exercice: réaliser un objet en 3D et obtenir un visuel**

### Réaliser une scène 3D complexe

#### Paramétrer le modèle

- Personnaliser le modèle
- Optimiser la structure du modèle

#### Modéliser un objet

- Créer des composants dynamiques
- Créer des formes "souples"
- Modifier des composants dynamiques
- Maîtriser la mise en relation des paramètres (attributs)

#### Texturer un objet

- Créer des textures complexes
- Adapter une photo

#### Éditer les styles

- Créer des styles élaborés
- Combiner les styles et les scènes à l'aide de l'outil Photo

### Finaliser la présentation avec SketchUp Pro et le LayOut

- Envoyer le modèle dans le Layout
- Créer la mise en pages et les cotations dans le LayOut
- Éditer la mise en relation des modèles et du LayOut
- Créer des modèles types de mise en pages

### Utiliser les outils de présentation SketchUp

- Utiliser une caméra, un point de vue, un cheminement
- Créer une vidéo de la présentation

### Finaliser la présentation avec un moteur de rendu tiers

- Comprendre l'intérêt d'utiliser un moteur de rendu tiers
- Utiliser l'éditeur de textures
- Mettre en place un environnement (lumières, caméras)
- Ajuster le rendu pour obtenir un visuel

→ **Exercice: réaliser un modèle complet en 3D avec export vers le LayOut**

### Adapter la méthode au projet

- Structurer un cahier des charges
- Exploiter des fichiers externes (.dwg, .dxf, .3ds...)

→ **Exercices: analyser des modèles existants /**

**Finaliser un modèle et modifier celui-ci en fonction d'un cadre spécifique**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
14 au 15 mars 2019	26 au 27 septembre 2019
>	>
>	>
>	>

# Revit

Concevoir et créer des structures architecturales en 3D et les exploiter dans un contexte BIM

**5 jours / 35 heures**

Tarif inter **2 250 € HT**

CODE : TD162

Tarif intra à partir de **1 590 € HT** par jour (voir page 14)

N

## OBJECTIFS

- Appréhender l'utilisation d'un logiciel orienté BIM
- Comprendre la structure de travail du logiciel
- Exploiter les outils de construction
- Présenter un projet Revit (vues 2D, 3D et plans)
- Utiliser les fonctions BIM du logiciel

## PUBLIC CONCERNÉ

Architectes, décorateurs, dessinateurs-projeteurs...

## PRÉ-REQUIS

Il est nécessaire d'avoir une bonne connaissance d'AutoCAD (dessin en élévation, mise en place de coupes, nomenclature) pour suivre cette formation.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciel : Revit

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant 3D ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

187

## PROGRAMME

### Appréhender l'utilisation d'un logiciel orienté BIM

- Comprendre l'organisation d'un projet sous Revit
- Analyser l'organisation d'un projet type
- Appréhender l'exploitation d'un fichier Revit et l'organisation BIM (Building Information Modeling)

→ **Étude de cas : analyse de différents projets Revit**

### Comprendre la structure de travail du logiciel

- Paramétrer un projet
- Organiser la nomenclature d'un projet
- Rassembler et préparer les imports
- Découvrir et organiser l'interface
- Créer et utiliser un fichier (template)

→ **Exercice : créer et organiser un projet**

### Exploiter les outils de construction

- Dessiner et extruder une structure
- Importer un dessin DWG et AI
- Créer un sol, un plafond et des ouvertures
- Créer les étages, les élévations et les sections
- Utiliser les composants (familles)
- Utiliser les bibliothèques
- Modifier un composant existant
- Travailler avec les contraintes et les cotes
- Finaliser une structure en 3D

→ **Exercice : construction de plusieurs éléments dans un projet Revit**

### Présenter un projet Revit (vues 2D, 3D et plans)

- Créer les différentes vues
- Modifier le style d'apparence des vues
- Combiner les vues 2D et 3D
- Utiliser et exploiter les élévations, les sections et les pièces
- Créer des rendus 3D
- Présenter le projet
  - créer des rendus
  - créer les plans
  - exploiter les différents types de présentation
  - finaliser les cotations
- Imprimer et exporter un fichier Revit (DWG et PDF)

→ **Exercice : finaliser la construction d'un espace**

### Utiliser les fonctions BIM du logiciel

- Utiliser les filtres pour classer la structure
- Créer des nomenclatures et des quantités
- Intégrer les données dans la présentation du projet
- Utiliser le module BIM
- Présenter la synthèse d'un projet

→ **Exercice : exploiter un projet Revit et affiner la présentation de celui-ci selon des critères spécifiques**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
3 au 7	9 au 13
juin	décembre
2019	2019

# étapes:

DESIGN  
GRAPHIQUE & CULTURE  
VISUELLE



[www.etapes.com](http://www.etapes.com)



# BUREAUTIQUE

# Google Docs

Créer des mises en pages structurées et partager ses documents sur Google Drive

1/2 jour / 4 heures

Tarif inter **400 € HT**

CODE : BU172

Tarif intra à partir de **790 € HT** par demi-journée (voir page 14)

N

## 190 OBJECTIFS

- Maîtriser les fonctionnalités principales
- Maîtriser le mode collaboratif

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Connaître l'environnement Windows ou Mac.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
50000 Tutos

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciel : Google Docs

Informations générales : voir page 195

## PROGRAMME

### Maîtriser les fonctionnalités principales

- Créer et mettre en forme un document
- Gérer une mise en pages avancée
- Utiliser tous les outils de formatage
- Gérer les images, les formes et les graphiques
- Gérer un long document et créer une table des matières

→ **Exercice : réaliser un document complet**

### Maîtriser le mode collaboratif

- Savoir commenter et utiliser le mode Suggestion
- Partager un document
- Gérer les versions

→ **Exercice : réaliser un document partagé, commenté et suggéré**

## PLANNING PARIS

25	mars	2019	matin
11	octobre	2019	matin

# Google Sheets

Créer des tableaux de calcul et gérer des listes de données

1/2 jour / 4 heures

Tarif inter **400 € HT**

CODE : BU173

Tarif intra à partir de **790 € HT** par demi-journée (voir page 14)

N

## OBJECTIFS

- Maîtriser les fonctionnalités principales
- Maîtriser le mode collaboratif

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Connaître l'environnement Windows ou Mac.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel

Accès à  
50000 Tutos

- Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

- Logiciel : Google Sheets

Informations générales : voir page 195

## PROGRAMME

### Maîtriser les fonctionnalités principales

- Créer des formules de calcul simples et élaborées
- Utiliser tous les outils de formatage manuel ou automatique
- Gérer les images, les formes et les graphiques
- Gérer des listes de données, des vues filtrées et la validation de données
- Créer et gérer des tableaux croisés dynamiques

→ **Exercice : réaliser un tableau complexe avec son graphique / Créer un tableau croisé dynamique à partir d'une liste de données**

### Maîtriser le mode collaboratif

- Créer des règles de notifications
- Protéger une plage / une feuille
- Publier un classeur ou une feuille
- Partager un classeur
- Gérer les versions

→ **Exercice : réaliser un classeur protégé et notifié puis le publier**

## PLANNING PARIS

25	mars	2019	après-midi
11	octobre	2019	après-midi

**2 jours / 14 heures**

Tarif inter **850 € HT** + Coaching individuel en option (**150 € HT / 60 mn**)

CODE : BU077

Tarif intra à partir de **990 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

### OBJECTIFS

- Comprendre le fonctionnement d'un traitement de texte
- Utiliser un traitement de texte
- Réaliser un document avec formats, styles, tableaux et images
- Finaliser le document

### PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

### PRÉ-REQUIS

Connaître l'environnement Windows ou Mac.

### MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

Les participants sont vivement encouragés à apporter leurs documents (rapports, brochures, plaquettes...).

### MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciels : Word, Excel, PowerPoint...

Informations générales : voir page 195

### PROFIL DE L'INTERVENANT

Spécialiste bureautique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Comprendre le fonctionnement d'un traitement de texte

- Décrire les éléments constituant l'interface
- Comprendre la nécessité d'une bonne préparation
- Connaître la finalité des documents réalisés avec Word

→ **Étude de cas : analyse de projets**

### Utiliser un traitement de texte

- Maîtriser le vocabulaire : mot, ligne, phrase, paragraphe, page, document, tabulation, marge, titre courant
- Se repérer dans l'interface : les onglets, les rubans, les groupes, les lanceurs, les palettes, la barre d'état et les affichages
- Saisir et corriger du texte
- Créer le document et utiliser les méthodes de correction et de remplacement
- Saisir des caractères spéciaux et invisibles
- Enrichir le texte, utiliser les outils de mise en forme et d'alignement
- Positionner le texte sur la page et définir l'orientation
- Appliquer une mise en forme simple

→ **Exercice : réaliser un document, le corriger, enrichir sa mise en forme et sa mise en pages**

### Réaliser un document avec formats, styles, tableaux et images

#### Créer le document

- Saisir le texte, le corriger et l'enregistrer selon les différents formats proposés
- Déterminer la structure récurrente du document : styles, mise en pages, orientations, en-têtes et pieds de pages

### Réaliser une mise en pages efficace

- Créer et attribuer un style
- Créer des listes à puces et des listes numérotées
- Créer des sauts de pages, de sections et de colonnes
- Créer des en-têtes et pieds de pages incluant la numérotation des pages
- Concevoir des insertions automatiques (QuickPart)

#### Créer un tableau

- Créer et gérer lignes, colonnes et taille du tableau
- Réaliser le formatage du tableau
- Importer un tableau provenant d'Excel ou d'un autre logiciel

#### Organiser le document avec des images

- Insérer des images et les dimensionner
- Gérer l'habillage des images dans le texte
- Insérer des zones de texte et gérer leur positionnement et l'habillage

→ **Exercice : créer un document avec formats, styles, tableaux, images et graphiques et réaliser la mise en pages**

### Finaliser le document

- Justifier la construction : examiner et corriger les formats, contrôler l'harmonie et la cohérence des styles et les formats utilisés
- Comparer les données entre les différentes feuilles
- Choisir la méthode d'exportation du document : imprimer le document, exporter en PDF ou vers un autre logiciel

→ **Exercice : réaliser un document complet et l'exporter en PDF ou vers un autre logiciel**

### PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
>	>
27 au 28 juin 2019	5 au 6 décembre 2019

# Excel : niveau 1

Créer des tableaux et des graphiques structurés

2 jours / 14 heures

Tarif inter **850 € HT** + Coaching individuel en option (**150 € HT / 60 mn**)

CODE : BU079

Tarif intra à partir de **990 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## 192 OBJECTIFS

- Comprendre le fonctionnement d'un tableur
- Utiliser un tableur
- Réaliser un tableau avec formules et graphiques
- Finaliser le document

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Connaître l'environnement Windows ou Mac.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Coaching  
Individuel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices. Les participants sont vivement encouragés à apporter leurs tableaux.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels : Excel, Word, PowerPoint...

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Spécialiste bureautique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Comprendre le fonctionnement d'un tableur

- Décrire les éléments constituant l'interface
- Comprendre la nécessité d'une bonne préparation
- Connaître la finalité des tableaux et graphiques réalisés avec Excel

→ **Étude de cas : analyse de projets**

### Utiliser un tableur

- Maîtriser le vocabulaire : fichier, feuille, plage, cellule, ligne, colonne, argument
- Se repérer dans l'interface : les onglets, les rubans, les groupes, les lanceurs et les palettes
- Créer la structure d'un tableau avec ses données textes, numériques et dates
- Saisir et enrichir le tableau
- Positionner le tableau sur la page et définir l'orientation
- Appliquer des formules de calcul simples

→ **Exercice : réaliser un tableau statistique simple avec formules et mise en pages**

### Réaliser un tableau avec formules et graphiques

#### Créer le tableau

- Saisir le tableau avec ses données et l'enregistrer selon les différents formats proposés
- Déterminer la structure récurrente du tableau : mise en pages, orientation, en-têtes et pieds de pages

#### Créer des formules et utiliser des fonctions

- Créer des formules arithmétiques et des fonctions de calcul
- Créer des formules en utilisant l'Assistant Fonction
- Créer des formules à partir des références relatives et absolues
- Concevoir des formules et des formats conditionnels

### Mettre en forme un tableau

- Réaliser le formatage numérique du tableau
- Créer des formats personnalisés selon l'affichage souhaité

### Créer des listes de données

- Structurer les éléments constituant une liste
- Paramétrer la liste avec des listes déroulantes et des fonctions de synthèse
- Gérer les tris et filtres textes, numériques et chronologiques

### Créer des graphiques

- Créer un graphique à partir des données du tableau
- Organiser les données sur le graphique
- Finaliser le graphique et le positionner par rapport au tableau

→ **Exercice : créer un tableau avec formules, formats, graphiques, mise en pages et gérer une liste de données**

### Finaliser le document

- Justifier la construction : examiner, évaluer et corriger les formules
- Comparer les données entre les différentes feuilles
- Choisir la méthode d'exportation du tableau : imprimer le fichier, la liste de données et le graphique, exporter en PDF, exporter vers un autre tableur, exporter le tableau et le graphique dans Word ou PowerPoint

→ **Exercice : réaliser un tableau complet puis l'exporter en PDF ou vers un autre logiciel**

## PLANNING PARIS

>	4 au 5	juillet	2019
>			
14 au 15	mars	2019	>
>			
>	18 au 19	novembre	2019
>			

## L'INFO EN +

Vous souhaitez organiser cette formation dans vos locaux ? Contactez-nous !

# Excel : niveau 2

Créer des tableaux croisés dynamiques (TCD)

1 jour / 7 heures

Tarif inter **450 € HT** + Coaching individuel en option (**150 € HT** / 60 mn)

CODE : BU086

Tarif intra à partir de **990 € HT** par jour (voir page 14)



## OBJECTIFS

- Utiliser un tableau croisé dynamique
- Élaborer une méthode de travail efficace
- Réaliser un tableau croisé dynamique
- Finaliser le document

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Avoir suivi la formation "Excel : niveau 1" (page 192) ou posséder des connaissances équivalentes.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices. Les participants sont vivement encouragés à apporter leurs tableaux.

## MOYENS TECHNIQUES/SUIVI

→ Logiciel : Excel

Informations générales : voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Spécialiste bureautique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Utiliser un tableau croisé dynamique

- Identifier les données à utiliser et leur finalité
- Définir les grandes étapes de la construction d'un tableau croisé dynamique
- Maîtriser le vocabulaire : champs, zone Lignes, zone Colonnes, zone Valeurs, zone Filtres, segment
- Créer la structure du tableau croisé dynamique avec ses données textes, numériques et dates
- Positionner les éléments dans les zones prédéfinies
- Appliquer des formules et des fonctions de calcul simples

→ **Exercice : réaliser un tableau croisé dynamique simple avec formules et fonctions**

### Élaborer une méthode de travail efficace

- Évaluer les méthodes utilisées dans l'exercice précédent
- Repérer le type de calcul et les fonctions, formules, opérateurs à utiliser
- Comprendre l'intérêt de bien positionner les champs

→ **Étude de cas : analyse d'un projet**

### Réaliser un tableau croisé dynamique

#### Créer le tableau croisé dynamique

- Déterminer la structure du tableau et de ses éléments
- Positionner les données
- Ajouter, supprimer et déplacer les éléments

#### Réaliser des formules et fonctions

- Créer et modifier les fonctions de synthèse
- Créer et modifier les fonctions d'affichage

### Gérer le tableau croisé dynamique

- Créer des filtres textes, numériques et chronologiques
- Créer des segments textes, numériques et chronologiques
- Afficher et masquer le détail des éléments
- Gérer le groupement numérique et chronologique des éléments lignes et colonnes
- Gérer l'affichage et le masquage des totaux et sous-totaux
- Gérer l'extraction du champ Page
- Choisir les données à extraire

### Mettre en forme le tableau croisé dynamique

- Réaliser le formatage numérique du tableau
- Choisir et modifier un format automatique

### Créer un graphique croisé dynamique à partir du tableau croisé dynamique

- Créer un graphique à partir du tableau
- Organiser les données sur le graphique
- Finaliser le graphique et le positionner par rapport au tableau et sur la page

→ **Exercice : créer un tableau croisé dynamique formaté avec formules, fonctions et graphiques**

### Finaliser le document

- Justifier la construction : examiner, évaluer et corriger les formules et les fonctions
- Contrôler l'harmonie et la cohérence de tous les éléments

→ **Exercice : réaliser un tableau croisé dynamique complexe**

## PLANNING PARIS

>	>
4 février 2019	>
>	>
>	7 octobre 2019
>	>
>	>

# PowerPoint

Réussir des présentations attractives

**2 jours** / 14 heures

Tarif inter **850 € HT** + Coaching individuel en option (**150 € HT** / 60 mn)

CODE: BU081

Tarif intra à partir de **990 € HT** par jour (voir page 14)

CPF

## 194 OBJECTIFS

- Définir les champs d'application de PowerPoint dans l'univers de la PréAO
- Créer une présentation simple
- Réaliser une présentation avec textes, tableaux, images, graphiques et animations
- Finaliser la présentation

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉ-REQUIS

Connaître l'environnement Windows ou Mac.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module  
Présentiel



Coaching  
Individuel



Accès à  
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

Les participants sont vivement encouragés à apporter leurs présentations.

## MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: PowerPoint, Word, Excel

Informations générales: voir page 195

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Spécialiste bureautique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir les champs d'application de PowerPoint dans l'univers de la PréAO

- Décrire les éléments constituant l'interface
- Identifier les éléments à intégrer et leur finalité
- Maîtriser le vocabulaire: diapositive, disposition, espace réservé, espace libre, masque, en-tête et pied de page, mise en pages

→ **Étude de cas: analyse de projets**

### Créer une présentation simple

- Se repérer dans l'interface: les onglets, les rubans, les groupes, les lanceurs, les palettes, la barre d'état et les affichages
- Créer et saisir dans les espaces réservés
- Saisir et enrichir le texte, utiliser les outils de mise en forme et d'alignement
- Positionner les éléments sur la diapositive
- Choisir un thème et une palette de couleurs
- Appliquer une mise en forme aux éléments créés

→ **Exercice: réaliser une présentation simple et la corriger, enrichir sa mise en pages**

### Réaliser une présentation avec textes, tableaux, images, graphiques et animations

#### Créer la présentation

- Saisir et hiérarchiser le texte dans les espaces réservés, le corriger et l'enregistrer selon les différents formats proposés
- Déterminer la mise en pages récurrente de la présentation: masque, mise en pages, orientation, en-têtes et pieds de pages
- Saisir des commentaires à utiliser en mode Présentateur

#### Réaliser une mise en pages efficace

- Créer une mise en pages et l'attribuer à une diapositive
- Créer des listes hiérarchisées à puces et numérotées
- Créer des en-têtes et pieds de pages incluant la numérotation des diapositives

### Créer un tableau

- Créer et gérer lignes, colonnes et taille du tableau
- Réaliser le formatage du tableau
- Importer un tableau

### Organiser un document avec des images et des objets

- Insérer des images et les positionner
- Créer des formes et les positionner

### Créer des graphiques

- Créer un graphique à partir des données d'un tableau
- Organiser les données sur le graphique
- Finaliser le graphique et le positionner dans la diapositive
- Créer et finaliser un SmartArt et le positionner dans la diapositive

### Créer des animations

- Créer des animations de textes, d'objets, d'images et de graphiques
- Gérer le diaporama et le mode Présentateur

→ **Exercice: créer une présentation et réaliser une animation**

### Finaliser la présentation

- Justifier la construction: examiner et corriger les formats, contrôler l'harmonie et la cohérence des dispositions utilisées
- Choisir la méthode d'exportation du document: imprimer le document, créer un diaporama autonome, exporter en PDF

→ **Exercice: réaliser une présentation complète et l'exporter en PDF ou vers un autre logiciel**

## PLANNING PARIS

>	>
>	>
>	>
>	>
9 au 10 mai 2019	7 au 8 novembre 2019
>	>

# Informations pratiques

RETROUVEZ SUR CETTE PAGE TOUTES LES INFORMATIONS UTILES POUR PRÉPARER AU MIEUX VOTRE FORMATION

## ■ Pour s'inscrire

- en ligne sur [www.pyramyd-formation.com](http://www.pyramyd-formation.com)
- par e-mail : [contact@pyramyd.fr](mailto:contact@pyramyd.fr)
- par téléphone : **01 40 26 00 99**
- par courrier : **PYRAMYD**  
**15 rue de Turbigo 75002 PARIS**

## ■ Suivi de l'inscription

- Je reçois un accusé de réception qui confirme ma demande d'inscription
- Avant le début de la formation, je remplis et renvoie un formulaire d'attente
- Je reçois ma convocation rappelant le lieu et les horaires **15 jours avant la formation**

## ■ Organiser son déplacement

### TRANSPORTS

#### → Métro/RER

Étienne Marcel (ligne 4)  
Réaumur Sébastopol (ligne 3)  
Les Halles (lignes RER A, B, D)

#### → Vélib' / Parking voiture

Stations Vélib' 1007 et 1102  
Vinci Park, 149 rue Saint-Denis 75002 Paris  
Parking Rambuteau - Forum des Halles

### HÔTELS

- Pour simplifier votre hébergement, Pyramyd a sélectionné la centrale de réservation BBA (coordonnées sur notre site)

## ■ Le jour J

- **L'accueil** : nos chefs de projet vous accueillent et vous guident vers votre salle de formation
- **Les horaires** : nos formations débutent à 9h30 et se terminent à 17h30  
Les horaires sont adaptables en fonction des impératifs de transport de chacun  
Nous vous garantissons une durée de formation de 7 heures par jour
- **Les pauses** : petit-déjeuner d'accueil, boissons chaudes et fruits à discrétion toute la journée

## ■ Moyens techniques

### CHAQUE APPRENANT DISPOSE

- d'un poste de travail **Mac** ou **PC** de dernière génération équipé d'un écran plat 21" ou 27"
- d'une tablette graphique sur demande
- d'une connexion très haut débit à Internet
- d'une **clé USB de 8 Go** offerte en début de formation

### NOUS ACCUEILLONS

- 6 participants maximum pour les workshops
- 8 participants maximum pour les formations inter-entreprises
- 10 participants maximum pour les formations certifiantes

### ET SINON

- Le poste du formateur est relié à un système de **vidéo projection**
- Toutes les formations sont dispensées sur **les dernières versions** officielles de chaque logiciel
- Un support de cours (papier / vidéo) ou un livre est remis à l'issue de la majorité des formations
- Les salles bénéficient de la lumière du jour

## ■ Suivi de formation

- Chaque apprenant bénéficie d'une hotline gratuite et illimitée par e-mail
- Chaque apprenant signe une feuille d'émargement par demi-journée
- Attestation de formation envoyée à l'issue du stage

## ■ L'évaluation de nos formations

- **À chaud** : à la fin de la formation, un bilan qualité pour mesurer l'atteinte des objectifs
- **À froid** : à J+3 mois, une évaluation du transfert des acquis en situation professionnelle

## Bulletin d'inscription

### L'ENTREPRISE

Raison sociale \_\_\_\_\_  
N° de siret \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Code postal/Ville \_\_\_\_\_  
Nom et prénom de l'inscrivant (  Mme  M.) \_\_\_\_\_  
Fonction \_\_\_\_\_  
Ligne directe \_\_\_\_\_ Mail \_\_\_\_\_

### LE PARTICIPANT

Nom et prénom du participant (  Mme  M.) \_\_\_\_\_  
Fonction \_\_\_\_\_  
Ligne directe \_\_\_\_\_ Mail \_\_\_\_\_  
Nom et prénom du N+1 du participant (  Mme  M.) \_\_\_\_\_  
Fonction \_\_\_\_\_  
Ligne directe \_\_\_\_\_ Mail \_\_\_\_\_

### LES FORMATIONS

Intitulé du / des stage(s) choisi(s):

\_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_

Prix (en € HT + TVA au taux en vigueur) \_\_\_\_\_

### LE FINANCEMENT

Cette formation est-elle financée par un OPCA  OUI  NON

Nom et adresse de l'OPCA \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Contact à l'OPCA \_\_\_\_\_

N° d'adhérent \_\_\_\_\_ N° de prise en charge \_\_\_\_\_

**IMPORTANT: si l'accord de prise en charge de votre OPCA ne nous est pas parvenu le premier jour du stage, PYRAMYD NTCV se réserve la possibilité de facturer la totalité de la formation au client.**

Règlement par l'entreprise

1. Joindre un Kbis, un RIB et un chèque de 50 % du montant TTC avec ce bulletin, soit: \_\_\_\_\_  
2. Joindre le solde 5 jours ouvrés avant le premier jour de la formation.

Règlement par l'OPCA

**Dans le cas d'une prise en charge par un OPCA nous vous demandons de joindre au bulletin d'inscription un chèque de garantie du montant TTC de la formation. Ce chèque vous sera retourné dès règlement par cet organisme.**

Une convention de formation professionnelle, établie en deux exemplaires, est systématiquement envoyée avec la confirmation. L'inscription ne sera enregistrée qu'à réception du bulletin d'inscription, de la feuille de renseignements pédagogiques et de l'acompte ou du chèque de caution.

PYRAMYD NTCV se réserve le droit de refuser un stagiaire n'ayant pas réglé la totalité de son stage avant la formation. PYRAMYD NTCV se réserve le droit d'annuler ou de reporter une formation sans dédommagement ni pénalité due au client.

Dans le cas d'une annulation ou d'un report par le client, les conditions sont les suivantes:

- Toute annulation d'inscription ou report doit être signalé par téléphone et confirmé par écrit.
- Une annulation ou un report intervenant 6 jours ouvrés ou plus avant le début de la formation n'impliquera aucun frais.
- Une annulation ou un report intervenant moins de 6 jours ouvrés avant le début de la formation donnera lieu à une facturation égale à 50% du montant du stage à titre d'indemnité forfaitaire.
- Une formation annulée le jour même du stage sera due intégralement à titre d'indemnité forfaitaire.
- Toute formation commencée sera due intégralement.

À retourner à PYRAMYD NTCV: 15, rue de Turbigo, 75002 Paris

Nom et fonction du signataire autorisé \_\_\_\_\_ Date/Cachet de l'entreprise \_\_\_\_\_

# CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE

Pour les entreprises et les collectivités

## OBJET

- Le présent document, ci-après "Conditions Générales de Ventes" ("CGV"), s'applique à toutes les offres de formation proposées par la Société, et faisant l'objet d'une commande de la part du Client, à savoir les formations présentielle et les formations e-learning, correspondant à des modules de formation dans un espace électronique sécurisé, en mode e-learning (ou Formations Ouvertes et A Distance - FOAD), accessibles depuis sa plate-forme.
- L'offre de services développée est conforme à la circulaire n° 2001/22 du 20 juillet 2001 de la Délégation Générale à l'Emploi et à la Formation Professionnelle relative aux formations ouvertes et à distance "FOAD" (e-learning).
- Toute condition contraire et notamment toute condition générale ou particulière opposée par le client ne peut, sauf acceptation formelle et écrite de la Société, prévaloir sur les présentes CGV et ce, quel que soit le moment où elle aura pu être portée à sa connaissance

## DISPONIBILITÉ ET OPPOSABILITÉ DES CGV

- Les CGV sont mises à la disposition du Client sur le site internet de la Société ([www.pyramyd-formation.com](http://www.pyramyd-formation.com)).
- Les CGV sont opposables au client qui reconnaît, en cochant la case prévue à cet effet, en avoir eu connaissance et les accepter avant de passer commande.
- La validation de la commande par sa confirmation vaut adhésion par le Client aux CGV en vigueur au jour de la commande, dont la conservation et la reproduction sont assurées par le vendeur professionnel conformément à l'article I127-2 du Code de commerce.
- Le fait de passer commande implique adhésion entière et sans réserve du Client aux présentes CGV et à leur annexe, le Client se portant fort de leur respect par l'ensemble de ses salariés, préposés et agents.
- La commande est réputée ferme et définitive lorsque le Client renvoie, par tout moyen, le bon de commande signé (fax, transmission électronique, courrier).
- Le Client reconnaît à cet effet que, préalablement à la signature du bon de commande, il a bénéficié des informations et conseils suffisants par la Société, lui permettant de s'assurer de l'adéquation de l'offre de services à ses besoins.
- Le fait que la Société ne se prévale pas à un moment donné de l'une des présentes CGV ne peut être interprété comme valant renonciation à s'en prévaloir ultérieurement
- La Société se réserve le droit de réviser les présentes conditions générales à tout moment, les nouvelles conditions s'appliquant à toute nouvelle commande, quelle que soit l'antériorité des relations entre la Société et le Client.
- La version applicable la plus à jour est celle disponible sur le site [www.pyramyd-formation.com](http://www.pyramyd-formation.com) à la date de la commande.

## VALIDATION DE LA COMMANDE

- Le vendeur se réserve le droit de refuser toute commande pour des motifs légitimes.

## MODIFICATION DES CGV

- La Société se réserve le droit de réviser les présentes conditions générales à tout moment, les nouvelles conditions s'appliquant à toute nouvelle commande, quelle que soit l'antériorité des relations entre la Société et le Client. Une copie des nouvelles CGV est disponible sur le Site et peut être remise au Client à sa demande.

## CLAUSE DES CGV

- La nullité d'une clause des CGV n'entraîne pas la nullité des CGV.
- L'application temporaire d'une ou plusieurs clauses des CGV par le vendeur ne saurait valoir renonciation de sa part aux autres clauses des CGV qui continuent à produire leurs effets.

## TARIF

- Le prix par participant est indiqué sur chaque fiche de formation. Les tarifs sont également consultables sur le site internet de la Société et sur le catalogue de formations de l'année en cours.
- Les prix de vente sont indiqués en euros HT. Le montant total dû par le client est indiqué sur la page de confirmation de la commande.
- L'inscription est effectuée au nom de la personne physique participant mais le Client de la Société est l'entreprise ou l'institution contractant figurant sur le bulletin d'inscription et payant le montant de la formation.
- Toute formation ou tout cycle commencé est dû en totalité à titre d'indemnité, même si le participant ne s'est pas présenté.
- Nos tarifs sont forfaitaires. Les pauses-café sont offertes aux participants.

## RÈGLEMENT

- Le règlement de l'intégralité du prix de la formation est à effectuer :
  - à réception de la facture pour les Sociétés commerciales et professions libérales,
  - à 30 jours pour l'État,
  - 30 jours pour les Collectivités territoriales,
  - 50 jours pour les établissements publics de santé,
  - 60 jours pour les autres entreprises publiques
- Le règlement devra être effectué par virement ou par chèque à l'ordre de la Société Pyramyd (LCR non acceptée).
- Tout paiement postérieur aux dates d'échéance figurant sur les factures de la Société donnera lieu à l'application d'intérêts moratoires définis par la loi et les règlements en vigueur et à une indemnité forfaitaire de frais de recouvrement de 40€.
- Elles sont exigibles sans qu'il soit besoin de mise en demeure.
- En cas de paiement effectué par un OPCA, il appartient au bénéficiaire de s'assurer de la bonne fin du paiement par l'organisme concerné. En cas de prise en charge partielle par l'OPCA, la part non prise en charge sera directement facturée au Client. Si l'accord de prise en charge de l'OPCA ne parvient pas à la Société au premier jour de la formation, la Société se réserve la possibilité de facturer la totalité des frais de formation au Client.
- La société se réserve le droit :
  - d'exclure de toute formation présentielle, et ce à tout moment, tout participant dont le comportement gênerait le bon déroulement de la formation et/ou manquerait gravement aux présentes CGV ;
  - de suspendre l'accès à un module de formation e-learning, tout participant qui aurait procédé à de fausses déclarations lors de l'inscription et ce, sans indemnité ;
  - de refuser toute inscription de la part d'un Client pour motif légitime et non discriminatoire, et notamment de refuser toute commande d'un Client avec lequel il existerait un litige relatif au paiement d'une commande antérieure.

## ANNULATIONS/REPLACEMENTS/REPORTS

- Formulées par écrit, les conditions d'annulation sont les suivantes :
  - Annulation de formations présentielle donne lieu à un remboursement ou à un avoir intégral si elle est reçue au plus tard quinze jours avant le début de la formation.
  - toute annulation reçue dans un délai inférieur à quinze jours avant le début de la formation emporte facturation d'un montant de 30 % HT du montant de la formation,
  - toute annulation reçue dans un délai de 10 jours inclus avant le début de la formation, emporte facturation d'un montant de 50 % HT du montant de la formation,
  - toute annulation reçue dans un délai inférieur à 3 jours avant le 1er jour de la formation emporte facturation de 100% du prix de la formation. Cependant, si concomitamment à son annulation, le participant se réinscrit à une formation programmée la même année que celle initialement prévue, aucune indemnité forfaitaire ne sera retenue, à moins qu'il annule cette nouvelle participation et ce, quelle que soit la date d'annulation.
  - les annulations de formation e-Learning, même comprenant un présentiel, font l'objet d'une indemnité correspondant au coût de l'inscription à ladite formation.
- Le dédit ne peut en aucun cas être imputé sur le montant de la participation au développement de la formation professionnelle.
- Pour les formations présentielle, les remplacements de participants sont admis à tout moment, sans frais, sur communication écrite des noms et coordonnées du remplaçant.
- Pour les formations de e-Learning, les remplacements de participants sont admis à condition d'en informer la Société sept jours à l'avance, sans frais, sur communication écrite des noms et coordonnées du remplaçant. A défaut, une indemnité correspondant au coût de l'inscription à ladite formation sera due à la Société.
- Si le nombre de participants à une formation est jugé insuffisant pour des raisons pédagogiques, la Société se réserve le droit d'annuler cette formation au plus tard une semaine avant la date prévue. Les frais d'inscription préalablement réglés seront alors entièrement remboursés, à votre convenance, un avoir sera émis.
- La Société se réserve le droit de reporter la formation, de modifier le lieu de son déroulement, le contenu de son programme ou les animateurs, tout en respectant la même qualité pédagogique du stage initial, si des circonstances indépendantes de sa volonté l'y obligent.

## RESPONSABILITÉ - INDEMNITÉS

- Le Client s'oblige à souscrire et maintenir en prévision et pendant la durée de la formation une assurance responsabilité civile couvrant les dommages corporels, matériels, immatériels, directs et indirects susceptibles d'être causés par ses agissements au préjudice de la Société. Il s'oblige également à souscrire et maintenir une assurance responsabilité civile désignant également comme assuré la Société pour tous les agissements préjudiciables aux tiers qui auraient été causés par le Client et contenant une clause de renonciation à recours de telle sorte que la Société ne puisse être recherchée ou inquiétée.
- En cas de responsabilité engagée de la Société envers le Client, la Société devra rembourser au Client le montant payé par le Client au titre de la prestation fournie, cette clause constituant le plafond de sa responsabilité.
- La Société spécifie dans ses programmes le niveau initial (prérequis) pour suivre chacune de ses formations dans les meilleures conditions. Il appartient au client de s'assurer que tout stagiaire inscrit à une formation interentreprises de la Société satisfait bien les prérequis indiqués sur le programme de formation correspondant. La Société ne peut en conséquence être tenue pour responsable d'une éventuelle inadéquation entre la formation suivie et le niveau initial des participants.
- En aucun cas, la responsabilité de la Société ne pourrait être engagée au titre de dommages indirects tels que pertes de données, de fichiers, perte d'exploitation, préjudice commercial, manque à gagner ou atteinte à l'image et à la réputation.
- Dans tous les cas, la responsabilité de la Société est exclue en cas de force majeure.

## CONFIDENTIALITÉ ET PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

- Le Client ne peut utiliser les propositions, travaux, études et concepts, méthodes et outils de la société que pour les fins stipulées à la commande.
- La Société détient seule les droits intellectuels afférents aux formations qu'elle dispense ; de sorte que la totalité des supports pédagogiques, quelle qu'en soit la forme (papier, numérique, orale...) utilisés dans le cadre de la commande demeure sa propriété exclusive.
- Le Client s'interdit d'utiliser, reproduire, directement ou indirectement, en totalité ou en partie, d'adapter, de modifier, de traduire, de représenter, de commercialiser ou de diffuser à des membres de son personnel non participants aux formations de la société ou à des tiers les supports de cours ou autres ressources pédagogiques mis à sa disposition sans l'autorisation expresse et écrite de la société ou de ses ayants droits.
- Les parties s'engagent à garder confidentiels les informations et documents de nature économique, technique ou commerciale concernant l'autre partie, auxquels elles pourraient avoir accès au cours de l'exécution du contrat.

## PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES

- Conformément à la réglementation européenne (RGPD) et française en vigueur, la Société, en sa qualité de responsable de traitement, s'engage à traiter avec la plus grande attention les données à caractère personnel de ses clients.
- La Société respecte tout un ensemble de devoirs et octroie à ses clients tout un ensemble de droits relatifs à leurs données à caractère personnel.
- Les engagements pris par la Société sont énumérés dans le document Politique de Confidentialité et de protection des données à caractère personnel, annexé aux présentes CGV dont il constitue le prolongement et le complément, et accessible sur notre site internet à l'adresse suivante: [www.pyramyd-formation.com](http://www.pyramyd-formation.com)

## LITIGES ET MÉDIATION

### RÉCLAMATION PRÉALABLE

- En cas de différend relatif à une formation, le Client s'engage à s'adresser en premier lieu au service clientèle de la Société par téléphone au 01 40 26 00 99 (numéro non surtaxé à partir d'une ligne fixe en France métropolitaine), du lundi au vendredi sauf jour férié ou chômé, de 9h00 à 12h00 et de 14h00 à 17h30 ou par courrier électronique (contact@pyramyd.fr) ou postal à Pyramyd - 15 rue de Turbigo - 75002 Paris.
- En cas de litige, les Parties feront leurs meilleurs efforts pour parvenir à un accord amiable.
- Cette phase de tentative de résolution amiable constitue un préalable à toute action contentieuse.

### TRIBUNAL COMPÉTENT

- À défaut d'accord amiable dans un délai de deux mois à compter de l'envoi de la première réclamation, par tout moyen permettant d'en déterminer la date, la Partie à l'initiative de la réclamation pourra saisir :
  - pour les Sociétés Commerciales, le Tribunal de commerce de Paris, nonobstant pluralité de défendeurs et appel en garantie, sans que les clauses attributives de juridiction pouvant exister sur les documents des acheteurs puissent mettre obstacle à l'application de la présente clause.
  - pour les professions libérales, personnes publiques, collectivités locales, Etat, le Tribunal du domicile du défendeur (article 42 du code de procédure civile) ou celui du lieu de la livraison effective de la chose ou de l'exécution de la prestation de service (article 46 du code de procédure civile).

## DROIT APPLICABLE

- Le présent contrat et les CGV le régissant sont soumis à la loi française.

**PYRAMYD**

FORMATION

15, rue de Turbigo 75002 Paris  
Tél: 01 40 26 00 99

[www.pyramyd-formation.com](http://www.pyramyd-formation.com)

PYRAMYD est une marque du groupe

**ABILWAYS**

BUILD YOUR SINGULARITY