

**PAO / STYLISME / DATA VISUALISATION**

**OUTILS BUREAUTIQUES**

**CRÉATION / DESIGN / TYPO**

**UI / UX / WEB DESIGN**

**PRISE DE VUES / MONTAGE VIDÉO**

**MOTION DESIGN**

**AR / VR / GAMING / 3D**

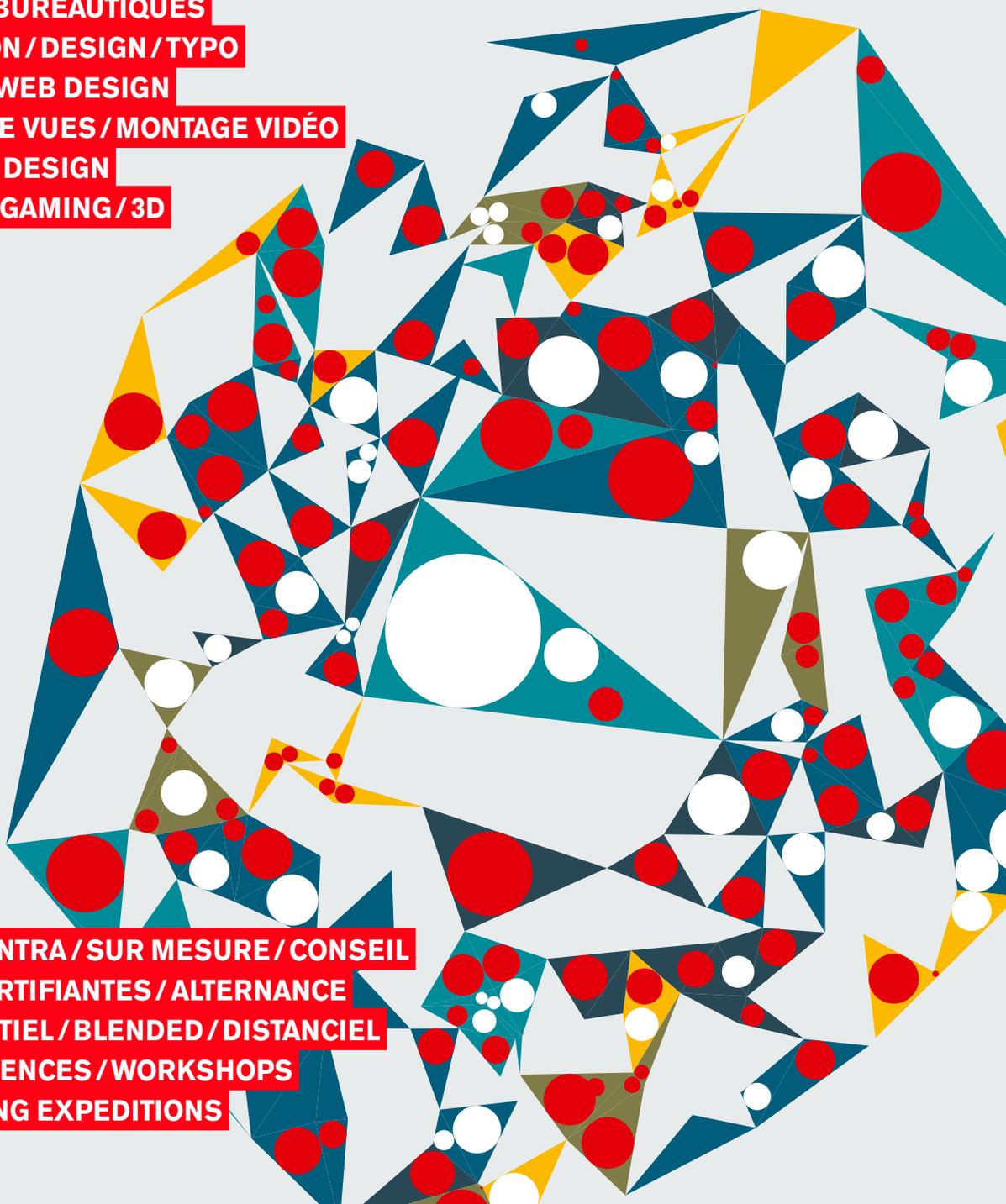
**INTER / INTRA / SUR MESURE / CONSEIL**

**CPF / CERTIFIANTES / ALTERNANCE**

**PRÉSENTIEL / BLENDED / DISTANCIEL**

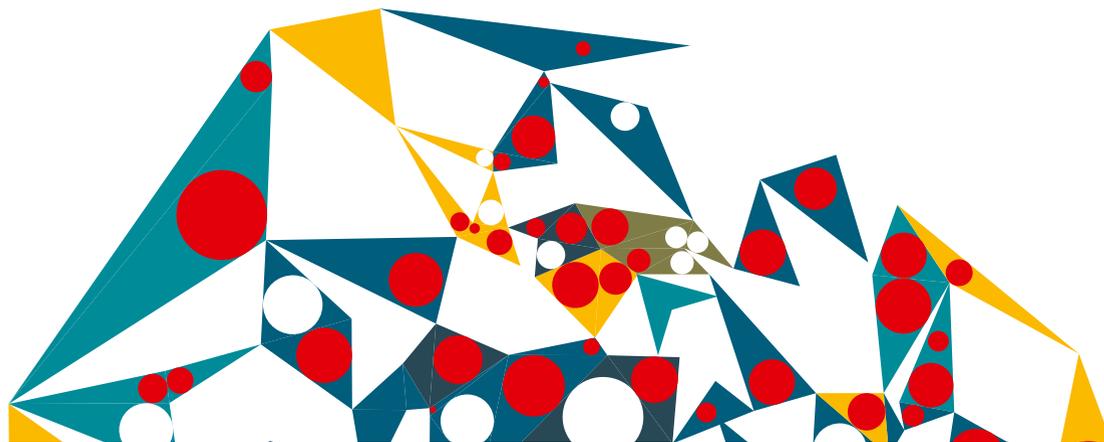
**CONFÉRENCES / WORKSHOPS**

**LEARNING EXPEDITIONS**



# TOP 10

DES COMPÉTENCES À AVOIR EN 2020



**DESIGN THINKING**

UI DESIGN

3D

CODE

UX DESIGN

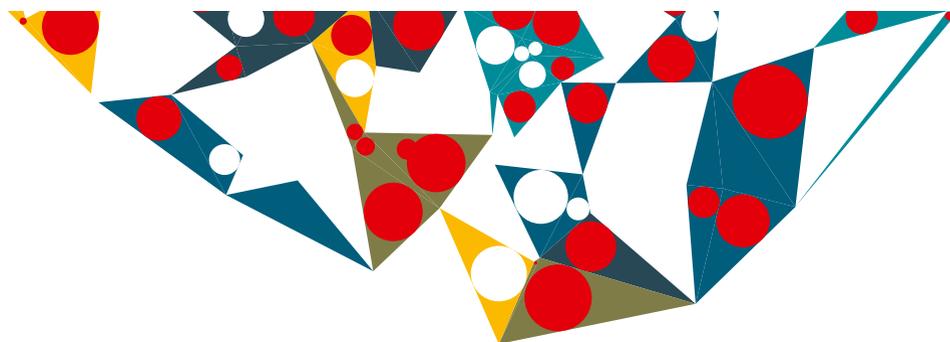
MOTION DESIGN

CRÉATIVITÉ

**STORYBOARDING**

DATA VISUALISATION

STORYTELLING





## Personnalisation, digitalisation et évaluation sont les 3 maîtres mots de la formation en 2020



**Isabelle LESUR**  
Directrice Générale  
ilesur@abilways.com

"**BUILD YOUR SINGULARITY!**" est le credo du Groupe ABILWAYS, multispécialiste du learning au service de la **transformation des organisations** et de la **montée en compétences des individus**.

Parce que chacun d'entre vous est unique, nous vous accompagnons dans votre parcours apprenant de manière personnalisée pour **valoriser vos talents** et vous permettre d'acquérir de **nouvelles compétences**.

Parce que chaque entreprise doit se montrer de plus en plus agile, nous vous aidons à imaginer et à **mettre en place des organisations apprenantes efficaces** pour garantir une **meilleure compétitivité**.

**Investir dans les compétences est devenu un enjeu stratégique pour tous** et la loi "Avenir professionnel" a rendu cette réalité tangible à travers ses 2 objectifs majeurs :

- donner de nouveaux droits aux personnes pour leur **permettre de choisir leur vie professionnelle**
- renforcer **l'investissement des entreprises dans les compétences de leurs salariés**.

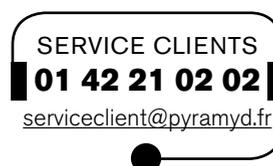
La transition vers le champ du développement des compétences entraîne une transformation majeure : **élargir considérablement la nature des actions de formation** proposées aux apprenants.

Avec son offre de formation 2020, **Pyramyd** s'inscrit dans cette mouvance en vous proposant de **nouvelles expériences apprenantes** :

- **des fiches métiers** pour vous aider à identifier les compétences associées aux activités exercées
- **une offre certifiante éligible au CPF élargie et l'alternance ouverte à tous**
- **des solutions sur mesure** avec le conseil, l'accompagnement, l'AFEST, la VAE...
- **des solutions blended ou distancielles toujours plus nombreuses** : 15 parcours 100% distanciels, accès à plus de 60 000 tutos en complément de nos formations présentes...

Et toujours bien sûr **tous les domaines d'expertise Pyramyd** qui ont fait notre **réputation depuis 30 ans**.

Choisissez votre avenir professionnel sur [www.pyramyd-formation.com](http://www.pyramyd-formation.com)



# 7 BONNES RAISONS DE CHOISIR PYRAMYD

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.

## 1. Une expertise reconnue depuis 30 ans dans les métiers du design et de la communication visuelle

- Premier centre agréé Adobe en France
- Fondateur de la revue *étapes* : et des éditions Pyramyd

## 2. Des professionnels qui forment et non des formateurs professionnels

- Sélectionnés pour leur expertise
- Validés pour leur savoir-faire "terrain"
- Des opérationnels en lien avec le monde de l'entreprise
- Évalués à chaque formation sur leurs compétences techniques et pédagogiques
- Formés à la pédagogie et labellisés ABILWAYS ACADEMY

## 3. Une équipe expérimentée

- Des chefs de projet inter et intra experts en contenu et pédagogie
- Une veille technologique permanente pour anticiper les évolutions du marché
- Une démarche proactive pour répondre aux demandes de chaque client et coconstruire une réponse adaptée à leurs besoins

## 4. Des formats d'apprentissage variés

- Formations catalogue
- Formations 100 % sur-mesure, coconstruites avec vos équipes opérationnelles
- Classes virtuelles
- Conférences
- Learning expeditions
- Workshops...

## 5. Une démarche qualité orientée satisfaction clients

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 : prérequis déterminés et respectés, experts labellisés ABILWAYS ACADEMY
- Qualité des certifications : des critères objectifs de réussite aux examens et une employabilité renforcée

### 97,6%\* de clients satisfaits!

\*Source : données basées sur les évaluations "à chaud" des participants.



**Note avis vérifiés :  
9.2/10**

Note extraite sur le site  
[www.avis-verifies.com](http://www.avis-verifies.com)

## 6. 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

## 7. Notre centre de formation, un espace de rencontres et d'échanges...

- Le bureau des chefs de projet est volontairement placé au centre des espaces de formation
- Une proximité client qui permet d'entretenir des relations chaleureuses avec les apprenants

### NOS HOMOLOGATIONS & RÉFÉRENCES

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.



Membre de la FFP



Formations qualifiées par l'ISQ-OPQF



Référencement  
Datadock



Référencement  
DOKELIO  
Île-de-France

# SOMMAIRE

|            |  |
|------------|--|
| <b>4</b>   | <b>Notre approche pédagogique</b>                  |
| <b>6</b>   | <b>L'évaluation des formations</b>                 |
| <b>8</b>   | <b>Le financement des formations</b>               |
| <b>10</b>  | <b>Notre communauté</b>                            |
| <b>12</b>  | <b>Notre présence en région</b>                    |
| <b>14</b>  | <b>L'approche par les compétences</b>              |
| <b>26</b>  | <b>La certification et l'alternance</b>            |
| <b>40</b>  | <b>Les solutions sur mesure</b>                    |
| <b>42</b>  | <b>Les formations intra</b>                        |
| <b>44</b>  | <b>Le conseil &amp; l'accompagnement</b>           |
| <b>46</b>  | <b>L'AFEST</b>                                     |
| <b>48</b>  | <b>Le bilan de compétences</b>                     |
| <b>50</b>  | <b>La VAE</b>                                      |
| <b>52</b>  | <b>Le digital learning</b>                         |
| <b>54</b>  | <b>Les formations distancielles</b>                |
| <b>56</b>  | <b>Les formations en ligne</b>                     |
| <b>58</b>  | <b>Le blended learning</b>                         |
| <b>60</b>  | <b>La digitalisation de vos parcours formation</b> |
| <b>166</b> | <b>Inscription étape par étape</b>                 |
| <b>167</b> | <b>Bulletin d'inscription</b>                      |
| <b>168</b> | <b>Conditions générales de vente</b>               |

## Nos domaines d'expertise

|            |   |
|------------|---|
| <b>64</b>  | <b>Les ateliers du savoir</b>                       |
| <b>80</b>  | <b>PAO / Data visualisation</b>                     |
| <b>108</b> | <b>Marketing digital /<br/>Web / médias sociaux</b> |
| <b>136</b> | <b>Photo / vidéo</b>                                |
| <b>154</b> | <b>Réalité virtuelle /<br/>Gaming / 3D</b>          |
| <b>162</b> | <b>Bureautique</b>                                  |

# NOTRE APPROCHE PÉDAGOGIQUE

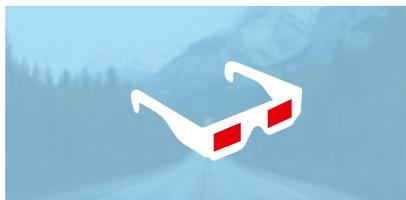
Notre approche pédagogique repose sur 5 engagements pour faire vivre à chaque participant une expérience apprenante enrichissante et pour construire sa singularité.

## Notre démarche et ses 5 engagements



### 1 - ACCOMPAGNEMENT

Nos solutions pédagogiques s'adaptent aux besoins des apprenants via des dispositifs multimodaux : présentiel sur mesure, distanciel, tutorat, reverse mentoring, coaching, keynote...



### 2 - IMMERSION

L'apprenant ne participe plus à une formation mais vit une expérience immersive grâce à l'utilisation d'outils et de pratiques facilitant l'immersion : AFEST, learning expedition, réalité virtuelle...



### 3 - GAMIFICATION

Pour favoriser l'ancrage mémoriel, différentes activités ludiques sont proposées aux apprenants : serious game, ludopédagogie, escape game pédagogique et/ou digital...



### 4 - COLLABORATION

Mise en place de communautés favorisant l'émergence de l'intelligence collective : genius bar thématique, hackathon, social learning, peer learning, communauté virtuelle d'apprenants...



### 5 - AUTONOMIE

Individualisation des parcours et mise à disposition de ressources pédagogiques digitales : MOOC, module e-learning, virtual learning, mobile learning, webinar...

### DES EXPERTS FORMATEURS RECONNUS

Pour tenir ces engagements, nous **recrutons** et **accompagnons** des experts reconnus et leur proposons un **parcours de formation** et des **rencontres pédagogiques récurrentes**.

### ABILWAYS ACADEMY,

organisme de formation interne du groupe, certifie leurs compétences pour garantir **l'excellence de leurs pratiques pédagogiques**.



Pour en savoir plus,  
rendez-vous sur  
[www.abilways.com](http://www.abilways.com)

# VOTRE PARCOURS PÉDAGOGIQUE

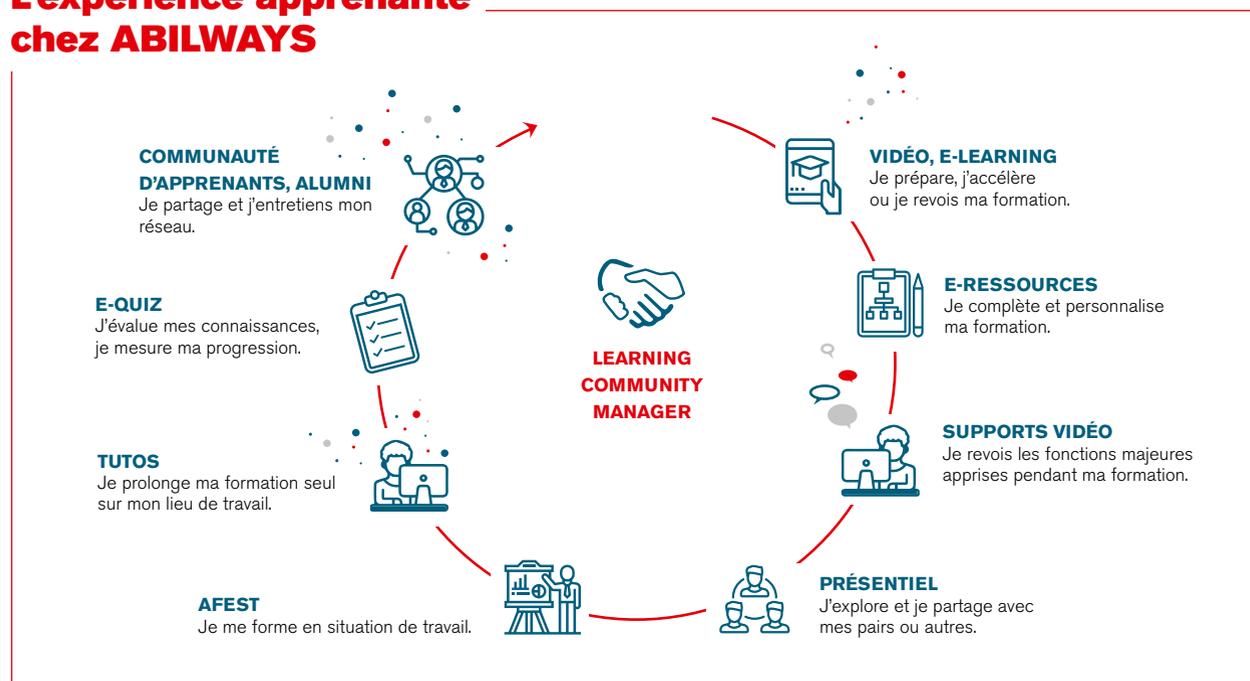
## Plus qu'une formation, une expérience apprenante...

Une alternance de modalités pour rythmer et valoriser les apprentissages :

- **E-quiz amont/aval** : pour mesurer sa progression, évaluer ses apprentissages
- **Modules vidéo, modules e-learning** : pour préparer, revoir ou accélérer le présentiel
- **E-ressources** : pour compléter mais aussi personnaliser sa formation en fonction de ses besoins
- **Présentiel** : pour explorer des pratiques, les challenger, échanger entre pairs
- **Tutos** : pour accéder après sa formation à une bibliothèque de 60 000 tutos en ligne
- **Supports de cours vidéo** : pour reproduire les exercices réalisés pendant sa formation et favoriser l'ancrage mémoriel
- **Communauté d'apprenants/Alumni** : pour partager, apprendre de ses pairs et networkers
- **L'AFEST** : pour apprendre en situation de travail (learning on doing)



## L'expérience apprenante chez ABILWAYS



# L'ÉVALUATION DES FORMATIONS



## LES 3 ÉTAPES DE L'APPRENTISSAGE POUR L'APPRENANT

### 1 AVANT LA FORMATION

Formalisation des attentes  
et autopoisonnement

### 2 PENDANT LA FORMATION

Évaluation continue de l'acquisition  
des compétences

### 3 APRÈS LA FORMATION

Bilan des acquis et de la formation



## LES 3 ÉTAPES DE NOTRE DISPOSITIF D'ÉVALUATION

Évaluation des connaissances

- ▶ Quiz

Validation des acquis

- ▶ Études de cas, cas pratiques, mises en situation, tests...

Évaluation de la montée en compétences

- ▶ Évaluation des connaissances : avec un quiz
- ▶ Mise en action : plan d'action individuel
- ▶ Transfert opérationnel des acquis : à J+3 mois



Plus d'infos sur  
[www.abilways.com](http://www.abilways.com)

**Une e-évaluation est envoyée à l'apprenant pour mesurer :**

**Le contenu :** respect du programme  
et des objectifs, intérêt des contenus

**L'animation :** expertise de l'intervenant,  
réponses aux questions, interactions avec le  
groupe

**La pédagogie :** équilibre entre  
théorie et pratique

**La logistique :** état des salles,  
qualité de l'accueil et des déjeuners...



## Focus sur les cycles certifiants Abilways

**50 cycles certifiants** dans notre offre pour vous permettre :

- de renforcer vos connaissances
- de valider et faire reconnaître vos compétences
- d'évoluer au sein de votre organisation

**2 étapes** pour atteindre ces objectifs :

- évaluation continue sous forme d'exercices, de mises en situation, d'études de cas...
- rédaction d'un mémoire professionnel ou présentation d'un projet à soutenir devant un jury d'experts



## VOTRE AVIS NOUS INTÉRESSE

★ ★ ★ ★ ★ 5/5



- » L'authenticité des avis
- » Transparence totale
- » Tiers de confiance

Retrouvez les avis de nos clients sur [www.avis-verifies.com](http://www.avis-verifies.com)

Calculé à partir de 113 avis obtenus sur les 12 derniers mois\*

\* 113 avis depuis le 18/10/2018

★ ★ ★ ★ ★ 9,2/10

😊 93,8% 106 avis    😊 3,5% 4 avis    😞 2,7% 3 avis

"J'ai trouvé cette formation très pertinente qui m'a apporté une autre grille de lecture pour mes projets d'interfaces digitales."

**Sylvain M.**

"Je recommande Pyramyd, c'est la 3<sup>e</sup> formation que je suis chez eux.

Toujours aussi professionnel!"

**Alexandre B.**

"Très bonne formation avec une formatrice à l'écoute et qui nous pousse à avancer et développer des techniques liées directement à nos contenus."

**Manon J.**

# LE FINANCEMENT DES FORMATIONS

Depuis le 1er janvier 2019 et la mise en application de la "Loi pour la Liberté de choisir son avenir professionnel", les dispositifs et modalités de financement de la formation ont évolué. Que vous soyez salarié, à la recherche d'un emploi ou indépendant, des solutions existent pour vous aider à financer votre formation.

## RÉCAPITULATIF DES DISPOSITIFS EN PLACE ET DES FINANCEMENTS ASSOCIÉS

| DISPOSITIFS  | BÉNÉFICIAIRES  | FORMALITÉS / DÉMARCHES  | FINANCEMENTS  |
|--|--|---|---|
| <b>Plan de développement des compétences</b>                                       | Salariés en CDI - CDD  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Formation sur temps de travail</li> <li>En partenariat avec l'employeur</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>L'entreprise (&gt; 50 salariés)</li> <li>L'OPCO pour les PME/TPME (&lt; 50 salariés)</li> </ul>    |
| <b>CPF</b><br>(Compte Personnel de Formation)                                      | Salariés en CDI - CDD<br>Demandeurs d'emploi   | Créer son compte sur <a href="https://www.moncompteactivite.gouv.fr">https://www.moncompteactivite.gouv.fr</a><br>Sélectionner, s'inscrire et payer sa formation sur l'appli CPF. <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilisation hors temps de travail : à l'initiative du salarié.</li> <li>Utilisation sur temps de travail : obtenir l'accord de l'employeur</li> </ul>                                | La CDC (Caisse des Dépôts et Consignations). Si les crédits CPF ne suffisent pas, des <b>abondements</b> sont possibles.                  |
| <b>CPF de transition</b><br>(ex-CIF)   | Salariés en CDI - CDD  | <ol style="list-style-type: none"> <li>Identifier la formation adaptée</li> <li>Se faire accompagner via le CEP (Conseil en Évolution Professionnelle)</li> <li>Obtenir l'autorisation d'absence de son employeur</li> <li>Monter le dossier avec l'organisme de formation</li> <li>Envoyer le dossier à la CPIR pour financement (2 mois avant le début de la formation)</li> </ol>                          | La CPIR (Commission Paritaire Interprofessionnelle Régionale)   |
| <b>Bilan de compétences</b><br>Éligible au CPF, code 202                           | Salariés en CDI - CDD<br>Demandeurs d'emploi<br><b>Objectif</b> : faire le point sur son métier        | <ol style="list-style-type: none"> <li>Choisir un centre de bilan</li> <li>Faire valider son projet par le CEP (Conseil en Évolution Professionnelle)</li> <li>Pour les salariés, obtenir l'autorisation de l'employeur si réalisation sur temps de travail</li> </ol>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Employeur</li> <li>Pôle emploi</li> <li>Financement personnel via son CPF</li> </ul>               |
| <b>VAE</b><br>(Validation des Acquis de l'Expérience)<br>Éligible au CPF, code 200 | Salariés en CDI - CDD<br>Demandeurs d'emploi<br><b>Objectif</b> : valider des compétences métier       | <ol style="list-style-type: none"> <li>Définir le diplôme visé et choisir l'instructeur métier</li> <li>Remplir le Cerfa de candidature</li> <li>Confirmer la recevabilité</li> <li>Financer sa VAE</li> <li>Se préparer au jury de validation</li> </ol>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Employeur</li> <li>Pôle emploi</li> <li>OPCO</li> <li>Financement personnel via son CPF</li> </ul> |
| ALTERNANCE   |  |   |   |
| <b>PRO-A</b><br>Formations RNCP<br>CQP - qualifiants                               | Salariés (diplôme niveau 2 maximum)<br><b>Projet de reconversion vers une qualification supérieure</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>À mettre en place avec l'employeur</li> <li>Demander un avenant au contrat</li> <li>Désigner un tuteur</li> </ol> <b>Durée : 6 à 12 mois</b><br><b>Maintien du salaire par l'employeur</b>   | OPCO (Opérateur de Compétences)   |
| <b>CONTRAT de PROFESSIONNALISATION</b><br>(Insertion professionnelle)              | Pour les moins de 26 ans ou plus si inscrits au Pôle emploi  | <ol style="list-style-type: none"> <li>Trouver l'entreprise qui embauche</li> <li>Désigner un tuteur</li> <li>Être validé par l'organisme de formation</li> <li>Envoyer le Cerfa à l'OPCO pour l'enregistrement et le financement</li> </ol> <b>Rémunération de l'alternant</b> : SMIC ou 85 % du minimum conventionnel (le plus élevé des deux)  | OPCO (Opérateur de Compétences)   |
| <b>CONTRAT D'APPRENTISSAGE</b><br>(Insertion professionnelle)                      | Les jeunes âgés de 16 à 29 ans révolus   | <ol style="list-style-type: none"> <li>Trouver l'entreprise qui embauche</li> <li>Désigner un maître d'apprentissage</li> <li>Être validé par l'organisme de formation</li> </ol> <b>Durée de 6 mois à 3 ans</b><br><b>Rémunération de l'apprenti</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>Variable en fonction de son âge</li> <li>Progresse chaque nouvelle année d'exécution de son contrat</li> </ul> | OPCO<br>Un financement au contrat, fixé par les branches  |

Pour plus de détails sur les différents dispositifs, rendez-vous sur notre site [www.abilways.com](http://www.abilways.com)



## Comment se passe le financement d'une formation courte ?

- 1. Choisissez une formation** dans votre domaine professionnel qui renforce vos compétences et votre motivation - suivie sur le temps de travail.
- 2. Vérifiez** avec l'organisme de formation les prérequis, les contenus, les dates. Un devis vous sera nécessaire.
- 3. Consultez** votre chef de service, il est important d'avoir son aval.
- 4. Faites la demande** à votre employeur par courrier ou lors de l'entretien annuel, pour obtenir l'autorisation d'absence et le financement.
- 5. En cas de refus :**
  - a. Si la formation est prévue sur le temps de travail, vous pouvez demander le financement à l'OPCO auquel adhère votre entreprise.
  - b. Si la formation est prévue hors temps vous n'avez pas d'accord à demander mais vous n'avez droit à aucune allocation. Voir avec l'OPCO pour le financement ou nous contacter pour connaître nos facilités de paiement.

## QUELS ABONDEMENTS EN CAS DE RESTE À CHARGE ?

### LES ABONDEMENTS AU FINANCEMENT CPF

1. Le titulaire lui-même
2. L'employeur
3. L'OPCO
4. Le Pôle Emploi\*
5. L'État
6. Les régions\*
7. Une autre collectivité territoriale (commune)
8. L'Agefiph\*
9. Les fonds d'assurance-formation des non-salariés
10. Une chambre régionale des métiers et de l'artisanat
11. L'Unédic
12. La caisse nationale de l'assurance maladie (chargée de la gestion du C2P)
13. L'établissement public chargé de la réserve sanitaire
14. Les organismes chargés de la gestion de la branche accidents du travail et maladies professionnelles

### LES ABONDEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

- Dans le cadre d'accords collectifs d'entreprises ou de branches au profit du CPF de tout ou partie des salariés
- Abonnement correctif de 3 000 € dans deux cas :
  - pour les salariés licenciés suite au refus d'une modification du contrat de travail résultant de l'application d'un accord d'entreprise
  - pour les salariés n'ayant pas bénéficié de tous leurs entretiens professionnels et d'au moins une formation autre qu'obligatoire

Ces abondements sont versés par l'employeur à la CDC (Caisse des Dépôts et Consignations) qui les créditera sur le compte des salariés concernés (liste des salariés adressée par l'entreprise à son OPCO).

Ces abondements ne sont pas pris en compte dans les plafonds d'alimentation du CPF.

*\*Lorsque le demandeur d'emploi accepte de réaliser une formation financée par l'un de ces 3 financeurs, son compte CPF est débité du montant de l'action réalisée dans la limite des droits inscrits sur son compte.*

## FINANCEMENTS PERSONNELS

Pour compléter le financement de votre formation - ou pour la payer intégralement si elle n'est pas éligible au CPF - vous pouvez utiliser votre budget personnel ou contracter un prêt bancaire.

**Contactez notre service clients [infoclients@abilways.com](mailto:infoclients@abilways.com) pour en savoir plus sur nos facilités de financement ou souscrire un crédit à taux zéro auprès de notre partenaire.**

# NOTRE COMMUNAUTÉ

## BLOG & PARTENAIRES

### BLOC NOTES PYRAMYD, LE BLOG À SUIVRE!

## BLOC NOTES

**PYRAMYD** L'expert de la communication visuelle et de la création

Rendez-vous sur le blog de Pyramyd (<https://blog.pyramyd-formation.com>) où vous trouverez des actus et des articles sur les tendances et usages de la communication visuelle, de la création et du design.

Une fois par mois, recevez notre BLOC NOTES, newsletter dédiée au design et à la création, aux tendances et usages de la communication visuelle et créative: interviews d'artistes, partage de bonnes pratiques, portraits d'experts, événements, sorties et agenda culturel...

**Abonnez-vous sur [pyramyd-formation.com](https://pyramyd-formation.com)**

### DES PARTENAIRES HISTORIQUES



#### Pyramyd Éditions

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

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



#### Étapes Éditions

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.

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

# NOTRE COMMUNAUTÉ

## ÉVÉNEMENTS



### CONFÉRENCES TALK & LEARN

Les conférences Pyramyd Talk & Learn rassemblent les experts de nos univers pour échanger autour des tendances et des usages et pour amorcer des réflexions sur les pratiques et la vision que nous voulons apporter à ces professions.

Un moment de pause formation privilégié!

### Ont déjà eu lieu...

- Le créatif, nouveau consultant marketing ?
- On se fait un brief ?
- PAO et PDF, secrets d'experts
- L'image et ses droits, regards croisés d'experts
- Let's talk about motion!

### Animés par des experts...

De chez l'annonceur ou d'agence: fondateurs, consultants, techniciens, opérationnels... Des visions de femmes et d'hommes expérimentés et passionnés.

### Des échanges...

Entre pairs ou de métiers différents, nos participants sont DA, graphistes, maquettistes, illustrateurs, marketeurs, communicants.



### LES HAPPY DATING ALTERNANCE

Pour les étudiants, salariés en reconversion et demandeurs d'emploi, Pyramyd et Abilways organisent environ tous les 2 mois des soirées Portes Ouvertes à l'heure de l'happy hour!

Ce sont les Happy Dating Alternance!

- On échange et discute avec des étudiants/salariés qui sont en cours d'alternance chez Pyramyd
- On écoute les chargées d'alternance Pyramyd nous présenter avec passion le parcours Designer Multimédia, nous renseigner et répondre à toutes nos questions
- On peut déposer son CV et/ou prendre un rendez-vous pour un entretien!
- On y rencontre aussi d'autres étudiants et salariés qui suivent les parcours en alternance du Groupe Abilways à savoir au CFPJ, à l'ISM ou chez EFE!



Pour vous tenir  
au courant de  
nos prochaines  
rencontres :

**CONTACTEZ-NOUS**  
01 40 26 00 99

# NOTRE PRÉSENCE EN RÉGION

Une programmation croissante de nos formations "best of" en région pour couvrir un maximum du territoire.

**3 directions régionales  
et 6 responsables régionaux  
pour accompagner vos projets  
de transformation et de formation.  
Contactez-nous !**



Retrouvez  
toutes nos  
sessions en  
région grâce  
à ce picto

RÉGION



**Gwilhem LILI**

**Directeur du développement Régions**

glili@abilways.com

+33 6 20 15 41 32

## 3 DIRECTIONS RÉGIONALES

### DIRECTION RÉGIONALE SUD-OUEST

Espace Mama Works  
51 quai Lawton  
33300 BORDEAUX

### DIRECTION RÉGIONALE SUD-EST

Espace Mama Works  
92 cours Lafayette  
69003 LYON

### DIRECTION RÉGIONALE GRAND-EST

Espace Européen  
de l'Entreprise  
2 allée d'Helsinki  
67300 SCHILTIGHEIM

Photo de l'espace  
Coworking Nomade  
à Bordeaux





## VOS CONTACTS RÉGIONAUX



**Christine DESSIENNE**  
Responsable régionale Grand-Nord  
cdessienne@abilways.com  
+33 1 43 72 62 12



**Olivia HUNTER**  
Responsable régionale Grand-Est  
ohunter@abilways.com  
+ 33 1 43 72 73 47



**Nicolas TROPINI**  
Responsable régional  
Auvergne - Rhône Alpes  
Secteur privé  
ntropini@abilways.com  
+33 4 78 18 32 37



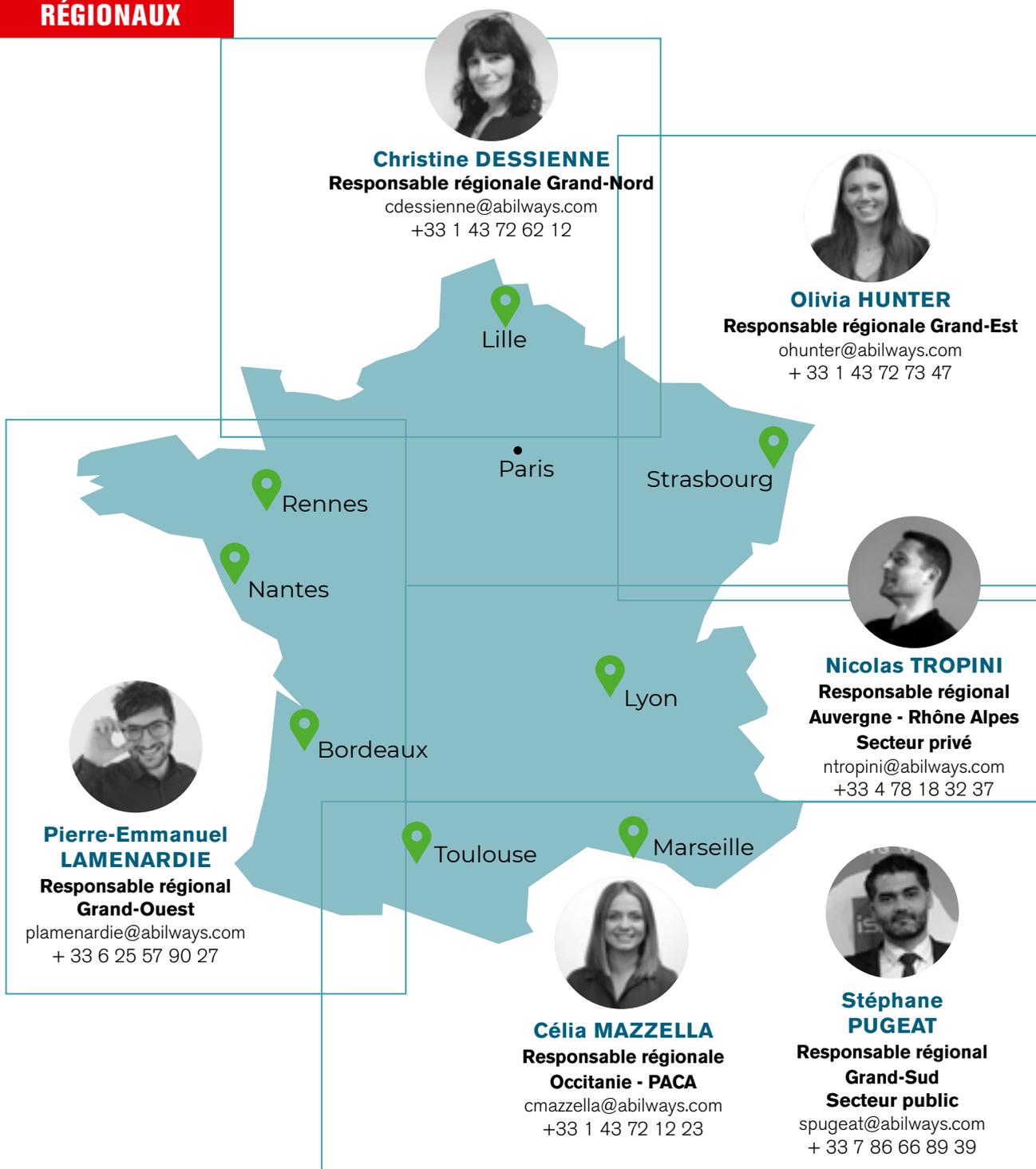
**Pierre-Emmanuel LAMENARDIE**  
Responsable régional  
Grand-Ouest  
plamenardie@abilways.com  
+ 33 6 25 57 90 27



**Stéphane PUGÉAT**  
Responsable régional  
Grand-Sud  
Secteur public  
spugeat@abilways.com  
+ 33 7 86 66 89 39



**Célia MAZZELLA**  
Responsable régionale  
Occitanie - PACA  
cmazzella@abilways.com  
+33 1 43 72 12 23







# L'APPROCHE PAR LES COMPÉTENCES

**16**  
Les fiches  
métiers

---

**17**  
Test de  
positionnement

---

**18**  
Zoom sur  
quelques  
fiches métiers

---

# LES FICHES MÉTIER

Pour développer les compétences des collaborateurs  
et faciliter la GPEC des entreprises

## NOTRE MÉTHODE SIMPLE ET EFFICACE POUR BÂTIR LES FICHES MÉTIERS

- interroger les acteurs des métiers et les observatoires des branches professionnelles pour **identifier les activités** exercées aujourd'hui et demain
- **associer une compétence** pour chaque activité
- **proposer une formation** pour acquérir la compétence visée
- le tout structuré dans **des blocs de compétences** clairement identifiés

La disparition de 50 % des métiers actuels d'ici 2030, la robotisation des activités à faible valeur ajoutée, la transformation de certains métiers en compétences... tout concourt aujourd'hui à **s'interroger sur les compétences de demain** pour maintenir **l'employabilité des collaborateurs et la compétitivité des entreprises.**

Associé à **la GPEC** (Gestion Prévisionnelle des Emplois et des Compétences), **le développement des compétences de tous** est devenu une réalité tangible pour les entreprises depuis l'entrée en vigueur de la loi Avenir Professionnel.

Pour vous accompagner dans **vos cartographies des métiers et des blocs de compétences associés**, nous avons travaillé sur la conception **de fiches métiers transverses** telles que graphiste, UX designer, motion designer... en nous appuyant sur notre connaissance approfondie des métiers que nous suivons en formation depuis plus de 30 ans.

À l'heure où l'investissement dans les compétences devient une nécessité, **PYRAMYD** vous conseille pour **associer la formation la plus adaptée à la compétence recherchée.**

Un doute ? Une hésitation ? Un choix à faire ? Notre **test de positionnement vous permet de personnaliser votre parcours de formation**, au plus près de vos besoins. Pour une employabilité adaptée, permanente et accompagnée.



Retrouvez toutes  
nos fiches métiers sur  
[www.pyramyd-formation.com](http://www.pyramyd-formation.com)

# TEST DE POSITIONNEMENT

## PERSONNALISER SON PARCOURS DE FORMATION

Notre démarche de positionnement consiste à guider chaque individu dans son expérience apprenante en fonction de son parcours professionnel, de ses expériences et de ses compétences pré-acquises.

**POUR QUI ?** Les apprenants ABILWAYS soucieux de choisir la bonne formation (une formation en adéquation avec son besoin de montée en compétences)

**QUAND ?** En amont de son parcours de formation et/ou avant son entrée en formation

**POURQUOI ?** Élaborer un parcours de formation personnalisé

**COMMENT ?** À distance sur la plate-forme ABILWAYS et en entretien avec un formateur-accompagnateur

Notre démarche de positionnement comprend **2 phases de 45 mn chacune :**

- 1 Positionnement de ses compétences** à partir d'un référentiel métier (de son choix)
- 2 Entretien** pour challenger son positionnement

### RÉSULTATS

## LES BÉNÉFICES POUR L'APPRENANT

- **Optimiser son expérience apprenante** dans son contenu, sa durée, sa progression et ses modalités
- **Choisir des situations d'apprentissage** adaptées à ses besoins, ses acquis, ses préférences, ses difficultés spécifiques

## TARIFS

**Sur étagère** (Référentiel métier sur 4 blocs de compétence): **50 € HT**

**Sur mesure :** à partir de **450 € HT**

## EXEMPLE DE POSITIONNEMENT

| Métier              | Couverture de la compétence |   |                          |
|---------------------|-----------------------------|---|--------------------------|
|                     | Je pratique                 | Je pratique partiellement (souhait de se perfectionner) | Je ne pratique pas       |
| <b>COMPÉTENCE 1</b> |                             |   |                          |
| Activité 1          | <input type="checkbox"/>    | <input type="checkbox"/>                                | <input type="checkbox"/> |
| Activité 2          | <input type="checkbox"/>    | <input type="checkbox"/>                                | <input type="checkbox"/> |
| Activité 3          | <input type="checkbox"/>    | <input type="checkbox"/>                                | <input type="checkbox"/> |
| Commentaires :      |                             |   |                          |
| <b>COMPÉTENCE 2</b> |                             |   |                          |
| Activité 1          | <input type="checkbox"/>    | <input type="checkbox"/>                                | <input type="checkbox"/> |
| Activité 2          | <input type="checkbox"/>    | <input type="checkbox"/>                                | <input type="checkbox"/> |
| Activité 3          | <input type="checkbox"/>    | <input type="checkbox"/>                                | <input type="checkbox"/> |
| Commentaires :      |                             |   |                          |

NOS ÉQUIPES  
À VOTRE ÉCOUTE

**01 42 21 02 02**

[infoclient@abilways.com](mailto:infoclient@abilways.com)

# GRAPHISTE

**Le graphiste réalise tout type de supports imprimés destinés à la presse, l'édition, la publicité ou la communication.**

Sur la base d'un brief, et dans le respect de l'identité visuelle du "client" (interne ou externe), il crée ou adapte des mises en pages qui devront être visibles et lisibles.

Selon le secteur d'activité, la taille de l'entreprise ou du service, le graphiste peut travailler sous la responsabilité d'un directeur artistique ou d'un responsable de studio, quand il n'assume pas lui-même cette fonction.

Doté d'une très bonne culture graphique (design, typo, influences), il est autonome techniquement sur les logiciels de PAO (InDesign, Illustrator et Photoshop). Il doit également être capable de préparer des éléments pour des supports Web et/ou vidéo.

## LES GRANDS BLOCS DE COMPÉTENCES DE LA FONCTION GRAPHISTE



1

Entretenir et développer sa culture graphique



2

Utiliser efficacement les logiciels de PAO



3

Argumenter ses choix et communiquer efficacement



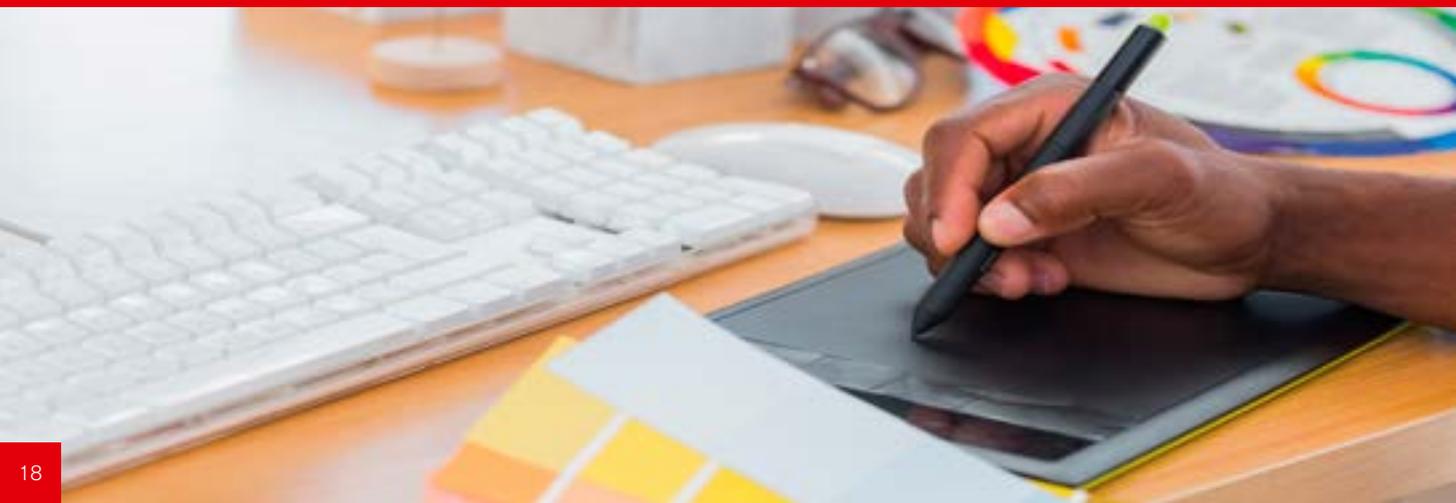
4

Intégrer les fonctions avancées des logiciels de PAO



5

Réaliser des prototypes Web et des vidéos simples





**Entretenir  
et développer  
sa culture graphique**

## BLOC 1

| COMPÉTENCES   | Formations associées                                  | Réf.  | Durée              |
|---|---|-------|--------------------|
| Appréhender efficacement la page blanche pour concevoir des supports structurés | De la mise en pages au design graphique               | AS004 | 5 j présentiel     |
| Analyser et réinterpréter les codes du graphisme contemporain                   | Influences et tendances graphiques                    | AS006 | 3 j présentiel     |
| Concevoir des graphiques pertinents et lisibles                                 | Parcours VOD<br>La data visualisation, ça s'apprend ! | VOD02 | 1h30<br>distanciel |

**PRÉSENTIEL : 8 jours - 56h**  
**DISTANCIEL : 1h30**



**Utiliser  
efficacement  
les logiciels de PAO**

## BLOC 2

| COMPÉTENCES   | Formations associées                   | Réf.    | Durée                              |
|---|--|---------|------------------------------------|
| Créer ou modifier des publications professionnelles       | InDesign : niveau 1                    | PA120BL | 4 j présentiel /<br>1 j distanciel |
| Réaliser des logos, des plans ou des illustrations        | Illustrator : niveau 1                 | PA127   | 5 j présentiel                     |
| Détourer, retoucher et améliorer la chromie de ses images | Photoshop pour les créatifs : niveau 1 | PA135   | 5 j présentiel                     |

**PRÉSENTIEL : 14 jours - 98h**  
**DISTANCIEL : 1 jour - 7h**



**Argumenter ses choix  
et communiquer  
efficacement**

## BLOC 3

| COMPÉTENCES                            | Formations associées                          | Réf.  | Durée          |
|--|---|-------|----------------|
| Exposer efficacement ses idées         | Argumenter ses choix créatifs                 | AS035 | 2 j présentiel |
|  | Communication écrite et orale opérationnelles | 53253 | 2 j présentiel |
| Communiquer avec des équipes marketing | Le marketing à l'usage des créatifs           | AS066 | 2 j présentiel |

**PRÉSENTIEL : 6 jours - 42h**



**Intégrer  
les fonctions avancées  
des logiciels de PAO**

## BLOC 4

| COMPÉTENCES  | Formations associées                   | Réf.  | Durée          |
|--|--|-------|----------------|
| Réaliser des publications complexes et structurées                       | InDesign : niveau 2                    | PA122 | 4 j présentiel |
| Réaliser des illustrations complexes                                     | Illustrator : niveau 2                 | PA128 | 4 j présentiel |
| Réaliser des photomontages complexes et effectuer des retouches avancées | Photoshop pour les créatifs : niveau 2 | PA136 | 5 j présentiel |

**PRÉSENTIEL : 13 jours - 91h**



**Réaliser  
des prototypes Web  
et des vidéos simples**

## BLOC 5

| COMPÉTENCES   | Formations associées    | Réf.  | Durée          |
|---|-------------------------|-------|----------------|
| Concevoir des interfaces graphiques avec Sketch                                   | Sketch                  | WM125 | 2 j présentiel |
| Réaliser des montages vidéo avec Premiere Pro                                     | Premiere Pro : niveau 1 | VP102 | 5 j présentiel |
| Maîtriser les fondamentaux de l'animation et du compositing 2D dans After Effects | After Effects           | VP104 | 5 j présentiel |

**PRÉSENTIEL : 12 jours - 84h**

## UX DESIGNER

**L'UX designer est le garant de la qualité de l'expérience vécue par un utilisateur dans une situation d'interaction.**

S'il est courant d'associer cette fonction au digital (interaction avec un site ou une application), l'UX designer peut également opérer dans un cadre plus global qui implique d'évaluer le ressenti d'un utilisateur.

Au sein d'équipes plus ou moins importantes (mixant des UI designers, UX architectes, UX analystes...), en agence ou chez l'annonceur, l'UX designer est à la croisée de nombreuses compétences : ergonomie, architecture de l'information, design d'interfaces, psychologie...

Agile et travaillant souvent en "mode projet", l'UX designer doit être en mesure de créer des personas, élaborer des questionnaires, structurer et mener des entretiens ou encore accompagner la création de prototypes.

### LES GRANDS BLOCS DE COMPÉTENCES DE LA FONCTION UX DESIGNER



1

Appréhender le design de l'expérience



2

Intégrer l'expérience utilisateur dans sa stratégie



3

Évaluer l'importance des émotions dans l'UX



4

Évoluer en mode projet





**Appréhender  
le design de  
l'expérience**

## BLOC 1

| COMPÉTENCES   | Formations associées                            | Réf.   | Durée         |
|---|---|--------|---------------|
| Concevoir une expérience utilisateur centrée sur l'humain | Design thinking                                 | AS064  | 2j présentiel |
| S'approprier la méthode Design Sprint                     | Design Sprint : mettre en pratique ses 5 étapes | SPRINT | 2j présentiel |

**PRÉSENTIEL : 4 jours - 28h**



**Intégrer  
l'expérience utilisateur  
dans sa stratégie**

## BLOC 2

| COMPÉTENCES  | Formations associées                         | Réf.   | Durée          |
|--|--|--------|----------------|
| Améliorer la qualité d'un site dans une conception centrée utilisateur | Ergonomie de sites                           | WM052  | 3j présentiel  |
| S'approprier la méthodologie de l'UX design                            | Formation certifiante " Chargé d'UX design " | FCUD04 | 10j présentiel |
| Coaching individuel  | Formation certifiante " Chargé d'UX design " | FCUD04 | 1h distanciel  |
| Certification Pyramyd  | Formation certifiante " Chargé d'UX design " | FCUD04 | 1h présentiel  |

**PRÉSENTIEL : 13 jours - 91h (dont certification 1h)  
DISTANCIEL : 1h**



**Évaluer  
l'importance des  
émotions dans l'UX**

## BLOC 3

| COMPÉTENCES  | Formations associées                     | Réf.  | Durée         |
|--|--|-------|---------------|
| Créer des expériences digitales mémorables                   | Design émotionnel                        | WM143 | 1j présentiel |
| Intégrer les nouveaux marqueurs d'une expérience réussie     | Persuasive design                        | WM079 | 1j présentiel |
| Maîtriser et utiliser ses émotions pour être plus performant | Développer son intelligence émotionnelle | 53037 | 2j présentiel |

**PRÉSENTIEL : 4 jours - 28h**



**Évaluer  
en mode projet**

## BLOC 4

| COMPÉTENCES   | Formations associées               | Réf.  | Durée         |
|---|------------------------------------|-------|---------------|
| Animer une équipe hors hiérarchie tout au long d'un projet    | Manager une équipe projet          | 52024 | 3j présentiel |
| Acquérir les outils et méthodes pour soigner sa communication | Travailler sa communication projet | 52352 | 2h distanciel |

**PRÉSENTIEL : 3 jours - 21h  
DISTANCIEL : 2h**

# MOTION DESIGNER

**Le motion designer réalise tout type de productions animées qui intègrent de la vidéo, du son, des effets spéciaux, de la 2D et/ou de la 3D.**

Sur la base d'un brief, il est en mesure de proposer des planches tendances (moodboards) qui détermineront l'ambiance générale du projet. Il pourra ensuite élaborer un story-board avant de lancer la production dans les logiciels graphiques.

Selon qu'il travaille en agence, société de production ou au sein d'une chaîne TV, le motion designer collabore avec des équipes plus ou moins importantes (DC, DA, directeur de production, story-boarder, graphiste 3D, développeur, designer sonore...) et réalise tout ou partie des animations.

De bonne culture visuelle et souvent à l'aise en dessin, le motion designer maîtrise au minimum les logiciels Illustrator, Photoshop et After Effects. Selon ses domaines de prédilection, des compétences en design sonore ou création 3D seront très appréciées par les donneurs d'ordre.

## LES GRANDS BLOCS DE COMPÉTENCES DE LA FONCTION MOTION DESIGNER



1

Utiliser les fonctions avancées des logiciels graphiques



2

Storyboarder son projet et intégrer les techniques d'éditorialisation



3

Préparer ses médias audio / vidéo et s'initier à After Effects



4

Suivre efficacement ses projets et mobiliser les équipes concernées



5

Maîtriser les effets visuels utiles en motion design et créer des projets en 3D





**Utiliser les fonctions avancées des logiciels graphiques**

## BLOC 1

| COMPÉTENCES  | Formations associées                   | Réf.  | Durée          |
|--|--|-------|----------------|
| Réaliser des illustrations complexes                                     | Illustrator : niveau 2                 | PA128 | 4 j présentiel |
| Réaliser des photomontages complexes et effectuer des retouches avancées | Photoshop pour les créatifs : niveau 2 | PA136 | 5 j présentiel |

**PRÉSENTIEL : 9 jours – 63h**



**Storyboarder son projet et intégrer les techniques d'éditorialisation**

## BLOC 2

| COMPÉTENCES                                 | Formations associées                    | Réf.  | Durée          |
|---|---|-------|----------------|
| Structurer une narration graphique          | Le story-board                          | VP140 | 3 j présentiel |
| Concevoir et réaliser des vidéos narratives | Réussir ses vidéos avec le storytelling | 37122 | 1 j présentiel |
|   | Éditorialiser ses vidéos                | VP132 | 2 j présentiel |

**PRÉSENTIEL : 6 jours – 42h**



**Préparer ses médias audio / vidéo et s'initier à After Effects**

## BLOC 3

| COMPÉTENCES   | Formations associées         | Réf.  | Durée          |
|---|------------------------------|-------|----------------|
| Réaliser des montages vidéo avec Premiere Pro                                     | Premiere Pro : niveau 1      | VP102 | 5 j présentiel |
| Mixer, monter et créer du contenu audio dans Adobe Audition                       | Vidéos à suivre sur tuto.com | TU001 | 5 h distanciel |
| Maîtriser les fondamentaux de l'animation et du compositing 2D dans After Effects | After Effects                | VP104 | 5 j présentiel |

**PRÉSENTIEL : 10 jours – 70h**

**DISTANCIEL : 5h**



**Suivre efficacement ses projets et mobiliser les équipes concernées**

## BLOC 4

| COMPÉTENCES   | Formations associées                      | Réf.      | Durée          |
|---|---|-----------|----------------|
| S'approprier les principes fondamentaux de la gestion de projet | Gestion de projet                         | ATCLEPROJ | 4h présentiel  |
|   | Organiser ses idées grâce au mind mapping | 53380     | 1h distanciel  |
| Manager une équipe  | Les outils du manager occasionnel         | 51222     | 2 j présentiel |

**PRÉSENTIEL : 2,5 jours – 18h**

**DISTANCIEL : 1h**



**Maîtriser les effets visuels utiles en motion design et créer des projets en 3D**

## BLOC 5

| COMPÉTENCES   | Formations associées                   | Réf.  | Durée          |
|---|--|-------|----------------|
| Réaliser des animations et habillages graphiques                                | After Effects et les effets            | VP106 | 5 j présentiel |
| Maîtriser un flux de production 3D en intégrant des scènes C4D et des objets 3D | After Effects et la 3D                 | VP105 | 5 j présentiel |
| Maîtriser les fondamentaux de l'animation typographique                         | After Effects et la typographie animée | VP115 | 2 j présentiel |
| Réaliser des scènes en 3D   | Cinema 4D                              | TD111 | 5 j présentiel |

**PRÉSENTIEL : 17 jours – 119h**

# WEBMASTER

## Le webmaster structure les contenus, l'ergonomie et le design de sites Web.

Il assure une veille technologique constante et intègre les évolutions techniques. Le webmaster doit assurer l'interface entre plusieurs services et avoir le sens de la coordination : il interagit au quotidien avec des UI designers, des intégrateurs et des développeurs.

Le webmaster doit posséder de multiples compétences : prototypage, intégration, graphisme... Selon la taille de l'entreprise ou du service, le webmaster peut travailler sous la responsabilité du chef de projet ou du responsable du site, quand il n'assume pas lui-même cette fonction. Pour un site intranet, il sollicite les différents services de l'entreprise pour enrichir les rubriques.

## LES GRANDS BLOCS DE COMPÉTENCES DE LA FONCTION WEBMASTER



1

Se situer dans un flux de production Web



2

Améliorer l'expérience utilisateur et prototyper des sites



3

Intégrer ses premières pages Web en HTML5 et CSS3



4

Placer l'innovation au cœur de son activité



5

Maîtriser la création d'un site avec un CMS



6

Enrichir ses pages Web





**Se situer dans un flux de production Web**

## BLOC 1

| COMPÉTENCES   | Formations associées                  | Réf.  | Durée          |
|---|---------------------------------------|-------|----------------|
| Maîtriser le vocabulaire et comprendre les étapes nécessaires à la production d'un site | Les fondamentaux de la production Web | WM049 | 2j présentiel  |
| Piloter un projet de site Web   | Chef de projet digital                | 37032 | 13j présentiel |

**PRÉSENTIEL: 15 jours - 105h**  
**DISTANCIEL: 1h**  
**CERTIFICATION: 1h**



**Améliorer l'expérience utilisateur et prototyper des sites**

## BLOC 2

| COMPÉTENCES   | Formations associées                                    | Réf.    | Durée                         |
|---|---|---------|-------------------------------|
| Améliorer la qualité d'un site dans une conception centrée utilisateurs | Ergonomie de sites                                      | WM052   | 3j présentiel                 |
| Améliorer l'expérience utilisateur dans un projet digital               | L'expérience utilisateurs (UX) les meilleures pratiques | WM078   | 3j présentiel                 |
| Créer des images optimisées pour différents types d'écran               | Photoshop pour le Web                                   | WM056BL | 2j présentiel / 1j distanciel |
| Concevoir et partager des prototypes interactifs                        | Le design d'interface avec Experience Design (XD)       | WM126   | 2j présentiel                 |

**PRÉSENTIEL: 10 jours - 70h**  
**DISTANCIEL: 1 jour - 7h**



**Intégrer ses premières pages Web en HTML5 et CSS3**

## BLOC 3

| COMPÉTENCES   | Formations associées                    | Réf.  | Durée         |
|---|---|-------|---------------|
| Créer des pages Web simples ou modifier des contenus HTML existants | HTML5 : les fondamentaux                | WM060 | 2j présentiel |
| Habiller et modifier des maquettes Web en CSS                       | CSS3 : les fondamentaux                 | WM064 | 3j présentiel |
| Créer et modifier des sites Web responsive                          | HTML5, CSS3 et le responsive Web design | WM065 | 3j présentiel |

**PRÉSENTIEL: 8 jours - 56h**



**Placer l'innovation au cœur de son activité**

## BLOC 4

| COMPÉTENCES   | Formations associées                               | Réf.  | Durée           |
|---|--|-------|-----------------|
| Concevoir et mettre en œuvre des solutions nouvelles    | Parcours VOD<br>Le design thinking, ça s'apprend ! | VOD04 | 1h30 distanciel |
|   | Organiser ses idées grâce au mind mapping          | 53380 | 1h distanciel   |
| Distiller les pratiques créatives dans son organisation | Mobiliser le potentiel créatif de ses équipes      | 51077 | 3j présentiel   |

**PRÉSENTIEL: 3 jours - 21h**  
**DISTANCIEL: 2h30**



**Maîtriser la création d'un site avec un CMS**

## BLOC 5

| COMPÉTENCES                                   | Formations associées        | Réf.  | Durée   |
|---|-----------------------------|-------|---------|
| Créer et personnaliser un site avec WordPress | WordPress pour les créatifs | WM127 | 4 jours |

**PRÉSENTIEL: 4 jours - 28h**

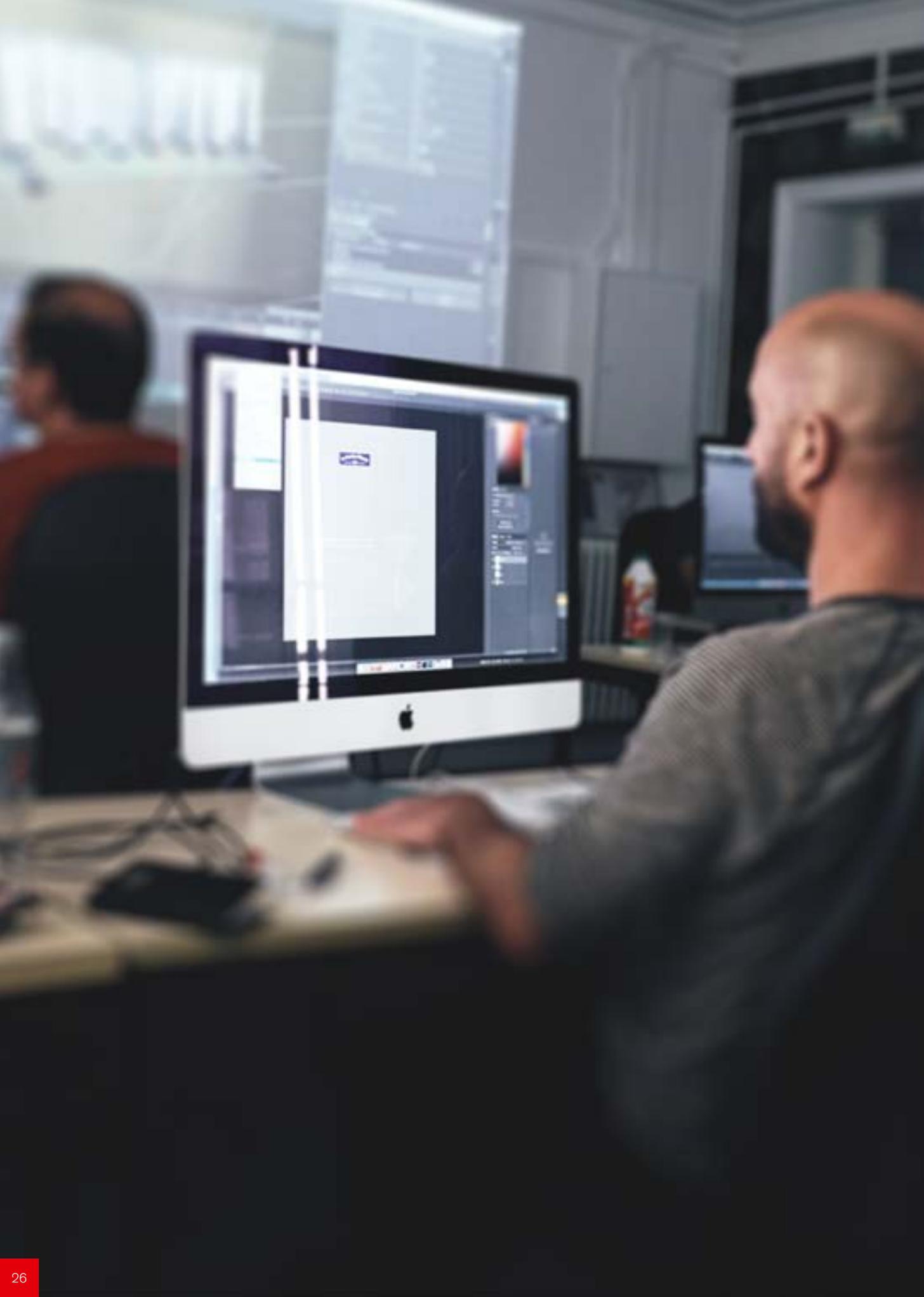
## BLOC 6

| COMPÉTENCES  | Formations associées   | Réf.  | Durée   |
|--|--|-------|---------|
| Rendre ses pages Web plus interactives et dynamiques | JavaScript : initiation à la programmation   | WM071 | 4 jours |
| Faciliter l'écriture de scripts côté client          | jQuery   | WM072 | 3 jours |
| Certification ENI                                    | Développement de sites Web avec le langage de balises HTML et des feuilles de styles CSS | CN005 | 1 heure |

**PRÉSENTIEL: 7 jours - 49h**  
**CERTIFICATION: 1h**



**Enrichir ses pages Web**





# LA CERTIFICATION ET L'ALTERNANCE

**28**  
**Parcours**  
**certifiants / CPF**

---

**30**  
**Parcours Chargé**  
**d'UX design**

---

**32**  
**Parcours Chargé**  
**de création Web**

---

**34**  
**Parcours Chargé**  
**de motion design**

---

**36**  
**L'alternance**  
**Parcours designer**  
**multimédia**

---

# PARCOURS CERTIFIANTS / CPF

**Vous souhaitez valoriser votre CV et booster votre employabilité ?  
Optez pour une formation certifiante !  
L'objectif est de faire reconnaître votre expertise et votre savoir-faire.**

## TOSA

Une gamme de certifications couvrant les compétences bureautiques et PAO. Certifications disponibles : Photoshop, InDesign, Illustrator, Word, Excel, PowerPoint, Outlook, Excel VBA (**Code CPF : 237359**)

## 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, Premiere Pro)
- **MOS** (Microsoft Office Specialist) est la certification Microsoft, reconnue à l'international, sur la suite Office
- **ACU** (Autodesk Certified User) pour les logiciels 3D et CAO : 3ds Max, AutoCAD...

## ENI

La certification **Développement de sites web avec le langage de balises HTML et des feuilles de style CSS** porte sur HTML5 et CSS3 (**Code CPF : 236252**)

## DiGiTT

Le certificat digital professionnel (**Code CPF : 235908**)

Le test DiGiTT s'articule autour de 4 dimensions clés :

- la "Digital Literacy"
- l'opérationnel
- la stratégie
- le comportemental

## Les +

### Les certifications permettent aux salariés de :

- mesurer des compétences
- révéler un niveau précis
- 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



# PARCOURS CERTIFIANTS / CPF

**PYRAMYD vous propose différents parcours selon votre métier, votre expérience et vos attentes. Ces certifications sont délivrées par un jury d'experts et de professionnels**

## Les parcours PYRAMYD

- Chargé de création Web (**code CPF : 237563**)
- Chargé d'UX design (**code CPF : 237376**)
- Chargé de motion design

## Témoignage

**Grégory Barbotin**

**Graphiste chez Randstad**

A suivi la formation Chargé de motion design.

**Grégory, pourquoi avoir choisi la formation Chargé de motion design ? Était-ce un choix lié à un besoin au sein de votre entreprise ou le fruit d'une motivation plus personnelle ?**

J'ai choisi cette formation car le métier de graphiste évolue en même temps que les technologies. Aujourd'hui la demande d'animations et vidéos augmente et il faut donc se préparer pour être en phase avec les nouvelles demandes clients. After Effects et Premiere Pro étant des logiciels répondant parfaitement à cette problématique, j'ai choisi Pyramyd pour m'y former. Les nombreuses formations que j'ai eues dans leurs locaux ont toujours été à la hauteur de mes attentes.

**En quoi consistait votre projet de fin de formation ?**

Le projet que j'ai choisi correspondait à un sujet important pour mon entreprise, à savoir la rencontre entre les ressources humaines et l'e-sport. J'ai décidé de faire cohabiter ces deux milieux que tout oppose dans un motion design. Ce support me permet d'illustrer clairement et d'animer proprement des éléments graphiques, que ce soit en 2D comme en 3D.

**Quelles ont été vos étapes favorites dans la conception de ce projet ?**

J'ai trouvé l'étape du montage vidéo vraiment passionnante car j'ai beaucoup appris et surtout très rapidement, les bases de Premiere Pro ainsi que tous les basiques de l'animation. Et je parlais de rien ! Mais avec les cours, les astuces et avec de l'acharnement, on arrive à concevoir des petits bouts de trucs qu'on prend plaisir à assembler !

**Cette formation s'est déroulée sur plusieurs mois. Dans votre groupe, il y avait aussi bien des indépendants que des salariés. Qu'avez-vous pensé de cette diversité ?**

Je pense que la qualité et la diversité des apprenants sont aussi importantes que les sessions d'apprentissage en elles-mêmes. Le regard de chacun, les limites techniques des uns, la créativité des autres, remettent continuellement en cause notre apprentissage, ils le nourrissent. C'est en voulant trouver une solution en groupe que nous ne trouvons pas une solution, mais plusieurs, et souvent plus surprenantes les unes que les autres.

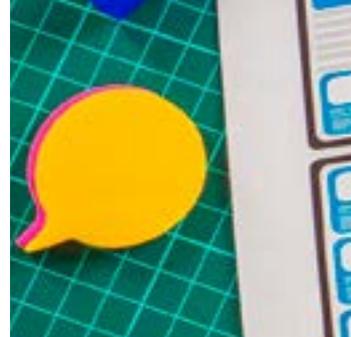
## PARCOURS CERTIFIANT

INITIATION

CPF

## CHARGÉ D'UX DESIGN

Intégrer l'expérience utilisateur dans sa stratégie de communication digitale



**10 jours** - 70 h  
+ **1h** de coaching

Code CPF : 237376

Prix HT : **4 500 €**

Réf. : FCUD04

## TARIF SPECIAL

Pour les particuliers /  
indépendants : **3800 € HT**

## PREMIÈRE SESSION

## Module 1

9 au 10 mars 2020

## Module 2

1<sup>er</sup> au 3 avril 2020

## Module 3

14 au 15 mai 2020

## Module 4

19 juin 2020

## Module 5

6 au 8 juillet 2020

## DEUXIÈME SESSION

## Module 1

5 au 6 octobre 2020

## Module 2

16 au 18 novembre 2020

## Module 3

17 au 18 décembre 2020

## Module 4

8 janvier 2021

## Module 5

25 au 27 janvier 2021

## OBJECTIFS

**Intégrer** les fondamentaux de l'UX design

**S'approprier** la méthodologie de l'UX design

**Prototyper** et tester l'expérience utilisateur

## PUBLIC CONCERNÉ

UI designer, directeurs artistiques, graphistes...

## PRÉREQUIS

Être associé à un projet de création, d'évolution ou de refonte d'un site Web.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Améliorer la qualité d'un site (Web ou mobile) en termes d'utilisabilité et d'ergonomie dans une conception centrée sur l'utilisateur. Utiliser les outils quantitatifs et qualitatifs de l'UX. Auditer un produit sur le plan de l'expérience utilisateur pour développer une stratégie de recommandation.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC)/ apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

## 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.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation 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.

## MODULE 1

## 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**



## 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)
- Bâtir 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
- Bâtir 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 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

## 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**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



## PARCOURS CERTIFIANT

INITIATION

CPF

## CHARGÉ DE CRÉATION WEB

UI Design: concevoir et réaliser des maquettes ou prototypes de sites



**10 jours** - 70 h  
+ **1h** de coaching

Prix HT : **4 300 €**

Code CPF : 237563

Réf. : FCCW01

## TARIF SPECIAL

Pour les particuliers /  
indépendants : **3800 € HT**

## PREMIÈRE SESSION

## Module 1

7 au 6 mars 2020

## Module 2

2 au 3 avril 2020

## Module 3

18 au 20 mai 2020

## Module 4

8 juin 2020

## Module 5

24 au 26 juin 2020

## DEUXIÈME SESSION

## Module 1

12 au 13 octobre 2020

## Module 2

9 au 10 novembre 2020

## Module 3

30 nov. au 2 déc. 2020

## Module 4

7 janvier 2021

## Module 5

20 au 22 janvier 2021

## OBJECTIFS

**Identifier** les fondamentaux de la conception Web (UI design)

**Améliorer** l'expérience utilisateur (UX) dans le projet digital

**Concevoir** des prototypes graphiques et interactifs pour le Web (avec Sketch)

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, maquettistes...

## PRÉREQUIS

Il est nécessaire de savoir utiliser Photoshop. Une connaissance minimale des flux de production Web facilitera l'accès à cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Intégrer les fondamentaux de l'UI et se sensibiliser à l'UX design. Concevoir des prototypes graphiques et interactifs avec Sketch.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Sketch, Photoshop et Illustrator

## PROFIL DES INTERVENANTS

UI designers 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 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.

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Cette formation 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.

## MODULE 1

2 JOURS

## IDENTIFIER LES FONDAMENTAUX DE LA CONCEPTION WEB (UI DESIGN)

## Planifier le projet Web

- Identifier les différentes étapes d'un projet Web
- 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 et les parcours utilisateurs
- 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

## 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**



## MODULE 3

3 JOURS

### CONCEVOIR DES PROTOTYPES GRAPHIQUES ET INTERACTIFS POUR LE WEB (AVEC SKETCH)

#### 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
- Gérer le redimensionnement
- Gérer le responsive

#### → Exercice : réaliser une maquette de site responsive (desktop, tablette, smartphone)

#### Produire efficacement avec Sketch

- Créer des symboles simples et imbriqués (boutons, UI Cards)
- Organiser efficacement la bibliothèque de symboles
- Exploiter efficacement les propriétés des occurrences de symbole (Overrides)
- Créer et utiliser les styles de texte et graphiques
- Créer une bibliothèque et la partager dans plusieurs projets Sketch
- Importer dynamiquement des data (texte, images)
- Mettre en place un design system avec Sketch

#### → Exercice : créer une bibliothèque d'objets graphiques réutilisables et partageables / Création d'un 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 Craft
- Collaborer efficacement avec les développeurs à l'aide de Zeplin

#### → Exercice : exporter les différents éléments graphiques d'une maquette Sketch

#### Animer l'interface avec Sketch et le plugin Anima

- Créer des animations de transition
- Animer des interactions

#### → Exercice : animer des interfaces (de site / d'app)

#### Réaliser un prototype interactif avec Sketch et InVision

- Définir les zones réactives
- Créer des liens entre les plans de travail
- Exporter et partager le prototype interactif dans InVision

#### → Exercice : réaliser une présentation interactive avec Sketch et l'exporter dans InVision

## 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

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quiz  
amont/aval

Tutos

Présentiel

Training individuel  
à distanceCommunauté  
d'apprenants

## PARCOURS CERTIFIANT

INITIATION

**CHARGÉ DE MOTION DESIGN**

Concevoir et réaliser des animations en motion design avec After Effects



**18 jours** - 126 h  
+ **1h** de coaching

Prix HT: **7 650 €**

Réf.: FCMD08

**TARIF SPECIAL**

Pour les particuliers / indépendants : **6 350 € HT**

**PREMIÈRE SESSION****Module 1**

9 au 10 mars 2020

**Module 2**

30 mars au 3 avril 2020

**Module 3**

4 au 7 mai 2020

**Module 4**

15 au 18 juin 2020

**Module 5**

3 juillet 2020

**Module 6**

15 au 17 juillet 2020

**DEUXIÈME SESSION****Module 1**

17 au 18 septembre 2020

**Module 2**

5 au 9 octobre 2020

**Module 3**

2 au 5 novembre 2020

**Module 4**

7 au 10 décembre 2020

**Module 5**

11 janvier 2021

**Module 6**

27 au 29 janvier 2021

**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...

**PRÉREQUIS**

Il est nécessaire d'être autonome dans Illustrator et Photoshop pour suivre cette formation.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Préparer efficacement ses projets vidéo : création de story-board, montage vidéo, mixage audio. Réaliser avec After Effects des animations 2D ou 3D, des habillages graphiques...

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : After Effects, Premiere Pro, Audition, Photoshop, Illustrator...

**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.

**MÉTHODES PÉDAGOGIQUES**

Cette formation 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.

**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 story-board
- 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...

**Hierarchiser 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 cinématique
- 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**

## 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

→ **Exercice : 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 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

## 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

## 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

→ **Exercice : 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 et le projet**

# FORMATION EN ALTERNANCE

## DESIGNER MULTIMÉDIA

Qualification reconnue par l'État, le titre de **Concepteur.trice en communication visuelle** inscrit au RNCP niveau 6 (niveau Bac +3/4) est délivré par notre partenaire Paris College of Art (<https://www.paris.edu>)

Formation organisée  
en partenariat avec  
Paris College of Art



### Intérêt de se former en alternance : soyez co-acteur de votre avenir !

- Un apprentissage pratique, transmis par des pairs, en situation professionnelle
- Une formation rémunérée en pourcentage du SMIC, selon des critères d'âge et de niveau de formation...
- Un statut de salarié (contrat de professionnalisation) et de nombreux avantages
- Une expérience professionnelle et un accès rapide à la vie active
- Pas de frais de scolarité pour les apprenants

### Les + de l'alternance PYRAMYD

- Des partenaires reconnus : *étapes* : et les éditions Pyramyd
- Une pédagogie active, basée sur la pratique et l'expérimentation collaborative en mode projet
- Mobile learning : des parcours MOOC certifiants et une bibliothèque VOD
- Des services adaptés au BYOD (Bring Your Own Device), connexion Wifi haut-débit
- Des intervenants professionnels experts de la communication visuelle et du design graphique

- Un accompagnement dans la recherche de l'entreprise, une aide à la préparation aux entretiens, des conseils sur votre CV et lettre de motivation
- Un suivi personnalisé tout au long de l'année
- Une relation privilégiée avec les tuteurs en entreprise

### Pour qui ?

- Jeunes entre 16 et 25 ans révolus souhaitant compléter leur formation initiale (ayant validé un Bac + 2 minimum)
- Demandeurs d'emploi de plus de 26 ans inscrits à Pôle Emploi depuis plus de 6 mois
- Salariés en reconversion ou bénéficiant d'une promotion par alternance dans le cadre d'un Pro-A (niveau Bac + 2 maximum)

### Rythme

- 455 heures (65 jours)
- 3 semaines en entreprise et 1 semaine en formation à Paris

### Évaluation

- Contrôle continu et projet graphique à présenter devant un jury de professionnels à l'issue de la formation



# FORMATION EN ALTERNANCE

## TÉMOIGNAGES

**pyc**média

### Interview croisée

**Valérie PONS**

(Resp. développement numérique)

**Céline TAYMANS**

(Alternante promo 2018-2019)

#### **Le recours à l'alternance au sein du groupe PYC est-il une tradition dans le cadre de sa politique de recrutement ?**

Le recours à des alternants est pour nous un gage de polyvalence et chez PYC, petit groupe de presse, c'est un atout majeur.

#### **Quels sont les points forts et les apports de ce mode de formation ?**

Nous accompagnons les alternants sur les sujets dont nous avons besoin à un instant T pour mener à bien nos projets, par ailleurs les matières étudiées lors de leur formation peuvent être directement mises en application au sein de l'équipe. Un véritable partage de connaissances se met en place.

#### **Les formations en alternance et leur perception par les entreprises ont-elles évolué depuis ces dernières ?**

Je pense que l'alternance est assez développée dans le milieu du digital et que les alternants sont de plus en plus considérés comme membres de l'équipe projet à part entière.

#### **Quels ingrédients doit-on réunir pour que l'engagement entre l'apprenant, l'entreprise et l'organisme de formation soit un succès ?**

Les 3 parties doivent être impliquées au même niveau. Le tuteur doit s'assurer que les missions confiées sont en phase avec la formation suivie : un alternant doit être accompagné, il ne peut pas être opérationnel dès son arrivée.

#### **Quel argument opposeriez-vous aux entreprises hésitant encore à recourir à l'alternance ?**

Dans l'optique d'un recrutement, c'est une solution idéale car nous bénéficions d'une période confortable pour former un candidat aux besoins spécifiques de l'entreprise.

**fnac**

### Interview croisée

**Patricia LERNON**

(Resp. Communication IT)

**Line FREDERIKSEN**

(Alternante promo 2018-2019)

#### **Quels sont les points forts et les apports de ce mode de formation ?**

**Line :** "Pouvoir mettre en pratique la théorie. Dans le cas d'une reconversion, il est important de ne pas être déconnecté du monde de l'entreprise."

**Patricia :** "Une autre façon de voir les choses, de nouvelles propositions graphiques, une énergie nouvelle et parfois des compétences que nous n'avons pas développées en interne. Le rythme d'alternance est particulièrement intéressant (3 semaines / 1 semaine)."

#### **Quels ingrédients doit-on réunir pour que l'engagement entre l'apprenant, l'entreprise et l'organisme de formation soit un succès ?**

**Patricia :** "J'ai particulièrement apprécié le contact avec l'organisme de formation : suivi régulier, échanges en face à face... ce qui n'avait jamais été le cas lors des précédentes alternances. En ce qui concerne les échanges apprenant / tuteur, c'est une question de respect mutuel, d'investissement, et de valorisation des compétences de l'apprenant. Le donnant-donnant devient vite gagnant-gagnant."

#### **L'embauche des alternants est-elle une tradition dans le cadre de votre politique de recrutement ?**

**Patricia :** "Je ne peux pas me prononcer à la place des RH, mais cette année au sein de la DOSI il a été proposé des CDI à plusieurs alternants; ce qui n'était pas toujours le cas précédemment. Outre ses compétences évidentes, Line bénéficie donc d'une conjoncture favorable cette année."

#### **Le mot de la fin...**

**Line / Patricia :** "Tester l'alternance, c'est l'approuver !"



## DESIGNER MULTIMÉDIA

Concepteur.trice en communication visuelle,  
en partenariat avec Paris College of Art

Formation diplômante en alternance - Contrat de professionnalisation en 1 an

**Certifié RNCP**  
reconnu par l'État  
Niveau **6** (Bac+ **3/4**)  
**180** crédits ECTS  
**65 jours** - 455 h  
Rythme : **3** semaines en  
entreprise / **1** semaine  
de formation  
Code RNCP : **26797**  
Réf. : ALT002  
Prix réglementé par  
l'organisme formateur

Paris  
7 oct. 2019 au 5 oct. 2020

**PARTENARIAT**  
 Formation organisée  
en partenariat avec  
**Paris College of Art**

### PUBLIC CONCERNÉ

- Jeunes entre 16 et 25 ans souhaitant compléter leur formation initiale
- Demandeurs d'emploi de plus de 26 ans inscrits à Pôle Emploi depuis plus de 6 mois
- Salariés en reconversion ou bénéficiant d'une promotion par alternance dans le cadre de la Pro-A

### PRÉREQUIS

- Bac +2 minimum
- Avoir de bonnes notions des logiciels de PAO (suite Adobe) et de Webdesign. La pratique de disciplines créatives est un plus (dessin, illustration, photographie)

### MOYENS TECHNIQUES

- Mobile learning : des parcours Mooc certifiants
- Des services adaptés au BYOD (Bring Your Own Device), connexion Wifi haut-débit
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : InDesign, Illustrator, Photoshop...

### PROFIL DES INTERVENANTS

Professionnels experts de la communication visuelle et du design graphique, ayant plus de 3 ans d'expérience en enseignement.

### MODALITÉS D'INSCRIPTION

- Sur dossier de candidature (CV, lettre de motivation, book)
- Entretien
- Test

**Renseignements :**  
**lbouvier@abilways.com**  
**01 44 09 29 78**

### OBJECTIFS

**Appréhender** les grands enjeux du secteur du design et du graphisme

**Planifier** un travail de communication visuelle

**Réaliser** une présentation cohérente avec InDesign, Illustrator et Photoshop

**Approfondir** ses connaissances des logiciels de pao et acquérir les fondamentaux de la photographie numérique

**Intégrer** le design thinking dans un projet de communication visuelle et argumenter ses propositions

**Exploiter** les fonctions avancées des logiciels de pao

**Acquérir** les notions fondamentales du Web

**Inscrire** supports, médias et techniques dans une pratique Web

**Intégrer** l'UX et les standards du Web responsive dans un projet digital

**Gestion** de projets digitaux et community management

**Réaliser** des montages vidéo structurés

**Acquérir** les techniques avancées de montage et d'animation vidéo

### PROGRAMME

#### BLOC 1 : ÉLABORER UN CONCEPT ET ARGUMENTER SES CHOIX CRÉATIFS

- S'approprier la notion de processus créatif
- Proposer les premiers axes de recherches préparatoires

→ **Contrôle continu : créer une présentation pour défendre son projet et transformer une idée en un produit**

#### BLOC 2 : CONCEVOIR ET PLANIFIER UNE STRATÉGIE DE COMMUNICATION

**Digital : Parcours VOD** Le marketing digital, ça s'apprend !

- Appréhender les différentes étapes d'une stratégie de communication
- Mettre en oeuvre sa stratégie

→ **Contrôle continu : réaliser une première ébauche d'un plan de communication**

#### BLOC 3 : APPRIVOISER LES PRINCIPAUX LOGICIELS DE PAO

**Digital : Parcours VOD** La création graphique, ça s'apprend !

- Organiser efficacement ses documents
- Créer un "book" et un portfolio en ligne

→ **Contrôle continu : réaliser une brochure en utilisant les 3 logiciels**

#### BLOC 4 : PRATIQUER SA CRÉATIVITÉ

- Maîtriser les fonctions avancées d'InDesign, Illustrator et Photoshop
- S'approprier les bases théoriques et pratiques de la photographie numérique

→ **Contrôle continu : réaliser un portfolio**



## ÉVALUATION

- Contrôle continu à l'issue de chaque bloc
- Mémoire professionnel.  
Le sujet choisi par le candidat est validé par le formateur référent qui s'assure que toutes les compétences du référentiel seront bien mises en application
- La soutenance a lieu devant un jury composé du formateur référent, du responsable pédagogique et de 2 professionnels extérieurs

## PROGRAMME

### BLOC 5 : EXPLOITER SA CRÉATIVITÉ

**Digital : Parcours VOD** Le storytelling, ça s'apprend !

- Concevoir un brief autour des fondamentaux du design thinking et du storytelling
- Argumenter ses choix créatifs

→ **Contrôle continu : défendre un concept créatif existant**

### BLOC 6 : CONSOLIDER SA CRÉATIVITÉ

- Utiliser les supports, médias et techniques destinés à la communication
- Concevoir des documents complexes adaptés aux différents médias

→ **Contrôle continu : créer des gammes, des modèles et des bibliothèques pour réaliser un dépliant**

### BLOC 7 : DÉCOUVRIR LES SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES DU WEB

- S'approprier les fondamentaux du Web
- Initiation HTML5 / CSS3

→ **Contrôle continu : concevoir une maquette de site**

### BLOC 8 : PRATIQUER LE WEB - NIVEAU 1

- Photoshop pour le Web
- HTML5 / CSS3 et le responsive Web design

→ **Contrôle continu : créer une maquette Web responsive de A à Z**

### BLOC 9 : PRATIQUER LE WEB - NIVEAU 2

**Digital : Parcours VOD** L'UX design, ça s'apprend !

- Ergonomie / UX
- WordPress

→ **Contrôle continu : concevoir un site WordPress**

### BLOC 10 : GÉRER UN PROJET WEB ET ANIMER UNE COMMUNAUTÉ

- L'écosystème d'un projet Web
- Le community management

→ **Contrôle continu : exploiter un cahier des charges, élaborer un projet et le partager sur les réseaux sociaux**

### BLOC 11 : PRATIQUER LA VIDÉO - NIVEAU 1

**Digital : Parcours VOD** Filmer avec un smartphone, ça s'apprend !

- Maîtriser le montage avec Premiere Pro

→ **Contrôle continu : monter une séquence d'actions**

### BLOC 12 : PRATIQUER LA VIDÉO - NIVEAU 2

- Maîtriser les méthodes d'animation

→ **Contrôle continu : réaliser une vidéo de quelques minutes alliant montage et animation en utilisant les deux logiciels**





# LES SOLUTIONS SUR MESURE

**42**

**Les formations  
intra**

---

**44**

**Le conseil et  
l'accompagnement**

---

**46**

**L'AFEST**

---

**48**

**Le bilan de  
compétences**

---

**50**

**La validation  
des acquis de  
l'expérience (VAE)**

---

# LES FORMATIONS INTRA

## 4 CAS CLIENTS À DÉCOUVRIR

### 1 ▶ Projet PAO

**Le client: un groupe de Grandes et Moyennes Surfaces (GMS)**

#### LE CONTEXTE / NOTRE ACCOMPAGNEMENT

##### Le brief

Les collaborateurs du service communication utilisaient historiquement le logiciel CorelDraw pour créer toutes sortes de documents : de la simple page A4, en passant par des pages presse, jusqu'à la réalisation de kakemonos. Il a été décidé que tous ces collaborateurs devraient remplacer CorelDraw par la suite Adobe CC (InDesign, Illustrator et Photoshop).

##### Public concerné

Collaborateurs du service communication.

##### 3 phases

- 2017-2019: des formations présentielles chez Pyramyd de 2 x 2 jours sur Illustrator et Photoshop pour des groupes de 8 à 10 personnes.
- 2019-2020: des formations présentielles de 2 jours sur InDesign.
- 2020: coaching sur site ou à distance selon les besoins de chaque magasin

##### La période

Fin 2017 – Courant 2020

##### Compétences acquises

Produire plus rapidement ses publications grâce à l'intégration de la suite Adobe CC.

### 2 ▶ Projet création

**Le client: un groupe de Presse Quotidienne Régionale (PQR)**

#### LE CONTEXTE / NOTRE ACCOMPAGNEMENT

##### Le brief

La restructuration du service prépresse en 3 studios distincts (publicité, agence et infographie) doit permettre de développer l'employabilité des collaborateurs dans les domaines de la mise en pages, du design et de la publicité. Sur la base de référentiels de compétences, l'objectif sera de professionnaliser globalement les savoirs tout en permettant une individualisation des parcours.

##### Public concerné

Graphistes / Infographistes.

##### 2 phases

- 2018: sessions pilote
- 2019/ 2020: déploiement des sessions
  - ▶ 10 à 15 modules de 1 ou 2 jours sur la typo, les tendances graphiques et la couleur pour les aspects liés à la création.
  - ▶ 5 à 10 modules de 1 ou 2 jours sur le brief ou le processus créatif pour améliorer la relation créatif/prescripteur interne (commercial, journaliste ou éditeur)

##### La période

2018 - 2020

##### Compétences acquises

Étoffer sa culture graphique. Gagner en autonomie dans ses créations et mieux appréhender son rôle dans l'organisation.



### 3 ▶ Projet data visualisation

**Le client: un titre de Presse Quotidienne Nationale (PQN)**

#### LE CONTEXTE / NOTRE ACCOMPAGNEMENT

##### Le brief

Dans un contexte de GPEC, certains collaborateurs doivent monter en compétences pour renforcer l'équipe infographie. Le cursus proposé doit permettre aux apprenants de développer leur culture graphique et de réaliser tout type de data visualisations fixes avec Illustrator et Photoshop.

##### Public concerné

Graphistes / Infographistes.

##### 4 phases

- 1 module présentiel de mise à niveau sur Illustrator
- 1 module en digital learning sur la data visualisation (parcours Pyramyd de 90 mn)
- 1 module présentiel sur la réalisation de data visualisations avec Illustrator
- 1 workshop présentiel de perfectionnement sur des cas concrets

##### La période

Fin 2018 / Début 2019

##### Compétences acquises

Analyser, trier, et traiter des données afin d'établir des concepts de visualisation et les mettre en forme dans Illustrator.

### 4 ▶ Projet UX design

**Le client: un constructeur automobile**

#### LE CONTEXTE / NOTRE ACCOMPAGNEMENT

##### Le brief

La création d'une nouvelle entité en interne doit permettre d'accélérer la transformation digitale de ce groupe. Les équipes, pluridisciplinaires, sont chargées de développer des applis et logiciels pour les différents métiers de la maison mère et de ses filiales. À ce titre, les collaborateurs de cette équipe devront développer globalement leurs compétences afin de viser une certification officielle inscrite au RNCP ou à l'Inventaire.

##### Public concerné

UX designers juniors et UI seniors.

##### 6 phases

- 4 modules présentiels
- 1 séance de coaching individuel par collaborateur
- 1 soutenance devant le jury en vue d'obtenir le certificat de maîtrise des fondamentaux de l'UX design ou expérience utilisateur (code CPF: 237376)

##### La période

2<sup>e</sup> semestre 2019

##### Compétences acquises

Créer des personas. Élaborer des questionnaires, structurer et mener des entretiens et accompagner la création de prototypes.



Vous désirez organiser une formation sur mesure ?

**CONTACTEZ-NOUS  
01 40 26 00 99**

# LE CONSEIL & L'ACCOMPAGNEMENT



## ABILWAYS, c'est aussi du conseil et de l'accompagnement

Conseil en **réingénierie du plan de développement des compétences et conseil en pédagogie** pour challenger vos pratiques actuelles et les optimiser.

**Accompagnement au changement des équipes** pour renforcer la cohérence entre la stratégie de votre entreprise et le développement de votre capital humain. Nous dédions à chacun de nos clients une équipe qui le connaît bien, l'écoute et le conseille.

Cette équipe accompagne son client dans la **recherche de solutions singulières** en recensant ou en identifiant les ressources adéquates et en créant les conditions de succès pour les apprenants.

Nous testons ces solutions, nous en mesurons l'efficacité et nous les améliorons en continu.



### ACCOMPAGNEMENT AU CHANGEMENT DES ÉQUIPES

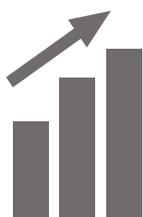


Nos consultants experts vous aident à augmenter la **cohérence entre vos objectifs de transformation et le développement de votre capital humain** en vous challengeant sur différents points :

- ▶ Quel est le **"WHY"** de ces changements ?
- ▶ Quels sont les principaux **challenges** pour réussir ces évolutions ?
- ▶ Qui sont **les acteurs clés** de ces changements et comment faire évoluer leur **"singularité"** pour être en phase avec ces enjeux ?
- ▶ Comment aligner **état d'esprit, comportements et compétences-clés** pour un engagement individuel et collectif ?
- ▶ Comment mesurer la **réussite** des actions de développement dans la durée ?

INTÉRESSÉ  
PAR CES SERVICES ?  
CONTACTEZ-NOUS !

[conseil@abilways.com](mailto:conseil@abilways.com)



## CONSEIL EN RÉINGÉRIERIE DU PLAN DE DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES



Notre équipe d'experts analyse votre plan de développement de compétences et vous conseille sur :

- ▶ La **structure** de votre plan de développement des compétences
- ▶ Les **façons** de rendre vos formations certifiantes
- ▶ Les manières de rendre vos formations certifiantes **attractives**
- ▶ La création de filières **alternance**
- ▶ La création de filières **emploi-formation**



Ces services vous intéressent ?  
Contactez-nous !  
[conseil@abilways.com](mailto:conseil@abilways.com)  
01 42 21 02 02



## CONSEIL EN PÉDAGOGIE



Notre équipe d'experts en pédagogie passe en revue l'ensemble de vos ressources et propositions pédagogiques existantes, les **analysent** et vous proposent des **améliorations** en fonction de vos objectifs et contraintes :

- ▶ Est-ce que l'offre est **lisible** ?  
Donne-t-elle envie ? Est-elle **pertinente** ?  
Les contenus sont-ils **accessibles** ?
- ▶ Les modalités sont-elles **adaptées** aux thématiques, aux profils des apprenants, aux objectifs en termes de comportement attendu ?
- ▶ Comment est gérée l'**animation** de la communauté d'apprenants ?
- ▶ Existe-t-il une communication sur l'offre ?  
Si oui, atteint-elle ses objectifs de communication ?
- ▶ Quels KPIs, quelles **mesures correctrices** ?
- ▶ Comment les actions sont-elles évaluées ?  
Comment sont analysées les **évaluations** ?

# L'AFEST

**L'AFEST (Action de Formation En Situation de Travail) est une nouvelle modalité pédagogique reconnue par le Code du travail depuis la loi Avenir professionnel.**

## NOTRE DÉMARCHE ET SES 5 ÉLÉMENTS INCONTOURNABLES

Loin d'être un apprentissage "sur le tas", l'AFEST permet de démontrer son efficacité pédagogique, supérieure aux apprentissages survenant de manière fortuite et non délibérée dans la plupart des activités. La situation de travail comme premier matériau pédagogique permet **d'analyser notre façon de travailler, d'observer les écarts entre les attendus, les réalisations et les acquis, d'en prendre conscience** et de mettre des mots dessus suite à son retour d'expérience... Le salarié est accompagné par un formateur-tuteur tandis que des évaluations jalonnent et terminent l'action.

Intégrer des AFEST à vos dispositifs de formation vous permet de **challenger vos pratiques pédagogiques.**

ABILWAYS vous accompagne dans cette démarche en vous proposant la création d'offres hybrides mixant formations présentielles, digitales et expérientielles.



**1** DÉFINITION ET QUALIFICATION DU BESOIN

### IDENTIFIER LES SITUATIONS APPRENANTES ET LES COMPÉTENCES ASSOCIÉES

► **LIVRABLE ASSOCIÉ :** cartographie du projet avec ses conditions de mise en place et les compétences visées



**2** COCONSTRUCTION DE L'ACTION

### FORMALISER L'ITINÉRAIRE PÉDAGOGIQUE

► **LIVRABLE ASSOCIÉ :** protocole de formation mentionnant les compétences, les situations apprenantes, les temps de réflexivité, l'évaluation.



**3** SÉLECTION ET FORMATION DU FORMATEUR/ ACCOMPAGNATEUR AFEST

### DÉSIGNER ET/OU FORMER L'ACCOMPAGNATEUR FEST

► **LIVRABLE ASSOCIÉ :** la boîte à outils de l'AFEST et/ou parcours de formation du formateur AFEST.



**4** PLANIFICATION

### ARRÊTER LE CALENDRIER DU DISPOSITIF DE FORMATION

► **LIVRABLE ASSOCIÉ :** planning mixant situations apprenantes, analyse réflexive, formation présentielle et formation à distance si besoin.



**5** ÉVALUATION

### CONCEVOIR LE DISPOSITIF D'ÉVALUATION EN AMONT ET EN AVANT

► **LIVRABLE ASSOCIÉ :** grille d'évaluation et indicateurs de la mesure des progrès.



Plus de  
renseignements  
sur les solutions  
AFEST sur  
[www.abilways.com](http://www.abilways.com)

## Les bénéfices de l'AFEST

### POUR LE FORMÉ

- Formation plus concrète
- Apprentissage simple
- Apprentissage plus rapide
- Modalité efficace

### POUR L'ENTREPRISE

- Application directe de l'apprentissage
- Rapidité d'intégration du collaborateur formé
- Engagement maximum du formé
- Budget maîtrisé



# LE BILAN DE COMPÉTENCES

**Nouvelle génération**

**Dans un monde du travail en perpétuelle mutation, il est naturel que les envies professionnelles des individus évoluent. Changer de vie professionnelle, c'est possible, à condition de se poser les bonnes questions et de se faire aider !**

## **5 bonnes raisons de faire un bilan de compétences**

- Vous ne vous reconnaissez plus dans votre poste actuel
- Vous avez envie de changement
- Vous avez besoin de prendre du recul, et de donner du sens à ce que vous faites
- Vous aimeriez définir un projet professionnel et personnel à votre image
- Vous vous demandez par où commencer et... vous aimeriez être accompagné !

### **Bienvenue, vous êtes au bon endroit**

Le bilan de compétence vous permet de faire le point sur votre expérience professionnelle, vos envies et vos motivations pour construire un nouveau projet. C'est l'occasion de développer une meilleure connaissance de vous-même, de réfléchir à vos envies, vos attentes. Et parfois de prendre un nouveau départ : aller vers une VAE, se former, reprendre des études ou se reconverter.

## **Le savez-vous ?**

Vous pouvez utiliser votre compte personnel de formation (CPF) pour financer votre bilan de compétence - code 202

**Plus d'infos sur [www.abilways.com](http://www.abilways.com)**



**Vous êtes une entreprise, et souhaitez reconverter des collaborateurs, les amener à revisiter leur travail, et/ou à prendre conscience de leurs compétences ?**

**Nous avons une offre sur mesure pour répondre à votre problématique et nous vous aidons à mettre en place un plan de financement.**

**Plus d'infos sur [www.abilways.com](http://www.abilways.com)**

## **Pourquoi venir faire votre bilan avec nous ?**

En tant qu'experts de la formation, nous croyons au potentiel de chacun. Au développement des compétences, tout au long de la vie. Nous avons créé, dès nos débuts, un service exclusivement dédié à la réalisation de bilans de compétences, ainsi que des **Ateliers Boussole**, pour accompagner toutes les personnes qui ont besoin d'aide dans leur orientation professionnelle. Nous partageons avec vous notre connaissance pointue du marché du travail d'aujourd'hui, mais surtout, de celui de demain. Nous prenons le temps de vous écouter. De vous épauler dans ce cheminement personnel. Nous définissons un cadre et des méthodes pour vous permettre d'avancer et de passer de la réflexion à l'action. Avec des techniques fiables, mises en œuvre par des professionnels qualifiés, nous vous garantissons un bilan pointu, une aide pour bâtir votre singularité et vos projets.

# LES ATELIERS

## BOUSSOLE

### Besoin d'aide pour :

- Choisir votre formation
- La financer
- Débloquer vos crédits CPF
- Faire le point sur votre carrière

**Notre service Orientation est à votre écoute, par téléphone, e-mail et en rendez-vous individuel**

Posez-leur toutes vos questions, ils sont là pour vous aider !

CONTACT

**01 42 21 02 02**

[orientation@abilways.com](mailto:orientation@abilways.com)

# LA VALIDATION DES ACQUIS DE L'EXPÉRIENCE (VAE)

## Qu'est-ce que la VAE ?

Pour toutes celles et ceux qui n'ont pas de diplôme correspondant à leur niveau d'expertise, la VAE est une **solution qui permet de reconnaître les acquis de son expérience professionnelle pour obtenir une certification.** Changer de poste, évoluer dans son entreprise, obtenir une augmentation de salaire, faire le point sur sa carrière, se réorienter... Ces trois petites initiales peuvent parfois changer le cours d'une vie professionnelle.

**V** **comme valider.**  
Valider ses expériences, ses savoir-faire, ses savoir-être. Valider dans le sens de confirmer.

**A** **comme acquis.**  
Les acquisitions issues de l'expérience, les apprentissages issus de la pratique, les savoirs obtenus par l'étude/les échanges.

**E** **comme expérience.**  
L'expérience du terrain, l'expérience qui forme, l'expérience qui fait la singularité de chacun d'entre nous.

## Quelles plus-values pour les entreprises ?

Si les bénéfices sont évidents pour les salariés, les entreprises ont aussi à y gagner : la VAE est bénéfique à la fois pour la stratégie, la gestion RH et l'image sociale d'une organisation. En permettant de reconnaître les compétences acquises par un diplôme, du CAP au bac + 5, la VAE contribue à l'attachement du salarié pour l'entreprise et à son engagement. Les entreprises peuvent également trouver un intérêt en termes stratégiques, pour adapter le développement des compétences aux évolutions du business. C'est un outil de management des compétences, un levier supplémentaire pour atteindre les objectifs. Elle ouvre la voie à davantage de mobilité interne et à des postes marqués par la polyvalence.

## À qui s'adresse la VAE ?

On peut faire une VAE quels que soient son âge, son niveau d'études ou son statut. Elle est accessible à tous : salariés du secteur public comme du privé, CDI ou CDD, intérimaires, indépendants, demandeurs d'emploi ou bénévoles. Condition sine qua none : avoir au moins **un an d'expérience en rapport direct** avec le contenu de la certification que vous aimeriez obtenir. Ce n'est pas une démarche compliquée, à condition de choisir les bons interlocuteurs pour vous conseiller et vous accompagner !

## Comment pouvons-nous vous aider dans votre demande de VAE ?

Nous accompagnons chaque année des milliers d'individus dans l'évolution de leur vie professionnelle. Nous mettons nos yeux d'experts et notre connaissance pointue de la méthodologie de la VAE à votre service. Nous sommes à la fois **centre de conseil et organisme certificateur.** Cela nous permet de vous soutenir dans la totalité de votre démarche. Nous sommes là pour vous aider à mettre toutes les chances de votre côté pour :

- Financer votre projet
- Constituer un dossier solide en rassemblant un maximum de **preuves** que vous avez les savoirs et les compétences nécessaires au métier exercé
- Vous préparer à la soutenance



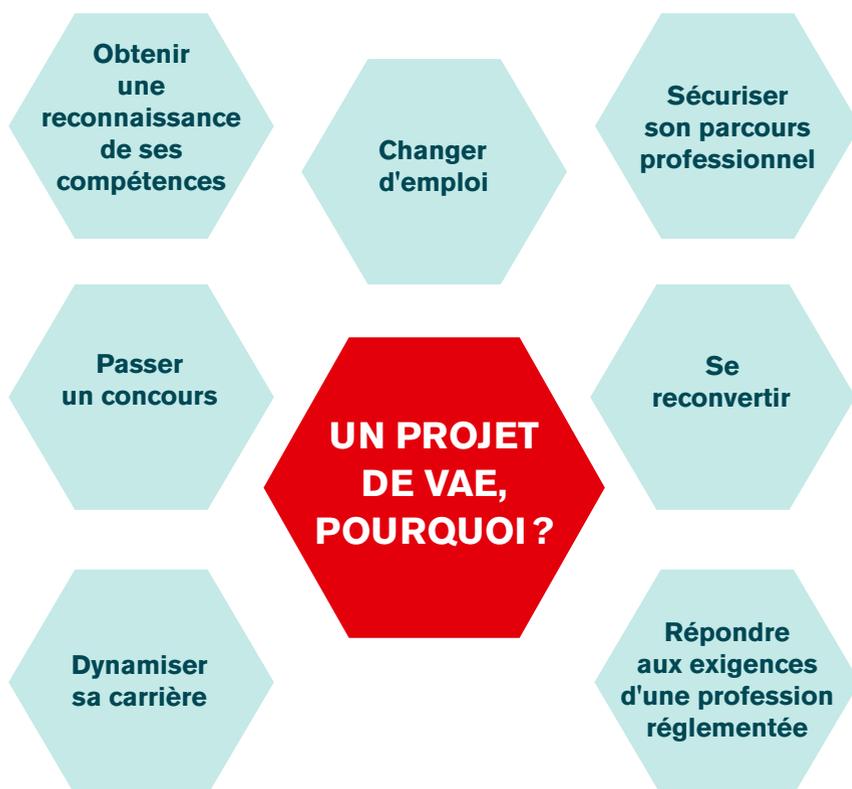
## La VAE est une démarche volontaire

Mais attention, la VAE est une **démarche volontaire** qui nécessite du **temps** et de **l'implication personnelle**.

La validation se fait devant un jury de professionnels extérieurs aguerris.

La récompense ? Sur le marché du travail, **une certification obtenue via une VAE est très valorisée**.

Elle met en avant un parcours qui allie parfaitement théorie et pratique et un profil singulier, persévérant et motivé !



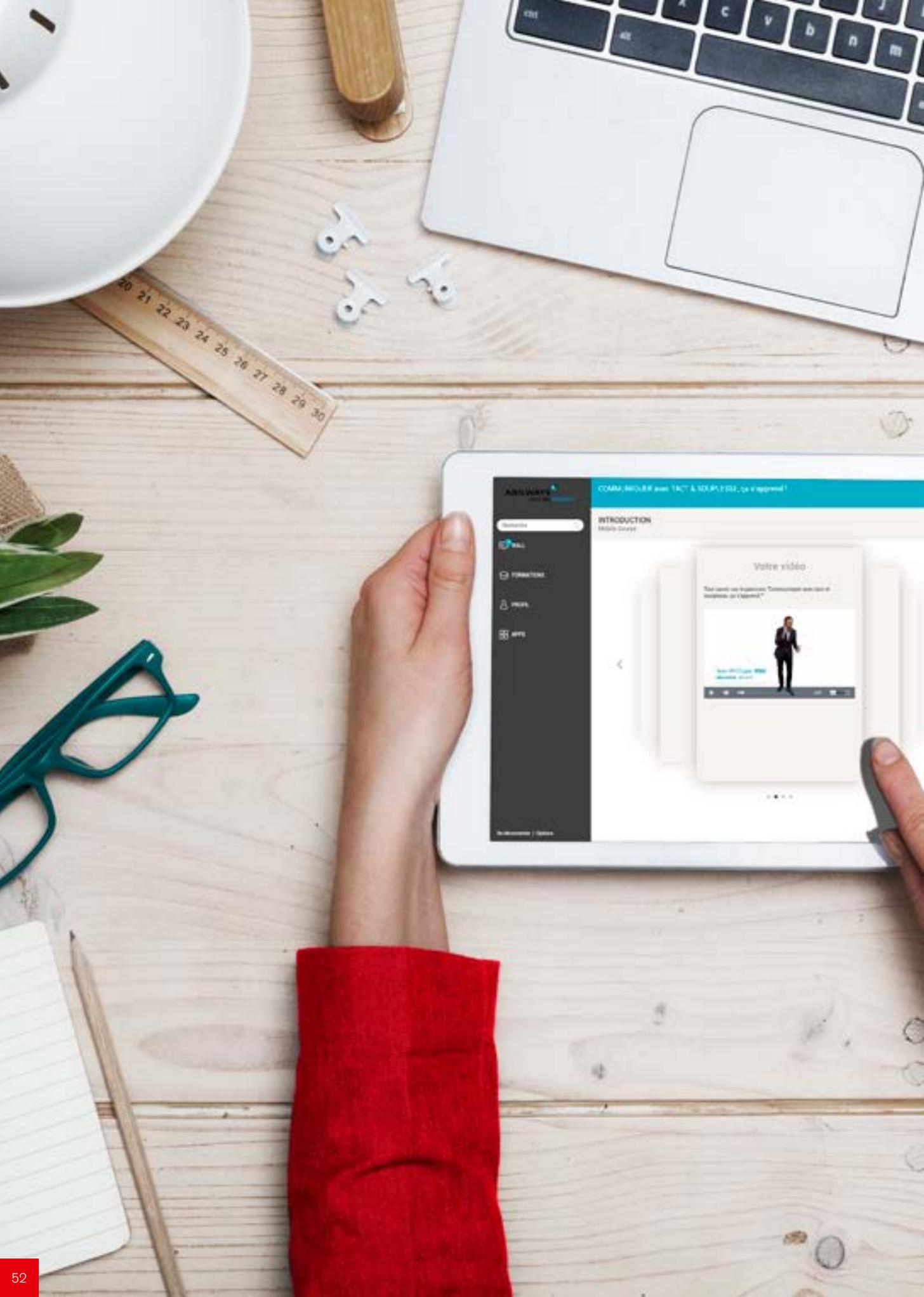
CONTACTEZ UN  
CONSEILLER VAE

**01 42 21 02 02**

[orientation@abilways.com](mailto:orientation@abilways.com)

Vous pouvez utiliser votre CPF (Compte Personnel de Formation) pour financer votre VAE.

<https://www.moncompteactivite.gouv.fr> + Code 200





# LE DIGITAL LEARNING

**54**

**Les formations  
distancielles**

---

**56**

**Les formations  
en ligne**

---

**58**

**Le blended  
learning**

---

**60**

**La digitalisation  
de vos parcours  
formation**

---

# LES FORMATIONS DISTANCIELLES

## DIGITAL LEARNING

### 100% DISTANCIEL

|         |                                  |   |            |         |           |
|---------|----------------------------------|---|------------|---------|-----------|
| DIS01PA | InDesign: les fondamentaux       |   | 25 heures  | 750 €   | VOIR SITE |
| DIS02PA | InDesign: initiation complète    |   | 50 heures  | 1 250 € | VOIR SITE |
| DIS03PA | InDesign: perfectionnement       |   | 30 heures  | 900 €   | VOIR SITE |
| DIS04PA | InDesign: experts                |   | 25 heures  | 750 €   | VOIR SITE |
| DIS05PA | InDesign de A à Z                |   | 105 heures | 2 100 € | VOIR SITE |
| DIS06PA | Illustrator: les fondamentaux    |   | 25 heures  | 750 €   | VOIR SITE |
| DIS07PA | Illustrator: initiation complète |   | 50 heures  | 1 250 € | VOIR SITE |
| DIS08PA | Illustrator: perfectionnement    |   | 30 heures  | 900 €   | VOIR SITE |
| DIS09PA | Illustrator: experts             |   | 25 heures  | 750 €   | VOIR SITE |
| DIS10PA | Illustrator de A à Z             |   | 105 heures | 2 100 € | VOIR SITE |
| DIS11PA | Photoshop: les fondamentaux      |   | 25 heures  | 750 €   | VOIR SITE |
| DIS12PA | Photoshop: initiation complète   |   | 50 heures  | 1 250 € | 55        |
| DIS13PA | Photoshop: perfectionnement      |   | 30 heures  | 900 €   | VOIR SITE |
| DIS14PA | Photoshop: experts               |   | 25 heures  | 750 €   | VOIR SITE |
| DIS15PA | Photoshop de A à Z               |   | 105 heures | 2 100 € | VOIR SITE |

### FORMATIONS EN LIGNE

|       |                                      |       |      |    |
|-------|--------------------------------------|-------|------|----|
| VOD01 | La création graphique, ça s'apprend! | 90 mn | 45 € | 57 |
| VOD02 | La Data visualisation, ça s'apprend! | 90 mn | 45 € | 57 |
| VOD03 | L'UX design, ça s'apprend!           | 90 mn | 45 € | 57 |

#### LÉGENDE

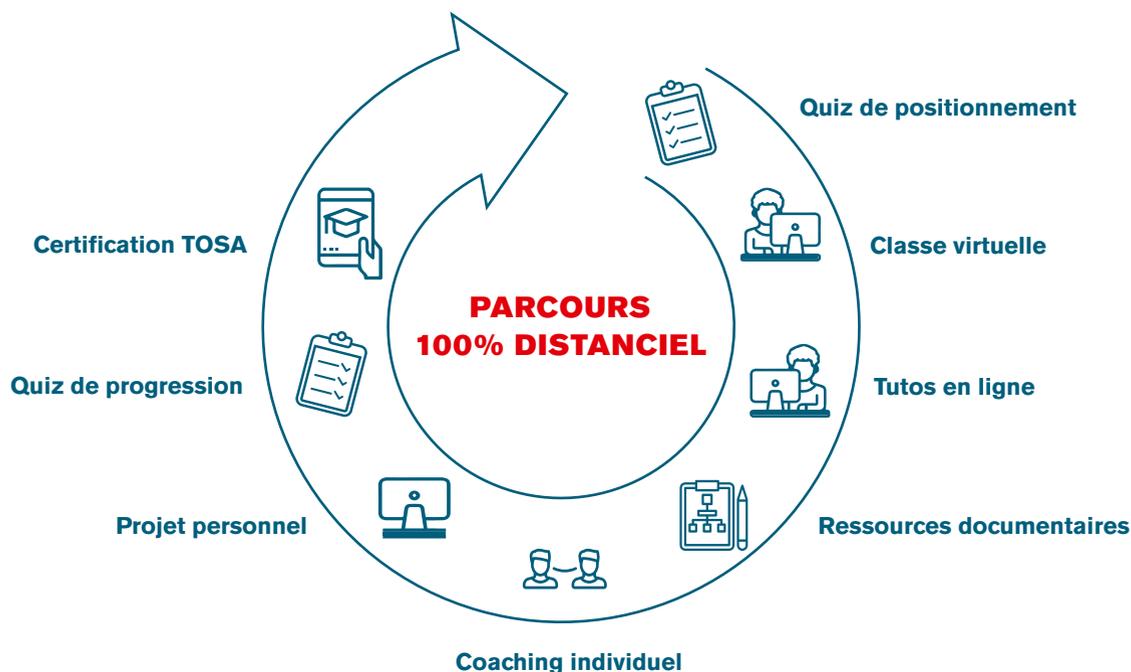
-  **NOUVEAU** vos métiers évoluent, notre offre de formation aussi!
-  **CPF** formation éligible au Compte Personnel de Formation
-  **BEST-OF** formation plébiscitée par nos clients
-  **RÉGION** formation en province

**Sessions à la carte:** 3 collaborateurs à former? Je crée une session à la date de mon choix!

Tous les tarifs sont exprimés HT

# LE 100% DISTANCIEL

Un apprentissage à votre rythme, ponctué par des classes virtuelles et des coachings individuels.



## PARCOURS 100% DISTANCIEL Photoshop : initiation complète

Durée estimée  
du parcours : **50 h**

Prix HT : **1 250 €**

Code CPF : 237359

Réf. : DIS12PA

### 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

Communicants, marketeurs...

### PRÉREQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

### COMPÉTENCES ACQUISES

Maîtriser les fonctions principales de Photoshop pour produire des images de qualité. Créer des montages mêlant textes et images.

### MOYENS TECHNIQUES

- Formation à distance
- Connexion internet requise pour les classes virtuelles et les coachings

### PROFIL DES COACHS

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

### PROGRAMME

- **Quiz de positionnement - 1 heure**
- **Classe virtuelle - 1 heure**
  - présentation du parcours
  - lancement du cours
  - présentation des exercices
  - questions / réponses
- **Tutos en ligne - 10 heures**
- **Ressources documentaires - 3 heures**
- **Coaching individuel à distance - 1 heure**
- **Projet personnel - 8 heures**
- **Classe virtuelle - 1 heure**
  - bilan à mi-parcours
  - présentation de la suite du parcours
  - questions / réponses
- **Tutos en ligne - 11 heures**
- **Ressources documentaires - 3 heures**
- **Projet personnel - 8 heures**
- **Quiz de progression - 1 heure**
- **Coaching individuel à distance - 1 heure**
- **Certification TOSA - 1 heure**



# LES FORMATIONS EN LIGNE

**Un apprentissage à votre rythme,  
partout et tout le temps !**

**PARTENARIAT** 

**Accédez librement, après votre formation  
présentielle et pendant 6 mois, à 60 000 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

**PARCOURS VOD PYRAMYD**

**Un format de mobile learning souple,  
condensé, pour apprendre où vous  
voulez et à votre rythme des notions  
fondamentales du design graphique  
et de la communication visuelle**

**Principaux éléments d'un  
parcours VOD**

- ▶ Des vidéos et des interviews pour découvrir un contenu
- ▶ Des activités ludiques pour mémoriser
- ▶ Un quiz de validation des connaissances pour s'évaluer
- ▶ Des ressources à lire pour approfondir
- ▶ Un forum de discussion pour partager

Pour accéder à ces parcours,  
contacter PYRAMYD :  
contact@pyramyd.fr ou 01 40 26 00 99

Parcours à suivre sur l'application Web  
ABILWAYS ou sur l'application mobile  
disponible sur :



## PARCOURS VOD : LA CRÉATION GRAPHIQUE, ÇA S'APPREND !

Durée estimée  
du parcours : **1h30**

Tarif : **44,99 €**

### OBJECTIFS

- Identifier les principaux concepts du design graphique
- Réinventer ses créations graphiques et innover au regard des évolutions du design graphique

### PUBLIC CONCERNÉ

Chefs de projet, marketeurs, communicants...

- ▶ 12 vidéos et 3 interview d'experts
- ▶ 4 activités ludiques et 1 quiz de validation des connaissances
- ▶ Des ressources téléchargeables pour approfondir vos connaissances
- ▶ Une attestation de réussite et la recommandation LinkedIn délivrées après validation des connaissances

### PROGRAMME

- **Chapitre 1** Concepts de la création graphique
- **Chapitre 2** Soigner l'aspect visuel d'un graphe
- **Chapitre 2** Technologies et graphisme
- **Chapitre 3** Règles et usages graphiques

→ <https://www.abilways.com/fr/creation-graphique>



## PARCOURS VOD : LA DATA VISUALISATION, ÇA S'APPREND !

Durée estimée  
du parcours : **1h30**

Tarif : **44,99 €**

### OBJECTIFS

- Identifier les divers modes de représentation des données
- Utiliser les principes de base de la data visualisation relatifs à l'aspect visuel et à l'intelligibilité d'un graphe.
- Mobiliser les règles graphiques fondamentales de la data visualisation

### PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs financiers, analystes, journalistes...

- ▶ 11 vidéos et 4 interviews d'experts
- ▶ 4 activités ludiques et 1 quiz de validation des connaissances
- ▶ Des ressources téléchargeables pour approfondir vos connaissances
- ▶ Une attestation de réussite et la recommandation LinkedIn délivrées après validation des connaissances

### PROGRAMME

- **Chapitre 1** Définir les enjeux de la visualisation de données
- **Chapitre 2** Soigner l'aspect visuel d'un graphe
- **Chapitre 3** Rendre son propos intelligible dans un graphe
- **Chapitre 4** Se fixer des règles de data visualisation

→ <https://www.abilways.com/fr/data-visualisation>



## PARCOURS VOD : L'UX DESIGN, ÇA S'APPREND !

Durée estimée  
du parcours : **1h30**

Tarif : **44,99 €**

### OBJECTIFS

- Comprendre le concept d'UX Design et en maîtriser le langage
- Connaître les bonnes pratiques pour remettre l'utilisateur au cœur des problématiques

### PUBLIC CONCERNÉ

Chefs de projet, graphistes, UI designers...

- ▶ 11 vidéos et 3 interviews d'experts
- ▶ 3 activités ludiques et 1 quiz de validation des connaissances
- ▶ Des ressources téléchargeables pour approfondir vos connaissances
- ▶ Une attestation de réussite et la recommandation LinkedIn délivrées après validation des connaissances

### PROGRAMME

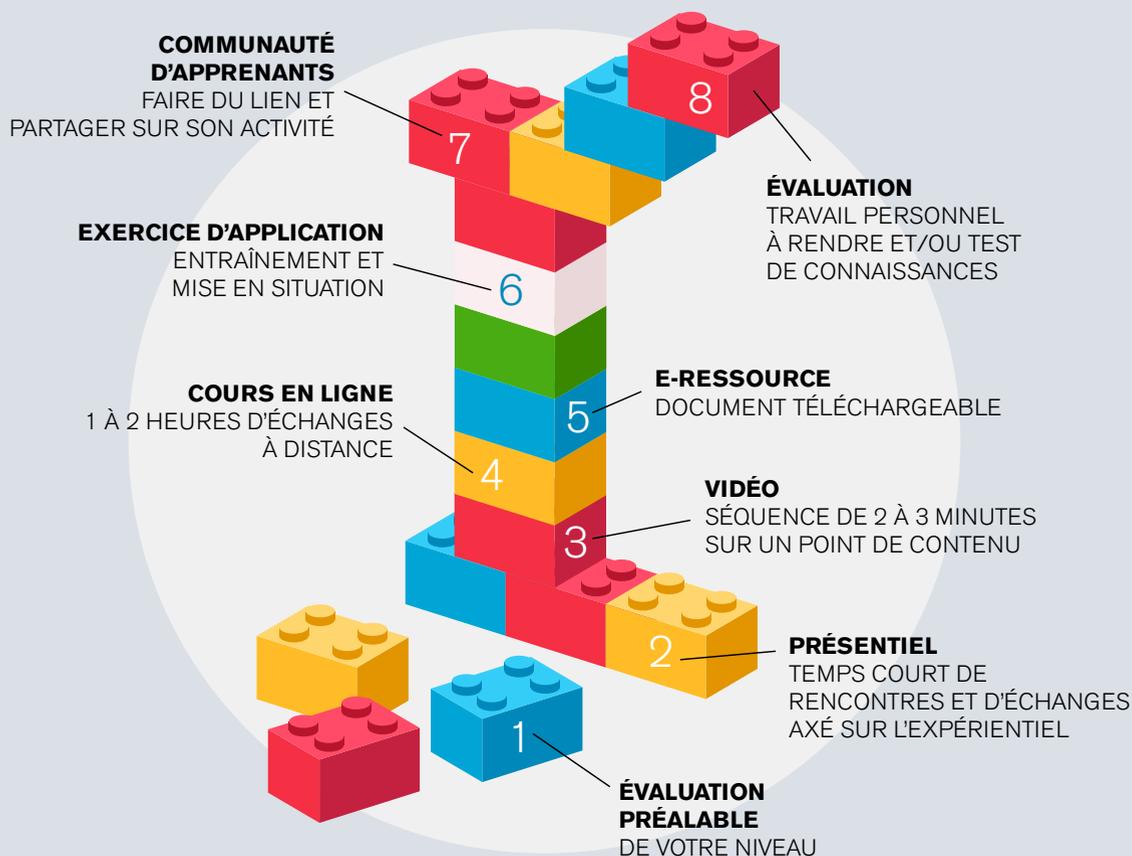
- **Chapitre 1** Expliquer le concept de l'UX Design
- **Chapitre 2** Lister les règles et bonnes pratiques de l'UX Design
- **Chapitre 3** Explorer la démarche de l'UX Design centrée sur l'utilisateur

→ <https://www.abilways.com/fr/ux-design>



# BLENDED LEARNING

La formation blended est un parcours apprenant constitué de plusieurs briques mêlant présentiel et distanciel. Il permet de varier les modalités d'apprentissage et de moduler la durée du présentiel.



## Notre objectif :

Construire la structure vous permettant de découvrir, d'appliquer, d'expérimenter et d'ancrer le savoir.

Retrouvez la liste complète de nos formats blended sur [www.pyramyd-formation.com](http://www.pyramyd-formation.com)

## INDESIGN: NIVEAU 1

Concevoir des mises en pages avec Adobe InDesign CC

**5 jours** - 35 heures dont 7 heures de distanciel et 28 heures de présentiel

Prix HT: **1 850 €**

Code CPF: 237359

Réf.: PA120BL

**Paris (présentiel)**

15 au 18 juin 2020

23 au 26 novembre 2020

### 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...

### PRÉREQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

### COMPÉTENCES ACQUISES

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

### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC)/ apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels: InDesign, Illustrator, Photoshop

### PROFIL DE L'INTERVENANT

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

### DÉCOUVRIR

De l'inscription à J-7

#### Questionnaire Amont

Évaluation de son niveau avant la formation

J-7

#### Parcours vidéo : la création graphique, ça s'apprend !

- **Chapitre 1** : définir les grands concepts de la création graphique
- **Chapitre 2** : passer de la création graphique à un graphisme interactif
- **Chapitre 3** : intégrer les règles et les usages graphiques dans ses créations

### EXPÉRIMENTER

#### 4 jours en présentiel

##### 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

##### Placer et structurer le texte

- Importer et chaîner un texte sur plusieurs pages

### ANCRER

De J+1 à J+25

**Questionnaire Aval** pour mesurer son évolution suite à la formation

**Ressources documentaires**

### APPLIQUER

De J-6 à J-2

**Sélection de tutos en ligne** à suivre sur notre plate-forme pour découvrir le logiciel en autonomie avant le module présentiel (<https://academy.tuto.com/pyramyd>)

- 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 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

##### → Certification TOSA

J+28

**Sélection de tutos en ligne** à suivre sur notre plate-forme pour poursuivre, en autonomie, la découverte des fonctions avancées du logiciel

# LA DIGITALISATION DE VOS PARCOURS FORMATION

**Digitaliser ses parcours formation permet de former rapidement et efficacement vos collaborateurs de manière interactive. Mais digitaliser ses formations nécessite de cumuler plusieurs compétences. La solution : faire appel à un professionnel !**

## 4 BONNES RAISONS DE DIGITALISER VOS PARCOURS FORMATION

**1. Déployer massivement vos modules de formation** en France et à l'international et harmoniser les connaissances internes de vos collaborateurs en donnant rapidement une formation sur un nouveau produit ou une amélioration.

**2. Favoriser l'engagement et l'adhésion de vos collaborateurs** en optant pour des modalités pédagogiques ludiques et en individualisant les parcours.

**3. Transformer votre entreprise en organisation apprenante** et acculturer vos collaborateurs en permanence aux pratiques digitales via une bibliothèque de contenus flexibles, réutilisables et modifiables accessibles à tout moment.

**4. Optimiser votre budget** en réduisant vos coûts de formation à moyen et long termes et en capitalisant sur des parcours réutilisables et modifiables facilement.

## QUELLES COMPÉTENCES POUR DIGITALISER DES PARCOURS FORMATION ?

- **Compétence digitale :** maîtriser tous les formats d'apprentissage en ligne afin de choisir les plus adaptés à ses besoins de formation.
- **Compétence pédagogique :** connaître les différentes modalités pédagogiques existantes afin de proposer les plus adaptées aux problématiques à traiter.
- **Compétence technique :** être en capacité de produire et de déployer sur n'importe quel type de plateforme les modalités digitales à intégrer au parcours.
- **Compétence graphique :** proposer des modules intuitifs et ergonomiques via des interfaces visuelles favorisant l'expérience utilisateur.



## TRANSFORMEZ DÈS MAINTENANT VOTRE ENTREPRISE EN ORGANISATION APPRENANTE AVEC ABILWAYS

**Nous intégrons toute la chaîne de création d'un parcours formation en ligne :**



### CONSEIL

Stratégie de digitalisation des parcours  
Choix des modalités  
Conception du dispositif



### CONCEPTION PÉDAGOGIQUE

Scénarisation des contenus  
(modules, cours en ligne,  
e-ressources...)



### RÉALISATION TECHNIQUE

Intégration  
des contenus



### DÉPLOIEMENT

Sur plateforme LMS client ou  
ABILWAYS, mobile, Web app



### ANIMATION

Suivi des collaborateurs,  
animation des cours en ligne,  
reporting...

**Toutes ces compétences sont chez ABILWAYS**



**Ils modernisent  
leur parcours  
formation avec  
ABILWAYS**



## **LE DIGITAL LEARNING BY ABILWAYS C'EST :**

**Une approche centrée apprenants, basée sur des technologies innovantes, favorisant une vraie expérience utilisateur, répondant aux 5 objectifs suivants :**

### **1. Optimiser le temps d'attention**

- Contenus courts et ciblés
- Activités ludiques et engageantes
- Parcours granularisés (séquences pédagogiques de 10 mn)

### **2. Faire appel aux émotions**

- Accroches à chaque ouverture de vidéo
- Exemples concrets qui parlent à tous
- Illustrations simples et attractives

### **3. Favoriser la mémorisation**

- Activités d'ancrage mémoriel
- Juste sollicitation : visuels, mots, images, sons...
- Répétitions

### **4. Développer les interactions et la gamification**

- Challenges entre pairs
- Activités ludiques et du fun
- Badges, succès pour jalonner la progression

### **5. Assurer l'engagement**

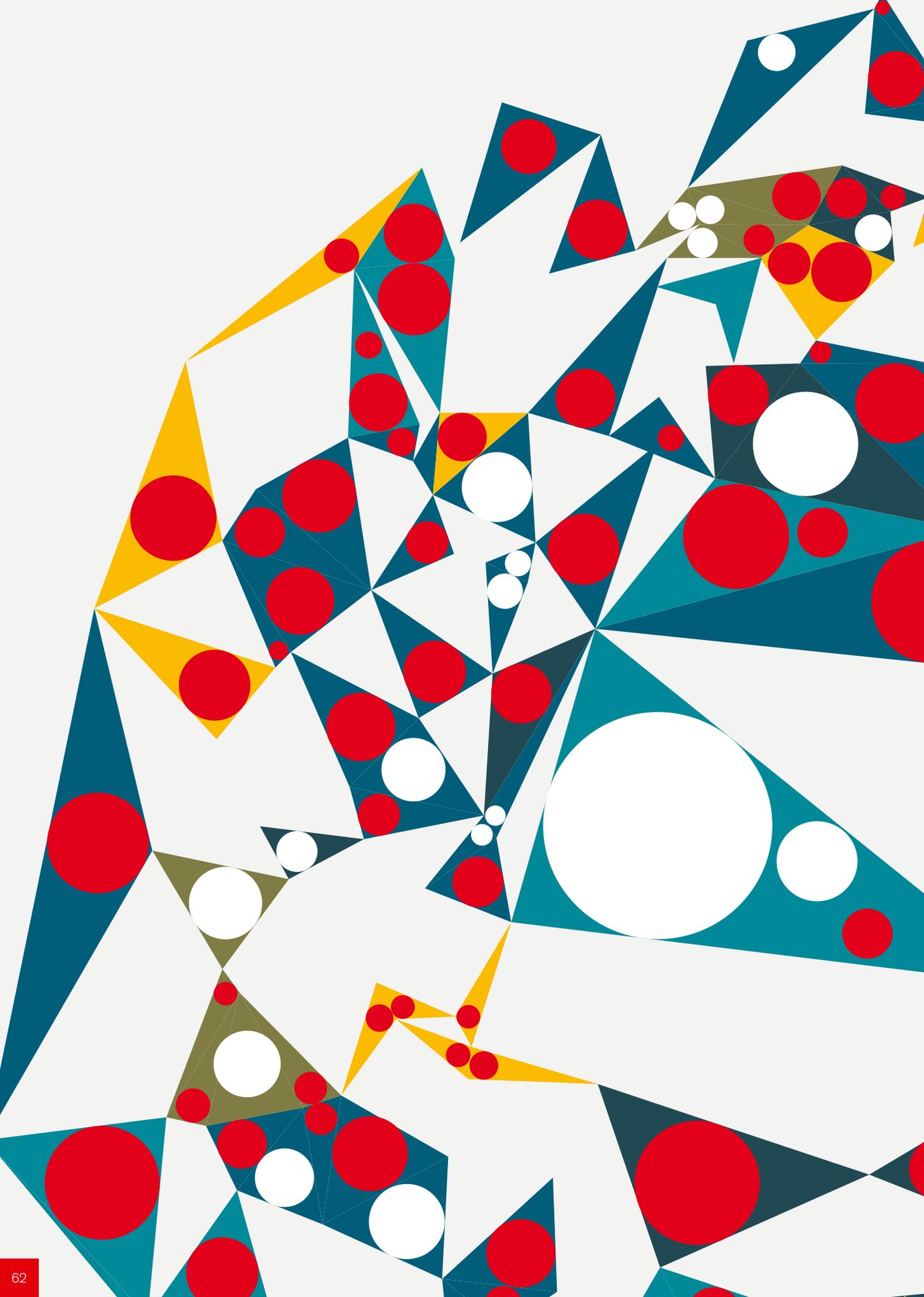
- Suivi personnalisé et accompagnement
- Relances avec un rappel des objectifs

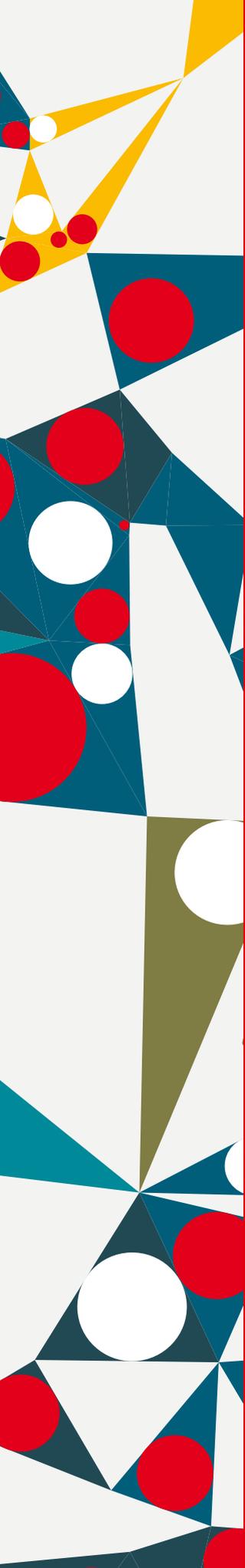


**CONTACT**

**01 42 21 02 02**

[digital-learning@abilways.com](mailto:digital-learning@abilways.com)





# NOS DOMAINES D'EXPERTISE

**64**

**Les ateliers  
du savoir**

---

**80**

**PAO /  
Data visualisation**

---

**108**

**Marketing digital /  
Web /  
Médias sociaux**

---

**136**

**Photo / Vidéo**

---

**154**

**Réalité virtuelle /  
Gaming /  
3D**

---

**162**

**Bureautique**

---

# LES ATELIERS DU SAVOIR

## Avis d'expert



**Véronique VIENNE**  
Critique design, auteur et formatrice

### *Pourquoi avoir choisi de former chez Pyramyd Formation ?*

Avant de développer mes formations Pyramyd, j'enseignais aux Etats-Unis, à New York, à la School of Visual Arts (SVA) dans un programme pour des designers spécialisés dans les métiers de la communication. Depuis 1998, j'avais accompagné mes étudiants dans cette transition numérique qui allait totalement transformer le monde dans lequel nous vivons. De retour en France, il y a une dizaine d'années, j'ai eu la chance de rencontrer Michel Chanaud, le fondateur de Pyramyd et du magazine *étapes* : J'ai trouvé là, au sein de l'équipe des formateurs de Pyramyd, une ouverture d'esprit et un sens de l'efficacité très anglo-saxon — j'ai eu tout de suite envie de travailler avec eux. J'aimais surtout le fait que les formations proposaient des mises à niveau sur le plan technologique mais aussi culturel.

### *Quel est le profil type de tes apprenants, leur métier, leur secteur d'activité ?*

Mes apprenants sont, pour la plupart des professionnels de la com qui se sont formés par eux-mêmes pour s'adapter continuellement aux changements techniques et à l'évolution des mentalités. Chez Pyramyd, on s'inscrit à des formations pour se prendre en main.

Pour rester dans le coup. Pour ne pas perdre sa pertinence. Il y a une sorte d'urgence dans l'air. C'est compliqué car au-delà de certaines compétences qu'ils peuvent acquérir assez vite, il y a toute la partie cachée du métier qui repose sur la culture générale et l'histoire de l'art.

### *Pourquoi te semble-t-il indispensable aujourd'hui que les personnes continuent de se former au fil de l'eau, hormis pour leur propre enrichissement personnel ?*

Aujourd'hui, on ne peut plus s'installer dans une spécialité. Il faut être à la fois un expert et un généraliste. On ne peut plus tout savoir — mais il faut savoir à qui s'adresser. En même temps, il ne faut pas "déléguer sa compréhension", comme disait le designer Charles Eames. Il faut avoir des notions dans des domaines aussi variés que les droits d'auteur, le fooding, la médecine du travail, le marketing, ou les enjeux climatiques. Et il faut se cultiver sans répit : aller voir des expositions, s'intéresser au travail des autres, parler anglais, être présent sur les réseaux sociaux, s'abonner au New Yorker et à Mediapart, lire Le Monde et écouter France Culture. On n'arrête pas ! Heureusement, la formation continue ce n'est pas une corvée, c'est un art de vivre sans jamais s'ennuyer.

# LES ATELIERS DU SAVOIR

## FICHES MÉTIERS

|           |    |
|-----------|----|
| Graphiste | 18 |
|-----------|----|

## ALTERNANCE

|        |                     |          |    |
|--------|---------------------|----------|----|
| ALT002 | Designer multimédia | 65 jours | 38 |
|--------|---------------------|----------|----|

## DIGITAL LEARNING

### Formations en ligne

|       |                                      |       |      |    |
|-------|--------------------------------------|-------|------|----|
| VOD01 | La création graphique, ça s'apprend! | 90 mn | 45 € | 57 |
|-------|--------------------------------------|-------|------|----|

## DESIGN / TYPO / CULTURE GRAPHIQUE

|       |  |           |         |           |
|-------|--|-----------|---------|-----------|
| AS001 | Les sens du visuel : point, ligne, surface                           | 3 jours   | 1 600 € | 66        |
| AS002 | Les sens du visuel : la couleur                                      | 2 jours   | 1 200 € | 66        |
| AS003 | Les bases de la mise en pages  | 3 jours   | 1 600 € | 67        |
| AS004 | De la mise en pages au design graphique                              | ● 5 jours | 2 200 € | 68        |
| AS033 | La typographie dans tous ses états                                   | 2 jours   | 1 350 € | 69        |
| AS173 | Glyphs   | ● 2 jours | 1 400 € | 69        |
| AS070 | <b>Workshop</b> : création de caractères typographiques              | 3 jours   | 1 950 € | 70        |
| AS005 | Identité visuelle : logo, marque, charte graphique                   | 3 jours   | 1 600 € | VOIR SITE |
| AS191 | Les fondamentaux du lettering  | ● 2 jours | 1 400 € | 71        |
| AS040 | L'œuvre d'art : une source d'inspiration créative ( <b>Learnex</b> ) | 1 jour    | 800 €   | 72        |
| AS041 | L'art contemporain : un vecteur d'innovation ( <b>Learnex</b> )      | 2 jours   | 1 400 € | 72        |
| AS006 | Influences et tendances graphiques                                   | ● 3 jours | 1 600 € | 73        |
| AS170 | Influences et tendances du design écran                              | 1 jour    | 650 €   | 74        |
| AS065 | Veille créative et médias sociaux                                    | 2 jours   | 1 400 € | 74        |

## COMMUNICATION / PUBLICITÉ

|       |   |            |         |           |
|-------|---|------------|---------|-----------|
| 35000 | Écriture journalistique                           | ●● 3 jours | 1 820 € | VOIR SITE |
| 37002 | Écrire pour le Web                                | ●● 3 jours | 1 900 € | 75        |
| 38028 | Enrichir ses communications avec le storytelling  | ●● 2 jours | 1 360 € | 76        |
| AS171 | Storytelling et communication visuelle            | 1 jour     | 650 €   | VOIR SITE |
| AS064 | Design thinking                                   | 2 jours    | 1 400 € | 77        |
| 53110 | Améliorer son efficacité grâce au mind mapping    | 2 jours    | 1 395 € | VOIR SITE |
| 53391 | Le sketchnoting : du fun pour présenter ses idées | 2 jours    | 1 370 € | VOIR SITE |
| AS067 | Le dessin au service de la communication          | 2 jours    | 1 300 € | VOIR SITE |
| AS172 | Le brief  | 1 jour     | 650 €   | 78        |
| AS014 | Le processus créatif                              | 2 jours    | 1 400 € | 78        |
| AS035 | Argumenter ses choix créatifs                     | 2 jours    | 1 350 € | 79        |
| AS066 | Le marketing à l'usage des créatifs               | 2 jours    | 1 350 € | 79        |
| 38129 | Publicité : construire un plan média              | ● 2 jours  | 1 400 € | VOIR SITE |
| 38128 | La boîte à outils du planning stratégique         | ● 2 jours  | 1 580 € | VOIR SITE |
| 48001 | Le droit à l'image                                | ● 1 jour   | 700 €   | VOIR SITE |

### LÉGENDE

- **NOUVEAU** vos métiers évoluent, notre offre de formation aussi!
- **BEST-OF** formation plébiscitée par nos clients
- **CPF** formation éligible au Compte Personnel de Formation
- **RÉGION** formation en province

**Sessions à la carte** : 3 collaborateurs à former ? Je crée une session à la date de mon choix!

Tous les tarifs sont exprimés HT

## LES SENS DU VISUEL : POINT, LIGNE, SURFACE

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

**3 jours - 21 heures**

Prix HT : **1 600 €**

Réf. : AS001

**Paris**

4 au 6 novembre 2019

11 au 13 mai 2020

2 au 4 novembre 2020

### 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.

### PRÉREQUIS

Aucun.

### COMPÉTENCES ACQUISES

Créer des compositions graphiques dynamiques et structurées.

### MOYENS TECHNIQUES

- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Matériel de dessin

### 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
- Expérimenter les principes modulaires pour rythmer la composition

#### → 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
- Décoder la structure d'une image pour analyser son message
- 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 décupler le pouvoir narratif du message

#### → Exercices créatifs de compositions

#### → 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

#### → Programme complet sur notre site

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE



## LES SENS DU VISUEL : LA COULEUR

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

**2 jours - 14 heures**

Prix HT : **1 200 €**

Réf. : AS002

**Paris**

7 au 8 novembre 2019

14 au 15 mai 2020

5 au 6 novembre 2020

### 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.

### PRÉREQUIS

Aucun.

### COMPÉTENCES ACQUISES

Utiliser l'interaction et la polysémie des couleurs comme méthode de communication. Manipuler les gammes colorées avec créativité.

### MOYENS TECHNIQUES

- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Matériel de dessin
- Un iPad par apprenant et son application interactive de manipulations chromatiques

### 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
  - 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

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# LES BASES DE LA MISE EN PAGES

Réaliser des maquettes structurées pour une meilleure communication

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 600 €**

Réf.: AS003

## Paris

18 au 20 novembre 2019

12 au 14 février 2020

4 au 6 mai 2020

26 au 28 août 2020

16 au 18 novembre 2020

## 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.

## PRÉREQUIS

Aucun.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Concevoir des documents clairs et lisibles pour une meilleure communication. Émettre un diagnostic objectif quant au respect des règles fondamentales de la mise en pages.

## MOYENS TECHNIQUES

- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Matériel de dessin

## 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 : familles, polices, contrastes, corps, graisses, justifications, interlignages, interlettrages, ponctuation, 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

- 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
- Appréhender les principes fondamentaux de la couleur

### → 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

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quizz  
amont/aval

Tutos

Présentiel

# DE LA MISE EN PAGES AU DESIGN GRAPHIQUE

Concevoir des supports à forte plus-value graphique

**5 jours** - 35 heures

Prix HT : **2200 €**

Réf. : AS004

## Paris

9 au 13 décembre 2019

9 au 13 mars 2020

8 au 12 juin 2020

21 au 25 septembre 2020

30 nov. au 4 déc. 2020

## 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.

## PRÉREQUIS

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.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Comprendre l'importance du cahier des charges dans une commande graphique. Associer avec pertinence textes et images dans le respect d'une charte graphique.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : InDesign, Illustrator, Photoshop
- Matériel de dessin

## 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 : rechercher, proposer, choisir, commander et transformer une image selon ses fonctions
- Maîtriser cadrage, recadrage et composition
- Composer et associer une multiplicité d'images

### → Exercice de composition textes / images sur une grille modulaire à l'infini

### → Jouer, expérimenter, se libérer

### 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 des documents apportés par les apprenants

# LA TYPOGRAPHIE DANS TOUS SES ÉTATS

Acquérir ou développer une culture typographique et savoir justifier ses choix

**2 jours** - 14 heures

Prix HT: **1 350 €**

Réf.: AS033

## Paris

3 au 4 octobre 2019

10 au 11 février 2020

4 au 5 juin 2020

15 au 16 octobre 2020

### 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

DA, graphistes, maquettistes.

### PRÉREQUIS

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

### COMPÉTENCES ACQUISES

Établir un tour d'horizon complet des influences typographiques. (Re)découvrir de nombreuses polices de caractères et développer son propre style graphique.

### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels graphiques
- Matériel de dessin

### 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

#### → 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

• ...

#### → 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...)

• ...

#### → Études de cas et exercices sur les connotations

#### Se positionner par son choix typographique

- Lister des typographies de logos incontournables
- Dissocier la typographie traditionnelle et fonctionnelle en s'appuyant sur le débat de la Nouvelle Typographie

• ...

#### → 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

• ...

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

#### Choisir et utiliser une typographie

- Identifier le besoin, l'usage, le public pour choisir une typographie

• ...

#### → Exercices d'associations typographiques

→ Programme complet sur notre site

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE



## GLYPHS

Réaliser ses premiers caractères typographiques

NEW

**2 jours** - 14 heures

Prix HT: **1 400 €**

Réf.: AS173

## Paris

18 au 19 mai 2020

19 au 20 novembre 2020

### OBJECTIFS

**Structurer** un projet de création numérique de caractères

**Comprendre** les principes de Glyphs

**Réaliser** un caractère typographique

**Finaliser** un caractère typographique

### PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, DA...

### PRÉREQUIS

Il est nécessaire de maîtriser Illustrator pour suivre cette formation. Une bonne culture visuelle et typographique facilitera l'accès à cette formation.

### COMPÉTENCES ACQUISES

Expérimenter la création de caractères typographiques (signes de base, notion de famille, finalisation des fontes).

### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Illustrator, Glyphs

### PROFIL DE L'INTERVENANT

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

### PROGRAMME

#### Structurer un projet de création numérique de caractères

- Définir la place de Glyphs dans le processus de travail d'un créatif
- Acquérir une méthode de travail
- Comprendre la nécessité d'une bonne préparation des éléments sources en amont
- Connaître la finalité des fichiers réalisés avec Glyphs

#### → Étude de cas : analyse de projets

#### Comprendre les principes de Glyphs

- Maîtriser le vocabulaire
- Identifier la différence entre création typographique et dessin typographique
- Préparer le dessin dans Glyphs
- Se repérer dans l'interface : menus, outils et palettes
- Appliquer les bases du dessin typographique vectoriel

#### → Exercice : réaliser des signes de base (en bas de casse et en capitales sans approche)

#### Réaliser un caractère typographique

- Réaliser rapidement des signes accentués
- Développer des jeux de caractères réalistes
- Définir et régler les approches et le kerning
- Développer et prolonger l'usage de Glyphs

#### → Exercice : ajouter des lettres accentuées, réaliser le spacing d'un alphabet, réaliser une seconde version des lettres dessinées précédemment (étendre la famille : gras, light...)

#### Finaliser un caractère typographique

- Appliquer le hinting pour une Web Font
- Transmettre une typographie : exporter des versions print et Web, exporter un PDF de contrôle, créer un spécimen
- Design itératif : générer, installer, contrôler des fontes
- Planifier le développement d'une typographie

#### → Exercice : finaliser des fontes avec le crénage et les fontes infos

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# WORKSHOP: CRÉATION DE CARACTÈRES TYPOGRAPHIQUES

Appréhender la conception de logotypes et le dessin de caractères

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1950 €**

Réf.: AS070

## Paris

27 au 29 novembre 2019

17 au 19 juin 2020

9 au 11 décembre 2020

## 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, maquetistes.

## PRÉREQUIS

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.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Se réapproprier le vocabulaire et la technique pour se projeter dans la création de caractères typographiques ou logotypes.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciel : Illustrator
- Matériel de dessin

## 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

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

Twitter: @SNugue

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 postdiplôme "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 reconstruire. Constituer le maximum de lettres avec le minimum de formes
- 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 "" de recherches et la finalisation aux autres apprenants

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# LES FONDAMENTAUX DU LETTERING

Expérimenter le dessin de lettres pour dynamiser ses créations

**2 jours** - 14 heures

Prix HT: **1 400 €**

Réf.: AS191

## Paris

16 au 17 décembre 2019

2 au 3 avril 2020

17 au 18 septembre 2020

7 au 8 décembre 2020

## OBJECTIFS

**Comprendre** la forme des lettres via le brush lettering

**Dessiner** des lettres via le script lettering

**Utiliser** les caractères typographiques

**Créer** une composition typographique

**Vectoriser** un lettrage

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, infographistes, illustrateurs...

## PRÉREQUIS

Une bonne connaissance d'Illustrator est nécessaire pour suivre cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Dessiner des lettres / des logos et les vectoriser dans Illustrator pour enrichir ses créations.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciel : Illustrator
- Matériel de dessin

## PROFIL DE L'INTERVENANT

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

## PROGRAMME

### Comprendre la forme des lettres via le brush lettering

- Appréhender la calligraphie
- Distinguer la notion de pleins et de déliés
- Organiser la gestion des espaces
- Différencier les notions de balance et de rythme
- Analyser le process global de réalisation d'un lettrage

→ **Exercice : créer un premier lettrage en brush lettering**

### Dessiner les lettres via le script lettering

- Appréhender les différents styles de script lettering
- Réutiliser les acquis de la calligraphie en brush lettering pour les appliquer au dessin de lettres
- Différencier les process de réalisation d'un lettrage en script lettering et en brush lettering

→ **Exercice : créer un lettrage en script lettering**

### Utiliser les caractères typographiques

- Découvrir les différents types de caractères typographiques
- S'approprier un caractère typographique pour le rendre unique
- Décorer un caractère typographique
- Détourner un caractère typographique
- Intégrer la notion de composition

→ **Exercice : créer un lettrage de 2 ou 3 mots utilisant des caractères typographiques et une écriture manuscrite**

### Créer une composition typographique

- Travailler avec plusieurs mots
- Composer avec plusieurs styles
- Organiser les mots selon les points de force
- Gérer les espaces

→ **Exercice : création d'un calligramme**

### Vectoriser un lettrage

- Placer des points d'ancrage
- Organiser les tangentes pour avoir des courbes parfaites
- Structurer ses créations : penser segment avant "lettre complète"
- Gérer les calques et les plans de travail
- Évaluer la lisibilité

→ **Exercice : vectorisation d'un logo dans Illustrator**

# L'ŒUVRE D'ART : UNE SOURCE D'INSPIRATION CRÉATIVE

Acquérir une culture artistique pour la réinvestir dans son quotidien professionnel

**1 jour** - 7 heures

Prix HT : **800 €**

Réf. : AS040

**Paris**

22 novembre 2019

29 mai 2020

27 novembre 2020

## 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.

## PRÉREQUIS

Aucun.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Se repérer au musée comme on se repère dans l'Histoire : observer les grandes ruptures. Sortir du champ historique pour relever ce qui, dans toute œuvre d'art, peut être une source d'inspiration au quotidien.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

## PROFIL DE L'INTERVENANT

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

## 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

- 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
- ...

### → 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
- 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

→ Programme complet sur notre site

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# L'ART CONTEMPORAIN : UN VECTEUR D'INNOVATION

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

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 400 €**

Réf. : AS041

**Paris**

5 au 6 décembre 2019

18 au 19 juin 2020

17 au 18 décembre 2020

## 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.

## PRÉREQUIS

Aucun.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Se repérer dans l'art du XX<sup>e</sup> siècle : comprendre les enjeux qui sous-tendent l'avènement de la modernité dans les arts plastiques. Se confronter à une réflexion sur l'innovation.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

## 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
- ...

### → Quiz culturel

### Se constituer une culture artistique contemporaine

- Identifier les caractéristiques des mouvements qui ont fondé la modernité
- Constituer un album d'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
- ...

### → Analyser collectivement une ou deux œuvres à 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
- 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
- ...

### → Établir, au Centre Pompidou (Beaubourg), un plan d'action pour pérenniser les apprentissages

→ Programme complet sur notre site

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



**3 jours** - 21 heuresPrix HT: **1 600 €**

Réf.: AS006

**Paris**

16 au 18 octobre 2019  
 16 au 18 décembre 2019  
 29 au 31 janvier 2020  
 30 mars au 1<sup>er</sup> avril 2020  
 22 au 24 juin 2020  
 19 au 21 octobre 2020  
 2 au 4 décembre 2020

**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.

**PRÉREQUIS**

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

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Faire un point à la fois culturel et sensible sur les grandes tendances qui traversent les métiers de la création. Prendre du recul par rapport à ses pratiques professionnelles.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciel : InDesign, Illustrator, Photoshop
- Matériel de dessin

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

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

**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"

**→ Exercices : justifier la composition d'une mise en pages de tendances / Réaliser un système iconographique cohérent**

# INFLUENCES ET TENDANCES DU DESIGN ÉCRAN

Identifier les champs d'action du design d'interfaces

**1 jour** - 7 heures

Prix HT: **650 €**

Réf.: AS170

**Paris**

22 novembre 2019

25 mai 2020

23 novembre 2020

## 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.

## PRÉREQUIS

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

## COMPÉTENCES ACQUISES

Appréhender la création digitale et identifier les tendances actuelles.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

## 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" ?

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quiz  
amont/aval

Présentiel

Tutos

# VEILLE CRÉATIVE ET MÉDIAS SOCIAUX

Comprendre, analyser et maîtriser les outils communautaires dédiés aux designers

**2 jours** - 14 heures

Prix HT: **1 400 €**

Réf.: AS065

**Paris**

25 au 26 novembre 2019

16 au 17 mars 2020

2 au 3 juillet 2020

30 nov. au 1<sup>er</sup> déc. 2020

## 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

DA, graphistes, maquettistes.

## PRÉREQUIS

Connaître les manipulations de base de Photoshop et utiliser régulièrement les réseaux sociaux.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Identifier les influenceurs, organiser sa veille grâce aux réseaux sociaux et anticiper les évolutions des métiers du design.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciel : Photoshop
- Outils : Pinterest, Behance, Dribbble, Twitter, Facebook, Instagram, Snapchat, InVision

## 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 ?
- Explorer 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
- Décrypter comment 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

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quiz  
amont/aval

Présentiel

Tutos



# ÉCRIRE POUR LE WEB

Maîtriser les techniques d'écriture pour rédiger, corriger, adapter un contenu éditorial destiné à une consultation en ligne

**3 jours** - 21 heures

Prix HT : **1 900 €**

Réf. : 37002

## Paris

27 au 29 novembre 2019  
13 au 15 janvier 2020  
23 au 25 mars 2020  
26 au 28 mai 2020  
27 au 29 juillet 2020  
21 au 23 octobre 2020  
14 au 16 décembre 2020

## Lyon

10 au 12 février 2020  
21 au 23 octobre 2020

## Bordeaux

26 au 28 mai 2020  
21 au 23 octobre 2020

## Lille

20 au 22 avril 2020  
16 au 18 novembre 2020

## Strasbourg

20 au 22 avril 2020  
16 au 18 novembre 2020

### OBJECTIFS

**Adapter** son contenu aux réseaux sociaux

**Appliquer** les bases du référencement naturel

**Enrichir** son contenu textuel

### PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne amenée à produire du contenu pour un site Web.

### PRÉREQUIS

Connaissance de base des techniques rédactionnelles traditionnelles.

### COMPÉTENCES ACQUISES

Vous serez capable d'adapter votre contenu aux réseaux sociaux, d'appliquer les bases du référencement naturel et d'enrichir votre contenu textuel.

### PROFIL DE L'INTERVENANT

Journaliste, professionnel de la communication digitale.

Formation organisée par le



### PROGRAMME

#### La rédaction Web

- De l'écriture journalistique à l'écriture Web
- Définir la rédaction Web et ses enjeux
- L'infobésité au cœur d'internet
- Les supports de rédaction : Web/blog/réseaux sociaux

#### Le contenu est roi

- Maîtriser la structure d'un contenu
- Les nouvelles tendances de la rédaction Web
- Créer une stratégie de contenu

#### Les fondamentaux du SEO

- Connaître les principaux algorithmes de Google
- Comment Google interprète-t-il le contenu ?
- Maîtriser les fondamentaux du SEO
- Adapter son contenu aux réseaux sociaux et à ses différentes cibles
- Analyser la portée du contenu au travers des réseaux sociaux Facebook, Twitter et LinkedIn
- Analyser son positionnement sur le Web

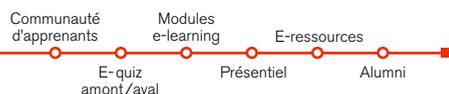
#### Écrire et adapter des articles existants

- Structurer et optimiser ses articles
- Concevoir son maillage interne et ses liens sortants
- Décliner les différents types de publications : contenu de fond, snacking content, brève, interview, reportage
- Adapter son contenu aux multiples devices et écrans : smartphone, tablette, desktop...
- Enrichir et diversifier son contenu : infographies, photos, vidéos, sons...

#### Utiliser des techniques d'écriture adaptées pour un site Web

- Construction d'un site Web : les pages et les articles
- Structure et arborescence des contenus

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# ENRICHIR SES COMMUNICATIONS AVEC LE STORYTELLING

Toutes les clés pour une communication narrative captivante

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 360 €**

Réf. : 38028

## Paris

16 au 17 octobre 2019

29 au 30 janvier 2020

28 au 29 mai 2020

3 au 4 septembre 2020

30 nov. au 1<sup>er</sup> déc. 2020

## OBJECTIFS

**Utiliser** le storytelling pour passer d'une communication descriptive à une communication narrative

**Identifier** des thèmes porteurs et des angles narratifs dans la culture d'une entreprise

**Maîtriser** les techniques du storytelling et les appliquer à ses communications

**Médiatiser** son histoire

## PUBLIC CONCERNÉ

Responsables et chargés de communication/marketing.

## PRÉREQUIS

Connaître les fondamentaux de la communication.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Identifier des thèmes porteurs et des angles narratif dans la culture d'une entreprise, de maîtriser les techniques du storytelling et les appliquer à vos communications.

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Professionnel de la communication en activité.

Formation organisée par le



## PROGRAMME

### Comprendre tout l'intérêt du storytelling

- Connaître les origines du storytelling : de l'anthropologie au marketing politique
- Comprendre tous les avantages du storytelling et son pouvoir disruptif
- Maîtriser les 7 principes à respecter pour fabriquer une bonne histoire
- Identifier tous les champs d'application du storytelling : communication corporate, interne, managériale, recrutement, produits, marque
- Connaître tous les ressorts d'une bonne histoire

### Trouver une histoire à raconter

- Identifier des thèmes porteurs dans ses objectifs de communication
- Utiliser les lois de proximité pour être en phase avec ses publics
- Explorer le périmètre de son histoire avec le schéma heuristique
- Choisir le héros et le décor de son histoire
- Définir le genre et l'univers de référence de son histoire

### Maîtriser les techniques de storytelling

- Utiliser les 5 étapes du schéma narratif pour scénariser son histoire
- Appliquer le modèle actanciel pour créer suspens et tensions narratives
- Élaborer le pitch et le story-board de son histoire
- Rédiger son histoire : utiliser le VAKOG pour s'adresser aux 5 sens
- Mobiliser les émotions : registre et intensité
- Alternier les descriptions, les actions, les sentiments et les dialogues
- Rédiger l'attaque et la chute, donner du détail, de l'anodin, du vécu, de la tension et du quotidien

### Médiatiser son histoire

- Évaluer la pertinence de son histoire par rapport à sa cible et son objectif de communication
- Choisir le média adapté : prise de parole, édition, presse, vidéo, réseaux sociaux
- Adapter son récit aux spécificités du média choisi
- Concevoir son plan d'action storytelling

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# DESIGN THINKING

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

**2 jours** - 14 heures

Prix HT: **1 400 €**

Réf.: AS064

## Paris

9 au 10 décembre 2019

23 au 24 mars 2020

17 au 18 septembre 2020

14 au 15 décembre 2020

## 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.

## PRÉREQUIS

Aucun.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Initier une méthodologie pour appréhender collectivement ses projets d'innovation.

Prototyper ses projets et les partager grâce au storytelling.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

## PROFIL DE L'INTERVENANT

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

## 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
- Analyser le contexte et les contraintes
- Esquisser les solutions possibles
- 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 story-board)

→ **Jeux pédagogiques : application des principes de génération d'idées**

→ **Exercice : s'initier à la pratique du rough et du story-board / 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**

## LE BRIEF

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

**1 jour** - 7 heures

Prix HT : **650 €**

Réf. : AS172

**Paris**

5 décembre 2019

26 juin 2020

7 décembre 2020

### 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-crée**r 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.

### PRÉREQUIS

Aucun.

### COMPÉTENCES ACQUISES

Formuler des briefs clairs et stimulants. Ancrer une relation agence / annonceur.

### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

### PROFIL DE L'INTERVENANT

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 rôles : briefer / être briefer**

#### 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**

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quizz  
amont/aval

Présentiel

Tutos

## LE PROCESSUS CRÉATIF

Du brief au concept : concevoir des dispositifs de communication efficaces

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 400 €**

Réf. : AS014

**Paris**

5 au 6 décembre 2019

9 au 10 avril 2020

10 au 11 septembre 2020

10 au 11 décembre 2020

### 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.

### PRÉREQUIS

Aucun.

### COMPÉTENCES ACQUISES

Concevoir des campagnes de communication cohérentes et pertinentes et les décliner sur différents supports.

### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Matériel de dessin

### PROFIL DE L'INTERVENANT

Un DA et / ou un CR ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

### PROGRAMME

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

- Comprendre la notion de promesse
- Comprendre les notions de territoire de marque et de positionnement
- ...

→ **Étude de cas**

#### Formuler un brief clair

- Cerner le public cible
- Analyser le contexte et la concurrence
- Déterminer les messages possibles en tenant compte de ces critères
- ...

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

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

#### Distinguer et développer les compétences du binôme CR / DA

- Chercher un concept, créer une accroche (slogan, baseline)
- Imaginer un concept visuel
- Comprendre les notions de clichés et de décalage
- ...

→ **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**

→ **Programme complet sur notre site**

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quizz  
amont/aval

Présentiel

Tutos

# ARGUMENTER SES CHOIX CRÉATIFS

Exposer efficacement ses idées et mieux défendre ses partis pris graphiques

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 350 €**

Réf. : AS035

**Paris**

19 au 20 décembre 2019

19 au 20 mars 2020

8 au 9 septembre 2020

8 au 9 décembre 2020

## OBJECTIFS

**Structurer** sa présentation

**Construire** son argumentaire

**Dynamiser** son message

**Provoquer** l'adhésion

## PUBLIC CONCERNÉ

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

## PRÉREQUIS

Être confronté quotidiennement à des problématiques de création.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Construire des argumentaires. Obtenir un consensus lors de ses présentations.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Smartphone pour les prises de vue

## PROFIL DE L'INTERVENANT

DA / 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**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



INITIATION

# LE MARKETING À L'USAGE DES CRÉATIFS

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

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 350 €**

Réf. : AS066

**Paris**

14 au 15 novembre 2019

27 au 28 mai 2020

12 au 13 novembre 2020

## 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...

## PRÉREQUIS

Aucun.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Intégrer les spécificités du marketing dans sa réflexion créative.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

## PROFIL DE L'INTERVENANT

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

## PROGRAMME

### Comprendre les principes du marketing

- Professionnaliser ses arguments et sa stratégie
- Explorer la relation entre "branding" et marketing
- ...

→ **Exercice (ludique) : décrypter le jargon du marketing**

### Choisir sa cible

- 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

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

### Bien manier les nouvelles technologies

- 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

- 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

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

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

→ **Programme complet sur notre site**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# PAO / DATA VISUALISATION

## Avis d'expert



**Bénédicte CHANTALOU**  
Maquettiste et formatrice

*Tu animes des formations sur les logiciels de PAO depuis de nombreuses années. Que penses-tu de leur évolution ?*

Nous pouvons travailler plus vite, plus simplement, plus sûrement et l'interaction entre les logiciels se fait avec plus de souplesse : les frontières deviennent quasiment invisibles, les passerelles plus évidentes.

*Quelles sont les attentes particulières des apprenants que tu rencontres ?*

Il est de plus en plus fréquent que les apprenants aient découvert les logiciels seuls ou avec des tutoriels. Ils souhaitent ne plus "bricoler" : ils veulent comprendre ce qu'ils font, construire ou appliquer des méthodes de travail efficaces, gagner du temps et obtenir une meilleure qualité, tant esthétique que technique, sur les fichiers obtenus.

D'autres apprenants ayant déjà acquis de bonnes compétences sur leur domaine habituel, souhaitent ouvrir leur horizon vers d'autres médias et d'autres logiciels.

*Quels sont selon toi, les principaux enjeux actuels pour les maquettistes, graphistes, directeurs artistiques ?*

Ces créatifs doivent être multi-compétents en mise en pages, traitement des photos, en création de visuels, mais surtout ils doivent devenir multisupport, papier ET écran, quel qu'il soit (tablette, smartphone, laptop...). Pour cela, ils doivent acquérir des connaissances sur les médias qu'ils ne connaissent pas et doivent apprendre à créer et utiliser de manière pertinente de nouveaux canaux de communication (vidéo, son, animation, interactivité...). C'est un effort certain à faire, mais c'est également une ouverture passionnante !

# PAO / DATA VISUALISATION

## FICHES MÉTIERS

|           |    |
|-----------|----|
| Graphiste | 18 |
|-----------|----|

## ALTERNANCE

|        |                     |          |    |
|--------|---------------------|----------|----|
| ALT002 | Designer multimédia | 65 jours | 38 |
|--------|---------------------|----------|----|

## DIGITAL LEARNING

### Formations en ligne

|       |                                      |       |      |    |
|-------|--------------------------------------|-------|------|----|
| VOD01 | La création graphique, ça s'apprend! | 90 mn | 45 € | 57 |
| VOD02 | La data visualisation, ça s'apprend! | 90 mn | 45 € | 57 |

## MISE EN PAGES

|         |  |  |         |           |
|---------|--|--|---------|-----------|
| PA171   | L'essentiel de la PAO  |   5 jours   | 2320 €  | 83        |
| PA211   | Affinity Publisher   |  3 jours  | 1600 €  | 84        |
| PA172   | L'essentiel d'InDesign   |    3 jours | 1670 €  | 85        |
| PA120   | InDesign: niveau 1   |    5 jours | 2 270 € | 86        |
| PA120BL | InDesign: niveau 1 (blended)                                       |  5 jours  | 2020 €  | 59        |
| PA122   | InDesign: niveau 2   |    4 jours | 1920 €  | 87        |
| PA123   | InDesign: niveau 3   |  2 jours  | 1270 €  | 88        |
| PA125   | InDesign: automatisation, styles et GREP                           | 2 jours  | 1 200 € | 89        |
| PA125CN | InDesign: automatisation, styles et GREP (avec certification TOSA) |  2 jours  | 1270 €  | VOIR SITE |

## ILLUSTRATION / INFOGRAPHIE / STYLISME

|         |  |  |         |           |
|---------|--|--|---------|-----------|
| PA176   | Affinity Designer  | 3 jours  | 1600 €  | VOIR SITE |
| PA173   | L'essentiel d'Illustrator  |   3 jours   | 1670 €  | 90        |
| PA127   | Illustrator: niveau 1  |    5 jours | 2270 €  | 91        |
| PA127BL | Illustrator: niveau 1 (blended)  |  5 jours  | 2020 €  | VOIR SITE |
| PA128   | Illustrator: niveau 2  |  4 jours  | 1920 €  | 92        |
| PA129   | Illustrator: niveau 3  |  2 jours  | 1270 €  | 93        |
| PA131   | Dessiner avec Illustrator  | 3 jours  | 1 600 € | 93        |
| PA131CN | Dessiner avec Illustrator (avec certification TOSA)                                    |  3 jours  | 1670 €  | VOIR SITE |
| PA197   | Le dessin de mode avec Illustrator   | 3 jours  | 1 600 € | VOIR SITE |
| PA197CN | Le dessin de mode avec Illustrator (avec certification TOSA)                           |  3 jours  | 1670 €  | VOIR SITE |
| PA198   | Les motifs et imprimés avec Illustrator  | 3 jours  | 1 600 € | VOIR SITE |
| PA198CN | Les motifs et imprimés avec Illustrator (avec certification TOSA)                      |  3 jours  | 1670 €  | VOIR SITE |
| PA213   | Illustrator: structurer des dossiers techniques pour la mode                           |  2 jours   | 1 200 € | 94        |
| PA213CN | Illustrator: structurer des dossiers techniques pour la mode (avec certification TOSA) |   2 jours   | 1270 €  | VOIR SITE |
| PA132   | Le packaging avec Illustrator  | 3 jours  | 1 600 € | VOIR SITE |
| PA132CN | Le packaging avec Illustrator (avec certification TOSA)                                |  3 jours  | 1670 €  | VOIR SITE |

### LÉGENDE

-  **NOUVEAU** vos métiers évoluent, notre offre de formation aussi!
-  **CPF** formation éligible au Compte Personnel de Formation
-  **BEST-OF** formation plébiscitée par nos clients
-  **RÉGION** formation en province

**Sessions à la carte** : 3 collaborateurs à former ? Je crée une session à la date de mon choix!

Tous les tarifs sont exprimés HT

## DATA VISUALISATION / CARTOGRAPHIE

|         |  |   |         |         |           |
|---------|--|---|---------|---------|-----------|
| AS013   | Data visualisation   | ● | 2 jours | 1 300 € | 95        |
| AS013BL | Data visualisation (blended)   |   | 2 jours | 950 €   | VOIR SITE |
| AS042   | Data visualisation et infographie avec Illustrator                           | ● | 4 jours | 1 900 € | 96        |
| AS042CN | Data visualisation et infographie avec Illustrator (avec certification TOSA) | ● | 4 jours | 1 970 € | VOIR SITE |
| 46085   | Data visualisation : la boîte à outils                                       | ● | 3 jours | 1 595 € | VOIR SITE |
| PA212   | La cartographie  | ● | 2 jours | 1 300 € | 97        |

## TRAITEMENT DE L'IMAGE

|         |   |     |         |         |           |
|---------|---|-----|---------|---------|-----------|
| PA177   | Affinity Photo  |     | 3 jours | 1 600 € | VOIR SITE |
| PA174   | L'essentiel de Photoshop  | ●●● | 3 jours | 1 670 € | 98        |
| PA133   | Photoshop pour les communicants : niveau 1                      | ●●● | 5 jours | 2 270 € | 99        |
| PA133BL | Photoshop pour les communicants : niveau 1 (blended)            | ●   | 5 jours | 2 020 € | VOIR SITE |
| PA134   | Photoshop pour les communicants : niveau 2                      | ●   | 3 jours | 1 670 € | 100       |
| PA135   | Photoshop pour les créatifs : niveau 1                          | ●   | 5 jours | 2 270 € | 101       |
| PA136   | Photoshop pour les créatifs : niveau 2                          | ●●● | 5 jours | 2 270 € | 102       |
| PA137   | Photoshop pour les créatifs : niveau 3                          | ●   | 2 jours | 1 270 € | 103       |
| PA138   | Photoshop : retouche beauté                                     |     | 2 jours | 1 200 € | 103       |
| PA138CN | Photoshop : retouche beauté (avec certification TOSA)           | ●   | 2 jours | 1 270 € | VOIR SITE |
| PA199   | Le matte painting avec Photoshop                                |     | 3 jours | 1 600 € | 104       |
| PA199CN | Le matte painting avec Photoshop (avec certification TOSA)      | ●   | 3 jours | 1 670 € | VOIR SITE |
| PA139   | Photoshop : colorimétrie et calibrage                           |     | 3 jours | 1 600 € | 105       |
| PA139CN | Photoshop : colorimétrie et calibrage (avec certification TOSA) | ●   | 3 jours | 1 670 € | VOIR SITE |

## TECHNIQUES D'IMPRESSION / PRODUCTIVITÉ / PDF

|         |  |   |         |         |           |
|---------|--|---|---------|---------|-----------|
| AS027   | Les fondamentaux du prépresse  |   | 2 jours | 1 200 € | 106       |
| AS025   | La fabrication des imprimés  |   | 4 jours | 1 950 € | 106       |
| PA195   | Adobe Creative Cloud (CC)  |   | 1 jour  | 600 €   | VOIR SITE |
| PA195CN | Adobe Creative Cloud (CC) (avec certification TOSA)                        | ● | 1 jour  | 670 €   | VOIR SITE |
| PA141   | Acrobat Pro et le PDF dans les industries graphiques                       |   | 3 jours | 1 600 € | 107       |
| PA126   | Acrobat Pro : créer des PDF interactifs à partir d'InDesign                | ● | 3 jours | 1 600 € | 107       |
| BU083   | Acrobat Pro : créer des formulaires PDF                                    |   | 2 jours | 1 200 € | VOIR SITE |
| PA214   | Acrobat Pro : dématérialisation et Gestion Électronique de Documents (GED) | ● | 2 jours | 1 200 € | VOIR SITE |

### LÉGENDE

- **NOUVEAU** vos métiers évoluent, notre offre de formation aussi!
- **BEST-OF** formation plébiscitée par nos clients
- **CPF** formation éligible au Compte Personnel de Formation
- **RÉGION** formation en province

**Sessions à la carte** : 3 collaborateurs à former ? Je crée une session à la date de mon choix!

Tous les tarifs sont exprimés HT

**5 jours** - 35 heuresPrix HT : **2320 €**

Code CPF : 237359

Réf. : PA171

**Paris**

9 au 13 décembre 2019

10 au 14 février 2020

11 au 15 mai 2020

3 au 7 août 2020

5 au 9 octobre 2020

7 au 11 décembre 2020

**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.

**PRÉREQUIS**

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Créer des publications avec les logiciels InDesign, Illustrator et Photoshop et/ou modifier des fichiers d'agence.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : InDesign, Illustrator, Photoshop

**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
- Créer et manipuler 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 Bague 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 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**→ **Certification TOSA**

# AFFINITY PUBLISHER

Concevoir des mises en pages avec ce logiciel de la suite Serif

NEW

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 600 €**

Réf.: PA211

## Paris

2 au 4 mars 2020

21 au 23 septembre 2020

## OBJECTIFS

**Définir** le rôle d'Affinity Publisher dans la production graphique

**Se repérer** dans l'interface

**Créer** et configurer un document pour l'impression

**Placer** et enrichir du texte dans la composition

**Placer** et modifier des images

**Imprimer** et exporter ses publications

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉREQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Créer et réaliser des documents simples (flyers, affiches, plaquettes...).

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Affinity Publisher, Affinity Designer, Affinity Photo, suite Adobe CC

## PROFIL DE L'INTERVENANT

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

## PROGRAMME

### Définir le rôle d'Affinity Publisher dans la production graphique

- Situer Publisher dans la suite Affinity
- Identifier les étapes de conception d'un document imprimé
- Acquérir le vocabulaire de base : maquettes, couleurs, échantillons, ton direct, quadrichromie, canevas...

→ **Jeu pédagogique: quiz de compréhension**

### Se repérer dans l'interface

- Adapter les Préférences à son environnement de travail
- S'approprier la notion de studio et d'interface personnalisée
- Manipuler les différentes vues d'un document
- Distinguer le travail suivant les personas (Affinity Photo et Affinity Designer)
- Maîtriser les paramètres de zoom et de déplacement dans un document

→ **Exercice : manipuler les panneaux et préparer une interface de travail personnalisée**

### Créer et configurer un document pour l'impression

- Définir des repères de montage et de fonds perdus
- Identifier les méthodes d'import de fichiers
- Choisir le profil colorimétrique adapté
- Définir des échantillons
- Définir le rôle des maquettes

→ **Exercice : créer un premier document**

### Placer et enrichir du texte dans la composition

- Comparer les zones de textes et les textes artistiques
- Placer, transformer et positionner des titres et des textes de labour
- Insérer des caractères spéciaux
- Régler les paramètres typographiques du texte
- Paramétrer les réglages de césure et de justification en fonction de la langue du document
- Enregistrer les attributs visuels du caractère et du paragraphe grâce aux styles de texte
- Insérer des numéros de page dynamiques

→ **Exercice : importer / styler le texte dans un document**

### Placer et modifier des images

- Lister les différentes méthodes d'import
- Transformer et positionner des images dans le document
- Appliquer un cadre aux images importées
- Gérer les ressources du document
- Éditer la couleur de l'image
- Gérer le positionnement des objets les calques de réglage

→ **Exercice : importer, modifier et corriger des images dans un document**

### Imprimer et exporter ses publications

- Contrôler la résolution des images
- Finaliser la mise en pages
- Utiliser les modèles d'impression en fonction de la taille de son document
- Imprimer sur une imprimante de bureau
- Exporter un PDF pour l'imprimeur
- Exporter un PDF pour le Web

→ **Exercice : exporter son document finalisé pour l'imprimeur et pour le Web**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quizz  
amont/aval

Support vidéo

Tutos

Présentiel



# L'ESSENTIEL D'INDESIGN

S'initier à Adobe InDesign CC

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 670 €**

Code CPF: 237359

Réf.: PA172

## Paris

18 au 20 novembre 2019

5 au 7 février 2020

18 au 20 mai 2020

26 au 28 août 2020

2 au 4 novembre 2020

## Lyon

18 au 20 novembre 2019

18 au 20 mars 2020

23 au 25 novembre 2020

## 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.

## PRÉREQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## COMPÉTENCES ACQUISES

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

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels: InDesign, Illustrator, Photoshop

## PROFIL DE L'INTERVENANT

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

## 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

### → Certification TOSA

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE





# INDESIGN: NIVEAU 1

Concevoir des mises en pages avec Adobe InDesign CC

**5 jours** - 35 heures

Prix HT : **2270 €**

Code CPF : 237359

Réf. : PA120

## Paris

21 au 25 octobre 2019

4 au 8 novembre 2019

9 au 13 décembre 2019

13 au 17 janvier 2020

9 au 13 mars 2020

6 au 10 avril 2020

8 au 12 juin 2020

6 au 10 juillet 2020

14 au 18 septembre 2020

12 au 16 octobre 2020

30 nov. au 4 déc. 2020

## Lyon

23 au 27 mars 2020

16 au 20 novembre 2020

### 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...

### PRÉREQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

### COMPÉTENCES ACQUISES

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

### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : InDesign, Illustrator, Photoshop

### 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

#### → 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 lettres, 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 détournement, 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
- Utiliser des effets de transparence

#### Finaliser le document

- Finaliser la mise en pages : aligner ou espacer des blocs, améliorer les drapeaux, vérifier les césures...
- 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 relecture, un PDF pour l'imprimeur, assembler les fichiers natifs...

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

#### → Certification TOSA



# INDESIGN : NIVEAU 2

Perfectionner ses compétences dans Adobe InDesign CC

**4 jours** - 28 heures

Prix HT : **1920 €**

Code CPF : 237359

Réf. : PA122

## Paris

12 au 15 novembre 2019

17 au 20 décembre 2019

20 au 23 janvier 2020

17 au 20 février 2020

31 mars au 3 avril 2020

4 au 7 mai 2020

20 au 23 juillet 2020

3 au 6 août 2020

29 sept. au 2 oct. 2020

16 au 19 novembre 2020

14 au 17 décembre 2020

## Lyon

10 au 13 mars 2020

3 au 6 novembre 2020

### OBJECTIFS

**Structurer** un document

**Paramétrer** efficacement InDesign et créer des documents complexes

**Maîtriser** les styles typographiques, les styles imbriqués, les séquences de styles, les styles d'objet

**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...

### PRÉREQUIS

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

### COMPÉTENCES ACQUISES

Créer des documents professionnels structurés et maîtriser les styles (typographiques, de paragraphe, de caractère...).

### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : InDesign, Illustrator, Photoshop

### 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, les styles d'objet

##### 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 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 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

#### → Certification TOSA

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# INDESIGN : NIVEAU 3

Exploiter les fonctions avancées d'Adobe InDesign CC

CPF

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 270 €**

Code CPF : 237359

Réf. : PA123

## Paris

5 au 6 décembre 2019

16 au 17 mars 2020

2 au 3 juillet 2020

9 au 10 novembre 2020

## 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...

## PRÉREQUIS

Avoir suivi le stage "InDesign : niveau 2" 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)

## COMPÉTENCES ACQUISES

Découvrir des trucs et astuces d'expert. Gérer efficacement des documents longs (avec index, tables des matières...). Aller plus loin dans la gestion des gabarits.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprentissage
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : InDesign, Illustrator, Photoshop

## PROFIL DE L'INTERVENANT

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

## 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'encres spéciales, 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...

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

→ **Exercice de transfert et de partage**

→ **Certification TOSA**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quiz  
amont/aval

Support vidéo

Tutos

Présentiel

# INDESIGN : AUTOMATISATION, STYLES ET GREP

Gagner en productivité grâce aux styles et au GREP dans Adobe InDesign CC

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 200 €**

Réf. : PA125

## Paris

10 au 11 octobre 2019

27 au 28 janvier 2020

14 au 15 avril 2020

30 juin au 1<sup>er</sup> juillet 2020

5 au 6 octobre 2020

## 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

## OPTION CPF

Certification TOSA

Code CPF 237359

Tarif : 70 € HT



## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes et maquettistes confirmés.

## PRÉREQUIS

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.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Automatiser ses gabarits par l'intermédiaire de styles complexes. Optimiser l'utilisation de la fonction "Rechercher / Remplacer".

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : InDesign, Illustrator, Photoshop

## 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

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE





# L'ESSENTIEL D'ILLUSTRATOR

S'initier à Adobe Illustrator CC

**3 jours** - 21 heures

Prix HT : **1 670 €**

Code CPF : 237359

Réf. : PA173

## Paris

7 au 9 octobre 2019

8 au 10 janvier 2020

14 au 16 avril 2020

29 juin au 1<sup>er</sup> juillet 2020

7 au 9 octobre 2020

## Lyon

30 mars au 1<sup>er</sup> avril 2020

14 au 16 octobre 2020

## 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 picto

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉREQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Créer ou modifier des illustrations simples (logos, pictos, signalétiques...).

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant à un vidéoprojecteur
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels: Illustrator, InDesign, Photoshop

## 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 picto**

### 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

→ **Exercice : créer un picto 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 picto 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 picto**

### Placer du texte

- Saisir du texte et définir sa typographie
- Appliquer des attributs graphiques simples au texte

→ **Exercice : ajouter du texte dans un picto**

### Choisir le format d'enregistrement d'un picto

- Supprimer le modèle en pixels
- Finaliser et contrôler le fichier : polices et couleurs utilisées
- Diffuser un picto : imprimer une épreuve, enregistrer le picto vectoriel pour l'imprimeur, exporter le picto en pixels pour le Web...

→ **Exercice : enregistrer un picto dans différents formats**

→ **Certification TOSA**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE





# ILLUSTRATOR : NIVEAU 1

Créer, avec Adobe Illustrator CC, tout type d'illustrations pour l'impression ou le Web

**5 jours** - 35 heures

Prix HT : **2270 €**

Code CPF : 237359

Réf. : PA127

## Paris

16 au 20 décembre 2019

10 au 14 février 2020

20 au 24 avril 2020

15 au 19 juin 2020

24 au 28 août 2020

19 au 23 octobre 2020

7 au 11 décembre 2020

## Lyon

16 au 20 décembre 2019

10 au 14 février 2020

19 au 23 octobre 2020

## 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 : maquetistes, dessinateurs, projeteurs, architectes...

## PRÉREQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Maîtriser les outils pour réaliser des logos, des plans et des illustrations.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Illustrator, InDesign, Photoshop

## 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, objets, tracés, points d'ancrage, courbes de Bézier, calques

### Créer le document

- Se repérer dans l'interface : les menus, les outils, les palettes et les zooms
- 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, rectangles arrondis, ellipses, polygones, étoiles
- Dessiner à main levée avec le Crayon
- Dessiner avec la Plume : créer et modifier des points d'ancrage, des tracés...

→ **Exercice : dessiner différents types d'objets**

### Modifier, combiner et transformer les objets

- Sélectionner par les outils de sélection, la palette de Calque 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 sur le fond ou sur le contour d'un objet
- 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, un texte curviligne, un texte captif
- Saisir, importer et corriger du texte
- Définir la typographie du texte
- Appliquer un dégradé, un motif ou une forme de contour à 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 pour mettre en couleurs un dessin au trait

→ **Exercice : vectoriser et mettre en couleurs un crayonné de personnage de bande dessinée**

### Enregistrer l'illustration

- Finaliser et contrôler le fichier : polices utilisées, couleurs utilisées, les 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**

→ **Certification TOSA**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# ILLUSTRATOR : NIVEAU 2

Réaliser des illustrations complexes dans Adobe Illustrator CC

**4 jours** - 28 heures

Prix HT : **1920 €**

Code CPF : 237359

Réf. : PA128

## Paris

2 au 5 décembre 2019

17 au 20 février 2020

22 au 25 juin 2020

21 au 24 septembre 2020

1<sup>er</sup> au 4 décembre 2020

## 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.

## PRÉREQUIS

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.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Créer des objets vectoriels élaborés grâce aux outils Crayon, Plume, Peinture dynamique...

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Illustrator, InDesign, Photoshop

## 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 et définir leurs dimensions
- 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

- Créer des formes simples, 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, créer et appliquer des couleurs globales, redéfinir les 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, un texte curviligne, un texte 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**

→ **Certification TOSA**

# ILLUSTRATOR: NIVEAU 3

Exploiter les fonctions avancées d'Adobe Illustrator CC

CPF

**2 jours** - 14 heures

Prix HT: **1 270 €**

Code CPF: 237359

Réf.: PA129

## Paris

21 au 22 novembre 2019

23 au 24 mars 2020

6 au 7 juillet 2020

12 au 13 novembre 2020

## 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

Graphistes, illustrateurs...

## PRÉREQUIS

Maîtriser les fonctions avancées de ce logiciel (utilisation optimisée des calques, maîtrise parfaite des outils de dessin, attributs et effets graphiques).

## COMPÉTENCES ACQUISES

Découvrir des trucs et astuces d'expert. Gagner en productivité en utilisant des fonctions complexes ou en détournant l'utilisation de certains outils.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC)/apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels: Illustrator, InDesign, Photoshop

## 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
- Créer un ou plusieurs plans de travail
- ...

→ **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
- ...

→ **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 et des symboles
- 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 pour l'impression ou exporter 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... entre documents Illustrator
- Créer une gamme de couleurs commune à Illustrator, InDesign et Photoshop
- Partager les couleurs et les styles dans Adobe Creative Cloud

→ **Exercice : créer des modèles, des gammes et des bibliothèques Creative Cloud**

→ **Certification TOSA**

→ **Programme complet sur notre site**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



PERFECTIONNEMENT

# DESSINER AVEC ILLUSTRATOR

Réaliser des illustrations grâce à 3 méthodes créatives avec Adobe Illustrator CC

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 600 €**

Réf.: PA131

## Paris

9 au 11 décembre 2019

25 au 27 mars 2020

3 au 5 juin 2020

9 au 11 septembre 2020

21 au 23 décembre 2020

## OBJECTIFS

**Paramétrer** la tablette graphique

**Passer** du modèle au dessin

**Maîtriser** les outils de dessin et réaliser plusieurs types d'illustration

**Modifier** des objets et des tracés

**Jouer** avec les couleurs

**Utiliser** les outils avancés

## PUBLIC CONCERNÉ

Maquettistes, graphistes, DA, illustrateurs...

## PRÉREQUIS

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).

## COMPÉTENCES ACQUISES

Créer des illustrations simples mélangeant vectoriel et texture bitmap. Transformer des photos en illustrations.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC)/apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels: Illustrator, Photoshop

## 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 et réaliser plusieurs types d'illustration

- 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
- ...

→ **Exercice : réaliser 3 types d'illustrations**

### Modifier des objets et des tracés

- Déformer les objets
- Créer des pleins et des déliés
- ...

→ **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
- ...

→ **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
- ...

→ **Exercice : expérimentations personnelles et guidées**

→ **Programme complet sur notre site**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



NEW

# ILLUSTRATOR : STRUCTURER DES DOSSIERS TECHNIQUES POUR LA MODE

Développer une méthodologie adaptée aux standards de l'industrie textile

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 200 €**

Réf. : PA213

## Paris

18 au 19 mai 2020

9 au 10 novembre 2020

### OBJECTIFS

**Élaborer** des à-plats techniques pour le modélisme

**Clarifier** et structurer visuellement les informations d'un dossier technique pour le montage d'un vêtement

**Gérer** les fléchages, commentaires et points de sections pour le prêt-à-porter

### OPTION CPF

Certification TOSA  
Code CPF 237359  
Tarif : 70 € HT

CPF

### PUBLIC CONCERNÉ

Stylistes, modélistes, chefs de produit textile-habillement.

### PRÉREQUIS

Être issu du secteur textile / habillement et/ou connaître les fondamentaux du modélisme. Une connaissance de l'outil informatique est également indispensable.

### COMPÉTENCES ACQUISES

Créer différentes pièces dans le cadre d'une collection. Élaborer des fiches techniques adaptées aux standards de la profession.

### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Illustrator, Photoshop

### PROFIL DE L'INTERVENANT

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

### PROGRAMME

#### Élaborer des à-plats techniques pour le modélisme

- Construire des formes géométriques simples avec la Plume
- Créer des formes fermées, les combiner, les soustraire avec les Pathfinder
- Développer une utilisation avancée des Pathfinder pour créer un tee-shirt
- Travailler par symétrie pour créer une jupe droite
- Élaborer un chemisier pour le prêt-à-porter avec les outils Plume, Pathfinder et Miroir

→ **Exercice : créer plusieurs pièces de prêt-à-porter pour un plan de collection**

#### Clarifier et structurer visuellement les informations d'un dossier technique pour le montage d'un vêtement

- Dessiner un à-plat technique complexe avec l'outil Miroir
- Définir les finitions d'un vêtement : boutons, zips, surjets, surpiqures
- Construire une bibliothèque de formes et d'accessoires
- Créer des fonds de page et cartouches pour structurer la mise en pages et l'information technique

→ **Exercice : élaborer une fiche technique avec un cartouche et logo d'entreprise + l'à-plat technique d'un vêtement**

#### Gérer les fléchages, commentaires et points de sections pour le prêt-à-porter

- Construire un fléchage avec différents styles graphiques
- Concevoir une bibliothèque de styles graphiques
- Créer des annotations et correctifs de prototype
- Importer des images de vêtements et gérer les commentaires de révision
- Concevoir des points de section

→ **Exercice : construire une fiche technique complète avec fléchages, révisions du prototype et commentaires**

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quiz  
amont/aval

Tutos

Présentiel

**2 jours** - 14 heuresPrix HT: **1 300 €**

Réf.: AS013

**Paris**

2 au 3 décembre 2019

26 au 27 mars 2020

2 au 3 juin 2020

28 au 29 septembre 2020

17 au 18 décembre 2020

**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.

**PRÉREQUIS**

Aucun.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Analyser, trier et traiter efficacement des données pour concevoir des graphiques pertinents et lisibles.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Matériel de dessin

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Graphiste / Spécialiste de la data visualisation, ayant plus de 3 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, évolution peu visible, échelles faussées...)

**→ Quiz de connaissance / 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**

# DATA VISUALISATION ET INFOGRAPHIE AVEC ILLUSTRATOR

Organiser ses données, les interpréter et les rendre accessibles visuellement

**4 jours** - 28 heures

Prix HT : **1 900 €**

Réf. : AS042

## Paris

25 au 28 novembre 2019

4 au 7 février 2020

27 au 30 avril 2020

1<sup>er</sup> au 4 septembre 2020

24 au 27 novembre 2020

## 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

## OPTION CPF

Certification TOSA

Code CPF 237359

Tarif : 70 € HT



## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes et infographistes.

## PRÉREQUIS

Il est nécessaire d'être autonome dans Illustrator pour suivre cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Analyser, trier, et traiter des données brutes. Établir des concepts de visualisation.

Mettre en forme ces concepts dans Illustrator.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Illustrator, Photoshop
- Matériel de dessin

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste, spécialiste de la data visualisation, ayant plus de 3 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, évolution peu visible, échelles faussées...)

### → Quiz de connaissance / 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

**2 jours** - 14 heures

Tarif HT : **1 300 €**

Réf. : PA212

### Paris

5 au 6 mars 2020

29 au 30 juin 2020

12 au 13 novembre 2020

### OBJECTIFS

**Se familiariser** avec la discipline

**Découvrir** les spécificités du langage cartographique

**Organiser** ses connaissances et appréhender les outils incontournables

**Projeter** l'intégration d'aspects plus techniques

### PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne familière de la création graphique sur ordinateur souhaitant concevoir des cartes pour la presse, l'édition, le scolaire, et la communication...

### PRÉREQUIS

Il est nécessaire de maîtriser Illustrator. Des connaissances de base sur Photoshop et l'utilisation d'un tableur (Excel ou autres) faciliteront l'accès à cette formation.

### COMPÉTENCES ACQUISES

Appréhender les bases de la représentation cartographique. Réaliser des cartes avec Illustrator et un Système d'Information Géographique (SIG).

### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Illustrator, Photoshop, Excel

### PROFIL DE L'INTERVENANT

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

### PROGRAMME

#### Se familiariser avec la discipline

- Comprendre les enjeux liés à la représentation cartographique
- Connaître l'histoire de la cartographie et des représentations
- Déterminer si la cartographie est le moyen le plus pertinent pour représenter une information
- Identifier les différents types de cartes
- Repérer des grands types d'utilisation des données en cartographie

→ **Jeu pédagogique : quiz de connaissances**

#### Découvrir les spécificités du langage cartographique

- Connaître les différents formats de données
- Déterminer le moyen approprié pour représenter une donnée
- Identifier les variables visuelles et les utiliser
- Estimer la hiérarchie des éléments

→ **Exercice : analyse critique de projets cartographiques / Création manuelle de brouillons cartographiques**

#### Organiser ses connaissances et appréhender les outils incontournables

- Utiliser un tableur pour la cartographie : identifier les opérations à réaliser, préparer le tableur et le nettoyer
- Distinguer les différents formats vectoriels et savoir les utiliser ensemble
- Identifier les outils à utiliser en fonction du but recherché
- Se familiariser avec les grandes étapes de la création cartographique
- Construire des cartes statistiques simples

→ **Exercice : récupération d'adresses, géocodage, cartographie simple**

#### Projeter l'intégration d'aspects plus techniques

- Construire et utiliser le fond de carte le plus approprié
- Appréhender l'utilisation d'un SIG et ses implications
- Concevoir des analyses spatiales simples

→ **Mise en situation : analyser un semis de points dans un SIG et créer des résumés cartographiques**



# L'ESSENTIEL DE PHOTOSHOP

S'initier à Adobe Photoshop CC

**3 jours** - 21 heures

Prix HT : **1 670 €**

Code CPF : 237359

Réf. : PA174

## Paris

4 au 6 novembre 2019

20 au 22 janvier 2020

28 au 30 avril 2020

8 au 10 juillet 2020

12 au 14 octobre 2020

2 au 4 décembre 2020

## Lyon

4 au 6 novembre 2019

4 au 6 mai 2020

30 sept. au 2 oct. 2020

## 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.

## PRÉREQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Recadrer, nettoyer et détourner ses photos. Optimiser ses images pour le Web ou pour l'impression.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Photoshop, InDesign, Illustrator...

## 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 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 détournages

→ **Exercice : détourner 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**

→ **Certification TOSA**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE





# PHOTOSHOP POUR LES COMMUNICANTS : NIVEAU 1

Réaliser des détourages et des photomontages avec Adobe Photoshop CC

**5 jours** - 35 heures

Prix HT : **2270 €**

Code CPF : 237359

Réf. : PA133

## Paris

14 au 18 octobre 2019

2 au 6 décembre 2019

27 au 31 janvier 2020

30 mars au 3 avril 2020

20 au 24 juillet 2020

28 sept. au 2 oct. 2020

14 au 18 décembre 2020

## Lyon

2 au 6 décembre 2019

22 au 26 juin 2020

14 au 18 décembre 2020

## 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.

## PRÉREQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Maîtriser les fonctions principales de Photoshop (sélections, retouches, calques...) pour produire des images de qualité. Créer des montages mêlant textes et images.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Photoshop, InDesign, Illustrator...

## 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, 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**

→ **Certification TOSA**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# PHOTOSHOP POUR LES COMMUNICANTS : NIVEAU 2

Maîtriser les fonctions avancées d'Adobe Photoshop CC

**3 jours** - 21 heures

Prix HT : **1 670 €**

Code CPF : 237359

Réf. : PA134

## Paris

18 au 20 décembre 2019

9 au 11 mars 2020

15 au 17 juillet 2020

16 au 18 novembre 2020

## OBJECTIFS

**Rappeler** les fondamentaux de Photoshop et de Bridge

**Sélectionner** et détourner 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.

## PRÉREQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi le stage "Photoshop pour les communicants : niveau 1" ou de bien connaître Photoshop (usage des calques, des outils de sélection, de recadrage) pour intégrer cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Opérer des détournages sophistiqués et réaliser des photomontages complexes.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenten à un vidéoprojecteur
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Photoshop, InDesign, Illustrator...

## 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 (affinage, notation)
  - 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 détourner les éléments d'une image

- Pivoter, modifier, déformer le contenu des calques avec les fonction 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 détourner 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 champ

→ **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 avec les blocs texte, le 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)**

→ **Certification TOSA**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



Détourer, retoucher et améliorer la chromie de ses images avec Adobe Photoshop CC

CPF

**5 jours** - 35 heures

Prix HT : **2270 €**

Code CPF : 237359

Réf. : PA135

#### Paris

25 au 29 novembre 2019

23 au 27 mars 2020

27 au 31 juillet 2020

2 au 6 novembre 2020

#### OBJECTIFS

**Prendre** en main Photoshop

**Comprendre** les aspect 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.

#### PRÉREQUIS

La maîtrise d'autres logiciels de PAO (InDesign et / ou Illustrator) est nécessaire pour suivre cette formation.

#### COMPÉTENCES ACQUISES

Maîtriser les fonctions principales de Photoshop (chromie, détourage, calques...) pour produire des images de qualité pour le Web et l'impression.

#### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Photoshop, InDesign, Illustrator...

#### 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 Préférence 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 aspect 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'écrêtage
- 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**

→ **Certification TOSA**

PARCOURS PÉDAGOGIQUE





# PHOTOSHOP POUR LES CRÉATIFS : NIVEAU 2

Réaliser des photomontages complexes et effectuer des retouches avancées avec Adobe Photoshop CC

**5 jours** - 35 heures

Prix HT : **2270 €**

Code CPF : 237359

Réf. : PA136

## Paris

18 au 22 novembre 2019

16 au 20 mars 2020

25 au 29 mai 2020

24 au 28 août 2020

5 au 9 octobre 2020

7 au 11 décembre 2020

## Lyon

25 au 29 mai 2020

7 au 11 décembre 2020

## OBJECTIFS

**Paramétrer** Photoshop et explorer Bridge

**Sélectionner** et détourer 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.

## PRÉREQUIS

Il est nécessaire de maîtriser les fonctions suivantes : calques de réglages, modes de fusion et outils de détourage pour accéder à cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Professionnaliser ses méthodes de travail pour améliorer sa productivité.

Maîtriser les fonctions avancées des outils de chromie, des filtres dynamiques et des outils de retouche.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Photoshop, InDesign, Illustrator...

## 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 détourer 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 personnalisées
- 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 les différents logiciels d'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**

→ **Certification TOSA**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quiz  
amont/aval

Support vidéo

Tutos

Présentiel

# PHOTOSHOP POUR LES CRÉATIFS : NIVEAU 3

Exploiter les fonctions avancées d'Adobe Photoshop CC et découvrir des trucs et astuces d'experts

CPF

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 270 €**

Code CPF : 237359

Réf. : PA137

## Paris

7 au 8 novembre 2019

12 au 13 mars 2020

2 au 3 juillet 2020

19 au 20 novembre 2020

## 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

Retoucheurs, graphistes, DA...

## PRÉREQUIS

Maîtriser les fonctions avancées de ce logiciel (masques vectoriels et de fusion, objets dynamiques, Tampon de duplication, Pinceau et courbes de Bézier).

## COMPÉTENCES ACQUISES

Réaliser des photomontages complexes, résoudre des problèmes de chromie et programmer des actions pour automatiser des tâches répétitives.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Photoshop, InDesign, Illustrator...

## 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)
- ...

### → Exercice : opérer un détourage avec différents niveaux de transparence

### Opérer des retouches ciblées avec les outils adaptés

- Créer des formes de pinceaux personnalisées pour les différents outils
- Simuler des effets de peinture avec l'outil Forme d'historique artistique
- Employer toutes les ressources de l'outil Tampon

- S'initier à la 3D en appliquant une texture et un éclairage sur un objet en relief
- ...

### → 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
- ...

### → Exercice : création de montages photo en optimisant les possibilités des objets dynamiques

### Améliorer sa productivité

- Configurer un historique non linéaire et plus complet
- Mémoriser une suite d'actions dans un script
- ...

### → Exercice : créer un script et l'appliquer à plusieurs images

### → Certification TOSA

→ Programme complet sur notre site

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# PHOTOSHOP : RETOUCHE BEAUTÉ

Utiliser des techniques d'expert pour retoucher ses images avec Adobe Photoshop CC

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 200 €**

Réf. : PA138

## Paris

12 au 13 décembre 2019

11 au 12 juin 2020

30 nov. au 1<sup>er</sup> déc. 2020

## 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

Retoucheurs, graphistes, directeurs artistiques, photographes...

## PRÉREQUIS

Il est impératif de maîtriser les fonctions avancées de ce logiciel (masques de fusion, objets dynamiques, calques de réglages et outils de retouche) pour suivre cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Opérer des retouches de morphologie, de maquillage ou de textures de peau pour modifier et améliorer le rendu de portraits et de photos en pied.

## MOYENS TECHNIQUES

- Logiciels : Photoshop, InDesign, Illustrator...

## PROFIL DE L'INTERVENANT

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

## PROGRAMME

### Rappeler les fonctions avancées de Photoshop

- Opérer des corrections fines et ciblées grâce aux calques de réglage et à la palette Propriétés
- ...

### → Exercice : détourer 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
- ...

### → Exercice : améliorer la silhouette d'un modèle

### Améliorer l'aspect de la peau

- Atténuer les reflets, enlever des cicatrices...
- Atténuer les rides tout en gardant un visage naturel
- Éclaircir les taches de rousseur
- 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
- Accentuer le regard, allonger les cils...
- ...

### → Exercice : appliquer un maquillage complet sur un modèle

### Traiter la chevelure

- Connaître les astuces avancées pour le détourage des cheveux
- Changer la couleur
- ...

### → Exercice : détourer 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

- Gérer le grain et la matière
- ...

### → Exercice : proposer différentes versions d'une photo

→ Programme complet sur notre site

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# LE MATTE PAINTING AVEC PHOTOSHOP

Enrichir ses créations avec Adobe Photoshop CC en utilisant les techniques du matte painting

**3 jours** - 21 heures

Prix HT : **1 600 €**

Réf. : PA199

## Paris

13 au 15 novembre 2019

10 au 12 février 2020

22 au 24 juin 2020

23 au 25 novembre 2020

## OBJECTIFS

**Lister** les outils et moyens nécessaires

**Utiliser** les outils de détourage 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

## OPTION CPF

Certification TOSA

Code CPF 237359

Tarif : 70 € HT



## PUBLIC CONCERNÉ

Photographes, graphistes, illustrateurs, directeurs artistiques.

## PRÉREQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi le stage "Photoshop pour les créatifs : niveau 2" ou d'avoir une très bonne maîtrise des calques et des masques pour accéder à cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Composer et détourer ses images. Effectuer des photomontages réalistes.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Photoshop, InDesign, Illustrator...

## 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 détourage et les modes de fusion

### → Étude de cas

### Utiliser les outils de détourage et de composition

- Identifier les différences et similitudes dans l'usage des sélections et des masques
- Utiliser les sélections : les ajuster et les affiner
- Identifier 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 : détourer et monter des éléments d'image

### 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 détourer 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

# 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

Prix HT: **1 600 €**

Réf.: PA139

## Paris

7 au 9 octobre 2019

5 au 7 février 2020

3 au 5 juin 2020

23 au 25 novembre 2020

## 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

## OPTION CPF

Certification TOSA

Code CPF 237359

Tarif: 70 € HT



## PUBLIC CONCERNÉ

Maquettistes, graphistes, imprimeurs, photographes.

## PRÉREQUIS

Il est nécessaire de savoir manipuler les calques et les masques de fusion dans Photoshop pour suivre ce stage.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Caler les réglages colorimétriques sur son poste de travail. Corriger les défauts des images couleurs à traiter et produire des fichiers optimisés pour l'impression.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels: Photoshop, InDesign, Illustrator...

## 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 héliographique en Europe (ECI, 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 (vernissélectif, colorisation, bichromie)

#### → Exercice: correction et optimisation d'images, colorisation, création de vernis sélectifs

### Adapter les réglages colorimétriques tout au long de la chaîne graphique 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

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# LES FONDAMENTAUX DU PRÉPRESSE

Acquérir une vision globale du prépresse numérique : formats, colorimétrie, maquette, impression...

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 200 €**

Réf. : AS027

## Paris

5 au 6 décembre 2019

2 au 3 avril 2020

10 au 11 septembre 2020

21 au 22 décembre 2020

## OBJECTIFS

**Identifier** les différentes étapes du prépresse

**Connaître** les caractéristiques des images

**Analyser** les fichiers de mise en pages

**Préparer** les fichiers PDF

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉREQUIS

Une connaissance de base de la chaîne graphique facilitera l'accès à cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Identifier les différentes étapes du prépresse numérique. Utiliser un vocabulaire technique approprié afin de dialoguer avec tous les intervenants de la chaîne de production prépresse.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : InDesign Photoshop, Acrobat...

## PROFIL DE L'INTERVENANT

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

## PROGRAMME

### Identifier les différentes étapes du prépresse

- Lister les étapes de production : saisie de texte, acquisition et traitement de l'image, mise en pages, vérification...
- Classifier les logiciels : versions et caractéristiques
- Associer les intervenants à leurs outils pour identifier les différentes étapes de production
- Identifier les types de fichiers (natifs, d'exportation)

→ **Étude de cas sur différents fichiers**

### Connaître les caractéristiques des images

- Différencier le vectoriel et le bitmap
- Identifier les caractéristiques du pixel : géométrie, définition, résolution, réchantillonnage et compression
- Distinguer les différents modes colorimétriques
- Gérer les profils ICC pour maîtriser la reproduction des couleurs

→ **QCM sur la qualité des images / Analyse de fichiers**

### Analyser les fichiers de mise en pages

- Lister les éléments à contrôler : images, polices, modes couleurs, taux d'encre, transparences, fonds perdus...
- Mettre en oeuvre le contrôle dans les logiciels en utilisant le Contrôle en amont dynamique
- Regrouper les éléments destinés à l'impression pour faciliter le transfert et l'archivage des fichiers

→ **Exercice : contrôler un fichier de mise en pages**

### Préparer les fichiers PDF

- Appréhender le format PDF (versions, normes, étapes de création)
- Comprendre la norme ISO 12647 prépresse et l'épreuve contractuel
- Identifier les interventions possibles afin d'optimiser les corrections
- Utiliser la normalisation ISO (PDF / X) pour mieux dialoguer avec les imprimeurs
- Utiliser correctement les outils de contrôle et d'aperçu de la sortie dans Acrobat Pro

→ **Exercice : générer et contrôler un fichier PDF**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quizz  
amont/aval

Présentiel

Tutos

# LA FABRICATION DES IMPRIMÉS

Effectuer les bons choix techniques pour réaliser un document

**4 jours** - 28 heures

Prix HT : **1 950 €**

Réf. : AS025

## Paris

7 au 10 octobre 2019

23 au 26 mars 2020

5 au 8 octobre 2020

## OBJECTIFS

**Maîtriser** le vocabulaire professionnel

**Comprendre** le fonctionnement de la chaîne graphique

**Préparer** un cahier des charges

**Comprendre** le prépresse

**Différencier** les techniques 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...

## PRÉREQUIS

Une connaissance minimale du prépresse est utile mais pas indispensable.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Dialoguer avec les professionnels de la chaîne graphique. Analyser les devis et établir des référentiels facilitant le choix des fournisseurs.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

## 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**

### Comprendre le fonctionnement de la chaîne graphique

- Ordonner chacune des étapes de validation : la couleur, le BAT...
- 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
- Interroger un fournisseur en fonction de son parc machines

→ **Exercice : rédiger un cahier des charges à partir d'un document donné**

### Comprendre le prépresse

- Maîtriser le langage de la couleur
- Commander la bonne épreuve couleur
- Vérifier le fichier avant impression

→ **Étude de cas**

### Différencier les techniques d'impression et les possibilités de façonnage

- Choisir la technique d'impression adaptée à la réalisation : offset / feuille / bobine / numérique / héliogravure / sérigraphie / flexographie
- ...

→ **Étude de documents imprimés**

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

- Connaître les grandes familles de papier et leurs spécificités
- Calculer le poids des documents, le volume papier...

→ **Étude de cas : reconnaître des qualités de papier...**

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

- Comprendre la rédaction d'un devis fournisseur : frais fixes et frais variables
- Sélectionner les fournisseurs
- Préparer un appel d'offres
- Construire un budget

→ **Étude de cas : analyse de devis**

→ **Programme complet sur notre site**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quizz  
amont/aval

Présentiel

Tutos

Visite imprimerie

# ACROBAT PRO ET LE PDF DANS LES INDUSTRIES GRAPHIQUES

Produire, contrôler et adapter des PDF avec Adobe Acrobat Pro DC

**3 jours** - 21 heures

Prix HT : **1 600 €**

Réf. : PA 141

## Paris

14 au 16 octobre 2019

13 au 15 janvier 2020

18 au 20 mai 2020

12 au 14 octobre 2020

## 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

Graphistes, opérateurs PAO, photogreveurs, imprimeurs, reprographes...

## PRÉREQUIS

Il est nécessaire de travailler dans un environnement PAO pour suivre cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Générer des PDF conformes aux procédés d'impression.

Contrôler les points critiques et les corriger.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : InDesign Photoshop, Acrobat...

## 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...
- ...

### → Partage d'expériences

### Produire un fichier conforme aux normes ISO en vigueur (PDF/X1 et X4)

- Créer un document type 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
- ...

### → 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

- ...

### 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, texte pixellisé
- ...

### → 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
- Dépasser les normes ISO en utilisant des outils spécifiques : conversion des couleurs, agrandissement du format...
- Retoucher directement ses documents dans Acrobat Pro : modifier ou remplacer les pages, les images, les textes, les couleurs...
- ...

### → Exercice : normaliser et modifier des fichiers PDF...

→ Programme complet sur notre site

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quizz  
amont/aval

Présentiel

Tutos

## APPROFONDISSEMENT

BEST  
OF

# ACROBAT PRO : CRÉER DES PDF INTERACTIFS À PARTIR D'INDESIGN

Insérer de l'interactivité dans des documents PDF avec Adobe Acrobat Pro DC

**3 jours** - 21 heures

Prix HT : **1 600 €**

Réf. : PA 126

## Paris

29 au 31 octobre 2019

10 au 12 février 2020

15 au 17 juin 2020

21 au 23 septembre 2020

14 au 16 décembre 2020

## OBJECTIFS

**Définir** le cadre de production d'un PDF interactif

**Identifier** les différentes couches d'un fichier PDF

**Enrichir** un document InDesign

**Enrichir** un PDF avec Acrobat Pro

**Valider** une méthode de travail

## PUBLIC CONCERNÉ

Tous les professionnels des univers éditoriaux et graphiques.

## PRÉREQUIS

Il est nécessaire de maîtriser InDesign pour suivre cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Créer des PDF interactifs à partir de documents InDesign déjà mis en pages pour l'impression.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Acrobat Pro, InDesign...

## 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 les outils d'enrichissement disponibles
- Lister les limites de compatibilité en fonction du support de lecture
- ...

### → Quiz sur le format PDF

### Identifier les différentes couches d'un fichier PDF

- Classifier les couches d'interactivité
- Identifier tous les types d'action (envoyer un e-mail, déclencher une vidéo...)
- ...

### → Étude de cas

### 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
- Créer des boutons de navigation, de pop-up et des aspects roll-over et les dupliquer sur plusieurs pages
- ...

### → Exercice : enrichir un document InDesign (8 pages)

### Enrichir un PDF avec Acrobat Pro

### Préparer et/ou importer son espace de travail

- Définir les Préférences d'affichage d'un fichier

### Utiliser les outils d'Acrobat Pro

- 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...
- ...

### → Exercice : enrichir un document PDF avec Acrobat Pro (8 pages)

### Valider une méthode de travail

- Rédiger un scénario de navigation
- Intégrer le cadre légal
- ...

### → Plan d'action personnel : élaborer une méthodologie selon les objectifs des participants

→ Programme complet sur notre site

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quizz  
amont/aval

Présentiel

Tutos

# MARKETING DIGITAL / WEB / MÉDIAS SOCIAUX

## Avis d'expert



**Emmanuel GÉRARD**  
E-mail designer et formateur

*À l'heure où le marketing digital ne cesse d'évoluer, quel est le principal besoin de tes apprenants ?*

Le principal besoin des apprenants est d'arriver à transposer le plus fidèlement possible la maquette graphique en code HTML. Ils doivent apprendre à composer avec la diversité des contextes de lecture d'un e-mail (smartphone, tablette et desktop) et la capacité des différents outils de messagerie à afficher un message au format HTML. Si le code d'un e-mailing ou d'une newsletter n'est pas visible pour l'utilisateur final, il affecte pourtant la qualité de l'expérience utilisateur et la délivrabilité.

*Comment aides-tu tes apprenants à concevoir des campagnes digitales à la fois engageantes, créatives et différenciantes ?*

L'e-mailing est par nature un envoi de masse. La masse est par définition impersonnelle. Cet aspect peut faire perdre de vue l'essentiel : derrière chaque adresse e-mail, il y a un humain singulier. Cet humain a des attentes, des besoins, des envies, un système de valeurs. Il ressent aussi des émotions. Enfin son environnement technologique altère la perception du message qui lui est adressé. En plaçant l'utilisateur

final au centre du processus de conception, l'approche UX oblige à opérer une révolution copernicienne dans sa stratégie e-mail marketing en adoptant le point de vue de l'utilisateur (le destinataire de l'e-mail), plutôt que le point de vue du commanditaire.

*Quels conseils pourrais-tu donner aux communicants qui ne sont pas des digital native ?*

Mettre en place une veille créative et technique en allant chercher l'inspiration sur des sites tels que Really Good Emails (<https://reallygoodemails.com/>) ou encore sur Pinterest.

## FICHES MÉTIERS

|             |    |
|-------------|----|
| UX designer | 20 |
| Webmaster   | 24 |

## CERTIFICATION & ALTERNANCE

### Parcours certifiants

|        |                        |   |         |    |
|--------|------------------------|---|---------|----|
| FCUD04 | Chargé UX design       |   10 jours | 4 500 € | 30 |
| FCCW01 | Chargé de création Web |  10 jours  | 4 300 € | 32 |

### Alternance

|        |                     |          |  |    |
|--------|---------------------|----------|--|----|
| ALT002 | Designer multimédia | 65 jours |  | 38 |
|--------|---------------------|----------|--|----|

## DIGITAL LEARNING

### Formations en ligne

|       |                            |       |      |    |
|-------|----------------------------|-------|------|----|
| VOD03 | L'UX design, ça s'apprend! | 90 mn | 45 € | 57 |
|-------|----------------------------|-------|------|----|

## STRATÉGIE / MARKETING DIGITAL

|           |   |  |         |           |
|-----------|---|--|---------|-----------|
| WM049     | Les fondamentaux de la production Web                             |  2 jours  | 1 200 € | 111       |
| WM049CN   | Les fondamentaux de la production Web (avec certification DiGiTT) |   2 jours | 1 400 € | VOIR SITE |
| 37032     | Chef de projet digital  | 13 jours   | 5 460 € | VOIR SITE |
| EMARK1    | Les fondamentaux du marketing digital                             |  3 jours  | 1 960 € | 112       |
| CONTENT   | Élaborer une stratégie de content marketing                       |  2 jours  | 1 360 € | 112       |
| INFLUENCE | Marketing d'influence : accroître sa notoriété et sa visibilité   | 2 jours  | 1 490 € | VOIR SITE |
| WM103     | Les fondamentaux de l'e-mailing                                   | 1 jour   | 750 €   | 113       |
| WM062     | Créer un e-mail marketing ou une newsletter en HTML               | 3 jours  | 1 600 € | 114       |
| WM063     | Créer un e-mail marketing ou une newsletter responsive            | 3 jours  | 1 700 € | 115       |

## RÉSEAUX SOCIAUX

|          |   |  |         |           |
|----------|---|--|---------|-----------|
| INSTA2   | Atelier : développer sa marque sur Instagram  | ½ journée  | 490 €   | VOIR SITE |
| 37102    | Publier sur Snapchat  | 1 jour   | 700 €   | VOIR SITE |
| 46169    | Produire des stories  | 1 jour   | 700 €   | VOIR SITE |
| 37071    | Atelier : animer sa communauté sur Facebook   | ½ journée  | 480 €   | VOIR SITE |
| 37044    | Atelier : animer son compte Twitter   | 1 jour   | 700 €   | VOIR SITE |
| LINKEDIN | Développer sa marque sur LinkedIn   | 1 jour   | 840 €   | 116       |
| 37123    | Social Ads : faire de la publicité sur les réseaux sociaux                              | 2 jours  | 1 350 € | 116       |
| 37033    | Les fondamentaux du community management  |   2 jours | 1 360 € | 117       |
| WM046    | Élaborer une stratégie de contenus pour les réseaux sociaux                             | 2 jours  | 1 300 € | 117       |
| WM046CN  | Élaborer une stratégie de contenus pour les réseaux sociaux (avec certification DiGiTT) |  2 jours  | 1 500 € | VOIR SITE |
| WM140    | Concevoir et diffuser une œuvre narrative sur les réseaux sociaux                       | 2 jours  | 1 300 € | VOIR SITE |

LÉGENDE

-  **NOUVEAU** vos métiers évoluent, notre offre de formation aussi!
-  **CPF** formation éligible au Compte Personnel de Formation
-  **BEST-OF** formation plébiscitée par nos clients
-  **RÉGION** formation en province

Sessions à la carte : 3 collaborateurs à former ? Je crée une session à la date de mon choix!

Tous les tarifs sont exprimés HT

## RÉFÉRENCEMENT

|          |  |   |         |         |     |
|----------|--|---|---------|---------|-----|
| 46023    | Optimiser son référencement naturel          |   | 2 jours | 1 310 € | 118 |
| REFWEB   | SEO, SEA, SMO : les clés du référencement    | ● | 2 jours | 1 370 € | 118 |
| ANALYTIC | Google Analytics : analyser son audience Web |   | 1 jour  | 860 €   | 119 |
| ADWORDS2 | Piloter ses campagnes Google AdWords         |   | 2 jours | 1 480 € | 119 |

## ERGONOMIE / UX / UI DESIGN

|         |  |    |         |         |           |
|---------|--|----|---------|---------|-----------|
| WM052   | Ergonomie de sites   |    | 3 jours | 1 700 € | 120       |
| WM052CN | Ergonomie de sites (avec certification DiGiTT)                                       | ●  | 3 jours | 1 900 € | VOIR SITE |
| WM078   | L'expérience utilisateur (UX) : les meilleures pratiques                             | ●  | 3 jours | 1 700 € | 121       |
| WM078CN | L'expérience utilisateur (UX) : les meilleures pratiques (avec certification DiGiTT) | ●● | 3 jours | 1 900 € | VOIR SITE |
| WM143   | Design émotionnel  |    | 1 jour  | 750 €   | 122       |
| WM079   | Persuasive design : les meilleures pratiques   |    | 2 jours | 1 400 € | 122       |
| WM174   | Design conversationnel   | ●  | 1 jour  | 650 €   | 123       |
| WM175   | <b>Workshop</b> : design d'interface (UI)  | ●  | 2 jours | 1 500 € | 124       |
| WM091   | Design d'interface pour mobiles et tablettes   |    | 2 jours | 1 400 € | 125       |
| WM091CN | Design d'interface pour mobiles et tablettes (avec certification DiGiTT)             | ●  | 2 jours | 1 600 € | VOIR SITE |
| WM054   | Concevoir une maquette graphique pour le Web   |    | 3 jours | 1 600 € | 125       |
| WM126   | Le design d'interface avec Experience Design (XD)                                    |    | 2 jours | 1 300 € | VOIR SITE |
| WM125   | Sketch   |    | 2 jours | 1 300 € | 126       |

## CRÉATION DE SITES / INTÉGRATION

|           |  |   |         |         |           |
|-----------|--|---|---------|---------|-----------|
| WM060     | HTLM5 : les fondamentaux   |   | 2 jours | 1 200 € | 127       |
| WM060CN   | HTLM5 : les fondamentaux (avec certification ENI)                | ● | 2 jours | 1 400 € | VOIR SITE |
| WM064     | CSS3 : les fondamentaux  |   | 3 jours | 1 600 € | 128       |
| WM064CN   | CSS3 : les fondamentaux (avec certification ENI)                 | ● | 3 jours | 1 800 € | VOIR SITE |
| WM065     | HTML5, CSS3 et le responsive Web design                          |   | 3 jours | 1 600 € | VOIR SITE |
| WM065CN   | HTML5, CSS3 et le responsive Web design (avec certification ENI) |   | 3 jours | 1 800 € | VOIR SITE |
| WM058     | L'essentiel de WordPress   |   | 3 jours | 1 600 € | 129       |
| WM127     | WordPress pour les créatifs                                      | ● | 4 jours | 1 900 € | 130       |
| WM113     | WordPress : perfectionnement                                     |   | 3 jours | 1 600 € | VOIR SITE |
| WM056     | Photoshop pour le Web  |   | 3 jours | 1 600 € | 131       |
| WM056CN   | Photoshop pour le Web (avec certification TOSA)                  | ● | 3 jours | 1 670 € | VOIR SITE |
| WM056BL   | Photoshop pour le Web (blended)                                  |   | 3 jours | 1 350 € | VOIR SITE |
| WM056BLCN | Photoshop pour le Web (blended avec certification TOSA)          | ● | 3 jours | 1 420 € | VOIR SITE |
| WM071     | JavaScript : initiation à la programmation                       |   | 4 jours | 2 000 € | 132       |
| WM072     | jQuery : mise en œuvre pratique                                  |   | 3 jours | 1 700 € | 133       |
| WM149     | <b>Workshop</b> : code créatif                                   |   | 3 jours | 1 950 € | 134       |

## TECHNIQUES D'ANIMATION

|         |  |   |         |         |           |
|---------|--|---|---------|---------|-----------|
| WM107   | L'animation dans Photoshop                           |   | 1 jour  | 600 €   | VOIR SITE |
| WM107CN | L'animation dans Photoshop (avec certification TOSA) | ● | 1 jour  | 670 €   | VOIR SITE |
| WM114   | Animate : niveau 1                                   |   | 5 jours | 2 200 € | 135       |
| WM135   | Animate : niveau 2                                   |   | 3 jours | 1 600 € | VOIR SITE |

### LÉGENDE



**NOUVEAU** vos métiers évoluent, notre offre de formation aussi!



**CPF** formation éligible au Compte Personnel de Formation



**BEST-OF** formation plébiscitée par nos clients



**RÉGION** formation en province

**Sessions à la carte** : 3 collaborateurs à former ? Je crée une session à la date de mon choix!

Tous les tarifs sont exprimés HT

# LES FONDAMENTAUX DE LA PRODUCTION WEB

Maîtriser le vocabulaire et les techniques nécessaires à la production d'un site

**2 jours** - 14 heures

Prix HT: **1 200 €**

Réf.: WM049

## Paris

12 au 13 novembre 2019

16 au 17 janvier 2020

30 au 31 mars 2020

6 au 7 mai 2020

2 au 3 juillet 2020

3 au 4 septembre 2020

2 au 3 novembre 2020

## 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

**S'initier** au HTML et CSS

## OPTION CPF

Certification DiGiTT

Code CPF 235908

Tarif: 200 € HT



## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉREQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Comprendre les différentes phases de conception d'un projet Web. Communiquer avec les professionnels du Web (UX ou UI Designer, intégrateur, développeur...) aussi bien en interne (équipe Web) qu'en externe (prestataires).

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

## PROFIL DE L'INTERVENANT

UI designer 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

### → Exercice : analyse de sites

### 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

### S'initier au HTML et CSS

- Mettre en place une page HTML
- Lier un fichier CSS
- Intégrer les éléments constitutifs d'une page : balises titre, liens, images, paragraphes, listes

### → Exercice : coder une page Web simple

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



BEST  
OF

# LES FONDAMENTAUX DU MARKETING DIGITAL

Saisir les opportunités de croissance du Webmarketing

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 960 €**

Réf.: EMARK1

## Paris

18 au 20 novembre 2019  
18 au 20 décembre 2019  
22 au 24 janvier 2020  
17 au 19 février 2020  
16 au 18 mars 2020  
14 au 16 avril 2020  
4 au 6 mai 2020  
8 au 10 juin 2020  
20 au 22 juillet 2020  
16 au 18 septembre 2020  
21 au 23 octobre 2020  
18 au 20 novembre 2020  
16 au 18 décembre 2020

## OBJECTIFS

**Assimiler** les particularités du marketing digital

**Identifier** les facteurs clés de succès d'un site performant

**Mesurer** les résultats de ses actions digitales

## PUBLIC CONCERNÉ

Toutes les directions marketing, commerciales, études, les chefs de produits, chefs de projet...

## PRÉREQUIS

Aucun.

## COMPÉTENCES ACQUISES

À l'issue de cette formation, vous serez en mesure de donner une visibilité digitale à votre marque.

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant-formateur expert et diplômé en marketing et digital.

Formation organisée par



## PROGRAMME

### Modules distanciels :

- Qu'est-ce que le digital a changé au marketing ?
- Pourquoi faut-il travailler son référencement naturel, le SEO ?
- Quelles sont les clés d'un e-mailing efficace ?

### Comprendre les grandes tendances et les bases du marketing digital

- L'internet mobile, le e-commerce, le multicanal, l'expérience utilisateur, les objets connectés, les innovations...
- Le marketing vs le marketing digital
- Conversations, influence, viralité et réseaux sociaux

### Construire un site performant

- Définir les objectifs de son site
- Assurer l'efficacité de sa page d'accueil
- Animer un site : la navigation, le e-merchandising, le parcours de persuasion...
- Intégrer les innovations technologiques : la vidéo, la navigation, le rich média...
- Animer son site pour générer du trafic, des leads, des ventes
- Identifier les facteurs-clés de succès pour un meilleur taux de clics

### Faire venir sur son site : publicité on-line et référencement

- Optimiser sa présence sur Google : les bonnes pratiques du référencement gratuit et payant
- Identifier les différents formats publicitaires, leurs spécificités
- Évaluer les coûts des campagnes publicitaires en ligne

### Fidéliser ses clients avec l'e-mailing

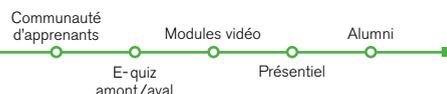
- Les bonnes pratiques de l'e-mailing et de la newsletter

### Mesurer les résultats de ses actions digitales

- Identifier les paramètres à mesurer : choix des indicateurs
- Utiliser des outils de mesure
- Tracer l'activité sur son site : que peut-on savoir et mesurer ?
- Piloter à l'aide d'un tableau de bord

→ **Chaque participant est invité à venir à la formation avec une problématique business qui sera utilisée, en fin de formation, comme étude de cas afin d'articuler l'ensemble des concepts abordés**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

BEST  
OF

# ÉLABORER UNE STRATÉGIE DE CONTENT MARKETING

Générer de nouveaux prospects avec le brand content

**2 jours** - 14 heures

Prix HT: **1 360 €**

Réf.: CONTENT

## Paris

28 au 29 novembre 2019  
30 au 31 janvier 2020  
30 au 31 mars 2020  
18 au 19 mai 2020  
22 au 23 juin 2020  
23 au 24 juillet 2020  
30 sept. au 1<sup>er</sup> oct. 2020  
30 nov. au 1<sup>er</sup> déc. 2020

## OBJECTIFS

**Intégrer** ses contenus de marque, sa stratégie globale et son positionnement digital

**Évaluer** l'impact de son approche brand content dans sa stratégie média

## PUBLIC CONCERNÉ

Responsables marketing, communication, chefs de projet marketing, responsables éditoriaux...

## PRÉREQUIS

Aucun.

## COMPÉTENCES ACQUISES

À l'issue de cette formation, vous serez en mesure de mettre en place une stratégie content marketing efficace.

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Consultant-formateur expert et diplômé en social media et brand communication.

Formation organisée par



## PROGRAMME

### S'approprier les caractéristiques du content marketing

- Le marketing de contenu et le brand content : spécificités et objectifs
- La typologie des contenus digitaux
- Les registres et les vecteurs d'expression : le fil rouge narratif, le storytelling...
- Le panorama des acteurs : les marques, les médias, les régies, les producteurs...
- Le cadre juridique

### Construire sa stratégie de content marketing

- Définir ses objectifs de marque, ses territoires d'expression et la valeur
- Cartographier ses contenus et évaluer leurs coûts de production
- Intégrer le brand content dans sa stratégie de communication
- Inciter les socionauts à coproduire
- Créer une préférence de marque, asseoir sa légitimité et sa notoriété
- Transformer les contenus en source de trafic / de leads pour la marque

### Déployer sa stratégie de content marketing

- Combiner les contenus/cibles/canaux/formats/fréquence : les vidéos, les événements, les sites Web, les RP digitales, les médias sociaux, les applications sur mobiles et les tablettes...
- Intégrer la typologie médias POEM (Paid, Owned, Earned Media)
- Bâter des partenariats marque-média et un plan média spécifique

### Piloter sa stratégie de contenu

- Programmer sa chaîne éditoriale
- Mobiliser les compétences internes et encadrer les prestataires

### Mesurer les résultats

- Choisir ses outils et indicateurs
- Mesurer le ROI : l'image de sa marque, la notoriété, l'engagement, l'impact sur ses ventes

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# LES FONDAMENTAUX DE L'E-MAILING

Planifier les différentes étapes d'une campagne e-mailing et en évaluer la qualité

**1 jour** - 7 heures

Prix HT: **750 €**

Réf.: WM103

## Paris

6 décembre 2019

9 mars 2020

2 juin 2020

25 septembre 2020

4 décembre 2020

## 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...

## PRÉREQUIS

Une bonne culture digitale facilitera l'accès à cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Situer globalement les enjeux de l'e-mailing. Mettre en place un cahier des charges (fonctionnel, graphique, technique...) et piloter ses campagnes.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

## PROFIL DE L'INTERVENANT

UI designer / 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

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# 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

Prix HT: **1 600 €**

Réf.: WM062

## Paris

14 au 16 octobre 2019

27 au 29 novembre 2019

10 au 12 mars 2020

15 au 17 juillet 2020

16 au 18 novembre 2020

## 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

**Réaliser** une mise en pages élaborée

**Vérifier** le code et tester le rendu

**Tester** l'affichage de l'e-mail dans les outils de messagerie

## PUBLIC CONCERNÉ

UI designers, graphistes, chargés de communication ou de marketings.

## PRÉREQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation "Les fondamentaux de l'e-mailing" pour accéder à ce stage. Une connaissance minimum de Photoshop facilitera l'accès à cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Identifier les contraintes spécifiques à l'intégration HTML d'un e-mailing. Créer une mise en pages élaborée en HTML/CSS. Tester le rendu et créer ses pages miroir.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels: Brackets, Dreamweaver, Photoshop

## PROFIL DE L'INTERVENANT

UI designer / 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

- Connaître les formats d'image pour l'e-mailing
- Extraire les images avec la fonction Exporter sous
- 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
- Ajouter une image d'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"

#### Tester l'affichage de l'e-mail dans les outils de messagerie

- 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 et la tester

# 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

Prix HT: **1 700 €**

Réf.: WM063

## Paris

2 au 4 décembre 2019

6 au 8 avril 2020

21 au 23 septembre 2020

14 au 16 décembre 2020

## 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.

## PRÉREQUIS

Avoir déjà réalisé des newsletters ou des e-mailings. Une pratique régulière du HTML et des CSS dans le code est également indispensable.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Déployer une méthode de développement HTML et CSS appropriée au responsive. Automatiser ses test de rendu et résoudre les bugs.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Brackets, Dreamweaver, Photoshop

## PROFIL DE L'INTERVENANT

UI designer / 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)
  - modifier l'aspect visuel des liens sur les téléphones, les dates et les adresses sur iOS et Android

### → Exercice : utiliser les outils de test-rendering (E-mail on Acid ou Litmus) / Tester en réel sur son propre smartphone

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quiz  
amont/aval

Présentiel

Tutos

# DÉVELOPPER SA MARQUE SUR LINKEDIN

Promouvoir sa marque sur LinkedIn

**1 jour** - 7 heures

Prix HT : **840 €**

Réf. : LINKEDIN

**Paris**

18 novembre 2019

21 février 2020

13 mai 2020

23 septembre 2020

16 novembre 2020

**OBJECTIFS**

**Comprendre** les opportunités et les enjeux d'une présence de marque sur LinkedIn

**Élaborer** une stratégie pertinente et favoriser l'engagement pour sa marque

**PUBLIC CONCERNÉ**

Responsables marketing, marketing digital, communication, community managers.

**PRÉREQUIS**

Aucun.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

À l'issue de cette formation, vous serez en mesure de communiquer sur LinkedIn de façon à développer votre audience et l'engagement de votre cible.

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Consultant en stratégie nouveaux médias.

Formation organisée par



**PROGRAMME**

**Comprendre le fonctionnement et les opportunités de LinkedIn**

- Comprendre la place de LinkedIn dans le panorama des médias sociaux
- Identifier les usages et les évolutions du réseau professionnel

**S'approprier les leviers et identifier les objectifs prioritaires**

- Créer et animer une page entreprise
- Construire une communication corporate : un levier de communication interne et externe

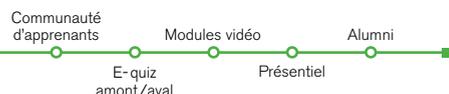
**Structurer sa présence de marque sur LinkedIn**

- Créer et administrer une page entreprise : le community management sur LinkedIn
- Fédérer une communauté de followers : mécaniques de recrutement

**Élaborer une communication qui engage**

- Développer l'engagement des utilisateurs sur LinkedIn : diffusion des contenus, interactivité et approche relationnelle
- Mettre en place une stratégie d'influence

**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**



# SOCIAL ADS : FAIRE DE LA PUBLICITÉ SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

Élaborer et gérer avec succès une stratégie Social Ads

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 350 €**

Réf. : 37123

**Paris**

24 au 25 février 2020

12 au 13 novembre 2020

**OBJECTIFS**

**Comprendre** le fonctionnement des social ads

**Réaliser** des campagnes social ads efficaces

**Optimiser** ses actions social ads et acquérir les bons réflexes

**PUBLIC CONCERNÉ**

Responsables marketing, communication, digital, community managers, chefs de projet Web.

**PRÉREQUIS**

Connaître les bases de gestion d'une communauté et utiliser régulièrement Facebook et Twitter.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

À l'issue de cette formation, vous serez en mesure de lancer une campagne de publicité sur les réseaux sociaux et d'en tirer parti pour répondre à une problématique de marque.

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Consultant en stratégie nouveaux médias:

Formation organisée par le



**PROGRAMME**

**Comprendre les enjeux et l'impact des social ads**

- Identifier les nouvelles tendances de la publicité sur les réseaux sociaux et les différentes typologies de publicité
- Maîtriser les différentes fonctionnalités des principales plates-formes pour mieux les exploiter

**Social Ads : faire face au déclin de l'earned media et du reach organique**

- Renforcer ses social ads et son marketing d'influence en les combinant
- Associer earned et paid media pour maximiser sa visibilité sur les réseaux sociaux

**Préparer sa campagne Social Ads**

- Définir son objectif : notoriété, visibilité, stimulation des ventes en ligne ou promotion d'un produit
- Sélectionner le bon média pour diffuser sa campagne publicitaire

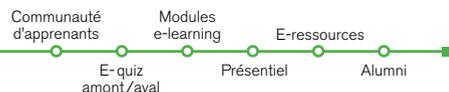
**Déployer avec succès ses campagnes Social Ads**

- Définir le bon niveau d'investissement, gérer son budget Social Ads
- Atelier : adapter sa campagne Social Ads au format mobile

**Piloter et suivre une campagne Social Ads**

- Déterminer les indicateurs de performance à suivre
- Suivre et mesurer l'efficacité de ses Social Ads

**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**





# LES FONDAMENTAUX DU COMMUNITY MANAGEMENT

Créer, développer et animer sa communauté

**2 jours** - 14 heures

Prix HT: **1 360 €**

Réf.: 37033

**Paris**

9 au 10 octobre 2019  
27 au 28 janvier 2020  
15 au 16 juin 2020  
9 au 10 novembre 2020

**Lyon**

15 au 16 juin 2020  
3 au 4 décembre 2020

**Bordeaux**

12 au 13 mars 2020  
14 au 15 septembre 2020

**OBJECTIFS**

**Définir** une stratégie pour construire et développer sa communauté

**Animer** sa communauté

**Fidéliser** ses membres et améliorer leur cohésion

**PUBLIC CONCERNÉ**

Responsables et chargés de communication. Webmasters et responsables éditoriaux ayant acquis les techniques rédactionnelles pour le Web.

**PRÉREQUIS**

Maîtriser les techniques rédactionnelles pour le Web.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Définir une stratégie pour construire, développer et animer votre communauté. Fidéliser ses membres et améliorer leur cohésion.

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Professionnel de la communication digitale, en activité.

Formation organisée par le



**PROGRAMME**

**Intégrer la notion de communauté et mesurer ses enjeux**

- Qu'est-ce qu'une communauté ? À quoi sert-elle ?
- Déterminer les impacts du Web social sur l'identité individuelle, sur la relation marque-consommateurs, sur l'image des marques
- Mesurer l'importance des communautés sur le Web
- Identifier les nouvelles tendances introduites par le Web collaboratif

**Définir sa stratégie communautaire**

- Faut-il créer sa communauté ou profiter des communautés existantes ?
- Quels types de relations développer ?
- Piloter son image au sein des communautés
- Profiter du potentiel démultiplicateur des communautés
- Optimiser ses investissements online grâce aux communautés

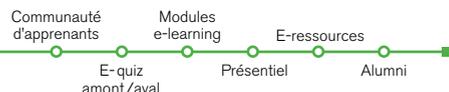
**Construire et développer sa communauté**

- Planifier les étapes de sa création
- Définir les valeurs de sa communauté
- Impliquer ses collègues : les enjeux

**Animer sa communauté sur internet, améliorer sa cohésion**

- Respecter les principes fondamentaux : transparence, implication, partage, audience
- Identifier les outils, les fonctionnalités à mettre à la disposition de sa communauté
- Faire des membres existants des relais d'information
- Lancer des sujets permettant de susciter le débat ou le partage d'expériences
- Veiller à la qualité des réponses et relancer la discussion
- Assurer la fidélisation des membres à travers l'organisation d'événements
- Faire respecter les règles éthiques de la communauté par la modération des contenus
- Veiller au respect des conditions générales d'utilisation du site

**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**



# ÉLABORER UNE STRATÉGIE DE CONTENUS POUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

Produire du contenu engageant et adapté à son audience

**2 jours** - 14 heures

Prix HT: **1 300 €**

Réf.: WM046

**Paris**

3 au 4 octobre 2019  
26 au 27 mars 2020  
9 au 10 juillet 2020  
12 au 13 novembre 2020

**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.

**PRÉREQUIS**

Il est nécessaire d'être actif sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter...) pour suivre cette formation.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Produire des contenus enrichis (texte, photo, vidéo) pour dynamiser sa présence sur les médias sociaux.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

**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 story-board
- 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**

**OPTION CPF**

Certification DiGiTT  
Code CPF 235908  
Tarif: 200 € HT



**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**



# OPTIMISER SON RÉFÉRENCIEMENT NATUREL

Écrire pour être vu : augmenter son audience et doper sa visibilité sur le Web (SEO)

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1310 €**

Réf. : 46023

**Paris**

- 16 au 17 décembre 2019
- 5 au 6 mars 2020
- 18 au 19 juin 2020
- 14 au 15 septembre 2020
- 17 au 18 décembre 2020

**OBJECTIFS**

- Comprendre** le fonctionnement des moteurs de recherche
- Définir** une stratégie de référencement naturel
- Optimiser** le contenu éditorial
- Développer** et mesurer la notoriété de son site

**PUBLIC CONCERNÉ**

Journalistes, webmasters, responsables marketing ou communication, traffic managers.

**PRÉREQUIS**

Publier sur le Web.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Écrire pour être vu : augmenter son audience et doper sa visibilité sur le Web (SEO)

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Consultant en référencement.

Formation organisée par le



**PROGRAMME**

**Comprendre le fonctionnement des moteurs de recherche**

- Différencier SEO (Search Engine Optimisation) 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 URLs...

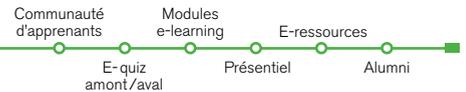
**Optimiser le contenu éditorial**

- Qu'est-ce qu'un bon / mauvais article du point de vue du SEO ?
- Les bonnes pratiques à développer au sein d'une rédaction
- Dupliquer 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'occurrence des mots-clés
- Mettre en pratique le PageRank à travers les liens hypertexte : backlinks, crosslinks

**Développer et mesurer sa notoriété**

- Facebook, Twitter, YouTube, Snapchat, 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

**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**



# SEO, SEA, SMO : LES CLÉS DU RÉFÉRENCIEMENT

Maximiser sa visibilité sur les moteurs de recherche

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1370 €**

Réf. : REFWEB

**Paris**

- 25 au 26 novembre 2019
- 27 au 28 janvier 2020
- 26 au 27 mars 2020
- 25 au 26 mai 2020
- 20 au 21 juillet 2020
- 22 au 23 octobre 2020
- 21 au 22 décembre 2020

**OBJECTIFS**

- Renforcer** sa visibilité sur les moteurs de recherche et optimiser son site pour un meilleur référencement
- Comprendre** les techniques du SEO et du SEM
- Adapter** sa stratégie SEM à ses objectifs

**PUBLIC CONCERNÉ**

Responsables marketing, multimédia, commerciaux, communication, webmasters, webmarketeurs.

**PRÉREQUIS**

Aucun.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

À l'issue de cette formation, vous serez en mesure de combiner les référencement naturels et payants pour optimiser votre visibilité.

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Consultant-formateur expert et diplômé en webmarketing.

Formation organisée par



**PROGRAMME**

**Modules distanciels :**

- Pourquoi faut-il travailler son référencement naturel, le SEO ?
- Comment être visible sur les moteurs de recherche grâce au SEA ?
- Comment mettre en place une publicité en display ?

**Panorama des outils de recherche**

- Les parts de marché des moteurs, les acteurs, les chiffres-clés, les fonctionnalités
- Les annuaires généralistes et spécialisés

**Appréhender les enjeux du référencement**

- Un point de vocabulaire sur le SEM (Search Engine Marketing)
- L'usage des moteurs : visibilité, notoriété et trafic qualifié
- L'importance du positionnement
- La " Longue Traîne " et les requêtes
- Les utilitaires pour le référencement
- La complémentarité SEO, SEA, SMO

**Optimiser son référencement naturel**

- Être bien référencé sur les moteurs
- Délimiter son univers sémantique
- Optimiser son contenu éditorial

- Réussir le développement et le code source de ses pages
- Renforcer sa popularité via le netlinking, les réseaux sociaux
- Les erreurs à éviter, les pratiques prohibées

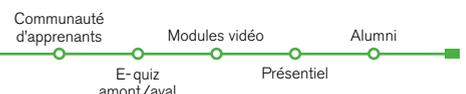
**Exploiter efficacement les techniques de référencement payant**

- Le système Google AdWords
- Le réseau Google AdSense
- Les enchères et les modèles de monétisation des liens et des bannières : CPM, CPC, CPL, CPA...
- La typologie des annonces, les extensions d'annonces
- La pertinence des mots-clés

**Mettre en place des campagnes SEA**

- Définir sa stratégie, ses objectifs de campagne, son budget
- Planifier avec AdWords Keyword Planner
- Créer ses annonces, ses groupes d'annonces
- Utiliser les extensions d'annonces et les critères de ciblage
- Améliorer ses résultats, arbitrer

**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**



# GOOGLE ANALYTICS : ANALYSER SON AUDIENCE WEB

Maîtriser les fonctionnalités majeures de Google Analytics

**1 jour** - 7 heures

Prix HT : **860 €**

Réf. : ANALYTIC

**Paris**

25 octobre 2019

2 mars 2020

6 juillet 2020

19 octobre 2020

**OBJECTIFS**

**S'approprier** les fonctionnalités essentielles de Google Analytics

**Identifier** et suivre les analytics prioritaires en fonction de ses enjeux

**Utiliser** les données pour piloter et optimiser sa présence digitale

**PUBLIC CONCERNÉ**

Responsables et chargés de communication, de marketing, community manager, responsables de contenus numériques.

**PRÉREQUIS**

Connaître les fondamentaux du marketing digital.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

À l'issue de cette formation, vous serez en mesure de créer, paramétrer et gérer un compte utilisateur Google Analytics afin de piloter et d'optimiser votre présence digitale.

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Consultant en référencement.

Formation organisée par



**PROGRAMME**

**Modules distanciels :**

→ **E-quiz en amont/aval de la formation**

- Classe virtuelle (1h30) : configurer Google Analytics
- S'approprier les fondamentaux de l'analyse statistique d'un site Web
- Découvrir les principes de fonctionnement de Google Analytics
- Créer son compte Google Analytics
- Installer des codes de tracking sur son site Web

**S'approprier l'interface Google Analytics**

→ **Atelier : naviguer et explorer l'interface Google Analytics**

- Décrypter les zones de son écran Google Analytics et principales commandes
- Paramétrer les accès utilisateurs de son compte Google Analytics
- Gérer les filtres et créer une vue de back up
- Filtrer les adresses IP non pertinentes pour l'analyse Google Analytics

→ **Atelier : checklist pour bien paramétrer son compte Google Analytics**

**Analyser les données Google Analytics et construire des rapports**

- Comprendre les statistiques : nombre de visiteurs, visiteurs uniques, taux de rebond, nombre de pages vues, sources de trafic

→ **Atelier : transformer ses objectifs marketing en indicateurs de performance**

- Connaître les types de rapports
- Maîtriser les éléments clés d'un rapport : cible, objectifs, KPIs, analyse

→ **Ateliers : lire des statistiques / rédiger un rapport personnalisé**

**Monitorer l'activité de son site Web avec Google Analytics**

- Mettre en place des alertes personnalisées et rapports périodiques
- Créer un tableau de bord efficace
- Analyser les données collectées par Google Analytics
- Déduire des actions correctives pour améliorer sa performance digitale

→ **Atelier : diagnostic de son site et élaboration d'une feuille de route d'amélioration**

**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**



# PILOTER SES CAMPAGNES GOOGLE ADWORDS

Optimiser ses campagnes Google AdWords

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 480 €**

Réf. : ADWORDS2

**Paris**

5 au 6 décembre 2019

4 au 5 juin 2020

21 au 22 septembre 2020

26 au 27 novembre 2020

**OBJECTIFS**

**Auditer** et optimiser un compte ou une campagne Google AdWords

**Découvrir** les solutions avancées proposées par Google AdWords pour réaliser des ventes incrémentales

**Comprendre** les principes du suivi des conversions

**PUBLIC CONCERNÉ**

Responsables marketing, responsables communication, traffic managers.

**PRÉREQUIS**

Connaître les fondamentaux du marketing digital. Gérer des campagnes AdWords.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

À l'issue de cette formation, vous serez en mesure de créer, suivre et optimiser une campagne Google AdWords.

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Consultant en référencement.

Formation organisée par



**PROGRAMME**

**Rappel des notions fondamentales de Google AdWords**

- Manier les stratégies de diffusion entre Search et Display
- Opter pour les ciblage pertinents des mots-clés
- Mesurer le " Quality Score " et apprendre à l'optimiser

**Comment optimiser avec un tracking avancé**

- Tracking AdWords et Analytics : lequel choisir ?
- Importation des données Analytics dans AdWords
- Utilisation des données " site centric " (taux de rebond, pages par visites...)
- Optimisation fine des ciblage et enchères en utilisant les segments avancés
- Les tableaux de bord avancés (variable, segments, filtres...)

**Gérer les flux produits dans AdWords**

- Définir des stratégies de diffusion selon ses objectifs et ses spécificités
- Utiliser la puissance de son catalogue dans sa stratégie publicitaire : Product Listing Ads (PLA)

- Optimiser son flux XML pour une intégration parfaite dans les différents produits Google : Google Merchant Center

**Définir les ciblage des campagnes Display**

- Ciblage contextuel / par emplacement
- Catégories de centres d'intérêt
- Ciblage par thèmes
- Ciblage géographique et linguistique
- Ciblage démographique

**Évaluer, suivre et optimiser les performances de sa campagne**

- Clic, impressions, taux de conversion, taux d'impression, ROI
- Les performances des liens commerciaux et des résultats de recherche naturelle
- Le rapport "Analyse des enchères" pour comparer les performances
- Les rapports sur l'attribution
- La création d'annonces textuelles efficaces
- Les ajustements et l'automatisation de sa stratégie d'enchères
- Les campagnes tests

**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**



# ERGONOMIE DE SITES

Proposer une architecture, une navigation et des contenus adaptés à ses utilisateurs

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 700 €**

Réf.: WM052

## Paris

18 au 20 novembre 2019

17 au 19 février 2020

4 au 6 mai 2020

7 au 9 septembre 2020

30 nov. au 2 déc. 2020

## 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

## OPTION CPF

Certification DiGiTT  
Code CPF 235908  
Tarif: 200 € HT



## PUBLIC CONCERNÉ

UI designers, directeurs artistiques, graphistes...

## PRÉREQUIS

Être associé à un projet de création, d'évolution ou de refonte digitale.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Améliorer la qualité de ses supports digitaux en termes d'utilisabilité et d'ergonomie dans une conception centrée sur l'utilisateur.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

## 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'ergonome**

### 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**

# L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR (UX): LES MEILLEURES PRATIQUES

Améliorer l'expérience utilisateur dans un projet digital

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 700 €**

Réf.: WM078

## Paris

9 au 11 décembre 2019

20 au 22 janvier 2020

16 au 18 mars 2020

18 au 20 mai 2020

15 au 17 juillet 2020

30 sept. au 2 oct. 2020

7 au 9 décembre 2020

## 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

## OPTION CPF

Certification DiGiTT  
Code CPF 235908  
Tarif: 200 € HT



## PUBLIC CONCERNÉ

Responsables et chefs de projets digitaux, UI designers, directeurs artistiques, ergonomes...

## PRÉREQUIS

Il est nécessaire d'avoir une bonne expérience du digital (sur des problématiques d'UI design et/ou d'ergonomie) pour suivre cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Assimiler les principes de l'UX design. Identifier les besoins et les objectifs des utilisateurs pour améliorer la conception. Initier des tests quantitatifs et qualitatifs autour d'une approche par personas.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

## 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, idée, 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**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# DESIGN ÉMOTIONNEL

Créer des expériences digitales mémorables

**1 jour** - 7 heures

Prix HT : **750 €**

Réf. : WM143

## Paris

8 novembre 2019

19 mars 2020

10 juillet 2020

12 novembre 2020

## 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.

## PRÉREQUIS

Être associé à un projet de création, d'évolution ou de refonte d'un site Web.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Évaluer et prendre en compte les émotions dans la conception d'interfaces afin d'optimiser l'expérience utilisateur.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

## 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

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quiz amont/aval

Tutos

Présentiel

# PERSUASIVE DESIGN : LES MEILLEURES PRATIQUES

Créer les nouveaux marqueurs d'une expérience réussie

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 400 €**

Réf. : WM079

## Paris

24 au 25 octobre 2019

30 au 31 mars 2020

27 au 28 août 2020

9 au 10 novembre 2020

## 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.

## PRÉREQUIS

Être associé à un projet de création, d'évolution ou de refonte d'un site Web.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Comprendre les ressorts psychologiques qui peuvent convaincre l'utilisateur de rester sur un site, les intégrer dans l'expérience Web et en mesurer les effets.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Expert UX design ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## 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
- 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, instinct, intuition, confiance...

- Intégrer les techniques pour stimuler l'interactivité
- Faciliter la prise de décision et encourager les conversions : peurs, croyances...
- Appliquer et mettre en place les grands leviers du persuasive design

### → 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
- Encourager l'utilisateur 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

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quiz amont/aval

Tutos

Présentiel

# DESIGN CONVERSATIONNEL ET INTERFACES VOCALES

Maîtriser les outils et les techniques utiles à la conception d'un assistant vocal

**1 jour** - 7 heures

Prix HT: **650 €**

Réf.: WM174

## Paris

27 mars 2020

9 juillet 2020

12 novembre 2020

## OBJECTIFS

**Définir** le vocal

**Comprendre** le fonctionnement d'une interface vocale

**Intégrer** les principes du design conversationnel

**Poser** les bases d'une stratégie de conception d'applications vocales pour une marque

**Préparer** les éléments nécessaires à la création d'un prototype

## PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

## PRÉREQUIS

Aucun.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Maîtriser les concepts, les outils et les techniques nécessaires à la conception d'un assistant vocal.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciel : Dialogflow

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Président / Fondateur de la première agence vocale en France ayant moins de 3 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Définir le vocal

- Identifier les différents acteurs-clés
- Partager quelques chiffres, usages et tendances selon les pays
- Comprendre comment évolue le marché : les secteurs concernés, les technologies utilisées, le développement du multimodal

→ **Exercice : identifier les enjeux pour les entreprises et les marques**

### Comprendre le fonctionnement d'une interface vocale

- Assimiler le vocabulaire propre aux interfaces vocales
- Définir ce qui matérialise un assistant vocal : devices, intelligence artificielle, machine learning, synthèse vocale

→ **Exercice : différencier les applications natives des contenus conçus par des tiers**

### Intégrer les principes du design conversationnel

- Appréhender les notions de personas système et utilisateur, de mapping d'expérience et de script
- Identifier et expliquer les principes fondamentaux du design conversationnel
- Adapter une conversation entre deux humains à un échange avec une interface numérique

→ **Exercice : établir un planning de co-création en vue de la création d'une application vocale**

### Poser les bases d'une stratégie de conception d'applications vocales pour une marque

- Tester certaines applications vocales
- Estimer la pertinence de ces usages liés à la voix
- Analyser les ressorts permettant à la marque d'affirmer son identité via la voix

→ **Exercice : expérimenter un cas d'usage**

### Préparer les éléments nécessaires à la création d'un prototype

- Justifier et choisir les ressources nécessaires en fonction des besoins du projet
- Concevoir la cartographie d'une interaction simple et l'intégrer au sein de la plateforme Dialogflow

→ **Exercice : tester l'interaction en situation**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# WORKSHOP: DESIGN D'INTERFACE (UI)

Wireframes, interfaces, interactions : concevoir des interfaces utilisateurs (UI)

**2 jours** - 14 heures

Tarif HT **1 500 €**

Réf. : WM175

## Paris

6 au 7 mai 2020

5 au 6 novembre 2020

## OBJECTIFS

**Chercher** les meilleures sources d'inspiration, les collecter, les structurer et les partager

**Créer** des wireframes et des interfaces

**Partager** son expérience

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, UX designers...

## PRÉREQUIS

Une bonne culture graphique et digitale est nécessaire pour suivre cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Structurer une veille créative. Créer des moodboards. Améliorer le design de ses interfaces digitales.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Sketch, Figma, InVision Studio, Photoshop, XD...
- Outils : Pinterest, Behance, Dribbble...

## 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.

## PROFIL DE L'INTERVENANT

**Antony Legrand**

<http://antonylegrand.com/>

Twitter : @Wisibility

Passionné par le monde de l'image et ses expériences tangibles, il est indépendant depuis près de 15 ans. D'abord spécialisé dans la retouche photo et le Print, il se tourne rapidement vers les nouvelles technologies, le Webdesign, l'expérience utilisateur et l'ergonomie d'applications. En 2007, il comprend l'engouement du Web pour la formation à distance et crée Wisibility, un site qui réunit les meilleurs formateurs du métier et se distingue en aidant la communauté graphique avec des tutoriels vidéo gratuits. Wisibility grandissant, Adobe France lui propose de devenir "démonstrateur officiel Photoshop et Lightroom".

L'intervenant se positionne comme un facilitateur qui, tout en transmettant son savoir, encourage une démarche participative et collaborative.

Co-créateur du collectif Gang Corporate, il décroche des budgets de plus en plus importants et se concentre essentiellement sur son métier de designer. Il travaille notamment pour Air Liquide, Orange, Fotolia... En parallèle, il devient également l'un des six zombies créateurs du podcast The Walking Web (@TheWalkingWeb). Aujourd'hui, il travaille majoritairement pour des startups qui cherchent à designer d'expérience capable de gérer une réflexion globale sur leur identité, l'expérience utilisateur de leur App et tout le déploiement visuel marketing (sites Web, vidéos...).

## PROGRAMME

### Atelier 1 : organiser une veille créative d'inspiration autour de l'UI (travail collectif)

- Identifier les personnalités influentes
- Distinguer les bons outils à utiliser pour organiser sa veille (Pinterest, Behance, Dribbble...)
- Créer des cahiers de tendance / moodboard qui pourront servir lors de ses présentations

### Atelier 2 : dominer ses briefs pour les traduire efficacement en wireframes (travail individuel et restitution en sous-groupe)

- Instaurer un dialogue efficace avec son client (interne ou externe) pour aboutir à un brief efficace
- Structurer ses wireframes
- Distinguer et tester les différents outils existants (Sketch, XD, Figma, InVision...)

### Atelier 3 : comparer et tester les outils les plus efficaces pour concevoir des interfaces innovantes (travail individuel et restitution en sous-groupe)

- Structurer un circuit de correction / validation des wireframes pour fluidifier la création des interfaces
- Créer les différents écrans basés sur les wireframes validés

- Organiser les éléments graphiques et la navigation, créer les boutons, gérer la typographie
- Apporter sa touche artistique et introduire de l'émotion dans ses créations

### Atelier 4 : s'ouvrir à l'animation UI pour présenter ses projets (travail individuel et restitution en sous-groupe)

- Créer des micro-interactions pour animer ses présentations
- Structurer ses éléments d'interface dans un design system
- Partager ses créations pour se faire connaître
- Se projeter dans le futur du design d'interface : la réalité augmentée

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# DESIGN D'INTERFACE POUR MOBILES ET TABLETTES

Concevoir des interfaces pour les écrans tactiles

**2 jours** - 14 heures

Prix HT: **1 400 €**

Réf.: WM091

**Paris**

4 au 5 novembre 2019

5 au 6 mars 2020

23 au 24 juillet 2020

19 au 20 novembre 2020

**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

**OPTION CPF**

Certification DiGiTT

Code CPF 235908

Tarif: 200 € HT



**PUBLIC CONCERNÉ**

Webmasters, intégrateurs, développeurs, chefs de projet, directeurs artistiques, graphistes...

**PRÉREQUIS**

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation "Ergonomie de sites" ou d'avoir acquis des compétences équivalentes, pour accéder à ce stage.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Appréhender les spécificités de l'ergonomie appliquée aux interfaces tactiles. Structurer une charte UI.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Consultant en stratégie nouveaux médias / Expert UX design ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

**PROGRAMME**

**Poser les bases d'une stratégie de conception pour interfaces mobiles**

- Se familiariser avec le marché et les usages des interfaces mobiles
- 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 et l'approche par le modèle mental
- Appréhender la question de la lisibilité optique et de la lisibilité perceptuelle
- Distinguer les patterns fonctionnels de leur représentation graphique : icônes et pictos
- Mesurer les performances
- Appréhender la consistance des patterns et la qualité des feedbacks
- ...

→ **Étude de cas sur les éléments structurant l'expérience tactile**

**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
- 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**

→ **Programme complet sur notre site**



APPROFONDISSEMENT

# CONCEVOIR UNE MAQUETTE GRAPHIQUE POUR LE WEB

Créer des maquettes adaptées aux contraintes des intégrateurs Web

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 600 €**

Réf.: WM054

**Paris**

25 au 27 novembre 2019

16 au 18 mars 2020

6 au 8 juillet 2020

23 au 25 novembre 2020

**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...

**PRÉREQUIS**

Connaître les manipulations de base de Photoshop et avoir suivi le stage "Les fondamentaux de la production Web".

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Réaliser des livrables opérationnels : wireframe, guide de styles, prototype interactif... et les optimiser pour l'intégration.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Photoshop, Illustrator, XD, InVision...

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

UI designer ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

**PROGRAMME**

**Appréhender les spécificités du Web**

- Distinguer les différentes méthodes de mise en pages : fixe, fluide, responsive
- ...

→ **Étude de cas : exemples décryptés et revue de sites**

**Maîtriser les outils et techniques de Photoshop pour la création d'une maquette Web**

- Distinguer les différentes phases de prototypage
- Utiliser les bons outils : objets dynamiques, compositions de calques, exports CSS...
- 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
- Identifier les spécificités de la composition de textes sur le Web

→ **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 oeuvre 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**

→ **Programme complet sur notre site**



# SKETCH

## Concevoir des interfaces graphiques de sites Web responsive

**2 jours** - 14 heures

Prix HT: **1 300 €**

Réf.: WM125

### Paris

17 au 18 octobre 2019

13 au 14 février 2020

11 au 12 juin 2020

15 au 16 octobre 2020

### 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 avec Sketch et InVision

### PUBLIC CONCERNÉ

Chefs de projets digitaux, UI designers, directeurs artistiques, ergonomes...

### PRÉREQUIS

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.

### COMPÉTENCES ACQUISES

Réaliser des maquettes responsive et des prototypes interactifs.

### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Sketch, Craft, Photoshop, Illustrator

### PROFIL DE L'INTERVENANT

UI designer ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

### 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
- Découvrir les plugins essentiels : Craft, Zeplin, Anima...

→ **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
- Gérer le redimensionnement

→ **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)
- Organiser efficacement la bibliothèque de symboles
- Exploiter efficacement les propriétés des occurrences de symbole (Overrides)
- Créer et utiliser les styles de texte et graphiques
- Créer une bibliothèque et la partager dans plusieurs projets Sketch
- Importer dynamiquement des data (texte, images)
- Mettre en place un design system avec Sketch

→ **Exercice : créer une bibliothèque d'objets graphiques réutilisables et partageables / Créer 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 rapidement un style guide avec le plugin Craft
- Collaborer efficacement avec les développeurs

→ **Exercice : exporter les différents éléments graphiques d'une maquette Sketch / Utiliser le plugin Craft**

#### Réaliser un prototype interactif avec Sketch et InVision

- Définir les zones réactives
- Créer des liens entre les plans de travail
- Exporter et partager le prototype interactif dans InVision

→ **Exercice : réaliser une présentation interactive avec Sketch et l'exporter dans InVision**

# HTML5 : LES FONDAMENTAUX

Créer des pages Web simples ou modifier des contenus HTML existants

**2 jours** - 14 heures

Prix HT: **1 200 €**

Réf. : WM060

## Paris

2 au 3 décembre 2019

10 au 11 février 2020

11 au 12 mai 2020

7 au 8 septembre 2020

10 au 11 décembre 2020

## 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

## OPTION CPF

Certification ENI  
Code CPF 236252  
Tarif : 200 € HT



## PUBLIC CONCERNÉ

Tous les professionnels amenés à intervenir sur des sites développés en HTML.

## PRÉREQUIS

Les apprenants doivent avoir une bonne pratique de l'outil informatique et connaître la navigation sur le Web.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Comprendre la grammaire du HTML. Utiliser un éditeur de code HTML. Coder ou modifier une page HTML. Publier des contenus en ligne.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

## PROFIL DE L'INTERVENANT

UI designer / Intégrateur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## 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 structurales 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**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quizz  
amont/aval

Présentiel

Tutos

# CSS3: LES FONDAMENTAUX

Habiller et modifier des maquettes Web en CSS

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 600 €**

Réf.: WM064

**Paris**

9 au 11 décembre 2019

12 au 14 février 2020

13 au 15 mai 2020

9 au 11 septembre

14 au 16 décembre 2020

**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

**OPTION CPF**

Certification ENI  
Code CPF 236252  
Tarif: 200 € HT



**PUBLIC CONCERNÉ**

Graphistes, UI designers, traffic managers ou toutes personnes amenées à intervenir ou enrichir des sites Web existants.

**PRÉREQUIS**

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation "HTML5: les fondamentaux", ou de justifier d'un niveau équivalent pour accéder à ce stage.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Comprendre la syntaxe et la grammaire CSS. Créer ou modifier des feuilles de styles CSS. Intégrer les possibilités graphiques des CSS.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

**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 différentes 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**

**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**



**3 jours** - 21 heuresPrix HT: **1 600 €**

Réf.: WM058

**Paris**

13 au 15 novembre 2019

17 au 19 février 2020

18 au 20 mai 2020

26 au 28 août 2020

4 au 6 novembre 2020

**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...

**PRÉREQUIS**

Être parfaitement à l'aise avec l'informatique et la navigation sur le Web.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Utiliser les fonctionnalités générales de WordPress pour créer un site. Produire un contenu éditorial adapté aux spécificités du Web.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels: WordPress et extensions utiles

**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****PARCOURS PÉDAGOGIQUE**



# WORDPRESS POUR LES CRÉATIFS

Maîtriser la conception et la création graphiques d'un site WordPress

**4 jours** - 28 heures

Prix HT: **1 900 €**

Réf.: WM127

**Paris**

- 4 au 7 novembre 2019
- 4 au 7 février 2020
- 4 au 7 mai 2020
- 30 juin au 3 juillet 2020
- 8 au 11 septembre 2020
- 23 au 26 novembre 2020

**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, maquetteurs...

**PRÉREQUIS**

Il est nécessaire d'avoir suivi la formation "Les fondamentaux de la production Web" ou de justifier de connaissances équivalentes. Une connaissance des CSS facilitera également l'accès à cette formation.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Intégrer les fonctionnalités générales de WordPress pour créer un site. Utiliser et personnaliser un thème premium (DIVI).

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels: WordPress et extensions utiles...

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

UI designer ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

**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 (DIVI)
- 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 les fichiers
  - 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**

**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**



**3 jours** - 21 heures

 Prix HT: **1 600 €**

Réf.: WM056

**Paris**

25 au 27 mars 2020

2 au 4 juin 2020

7 au 9 septembre 2020

21 au 23 décembre 2020

**OBJECTIFS**

**Appréhender** les spécificités des images à destination des écrans

**Situer** Photoshop dans la production Web

**Améliorer** des images

**Créer** des compositions pour le digital

**Planifier** la diffusion sur le Web

**OPTION CPF**

Certification TOSA

Code CPF 237359

Tarif: 70 € HT


**PUBLIC CONCERNÉ**

Community managers, chargés de communication, chargés de projet Web.

**PRÉREQUIS**

La pratique du langage HTML est un plus pour accéder à cette formation.

Une bonne connaissance des réseaux sociaux est également utile pour suivre cette formation.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Découvrir les différents formats du Web et leurs spécificités. Nettoyer, corriger et adapter ses images selon ses besoins (réseaux sociaux, newsletters, bandeaux...). Réaliser des photomontages crédibles.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC)/ apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels: Photoshop

**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

→ **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
- Comparer les méthodes de détourage

**Exercice: détourer une image selon plusieurs méthodes**

**Créer des compositions pour le digital**
**Structurer et composer son fichier**

- Identifier les contraintes images liées aux différents réseaux sociaux
- Organiser son fichier en plans de travail selon sa campagne Social Media
- Planifier sa composition avec les repères
- Différencier et organiser ses calques

**Donner de l'impact à ses visuels**

- Créer des éléments graphiques grâce aux outils de forme
- Appréhender les concepts majeurs de la typographie
- Placer du texte et l'enrichir
- Gérer le passage en noir et blanc d'une image
- Ajuster les transparences et les modes de fusion

**Animer grâce au GIF**

- Appréhender les concepts
- Contrôler le déplacement et l'apparition des calques
- Exporter un GIF animé

→ **Exercice: réaliser les visuels d'une campagne Social Media**

**Planifier la diffusion sur le Web**

- Préparer son fichier pour l'export
- Lister les différents formats d'images pour le Web
- Estimer le bon ratio qualité/poids de l'image

→ **Exercice: exporter plusieurs fichiers et optimiser leur poids**

# JAVASCRIPT : INITIATION À LA PROGRAMMATION

Enrichir des pages Web en les rendant plus interactives et dynamiques

**4 jours** - 28 heures

Prix HT: **2 000 €**

Réf.: WM071

**Paris**

25 au 28 novembre 2019

9 au 12 mars 2020

29 juin au 2 juillet 2020

16 au 19 novembre 2020

**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 UI designers.

**PRÉREQUIS**

Il est nécessaire de maîtriser le HTML et d'avoir des notions de CSS pour suivre cette formation.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Acquérir des notions fondamentales de programmation. Gérer l'interactivité et initier un flux de travail JavaScript.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant à un vidéoprojecteur
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Développeur Web ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

**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 noeuds 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"...**

**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**



**3 jours** - 21 heuresPrix HT: **1 700 €**

Réf.: WM072

**Paris**

21 au 23 octobre 2019

14 au 16 avril 2020

30 sept. au 2 oct. 2020

**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 UI designers.

**PRÉREQUIS**

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.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Appréhender l'interactivité avancée, les effets graphiques et l'animation, la création et la modification dynamique du DOM. Utiliser des plugins jQuery.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Développeur Web ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

**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 noeuds 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 pseudos-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**

# WORKSHOP: CODE CRÉATIF

Intégrer la programmation JavaScript et GLSL dans votre pratique créative

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1950 €**

Réf.: WM149

**Paris**

9 au 11 décembre 2019

15 au 17 juin 2020

7 au 9 décembre 2020

**OBJECTIFS**

**Découvrir** la terminologie, les concepts et les limites du code créatif

**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.

**PRÉREQUIS**

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.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Recontextualiser les fondamentaux et l'environnement du code créatif. Utiliser les outils du design génératif.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

**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.

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

**Nicolas Barradeau**

www.barradeau.com

Twitter: @nicoptere / @GROW\_Paris

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.

L'intervenant se positionne comme un facilitateur qui, tout en transmettant son savoir, encourage une démarche participative et collaborative.

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

**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**



# ANIMATE: NIVEAU 1

Produire des bannières et des animations en HTML5 avec Adobe Animate CC

**5 jours** - 35 heures

Prix HT: **2200 €**

Réf.: WM114

## Paris

9 au 13 décembre 2019

17 au 21 février 2020

25 au 29 mai 2020

21 au 25 septembre 2020

30 nov. au 4 déc. 2020

## 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 et des animations interactives

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, UI designers, chefs de projet...

## PRÉREQUIS

Il est indispensable de savoir gérer les calques dans Photoshop ou Illustrator.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Créer des animations vectorielles et bitmap pour des applications, des sites, des jeux.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels: Animate, Photoshop, Illustrator

## PROFIL DE L'INTERVENANT

UI designer ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## 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 story-board 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 story-board

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# PHOTO / VIDÉO

## Avis d'expert



**Thomas ORSSAUD**  
Monteur / Réalisateur et formateur

*Les formations dans le domaine de la vidéo connaissent ces derniers temps une belle recrudescence. Comment l'expliques-tu ?*

Depuis l'arrivée de l'Internet à haut débit, la vidéo s'est largement démocratisée touchant un public très large et des productions variées. La demande de production de films a donc augmenté en proportion et de plus en plus de communicants ont besoin de maîtriser la production audiovisuelle à tous les niveaux de la chaîne de production. Les entreprises veulent maîtriser les outils de production audiovisuelle en interne pour éviter les surcoûts liés aux intermédiaires. Elles préfèrent donc former leurs collaborateurs.

*Est-il nécessaire d'avoir déjà une bonne technique pour suivre tes formations ou s'adaptent-elles aux différents profils d'apprenants ?*

Je pars toujours du principe que toute personne peut accéder aux savoir-faire transmis pendant les formations que j'anime. Évidemment si un apprenant a déjà une pratique audiovisuelle, cela lui servira toujours, mais ce n'est pas nécessaire. Trois ou cinq jours de

formation est une durée relativement courte pour l'apprentissage d'un logiciel, et si l'apprenant a déjà une pratique d'un logiciel de graphisme par exemple, cela lui permettra d'acquérir plus rapidement des repères et donc un usage constructif de l'interface du logiciel de montage vidéo.

*Au-delà de la technique en elle-même, quelle est la place laissée à la créativité dans la photo et la vidéo et comment la transmettre aux apprenants ?*

Un bon film ou une bonne photo, est avant tout une bonne histoire. Je place donc la technique au service de l'artistique. En vidéo, la créativité peut s'exprimer au moment de la création des images et des sons. Également, lors de la postproduction, on peut revenir sur l'image et le son de manière créative en privilégiant la part de leur contenu de manière à servir le propos et la narration. Je dirais qu'en audiovisuel, le plus important est de suivre le fil de l'histoire, tout en maîtrisant sa réception par le spectateur. Pour transmettre ce travail, j'utilise des études de cas. Nous reconstruisons en formation des types de séquences, de modèles de films de manière à apprendre par l'expérience dans un contexte le plus concret et réaliste possible.

## FICHES MÉTIERS

Motion designer

22

## CERTIFICATION & ALTERNANCE

### Parcours certifiant

|        |                         |          |         |    |
|--------|-------------------------|----------|---------|----|
| FCMD08 | Chargé de motion design | 18 jours | 7 650 € | 34 |
|--------|-------------------------|----------|---------|----|

### Alternance

|        |                     |          |  |    |
|--------|---------------------|----------|--|----|
| ALT002 | Designer multimédia | 65 jours |  | 38 |
|--------|---------------------|----------|--|----|

## PHOTO : FLUX ET PRISE DE VUES

|       |  |         |         |           |
|-------|--|---------|---------|-----------|
| VP131 | Photo : prise de vues avec un smartphone | 1 jour  | 600 €   | VOIR SITE |
| VP084 | Photo : prise de vues pour les débutants | 3 jours | 1 600 € | 138       |
| VP085 | Photo : prise de vues pour les initiés   | 3 jours | 1 600 € | 139       |
| VP087 | Photo : initiation au packshot           | 2 jours | 1 200 € | VOIR SITE |
| VP086 | Photo : initiation au portrait           | 2 jours | 1 400 € | VOIR SITE |
| VP088 | Lighthouse : niveau 1                    | 3 jours | 1 600 € | 140       |
| VP089 | Lighthouse : niveau 2                    | 3 jours | 1 600 € | 140       |

## VIDÉO : FLUX ET PRISE DE VUES

|       |   |   |         |           |
|-------|---|---|---------|-----------|
| VP137 | Les fondamentaux de la production vidéo |  2 jours   | 1 300 € | 141       |
| VP132 | Éditorialiser ses vidéos                | 2 jours   | 1 400 € | 142       |
| VP093 | Réussir une vidéo d'entreprise          | 5 jours   | 2 500 € | 142       |
| VP134 | Réaliser des vidéos "à la Brut"         | ½ journée   | 400 €   | VOIR SITE |
| VP095 | Vidéo : filmer avec un reflex           | 3 jours   | 1 850 € | VOIR SITE |
| 46029 | Filmer avec son smartphone              |  2 jours | 2 060 € | 143       |
| 46200 | Découvrir le podcast                    | 1 jour  | 800 €   | 143       |
| VP133 | Écrire et réaliser une voix off         | 2 jours   | 1 300 € | VOIR SITE |

## VIDÉO : MONTAGE ET ANIMATION

|         |  |  |         |           |
|---------|--|--|---------|-----------|
| VP138   | Premiere Rush                                    |  2 jours  | 1 300 € | 144       |
| VP139   | L'essentiel de Premiere Pro                      |   3 jours   | 1 600 € | 145       |
| VP102   | Premiere Pro : niveau 1                          |   5 jours   | 2 250 € | 146       |
| VP102CN | Premiere Pro : niveau 1 (avec certification ACA) |  5 jours  | 2 400 € | VOIR SITE |
| VP103   | Premiere Pro : niveau 2                          | 5 jours  | 2 250 € | 147       |
| VP103CN | Premiere Pro : niveau 2 (avec certification ACA) |  5 jours  | 2 400 € | VOIR SITE |
| VP140   | Story-board                                      |  3 jours   | 1 600 € | 148       |
| VP141   | L'essentiel d'After Effects                      |   3 jours   | 1 600 € | 149       |
| VP104   | After Effects                                    |    5 jours | 2 250 € | 150       |
| VP106   | After Effects et les effets                      | 5 jours  | 2 250 € | 151       |
| VP105   | After Effects et la 3D                           | 5 jours  | 2 250 € | 152       |
| VP115   | After Effects et la typographie animée           | 2 jours  | 1 300 € | 153       |
| VP136   | Character Animator                               | 2 jours  | 1 300 € | 153       |

### LÉGENDE

-  **NOUVEAU** vos métiers évoluent, notre offre de formation aussi!
-  **CPF** formation éligible au Compte Personnel de Formation
-  **BEST-OF** formation plébiscitée par nos clients
-  **RÉGION** formation en province

Sessions à la carte : 3 collaborateurs à former ? Je crée une session à la date de mon choix!

Tous les tarifs sont exprimés HT

# PHOTO : PRISE DE VUES POUR LES DÉBUTANTS

Utiliser efficacement son appareil photo pour réussir ses prises de vues

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 600 €**

Réf.: VP084

## Paris

13 au 15 novembre 2019

11 au 13 mars 2020

6 au 8 juillet 2020

4 au 6 novembre 2020

## 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.

## PRÉREQUIS

Une maîtrise très basique de l'outil informatique est nécessaire pour la dernière partie de cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Maîtriser les bases de la prise de vues numérique en intérieur et en extérieur. Comprendre et mettre en pratique les notions d'exposition, de balance des blancs, de focale et de cadrage. Initier un flux de post-traitement.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Chaque apprenant participe au stage avec son appareil photo numérique (idéalement un reflex)
- Matériel : trépieds, flashes, accessoires d'éclairage...
- Logiciels : Photoshop, Lightroom

## 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

### 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

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# PHOTO : PRISE DE VUES POUR LES INITIÉS

Professionnaliser ses prises de vues en intérieur et en extérieur avec des techniques d'expert

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 600 €**

Réf.: VP085

## Paris

9 au 11 décembre 2019

6 au 8 avril 2020

21 au 23 septembre 2020

2 au 4 décembre 2020

## 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

Toute personne pratiquant déjà la photo numérique et souhaitant perfectionner ses techniques de prise de vues.

## PRÉREQUIS

Il est nécessaire, pour suivre ce stage, de pratiquer régulièrement la photo avec un reflex numérique et de bien connaître son matériel.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Étudier les techniques de prise de vues avancées : focales variées, méthodes AF avancées... Développer sa créativité dans le respect d'un cahier des charges précis.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Chaque apprenant participe au stage avec son appareil photo numérique (idéalement un reflex)
- Matériel : trépieds, flashes, accessoires d'éclairage...
- Logiciels : Photoshop, Lightroom

## 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

- Télécharger 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

# LIGHTROOM: NIVEAU 1

Maîtriser les bases du développement des formats RAW et JPEG avec Adobe Lightroom Classic.

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 600 €**

Réf.: VP088

## Paris

16 au 18 décembre 2019

13 au 15 mai 2020

16 au 18 septembre 2020

9 au 11 décembre 2020

## OBJECTIFS

**Découvrir** l'interface et les options d'importation

**Régler** les Préférences, identifier le type d'aperçus

**Planifier** une gestion sécurisée du stockage des photos et vidéos

**Catégoriser**, rechercher et filtrer

**Concevoir**, planifier ses développements et préparer des paramètres prédéfinis

**Finaliser** le flux de travail : exporter des fichiers JPEG, TIFF et PSD

## PUBLIC CONCERNÉ

Tout public devant gérer professionnellement des photos.

## PRÉREQUIS

Maîtriser l'informatique.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Installer une base de données Lightroom et indexer les images. Maîtriser les procédures de sauvegarde et traiter rapidement ses photos avant de les partager.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Lightroom, Photoshop

## 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 claviers indispensables
- ...

### → Étude de cas : exemples d'utilisation de l'interface

### Régler les Préférences, identifier le type d'aperçus

- Comprendre les enjeux d'utilisation d'un ou plusieurs catalogues
- Anticiper le choix des aperçus et les générer selon les besoins
- ...

### → Exercice : régler Lightroom selon une série de situations données

### Planifier une gestion sécurisée du stockage des photos et vidéos

- 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

- Appliquer et analyser rapidement les métadonnées
- Retrouver et comparer des images par l'outil Recherche, par les filtres métadonnées...
- ...

### → 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...
- ...

### → Autodiagnostic sur des images proposées

### Finaliser le flux de travail : exporter des fichiers JPEG, TIFF et PSD

- Définir une stratégie d'export selon la destination
- ...

### → Autodiagnostic : mettre en application un flux de production photographique courant

→ Programme complet sur notre site

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quizz  
amont/aval

Présentiel

Tutos

# LIGHTROOM: NIVEAU 2

Gérer, optimiser et sauvegarder une photothèque professionnelle avec Adobe Lightroom Classic

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 600 €**

Réf.: VP089

## Paris

2 au 4 décembre 2019

15 au 17 juin 2020

14 au 16 décembre 2020

## 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

Professionnels de l'image.

## PRÉREQUIS

Avoir suivi le stage "Lightroom: niveau 1" ou justifier d'un niveau équivalent.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Maîtriser le développement dans Lightroom (développements localisés, traitement avancé de la netteté et de la correction du bruit...). Automatiser et personnaliser le traitement de ses photos.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Lightroom, Photoshop

## 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
- ...

### → Étude de cas

### Gérer le catalogage, optimiser et sauvegarder la base de données

- Opérer des sauvegardes manuelles et automatiques
- Employer un ou plusieurs catalogues
- ...

### → 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
- Expérimenter des opérateurs booléens au sein des Collections Dynamiques
- ...

### → Mise en situation : construire une base de données exemple (usage des champs personnes et mots-clés)

### Optimiser sa méthodologie de développement

- Concevoir des profils spécifiques
- Créer des paramètres prédéfinis de développement
- ...

### → Exercices : réaliser un traitement par lot sur une série d'images...

### Automatiser l'export grâce aux paramètres prédéfinis

- Réviser l'enregistrement de paramètres prédéfinis d'export et les partager
- Planifier les phases d'export
- ...

### → 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
- ...

### → Exercice : réaliser une planche contact complète

→ Programme complet sur notre site

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quizz  
amont/aval

Présentiel

Tutos

# LES FONDAMENTAUX DE LA PRODUCTION VIDÉO

Intégrer les ressources nécessaires à la production d'une vidéo

**2 jours** - 14 heures

Prix HT: **1 300 €**

Réf.: VP137

## Paris

2 au 3 mars 2020

30 juin au 1<sup>er</sup> juillet 2020

9 au 10 novembre 2020

## OBJECTIFS

### Comprendre

l'architecture globale d'une production vidéo

Évaluer la nature du programme à commander et/ou réaliser

Structurer un cahier des charges : de l'écriture à la livraison des fichiers

## PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne devant commander et/ou piloter la réalisation d'un projet vidéo : chargés de communication, chargés de marketing, journalistes, rédacteurs...

## PRÉREQUIS

Aucun.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Comprendre les différentes phases de conception d'une production vidéo (tournage, montage, post-production...) afin de pouvoir communiquer efficacement avec des professionnels et maîtriser les coûts.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur

## PROFIL DE L'INTERVENANT

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

## PROGRAMME

### Comprendre l'architecture globale d'une production vidéo

- Appréhender les étapes de préproduction, production et postproduction
- Identifier le besoin initial : de l'idée à la réalisation concrète
- Affiner le concept et l'écriture selon l'utilisation finale du programme
- Concevoir en fonction du temps et des moyens disponibles
- Connaître les principales contraintes juridiques d'une production

→ **Exercice : transformer une idée en projet de production**

### Évaluer la nature du programme à commander et/ou réaliser

- Se repérer dans les différents concepts vidéo pour transformer l'idée en production concrète : de l'interview simple aux fictions avec comédiens, figurants, effets spéciaux...
- Scénariser un programme simple : interview, reportage
- Appréhender les spécificités des productions lourdes qui nécessitent un temps de tournage ou des moyens importants (fictions, clips musicaux, animations 2D/3D complexes...)
- Évaluer le temps de production en fonction de la nature du programme
- Intégrer la possibilité de produire seul, du projet à la réalisation

→ **Exercice : éditorialiser une vidéo avant tournage (définir un concept et les grands axes de la réalisation)**

### Structurer un cahier des charges : de l'écriture à la livraison des fichiers

- Distinguer les types de production
- Identifier les lignes d'un budget de production
- Mobiliser les ressources techniques et humaines adaptées aux besoins et moyens de la production
- Définir les missions et responsabilités de chacun
- Comprendre le rôle central du réalisateur
- Comprendre les principaux formats et standards techniques en vidéo
- Connaître les matériels de tournage, de montage, de postproduction
- Différencier les matériels amateurs et professionnels
- Adapter les moyens techniques aux objectifs
- Identifier des stratégies pour produire des vidéos sans tournage
- Organiser les étapes de validation d'un projet

→ **Exercices : analyse de budgets et de plannings de production / Élaborer une grille opérationnelle pour accompagner une production**

# ÉDITORIALISER SES VIDÉOS

Améliorer l'impact et le sens de ses vidéos

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 400 €**

Réf. : VP132

## Paris

7 au 8 novembre 2019

9 au 10 mars 2020

2 au 3 juillet 2020

12 au 13 novembre 2020

## OBJECTIFS

**Identifier** les clés d'une bonne éditorialisation

**Animer** une réflexion ou un comité éditorial

**Écrire** un conducteur et préparer la production

**Intégrer** des astuces de réalisation pour renforcer l'éditorialisation

## PUBLIC CONCERNÉ

Chargés de communication, chargés de marketing, journalistes, rédacteurs, graphistes...

## PRÉREQUIS

Des bases rédactionnelles et une culture vidéo faciliteront l'accès à cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Intégrer globalement les clés d'une bonne éditorialisation et les adapter à ses réalisations.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- 1 caméscope ou 1 boîtier reflex pour 2 apprenants, micros HF
- Logiciels : Premiere Pro, Final Cut Pro

## 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
- ...

→ **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
- Utiliser les écritures différenciantes
- ...

**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

- 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
- ...

→ **Exercices : rédiger le conducteur idéal sur un sujet donné / Élaborer une check-list éditoriale**

### Intégrer des astuces de réalisation pour renforcer l'éditorialisation

- Apprendre à écrire en images
- Mesurer l'importance du décor, de la posture, de la situation
- Maîtriser les techniques de l'interview
- Identifier et préserver les ingrédients d'une bonne réalisation
- Dominer le montage pour renforcer le sens et l'impact d'une vidéo
- Concevoir les commentaires et la voix off
- ...

→ **Exercice : réaliser un montage éditorialisé à partir d'éléments tournés ou définis**

→ Programme complet sur notre site

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# RÉUSSIR UNE VIDÉO D'ENTREPRISE

Maîtriser toutes les étapes de production : du scénario à la diffusion

**5 jours** - 35 heures

Prix HT : **2 500 €**

Réf. : VP093

## Paris

18 au 22 novembre 2019

3 au 7 février 2020

8 au 12 juin 2020

12 au 16 octobre 2020

## OBJECTIFS

**Concevoir** une scénarisation

**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

Tout public.

## PRÉREQUIS

Aucun.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Comprendre les étapes d'un projet de vidéo d'entreprise. Décrypter un devis de production. Assimiler les principes narratifs de la vidéo. S'initier aux fondamentaux de la prise de vues vidéo, du montage et de la diffusion.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- 1 caméscope pour 2 apprenants
- Matériel vidéo de base
- Logiciels : Premiere Pro, Final Cut Pro

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Réalisateur / Monteur ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Concevoir une scénarisation

- Analyser les typologies de vidéo d'entreprise
- Déterminer son objectif et sa cible
- Comprendre les éléments du scénario
- Concevoir une progression narrative
- Acquérir les bases du découpage technique
- Élaborer un story-board simple...

→ **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...
- Maîtriser la profondeur de champ
- ...

→ **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
- Gérer les différentes échelles de plans, points de vue et mouvements de caméra
- ...

→ **Exercice : tourner le scénario créé**

### Maîtriser l'éclairage et la prise de son

- Utiliser les éclairages directs et indirects
- Choisir des projecteurs, réflecteurs...
- Assurer la prise de son
- ...

→ **Exercice : éclairer une interview, contrôler sa prise de son**

### Acquérir les fondamentaux du montage vidéo

- Monter une continuité (reportage, interview, voix off)
- Créer un titrage
- Enregistrer et monter un commentaire
- ...

→ **Exercice : monter le sujet tourné, exporter le montage**

### Gérer le planning d'un projet, intégrer son cadre juridique et financier

- Organiser le planning
- Appréhender les notions juridiques
- Analyser un devis de production, les postes matériels et humains

→ **Étude de cas : décryptage d'un devis de production**

→ Programme complet sur notre site

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



## FILMER AVEC SON SMARTPHONE

Découvrir les techniques de prise de vue et du montage avec un téléphone portable

BEST OF

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **2060 €**

Réf. : 46029

### Paris

17 au 18 octobre 2019

20 au 21 janvier 2020

17 au 18 février 2020

22 au 23 juin 2020

15 au 16 octobre 2020

21 au 22 décembre 2020

### OBJECTIFS

**Filmer** comme un pro avec son smartphone

**Filmer** avec le bon kit matériel

**S'initier** au montage avec les bonnes applis

### PUBLIC CONCERNÉ

Tout public.

### PRÉREQUIS

Maîtriser les fondamentaux du cadrage. Venir avec son smartphone.

### COMPÉTENCES ACQUISES

À l'issue de cette formation, les participants seront en mesure de filmer avec leur smartphone, de monter sur des applis et de diffuser leur vidéo.

### PROFIL DE L'INTERVENANT

L'intervenant est journaliste et produit des vidéos pour le Web.

Formation organisée par le

**CFPJ**

### PROGRAMME

#### Connaître l'environnement MoJo

- Panorama des genres et des vidéos créatives
- Décoder la grammaire des images
- Hiérarchiser les informations : construire un bon récit vidéo
- Les techniques pour réaliser de bonnes séquences vidéo
- Découverte des applis de tournage et montage incontournables des plateformes Android et iOS

#### Filmer avec le bon matériel

- Panorama des kits matériels et accessoires
- Bien préparer son matériel avant le tournage
- Maîtriser les réglages de son smartphone
- La check-list et les pièges à éviter

#### Atelier reportage

- Tournage en extérieur avec un kit mobile
- Réussir le tournage des séquences
- Maîtriser la lumière et la température de couleur

#### Réaliser un montage efficace

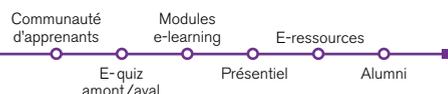
- Monter les séquences sur une appli
- Découper les séquences, les sons, les ambiances et les musiques
- La postproduction : les effets (slowmotion, timelapse...), génériques, titres
- Réussir un screen shot vidéo

#### Mettre en ligne sa vidéo

- Diffuser sa vidéo sur les réseaux sociaux
- Gérer un live avec un smartphone
- Découvrir les nouvelles formes

→ **Nombreux exercices pratiques avec tournage et montage**

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE



## DÉCOUVRIR LE PODCAST

Découvrir ce format sonore qui émerge enfin sur les supports numériques

**1 jour** - 7 heures

Prix HT : **800 €**

Réf. : 46200

### Paris

Dates sur [www.cfpj.com](http://www.cfpj.com)

### OBJECTIFS

**Définir** le genre podcast  
**Connaître** les étapes de conception d'un podcast réussi

### PUBLIC CONCERNÉ

Journalistes tous médias.

### PRÉREQUIS

Publier régulièrement sur le Web. Les participants peuvent venir avec leur matériel s'ils le souhaitent.

### COMPÉTENCES ACQUISES

À l'issue de cette formation, les participants seront capables d'élaborer une stratégie et mettre en place les conditions matérielles pour créer leur premier podcast.

### PROFIL DE L'INTERVENANT

L'intervenant est journaliste et produit régulièrement des podcasts.

Formation organisée par le

**CFPJ**

### PROGRAMME

#### Définir le genre podcast

- Définir ce qu'est un podcast... et ce qu'il n'est pas
- Connaître les différentes formes de podcasts
- Découvertes des dernières initiatives journalistiques sur le podcast : les pure players sonores et l'arrivée des médias traditionnels

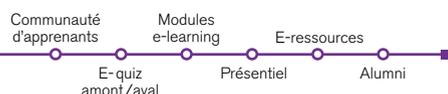
→ **Étude de cas : écoute collective d'histoires sonores.**

#### Concevoir un podcast

- Déterminer les sujets qui se prêtent à un traitement éditorial en podcast
- Tenir compte du mode de consommation du podcast pour concevoir le sien
- Choisir un sujet, son angle, son ton

- Établir les différentes étapes de conception de son podcast : définir les séquences sonores, penser aux sons d'habillage, penser à la structure de la narration
  - Tenir compte des conditions d'écoute pour réussir son podcast (choix de la durée, qualité sonore...)
  - Choisir son matériel de prise de son
- **Préparer son reportage sur le terrain et son matériel.**

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# PREMIERE RUSH

Créer et publier rapidement des vidéos avec Adobe Premiere Rush

**2 jours** - 14 heures

Prix HT: **1300 €**

Réf.: VP138

## Paris

19 au 20 mars 2020

6 au 7 juillet 2020

19 au 20 novembre 2020

### OBJECTIFS

**Découvrir** l'environnement de Premiere Rush

**Organiser** un projet et réaliser son montage

**Optimiser** ses projets et diffuser ses vidéos

### PUBLIC CONCERNÉ

Community managers, créatifs, communicants, marketeurs...

### PRÉREQUIS

Aucun.

### COMPÉTENCES ACQUISES

Monter et partager des vidéos sur smartphone et/ou tablette et/ou ordinateur.

### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC)/ apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciel : Premiere Rush
- Pour cette formation, les apprenants sont vivement encouragés à venir avec leur smartphone et/ou tablette (avec Premiere Rush installé et accès à leur ID Adobe)

### PROFIL DE L'INTERVENANT

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

### PROGRAMME

#### Découvrir l'environnement de Premiere Rush

- Appréhender l'interface sur smartphone, tablette et ordinateur
- Comprendre la logique pour initier un projet sur tablette et/ou smartphone et le reprendre sur un ordinateur
- Découvrir les ressources disponibles dans Adobe Stock
- Organiser ses projets dans le cloud

#### → Étude de cas : analyse de vidéos remarquables

#### Organiser un projet et réaliser son montage

- Visionner, trier et sélectionner ses rushes
- Importer ses rushes et créer un projet
- Définir un cahier des charges : ambiance, message, durée
- Découvrir les outils de montage : scinder, dupliquer, supprimer, raccourcir, rallonger
- Créer un premier bout à bout en respectant la synchronisation image/son
- Structurer les séquences de plan en jouant sur leur durée et leur ordre
- Créer des titres
- Appliquer des effets simples
- Animer ses transitions
- Intégrer les options de transformation et de recadrage
- Structurer les plans sonores, régler le volume, améliorer la voix
- Gérer la colorimétrie
- Réaliser un habillage graphique
- Créer un générique de fin

#### → Exercice : réaliser et monter un reportage

#### Optimiser ses projets et diffuser ses vidéos

- Reprendre son projet Premiere Rush sur Adobe Premiere Pro
- Exporter le film au bon format en fonction du média (YouTube, Instagram, Facebook...)
- Partager ses vidéos sur supports mobiles

#### → Exercice : diffuser son film sur les réseaux sociaux

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE





# L'ESSENTIEL DE PREMIERE PRO

S'initier à Adobe Premiere Pro CC

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 600 €**

Réf.: VP139

## Paris

23 au 25 mars 2020

8 au 10 juillet 2020

4 au 6 novembre 2020

## Lyon

4 au 6 mars 2020

21 au 23 décembre 2020

## OBJECTIFS

**Appréhender** les formats de fichier et le vocabulaire

**Identifier** les principes du montage vidéo

**Réaliser** un montage simple

**Créer** des habillages simples et utiliser les effets

## OPTION CPF

Certification ACA

Code CPF 235851

Tarif: 150 € HT



## PUBLIC CONCERNÉ

Community managers, créatifs, communicants, marketeurs...

## PRÉREQUIS

La connaissance d'un logiciel comme Photoshop est un atout non négligeable. Une expérience en prise de vues vidéo est un plus.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Intégrer les principes du montage vidéo. Réaliser ses premiers montages et habillages graphiques.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciel: Premiere Pro, Media Encoder, Photoshop

## PROFIL DE L'INTERVENANT

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

## PROGRAMME

### Appréhender les formats de fichier et le vocabulaire

- Identifier les formats et les codecs numériques pour la production et la diffusion
- Maîtriser le vocabulaire: couches RVB, 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
- Identifier les différents types de plans et connaître les règles de raccords

#### → Étude cas : analyser une séquence

### Réaliser un montage simple

- Se repérer dans l'interface
- 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
- Exporter le film au bon format

#### → Exercice : monter deux films courts (une interview et un clip) destinés aux réseaux sociaux

### Créer des habillages simples et utiliser les effets

- Créer des effets graphiques sur un titre
- Animer les synthés afin de dynamiser l'habillage visuel du film
- Appliquer des effets simples (graphiques, sonores)
- Animer des paramètres à l'aide de points clés

#### → Exercice : créer des habillages visuels en cohérence avec l'interview et le clip précédemment montés

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE





# PREMIERE PRO : NIVEAU 1

Réaliser des montages vidéo structurés avec Adobe Premiere Pro CC : clip, interview, reportage...

**5 jours** - 35 heures

Prix HT : **2250 €**

Réf. : VP102

## Paris

14 au 18 octobre 2019

25 au 29 novembre 2019

13 au 17 janvier 2020

17 au 21 février 2020

6 au 10 avril 2020

22 au 26 juin 2020

24 au 28 août 2020

19 au 23 octobre 2020

14 au 18 décembre 2020

## Lyon

6 au 10 avril 2020

21 au 25 septembre 2020

## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, directeurs artistiques ou toute personne souhaitant s'initier au montage vidéo.

## PRÉREQUIS

La connaissance d'un logiciel comme Photoshop est un atout non négligeable. Une expérience en prise de vues vidéo est un plus.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Intégrer les formats nécessaires à la prise en main d'un projet de postproduction. Monter des séquences en voix off, des interview ou des films animés.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Premiere Pro, Media Encoder, Photoshop

## PROFIL DE L'INTERVENANT

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

## PROGRAMME

### Définir les aspects techniques des fichiers vidéo et audio 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 et élaborer une méthode de travail efficace

- Définir les grandes étapes du montage et de la post-production
- Découper le film en séquences et placer des plans intermédiaires pour le rythmer

#### → Étude de cas : analyse de projets plus ou moins bien structurés

### Réaliser un montage simple

- Se repérer dans l'interface, les fenêtres, les panneaux, les pré-configurations.
- Personnaliser l'interface
- Importer et dérushier les plans et les sons
- Trier et sélectionner les rushes
- Découvrir les fonctions de montage : point d'entrée / point de sortie, remplacer, insérer
- Prendre en main les outils Sélection, Sélection de piste en amont et en aval, Allongement, Déplacement de la Coupe, de la Sélection et du Plan
- 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 automatiquement le format de séquence de montage : la taille de l'image, le codec, la fréquence d'images, l'échantillonnage audio
- Dérushier les plans à l'aide de marques pour retrouver facilement les extraits choisis
- Organiser le montage d'une interview : 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
- Optimiser l'utilisation des outils de montage
- Imbriquer les séquences

#### Créer les habillages

- Prendre en main les outils Texte et la Fenêtre Objets graphiques essentiels
- 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
- Ajouter des sous-titres (traduction, accessibilité)

#### Masteriser le film

- Étalonner l'image et mixer la bande son selon le type de diffusion choisi (Digital, écrans TV, salles de projection...)
- Créer le fichier Master afin de garder une version haute qualité
- Exporter une version de validation
- Rassembler les données du projet afin de l'archiver

#### → Exercices : monter une séquence d'action / une interview

## 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 et élaborer une méthode de travail efficace

**Réaliser** un montage simple

**Réaliser** des montages structurés

## OPTION CPF

Certification ACA  
Code CPF 235851  
Tarif : 150 € HT



## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# PREMIERE PRO : NIVEAU 2

Réaliser des montages vidéo complexes avec Adobe Premiere Pro CC : multicaméra, multicouche...

**5 jours** - 35 heures

Prix HT: **2250 €**

Réf.: VP103

## Paris

16 au 20 décembre 2019  
20 au 24 janvier 2020  
20 au 24 avril 2020  
29 juin au 3 juillet 2020  
26 au 30 octobre 2020

## 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

**Maîtriser** la phase d'étalonnage

**Masteriser** un film en respectant les normes de diffusion télévisuelles "Prêt à diffuser"

## OPTION CPF

Certification ACA  
Code CPF 235851  
Tarif: 150 € HT



## PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, monteurs ou toute personne issue de l'audiovisuel, du graphisme ou du multimédia.

## PRÉREQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi le stage "Premiere Pro : niveau 1" ou d'avoir déjà réalisé des montages avec ce logiciel.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Utiliser les fonctions avancées de Premiere Pro pour réaliser des montages complexes et optimiser le rendu de ses productions.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Premiere Pro, Media Encoder, Photoshop

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Monteur ayant plus de 3 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 Sélection, Allongement, Déplacement de la coupe, de la sélection, du plan
- Activer / Désactiver le verrouillage de synchronisation et prendre en main le Ciblage de piste
- 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 / désactivation ou 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
- Revoir l'outil Texte, développer plusieurs calques dans la fenêtre Objets graphiques essentiels et les animer dans la fenêtre Options d'effet
- Créer des arrêts sur image, des ralentis, des accélérés et gérer le remappage temporel

→ **Exercice : réaliser le montage d'une publicité**

### Maîtriser la phase d'étalonnage

- Identifier les principes de l'étalonnage
- Intégrer la théorie de la couleur adaptée à la vidéo
- Définir les grandes étapes de l'étalonnage
- Découvrir les fenêtres Couleur Lumetri et Moniteur Lumetri.
- Réaliser un étalonnage primaire plan par plan pour les standardiser
  - Étape 1 : étalonnage de la luminosité avec le panneau Correction de Base
  - Étape 2 : étalonnage de la couleur avec les Courbes et les Roues chromatiques
- Réaliser un étalonnage secondaire (améliorer, si nécessaire, une partie de l'image)
- Réaliser un étalonnage par groupe de plans
  - Appliquer des pré-configurations Lumetri
  - Créer manuellement dans Photoshop une Lookup Table (LUT)

→ **Exercice : étalonner un film en respectant ces étapes**

### Masteriser un film en respectant les normes de diffusion télévisuelles "Prêt à diffuser" (PAD)

- Définir un cahier des charges : normes audio, normes visuelles de diffusion
- Choisir les bons outils dans les bibliothèques d'effets 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**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# STORY-BOARD

Analyser les étapes de conception d'un story-board

NEW

**3 jours** - 21 heures

Tarif HT **1 600 €**

Réf. : VP140

## Paris

12 au 14 février 2020

6 au 8 juillet 2020

12 au 14 octobre 2020

## OBJECTIFS

**Organiser** la création d'un story-board

**Composer** ses images

**Exécuter** le pré-découpage

**Corriger** son story-board

## PUBLIC CONCERNÉ

Motion designers, monteurs, directeurs artistiques, graphistes...

## PRÉREQUIS

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

## COMPÉTENCES ACQUISES

Structurer une narration graphique pour présenter les grandes étapes d'un projet animé (vidéo, motion design...).

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Matériel de dessin

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Story-boardeur ayant plus de 3 ans d'expérience en enseignement.

## PROGRAMME

### Organiser la création d'un story-board

- Intégrer les éléments du script : narration, lieu, ambiance
- Définir les enjeux du scénario et son introduction
- Définir un environnement visuel et sensoriel
- Maîtriser les axes de vues et types de caméras et effets visuels

→ **Étude de cas : analyse de scripts et de scénarios**

### Composer ses images

- Développer les techniques pour exécuter des compositions de décor et de personnages en action
- Contrôler les "actings" et dynamiques des personnages acteurs
- Dessiner les personnages en harmonie dans leur décors et leurs perspectives

→ **Exercice : créer une composition d'introduction sur 3 styles de dramatique**

### Exécuter le pré-découpage

- Exécuter un premier story-board en rough selon le script
- Définir les mouvements de caméras, effets...
- Prendre en compte les raccords pour proposer des enchaînements fluides

→ **Exercice : exécuter un story-board sur papier**

### Corriger son story-board

- Repérer les faux raccords et problèmes d'enchaînement
- Comparer les différents types de raccords et enchaînements de plans entre eux
- Développer un pré-découpage normé pour une lecture confortable
- Repérer les pertes de profondeur de l'image
- Conserver la force d'un dessin en apprenant à juger et contrôler son trait
- Découvrir quelques outils incontournables

→ **Exercice : créer la mise au propre d'une case de story-board**



# L'ESSENTIEL D'AFTER EFFECTS

S'initier à Adobe After Effects CC

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 600 €**

Réf.: VP141

## Paris

24 au 26 février 2020

18 au 20 mai 2020

3 au 5 août 2020

12 au 14 octobre 2020

2 au 4 décembre 2020

## Lyon

28 au 30 avril 2020

2 au 4 décembre 2020

### OBJECTIFS

**Situer** After Effects dans l'univers de l'animation

**Appréhender** les principes de l'animation et les appliquer dans After Effects

**Intégrer** les techniques du compositing 2D

**Réaliser** des animations en motion design

### PUBLIC CONCERNÉ

Community managers, créatifs, communicants, marketeurs...

### PRÉREQUIS

Maîtriser l'usage des calques et des masques de fusion dans Photoshop. Des notions de montage faciliteront l'accès à cette formation.

### COMPÉTENCES ACQUISES

Intégrer rapidement les notions d'effets spéciaux, compositing, motion design et réaliser ses premières animations.

### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels: After Effects, Illustrator, Photoshop

### PROFIL DE L'INTERVENANT

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

### PROGRAMME

#### Situer After Effects dans l'univers de l'animation

- Identifier le spectre de ce logiciel
- Décrire les standards et les normes de la vidéo numérique
- Comprendre la nécessité d'une bonne préparation des médias
- Maîtriser le vocabulaire: animation, effets spéciaux, compositing, motion design...

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

#### Appréhender les principes de l'animation et les appliquer dans After Effects

- Se repérer dans l'interface: les menus, les outils, les palettes, la fenêtre de prévisualisation...
- 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**

#### Intégrer les techniques du compositing 2D

- Hiérarchiser les plans et définir le compositing 2D
- 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**

#### Réaliser des animations en motion design

- Créer des animations de texte
- 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
- Réaliser des animations simples sur les axes XYZ (bases 3D)
- Contrôler les effets de vitesse
- Paramétrer les ralentis, accélérés et gels d'image
- Finaliser son projet: archive, rendu, compression, export...

→ **Exercice: créer un film en motion design optimisé selon les formats des principaux réseaux sociaux**

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE





# AFTER EFFECTS

Réaliser et créer des animations vidéo avec Adobe After Effects CC

**5 jours** - 35 heures

Prix HT : **2250 €**

Code CPF : 237541

Réf. : VP104

## Paris

7 au 11 octobre 2019  
 18 au 22 novembre 2019  
 9 au 13 décembre 2019  
 27 au 31 janvier 2020  
 10 au 14 février 2020  
 9 au 13 mars 2020  
 30 mars au 3 avril 2020  
 25 au 29 mai 2020  
 15 au 19 juin 2020  
 20 au 24 juillet 2020  
 24 au 28 août 2020  
 14 au 18 septembre 2020  
 5 au 9 octobre 2020  
 16 au 20 novembre 2020  
 7 au 11 décembre 2020  
**Lyon**  
 25 au 29 novembre 2019  
 15 au 19 juin 2020  
 5 au 9 octobre 2020

## 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, UI designers, monteurs, truqueurs...

## PRÉREQUIS

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.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Maîtriser les fondamentaux de l'animation et du compositing 2D : animer et synchroniser différents médias (vidéo, photo, typographie...), créer des effets et des transitions dynamiques.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : After Effects, Illustrator, Photoshop

## 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 en amont

### → 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

### Hiérarchiser 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
- Comprendre et expérimenter le bon usage des précompositions
- Optimiser les prévisualisations
- Tirer parti du Dynamic Link avec Premiere Pro et Audition

### → 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
- Paramétrer des morphings de tracés vectoriels
- 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, les lumières, les ombres et les caméras
- 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

### → Certification PYRAMYD

# AFTER EFFECTS ET LES EFFETS

Maîtriser l'ensemble des effets visuels en motion design

**5 jours** - 35 heures

Prix HT: **2250 €**

Réf.: VP106

## Paris

14 au 18 octobre 2019

13 au 17 janvier 2020

20 au 24 avril 2020

27 au 31 juillet 2020

28 sept. au 2 oct. 2020

## 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, UI designers, monteurs, truqueurs ou toute personne devant réaliser des animations complexes.

## PRÉREQUIS

Appréhender avec méthodologie les effets fondamentaux d'After Effects. Développer ses compétences pour réaliser des compositings et animations complexes.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Maîtriser l'ensemble des effets visuels en motion design.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels: After Effects, Premiere Pro, Audition, Photoshop

## 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 en amont
- 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, de mise au point, 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 son 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

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# AFTER EFFECTS ET LA 3D

Maîtriser un flux de production 3D en intégrant des scènes Cinema 4D et des objets 3D dans After Effects CC

**5 jours** - 35 heures

Prix HT : **2250 €**

Réf. : VP105

## Paris

2 au 6 décembre 2019

3 au 7 février 2020

11 au 15 mai 2020

31 août au 4 septembre 2020

2 au 6 novembre 2020

## 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, UI designers, monteurs, truqueurs ou toute personne ayant en charge la réalisation d'animations ou de montages complexes en 3D.

## PRÉREQUIS

Avoir suivi le stage "After Effects" ou maîtriser l'animation, le compositing 2D et les précompositions dans After Effects.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Optimiser les techniques avancées de painting, de tracking, de rotoscopie et de chromakey. Maîtriser un flux de production 3D optimisé dans After Effects.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : After Effects, Premiere Pro, Cinema 4D, Photoshop...

## 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 story-board et des médias

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

### 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 trois 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**

### Hiérarchiser 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 cloning
- 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 cinématique

- 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**

# AFTER EFFECTS ET LA TYPOGRAPHIE ANIMÉE

Maîtriser les fondamentaux de l'animation typographique avec Adobe After Effects CC

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 300 €**

Réf. : VP115

## Paris

14 au 15 novembre 2019

16 au 17 mars 2020

6 au 7 juillet 2020

9 au 10 novembre 2020

## 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

Graphistes, illustrateurs, directeurs artistiques, UI designers, concepteurs UX/UI...

## PRÉREQUIS

Il est nécessaire d'avoir suivi le stage "After Effects" ou de justifier d'un niveau équivalent (maîtrise du compositing et de l'animation 2D) pour accéder à cette formation.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Créer toutes sortes d'animations typographiques (génériques, teasers, clips...).

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : After Effects, Photoshop...

## 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 graphique 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
- 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)
- S'initier au morphing de caractères
- ...

### → Exercice : réaliser une série d'animations typographiques pour un générique

→ Programme complet sur notre site

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# CHARACTER ANIMATOR

Donner vie à des personnages illustrés avec Adobe Character Animator CC

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 300 €**

Réf. : VP136

## Paris

12 au 13 novembre 2019

18 au 19 mars 2020

8 au 9 juillet 2020

12 au 13 novembre 2020

## 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

DA, graphistes, illustrateurs, motion designers...

## PRÉREQUIS

Très bonne maîtrise d'Illustrator (calques, Pathfinder, outil Plume et courbes de Bézier) ou de Photoshop (calques, masques de fusion, masques d'écrêtages, modes de fusion, objets dynamiques)

## COMPÉTENCES ACQUISES

Optimiser ses illustrations pour les animer efficacement.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Character Animator, Illustrator, Photoshop

## 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
- ...

### → 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

- Contrôler l'animation avec la souris
- Ajouter des comportements et déclencher l'animation au clavier
- Appliquer des comportements de marche
- ...

### → 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
- ...

### → Étude de cas : analyse d'illustrations remarquables

### Optimiser et finaliser un projet

- Animer les personnages 2D à partir des fichiers Illustrator ou Photoshop structurés
- Obtenir rapidement un rendu réaliste
- Paramétrer les exportations selon l'usage
- ...

### → Exercice : réaliser une illustration personnalisée d'un personnage et l'animer avec un rig automatique

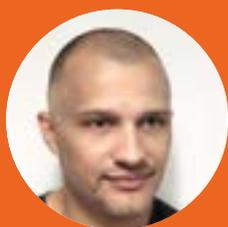
→ Programme complet sur notre site

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# RÉALITÉ VIRTUELLE / GAMING / 3D

## Avis d'expert



**Richard MAILLOT**  
Consultant Senior 2D/3D et formateur

*Peux-tu nous expliquer la différence entre la réalité virtuelle et la réalité augmentée ?*

La différence est caractérisée par l'expérience de l'utilisateur. Dans la réalité augmentée, l'utilisateur va superposer sur le monde réel des éléments suivant l'espace qui l'entoure. Ces éléments ne sont pas forcément en 3D, mais la manière dont ils sont disposés dans l'espace correspond aux 3 axes caractéristiques : la largeur, la profondeur et la hauteur. Dans la réalité virtuelle, l'utilisateur vit une expérience immersive, grâce à un casque fermé. Toutes les informations visuelles et auditives sont données par le casque, avec une interaction possible.

*Sur quelle sorte de projet travaillent en général les apprenants que tu formes ?*

Les apprenants viennent du monde du graphisme (Web, prépresse et vidéo) ou du monde industriel pour le design et/ou la conception. Venant du graphisme au sens large, l'approche se fait par un transfert des savoir-faire du monde de la 2D à la 3D. D'ailleurs la demande est exponentielle sur l'apport de la 3D dans le motion graphic. Pour le monde industriel, l'approche est très caractérisée selon les métiers (joaillerie, design, packaging, architecture...).

Peu à peu ces approches fusionnent pour servir un aspect plus marketing et ciblé entertainment.

*On parle beaucoup de l'essor de la 3D ces dernières années. Mythe ou réalité d'après-toi ?*

L'essor de la 3D est bien réel grâce aux évolutions technologiques dédiées aussi bien au concepteur de la 3D (puissance des ordinateurs, carte graphique...) qu'à l'utilisateur final (casque VR, mobile...). Les outils évoluent pour faciliter la vie du concepteur 3D sans perdre leur technicité. Pour l'apprenant, la 3D est devenue un vrai métier par son étendue technique et sa puissance de réalisation. Les outils se standardisent mais un accompagnement est indispensable pour ensuite évoluer de manière autonome dans ce monde en perpétuelle progression.

## FICHES MÉTIERS

|                 |    |
|-----------------|----|
| Graphiste       | 18 |
| Motion designer | 22 |

## RÉALITÉ VIRTUELLE / GAMING

|       |  |         |        |     |
|-------|--|---------|--------|-----|
| TD159 | Réalité virtuelle, réalité mixte et réalité augmentée: état de l'art | 1 jour  | 750 €  | 156 |
| TD131 | Unity  | 5 jours | 2300 € | 157 |
| TD163 | Unreal   | 5 jours | 2300 € | 158 |

## CRÉATION 3D / IMPRESSION 3D / CAO

|       |                    |           |        |          |
|-------|--------------------|-----------|--------|----------|
| TD160 | Dimension          | 2 jours   | 1250 € | 159      |
| TD111 | Cinema 4D          | 5 jours   | 2250 € | 159      |
| TD114 | Rhino              | 5 jours   | 2250 € | 160      |
| TD161 | Grasshopper        | 2 jours   | 1300 € | 160      |
| TD117 | SketchUp: niveau 1 | ● 3 jours | 1600 € | 161      |
| TD118 | SketchUp: niveau 2 | 2 jours   | 1300 € | SITE WEB |
| TD162 | Revit              | 5 jours   | 2300 € | SITE WEB |

### LÉGENDE

- **NOUVEAU** vos métiers évoluent, notre offre de formation aussi!
- **CPF** formation éligible au Compte Personnel de Formation
- **BEST-OF** formation plébiscitée par nos clients
- **RÉGION** formation en province

**Sessions à la carte** : 3 collaborateurs à former ? Je crée une session à la date de mon choix!

Tous les tarifs sont exprimés HT

# 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

Prix HT: **750 €**

Réf.: TD159

## Paris

15 novembre 2019

31 janvier 2020

20 mai 2020

16 octobre 2020

## OBJECTIFS

**Identifier** les acteurs et les différentes technologies du marché de la réalité virtuelle

**S'impregner** 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.

## PRÉREQUIS

Aucun.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Découvrir le potentiel de l'AR, la MR et la VR et les technologies associées.

Tester la création de contenus simples.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant à un vidéoprojecteur
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Matériel : lunettes de réalité virtuelle

## 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'impregner 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 plateformes
- Analyser la pertinence du projet (public, support, technologie...)

→ **Exercice : réaliser un projet simple de réalité augmentée**

### Comprendre l'intérêt de la réalité mixte (MR)

- 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 (VR) et ses possibilités

- 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**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



Donner vie à vos projets avec la plate-forme de développement en 3D temps réel de Unity

**5 jours** - 35 heures

Prix HT: **2300 €**

Réf.: TD131

#### Paris

30 sept. au 1<sup>er</sup> oct. 2019

20 au 24 janvier 2020

11 au 15 mai 2020

26 au 30 octobre 2020

#### 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...

#### PRÉREQUIS

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.

#### COMPÉTENCES ACQUISES

Appréhender les possibilités offertes par la VR pour enrichir ses créations. Réaliser une application de réalité virtuelle avec Unity et l'exporter en fonction des supports cibles.

#### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC)/ apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciel : Unity
- Matériel : lunettes de réalité virtuelle

#### PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste 3D 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
- Comprendre 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"

##### → Exercice : analyser des projets existants / Finaliser un projet proposé / Modifier un projet en fonction d'un cadre spécifique

## UNREAL

## Réaliser une application de réalité virtuelle avec Unreal

**5 jours** - 35 heuresPrix HT : **2300 €**

Réf. : TD163

**Paris**

21 au 25 octobre 2019

24 au 28 février 2020

22 au 26 juin 2020

23 au 27 novembre 2020

**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**Exporter** son projet en fonction des supports**PUBLIC CONCERNÉ**

Toute personne amenée à créer du contenu de réalité virtuelle : graphistes, architectes, designers...

**PRÉREQUIS**

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.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Appréhender les possibilités offertes par la VR pour enrichir ses créations. Réaliser une application de réalité virtuelle avec Unreal et l'exporter en fonction des supports cibles.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciel : Unreal
- Matériel : lunettes de réalité virtuelle

**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**

- 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 Unreal****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
- 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
- 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****PARCOURS PÉDAGOGIQUE**E-quiz  
amont/aval

Présentiel

Tutos

# DIMENSION

Créer des maquettes de produits ou des compositions d'images avec Adobe Dimension CC

**2 jours** - 14 heures

Prix HT : **1 250 €**

Réf. : TD160

**Paris**

7 au 8 novembre 2019

27 au 28 février 2020

11 au 12 juin 2020

15 au 16 octobre 2020

## OBJECTIFS

**Concevoir** des images 3D qualitatives

**Créer** des concepts marketing ou publicitaire

**Composer** des packagings

## PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, maquetistes, illustrateurs...

## PRÉREQUIS

Pour suivre cette formation, il est nécessaire de connaître les fonctions de base d'Illustrator (outil Plume, tracés et fonctions Pathfinder)

## COMPÉTENCES ACQUISES

Créer des images 3D photoréalistes à partir de ressources 2D ou 3D.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC)/apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Dimension, Illustrator, Photoshop

## PROFIL DE L'INTERVENANT

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

## PROGRAMME

### Concevoir des images 3D qualitatives

- Découvrir l'interface de Dimension
- Naviguer dans l'espace 3D
- Importer et déplacer des objets 3D
- Coloriser et texturer des objets importés
- S'initier aux concepts d'éclairage de la scène 3D

→ **Exercice : créer une scénographie simplifiée**

### Créer des concepts marketing ou publicitaire

- S'imprégner des standards visuels 3D du marché
- Préparer un rough pour concevoir une image 3D
- Choisir les objets 3D pour constituer un visuel de qualité
- Régler les textures, les décalcomanies, les motifs placés
- Définir les hiérarchies de lecture de l'image
- Corriger les lignes d'horizon en fonction des images importées
- Définir les sources d'ombres et lumières dans l'image

→ **Exercice : réaliser une décoration intérieure**

### Composer des packagings

- Importer et utiliser des boîtes et contenants aux formats OBJ et FBX
- Importer des "facing" d'illustrator sur les objets 3D importés
- Texturer, ombrer et éclairer la scène
- Régler les rendus en définissant la résolution de la scène
- Diminuer le bruit dans les images rendues
- Utiliser Photoshop pour finaliser le montage du packaging,
- Utiliser les calques de sélections issus de Dimension
- Apposer des accroches, logotype et baseline pour finaliser l'approche marketing produit

→ **Exercice : préparer un concept packaging**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quizz  
amont/aval

Présentiel

Tutos

# CINEMA 4D

Réaliser des scènes en 3D (Illustration, habillage, broadcast, motion graphic)

**5 jours** - 35 heures

Prix HT : **2 250 €**

Réf. : TD111

**Paris**

25 au 29 novembre 2019

17 au 21 février 2020

8 au 12 juin 2020

28 sept. au 2 oct. 2020

## 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...

## PRÉREQUIS

La connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle est un réel plus.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Modéliser des objets dans une scène 3D. Créer des visuels photoréalistes ou illustrés.

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC)/apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Cinema 4D, Photoshop...

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste 3D ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement

## PROGRAMME

### Identifier le rôle de la 3D dans un projet

- Définir le cadre du projet 3D et son utilisation
- ...

→ **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 en 3D avec Cinema 4D

- Maîtriser les principes de base de la structure 3D, son vocabulaire et ses règles
- Se repérer dans l'interface : menus, outils et palettes
- ...

### Appliquer les bases de la construction d'un projet 3D

- Modéliser des objets simples à partir de primitives géométriques
- Ajouter des textures sur les différents objets
- Placer une caméra et lancer un rendu
- ...

→ **Exercice : réaliser un objet simple**

### Réaliser une scène 3D simple

- Paramétrer le logiciel
- Modéliser un objet
- Importer et créer des "splines" (courbes)
- Texturer un objet
- Éclairer une scène
- Rendre une scène 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)

→ **Mise en situation : analyser des projets existants / Finaliser un projet proposé et le modifier en fonction d'un cadre spécifique**

→ **Programme complet sur notre site**

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

E-quizz  
amont/aval

Tutos

Support vidéo

Présentiel

# RHINO

Réaliser des modèles surfaciques (design, prototypage et impression 3D)

**5 jours - 35 heures**

Prix HT: **2250 €**

Réf.: TD114

**Paris**

16 au 20 décembre 2019  
23 au 27 mars 2020  
27 au 31 juillet 2020  
16 au 20 novembre 2020

**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...

**PRÉREQUIS**

Il est préférable d'avoir déjà été confronté à des problématiques de conception (prototypage, design produit...) pour accéder à cette formation.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

S'initier à la modélisation surfacique pour créer tout type d'objets : joaillerie, mobilier...

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC)/ apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Rhino, Illustrator...

**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)
- ...

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

**Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée**

- Appréhender la modélisation avec 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**

- Se repérer dans l'interface : boutons, sous-menus des boutons, vues
- Dessiner un objet par les courbes NURBS
- Créer des surfaces à partir des courbes
- ...

→ **Exercice : réaliser un objet simple en 3D**

**Réaliser des objets surfaciques**

- Régler les Préférences et choisir l'unité du modèle
- Préparer la structure du modèle (courbes de préparation)

**Modéliser et texturer un objet**

- Utiliser les outils surfaciques (création de surface, révolution et extrusion)
- Comprendre la reconstruction de courbes et de surfaces
- Appliquer des textures aux surfaces
- Comprendre le placement de texture
- ...

**Exploiter les objets surfaciques**

- Exporter le maillage en STL
- Mettre en place des cotes
- Approcher la visualisation photoréaliste avec KeyShot et V-Ray
- ...

→ **Exercice : réaliser des objets complexes**

**Adapter la méthode au projet**

- Choisir la bonne procédure de construction surfacique
- ...

→ **Mise en situation : finaliser un modèle proposé et modifier celui-ci en fonction d'un cadre spécifique**

→ Programme complet sur notre site

**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**



# GRASSHOPPER

Créer et optimiser des procédures de construction grâce à l'outil nodal de Rhino

**2 jours - 14 heures**

Prix HT: **1300 €**

Réf.: TD161

**Paris**

17 au 18 octobre 2019  
2 au 3 mars 2020  
20 au 21 juillet 2020  
9 au 10 novembre 2020

**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...

**PRÉREQUIS**

Il est préférable d'avoir déjà été confronté à des problématiques de conception (prototypage, design produit...) pour accéder à cette formation.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Maîtriser la construction et le design procédural à l'aide d'un éditeur nodal.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC)/ apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Rhino, Illustrator...

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Graphiste 3D ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

**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 noeuds
- Créer des noeuds et les paramétrer
- Utiliser et organiser les noeuds (gestion des attributs)
- Finaliser une structure nodale et obtenir un objet

**Exploiter et comprendre les noeuds**

- Utiliser les noeuds mathématiques et conditionnels
- Utiliser les noeuds structurels

- Combiner des noeuds et créer des groupes
- Utiliser les noeuds spéciaux (ensembles, sous-catégories, vecteurs)
- Générer des procédures

→ **Exercice : créer des objets avec des paramètres éditables / 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 / Finaliser l'objet (rendu et exportation)**

**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**



# SKETCHUP: NIVEAU 1

Dessiner des objets et des espaces en 3D avec Sketchup Pro

BEST  
OF

**3 jours** - 21 heures

Prix HT: **1 600 €**

Réf.: TD117

## Paris

2 au 4 décembre 2019

4 au 6 mars 2020

2 au 4 juin 2020

21 au 23 septembre 2020

21 au 23 décembre 2020

## 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.

## PRÉREQUIS

Une connaissance de l'outil informatique est indispensable.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Construire un projet en 3D. Fabriquer des bibliothèques (composants). Présenter des simulations visuelles (de PLV, d'un magasin, de bâtiments...).

## MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : SketchUp Pro, Photoshop...

## PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste 3D ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

## 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

### → Mise en situation : analyser des modèles existants / Finaliser un modèle proposé et modifier celui-ci en fonction d'un cadre spécifique

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# BUREAUTIQUE

## Avis d'expert



**Marie-Hélène LEFÈVRE**  
Consultante bureautique et formatrice

### *Comment as-tu l'habitude de démarrer les formations que tu animes ?*

Le démarrage de chaque formation diffère selon le public. Pour des groupes ne se connaissant pas, cela peut être un ice breaker avion que j'affectionne. Ludique, il permet aux participants de faire facilement connaissance. Quels que soient les participants, il faut définir rapidement, les horaires, la présentation des lieux, les temps de pause. La définition des objectifs de formation s'effectue la plupart du temps par les participants eux-mêmes, soit individuellement, soit par groupe de 2 à 4 (par exemple, une belle présentation c'est...) et les réponses deviennent des thèmes à aborder.

### *Word, Excel, PowerPoint... tous différents mais essentiels à maîtriser.*

### *Quelle est la plus grande demande de la part de tes apprenants ?*

Les demandes évoluent. Il y a moins de formations de base, plus de perfectionnement et de coaching sur poste de travail. Les demandes sont plus concrètes : je veux réaliser tel type de document ou de présentation, je veux créer mes statistiques dans Excel.

Les apprenants souhaitent de plus en plus travailler sur leurs propres documents. Ce que je trouve normal. Il est parfois difficile de transposer sur ses propres documents ce que l'on a appris en formation de manière générique.

### *On manie tous ces outils quotidiennement. Comment fais-tu pour encore surprendre tes apprenants ?*

Il faudrait demander aux apprenants ce qui les surprend de ma part. Disons que j'essaye de former tel que moi j'aimerais apprendre... en m'amusant ! Les logiciels évoluent aussi et les nouvelles versions permettent de simplifier les manipulations.

Pour les surprendre, il faut aussi ressentir ce qu'ils éprouvent : intérêt, fatigue, déconcentration, incompréhension et le rôle du formateur est de transformer tout ce qui peut sembler négatif en positif. Je fais intervenir le plus possible les apprenants. Je peux inverser les rôles, je deviens apprenante et eux animateurs...

## BUREAUTIQUE

|       |                                       |           |       |           |
|-------|---------------------------------------|-----------|-------|-----------|
| BU172 | Google Docs                           | ½ journée | 400 € | VOIR SITE |
| BU173 | Google Sheets                         | ½ journée | 400 € | VOIR SITE |
| 53254 | Améliorer son efficacité avec Outlook | 1 jour    | 850 € | VOIR SITE |
| BU077 | Word                                  | ● 2 jours | 920 € | 164       |
| BU081 | PowerPoint                            | ● 2 jours | 920 € | 164       |
| BU079 | Excel: niveau 1                       | ● 2 jours | 920 € | 165       |
| BU086 | Excel: niveau 2                       | ● 1 jour  | 570 € | 165       |

### LÉGENDE

- **NOUVEAU** vos métiers évoluent, notre offre de formation aussi!
- **CPF** formation éligible au Compte Personnel de Formation
- **BEST-OF** formation plébiscitée par nos clients
- **RÉGION** formation en province

**Sessions à la carte** : 3 collaborateurs à former ? Je crée une session à la date de mon choix!

Tous les tarifs sont exprimés HT

# WORD

## Créer des mises en pages structurées

CPF

**2 jours** - 14 heures

 Prix HT : **920 €**

Code CPF : 237359

Réf. : BU077

### Paris

5 au 6 décembre 2019

18 au 19 mai 2020

12 au 13 novembre 2020

### OBJECTIFS

**Comprendre** le fonctionnement d'un traitement de texte

**Utiliser** un traitement de texte

**Réaliser** un document avec formats, mises en pages, tableaux et images

**Finaliser** le document

### PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation est accessible à tous.

### PRÉREQUIS

Connaître l'environnement Windows ou Mac.

### COMPÉTENCES ACQUISES

Concevoir des publications sous des rapports mixant textes, tableaux et images.

### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Word, Excel, PowerPoint...

### PROFIL DE L'INTERVENANT

Spécialiste bureautique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

### PROGRAMME

#### Comprendre le fonctionnement d'un traitement de texte

##### → 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
- Enrichir le texte, utiliser les outils de mise en forme et d'alignement
- ...

##### → 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

- 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
- 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 et gérer lignes, colonnes et taille du tableau
- Réaliser le formatage du tableau
- Importer un tableau provenant d'Excel ou d'un autre logiciel
- Insérer des images et les dimensionner
- ...

##### → Exercice : créer un document avec formats, styles, tableaux, images et graphiques

#### Finaliser le document

- Examiner et corriger les formats, contrôler l'harmonie et la cohérence des styles...
- Imprimer le document, exporter en PDF ou vers un autre logiciel

##### → Exercice : réaliser un document complet (mise en pages, formats, tableaux et images) et l'exporter en PDF ou vers un autre logiciel

#### → Certification TOSA

→ Programme complet sur notre site

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# POWERPOINT

## Créer des tableaux et des graphiques structurés

CPF

**2 jours** - 14 heures

 Prix HT : **920 €**

Code CPF : 237359

Réf. : BU081

### Paris

7 au 8 novembre 2019

20 au 21 avril 2020

17 au 18 septembre 2020

17 au 18 décembre 2020

### 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.

### PRÉREQUIS

Connaître l'environnement Windows ou Mac.

### COMPÉTENCES ACQUISES

Concevoir une présentation dans le respect d'une charte graphique. Insérer des tableaux, des graphiques, des images et des vidéos dans ses présentations.

### MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : PowerPoint, Word, Excel

### 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

##### → 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
- Positionner les éléments sur la diapositive
- Choisir un thème et une palette de couleurs
- ...

##### → Exercice : réaliser une présentation simple et la corriger, enrichir sa mise en pages

#### Réaliser une présentation avec textes, tableaux, images, graphiques et animations

- 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-tête et pied de pages
- Créer une mise en pages et l'attribuer à une diapositive
- Créer et gérer lignes, colonnes et taille du tableau

- Réaliser le formatage du tableau
- Insérer des images et les positionner
- 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
- 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

- Examiner et corriger les formats, contrôler l'harmonie et la cohérence des dispositions utilisées
- 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

#### → Certification TOSA

→ Programme complet sur notre site

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE



# EXCEL : NIVEAU 1

Créer des tableaux croisés dynamiques (TCD)

CPF

**2 jours** - 14 heuresPrix HT : **920 €**

Code CPF : 237359

Réf. : BU079

**Paris**

18 au 19 novembre 2019

2 au 3 mars 2020

6 au 7 juillet 2020

9 au 10 novembre 2020

**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.

**PRÉREQUIS**

Connaître l'environnement Windows ou Mac.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Concevoir ou modifier des tableaux et des graphiques statistiques. Gérer avec méthode des longs tableaux et des listes de données.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Excel, Word, PowerPoint...

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Spécialiste bureautique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

**PROGRAMME****Comprendre le fonctionnement d'un tableur**→ **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
- Saisir et enrichir le tableau
- ...

→ **Exercice : réaliser un tableau statistique simple avec formules et mise en pages****Réaliser un tableau avec formules et graphiques**

- Déterminer la structure récurrente du tableau : mise en pages, orientation, en-têtes et pieds de pages
- 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
- Réaliser le formatage numérique du tableau

- Structurer les éléments constituant une liste
- Gérer les tris et filtres textes, numériques et chronologiques
- 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**

- Examiner, évaluer et corriger les formules...
- Comparer les données entre les différentes feuilles
- Imprimer le fichier, la liste de données et le graphique, l'exporter en PDF...

→ **Exercice : réaliser un tableau complet (formules, formats, graphiques et mise en pages) puis l'exporter en PDF ou vers un autre logiciel**→ **Certification TOSA**→ [Programme complet sur notre site](#)**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**

# EXCEL : NIVEAU 2

Réussir des présentations attractives

CPF

**1 jour** - 7 heuresPrix HT : **570 €**

Code CPF : 237359

Réf. : BU086

**Paris**

7 octobre 2019

7 février 2020

5 juin 2020

13 octobre 2020

**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.

**PRÉREQUIS**

Avoir suivi la formation "Excel: niveau 1" ou posséder des connaissances équivalentes.

**COMPÉTENCES ACQUISES**

Concevoir et gérer un tableau puis un graphique croisé dynamique.

**MOYENS TECHNIQUES**

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Excel, Word, PowerPoint...

**PROFIL DE L'INTERVENANT**

Spécialiste bureautique ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

**PROGRAMME****Utiliser un tableau croisé dynamique**

- 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
- ...

→ **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
- ...

→ **Étude de cas : analyse d'un projet****Réaliser un tableau croisé dynamique**

- Déterminer la structure du tableau et de ses éléments
- Positionner les données
- Ajouter, supprimer et déplacer les éléments
- Créer et modifier les fonctions de synthèse
- Créer et modifier les fonctions d'affichage

- Créer des filtres textes, numériques et chronologiques
- Créer des segments textes, numériques et chronologiques
- Gérer l'affichage et le masquage des totaux et sous-totaux
- Choisir les données à extraire
- Réaliser le formatage numérique du tableau
- 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**

- Examiner, évaluer et corriger les formules et les fonctions
- ...

→ **Exercice : réaliser un tableau croisé dynamique complexe**→ **Certification TOSA**→ [Programme complet sur notre site](#)**PARCOURS PÉDAGOGIQUE**



# INSCRIPTION

## ÉTAPE PAR ÉTAPE

### 1 - JE M'INSCRIS

---

- en ligne sur [www.pyramyd-formation.com](http://www.pyramyd-formation.com)
- par e-mail : [inscription@abilways.com](mailto:inscription@abilways.com)
- par téléphone : **01 40 26 00 99**
- par courrier : **PYRAMYD**  
**15 rue de Turbigo 75002 PARIS**

### 2 - JE SUIS MON INSCRIPTION

---

- Un **accusé de réception** dans les 24 heures pour confirmer votre inscription
- **Votre convocation** 15 jours avant la formation précisant le lieu, les horaires et le plan d'accès
- Un formulaire de recueil des besoins en amont de la formation pour exprimer vos attentes
- **Un imprévu ?**  
Faites-vous remplacer ou reportez votre inscription jusqu'à 15 jours avant votre formation

### 3 - J'ORGANISE MON DÉPLACEMENT

---

- ABILWAYS fait partie du programme **AccorHotels Business Offer**.
- Cette offre vous permet de profiter de **conditions privilégiées** sur le meilleur tarif du jour dans plus de **3 000 hôtels** référencés à travers le monde !
- Pour profiter de cette offre, rendez-vous sur notre site internet, rubrique **Hébergement**.

### 4 - MON ESPACE FORMATION : AMÉNAGÉ POUR FAVORISER L'APPRENTISSAGE ACTIF

---

#### 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 et sont climatisées

### 5 - LE JOUR J...

---

#### - L'accueil

À Paris et en région, notre équipe vous accueille et vous guide vers votre salle de formation

#### - Les horaires

Nos formations débutent à 9h30 et se terminent à 17h30. Les horaires du dernier jour sont adaptables en fonction des impératifs de transport de chacun. Nous vous garantissons une durée de formation de 7 heures par jour

#### - Pauses-café

Petit-déjeuner d'accueil et pauses dans la journée avec boissons chaudes, viennoiseries et fruits à discrétion toute la journée

### 6 - ... ET POUR FINIR!

---

#### - Pour les formations **Blended Learning**

: quiz, classe virtuelle, communauté d'apprenants, vidéo... poursuivez votre formation à distance sur notre plate-forme apprenante ABILWAYS

#### - À J+3, remplissez votre bilan qualité en ligne

- Un responsable vous contacte immédiatement si la formation n'a pas répondu à vos attentes pour trouver des solutions alternatives
- Figurez dans notre **LEARNING ADVISOR** en donnant votre avis sur



# BULLETIN D'INSCRIPTION



Bulletin à retourner au service inscriptions

**PYRAMYD** - 15 rue de Turbigo - 75002 Paris

Tél. : 01 40 26 00 99 / E-mail : inscription@abilways.com

## FORMATION

Titre : \_\_\_\_\_

Code : \_\_\_\_\_

Date(s) : \_\_\_\_\_

Paris  Lyon

Prix HT \_\_\_\_\_

## L'ENTREPRISE

Nom de l'entreprise : \_\_\_\_\_

N° SIRET : \_\_\_\_\_

Code APE/NAF : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

## PERSONNE CHARGÉE DE L'INSCRIPTION

Mme  M. Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Fonction : \_\_\_\_\_

Tél. : \_\_\_\_\_

E-mail<sup>(3)</sup> : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

## FACTURATION / FINANCEMENT

Adresse de facturation (**indispensable**) : \_\_\_\_\_

Un numéro de bon de commande interne à votre entreprise doit-il apparaître sur votre facture ?  Oui  Non

Si oui, numéro : \_\_\_\_\_

*Pyramyd se réserve le droit de refuser le participant à la formation si le client n'a pas transmis son bon de commande à Pyramyd avant le début de la formation.*

Le financement de votre formation passera-t-il par un OPCO ?

Oui  Non

Numéro de prise en charge : \_\_\_\_\_

Adresse de votre OPCO : \_\_\_\_\_

*Si l'accord de prise en charge de l'OPCO ne parvient pas à Pyramyd au premier jour de la formation, Pyramyd se réserve la possibilité de facturer la totalité des frais de formation au client.*

Les données personnelles recueillies sur le présent formulaire sont utilisées dans le cadre de l'inscription, de la gestion et du suivi de la formation par les services de PYRAMYD (groupe Abilways) en charge du traitement. Conformément à la réglementation française et européenne elles sont conservées pour la durée légale de prescription des contrôles administratifs et financiers applicables aux actions de formation. Vous disposez sur vos données d'un droit d'accès, de rectification, de limitation du traitement, d'effacement ainsi que d'un droit d'opposition et de portabilité qui peut être exercé par courrier 15 rue de Turbigo 75002 Paris. Vous pouvez consulter notre politique de confidentialité et de protection des données sur notre site ([www.pyramyd-formation.com](http://www.pyramyd-formation.com)). Le groupe Abilways peut vous communiquer par voie postale, téléphonique ou électronique, de l'information commerciale en lien avec vos centres d'intérêt concernant ses activités. Si vous ne le souhaitez pas ou si l'un de ces moyens de communication vous convient mieux, merci de nous écrire 15 rue de Turbigo - 75002 Paris.

## PARTICIPANT 1

Mme  M. Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Fonction : \_\_\_\_\_

Tél. : \_\_\_\_\_

Fax : \_\_\_\_\_

E-mail<sup>(3)</sup> : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Nom et prénom du responsable hiérarchique : \_\_\_\_\_

E-mail du responsable hiérarchique<sup>(4)</sup> : \_\_\_\_\_

## PARTICIPANT 2

Mme  M. Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Fonction : \_\_\_\_\_

Tél. : \_\_\_\_\_

Fax : \_\_\_\_\_

E-mail<sup>(3)</sup> : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Nom et prénom du responsable hiérarchique : \_\_\_\_\_

E-mail du responsable hiérarchique<sup>(4)</sup> : \_\_\_\_\_

*(3) Indispensable pour vous adresser la convocation à la formation*

*(4) Indispensable pour l'envoi du bilan qualité à froid*

## RÈGLEMENT

ci-joint un chèque de \_\_\_\_\_ € TTC à l'ordre de PYRAMYD NTCV

par virement à notre banque : CAISSE D'ÉPARGNE ILE-DE-FRANCE, 19 rue du Louvre, 75001 Paris, Compte n°17515 90000 08006003013 39, libellé au nom de PYRAMYD NTCV

Le soussigné accepte les conditions générales de vente au verso.

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_

Signature et cachet de l'entreprise

# CONDITIONS GENERALES DE VENTE POUR LES ENTREPRISES ET LE SECTEUR PUBLIC

PYRAMYD NTCV se réserve la possibilité de modifier ou mettre à jour ses conditions générales de vente à tout moment. Les conditions générales de vente applicables sont celles disponibles et consultables sur le site [www.pyramyd-formation.com](http://www.pyramyd-formation.com) au jour de la commande.

## OBJET

Le présent document, ci-après " Conditions Générales de Ventes " (" CGV "), s'applique à toutes les offres de services proposées par PYRAMYD NTCV ci-après dénommé " la Société " et faisant l'objet d'une commande de la part du Client. 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 la Société conformément à l'article 1127-2 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, proposés et agents.

Le Client reconnaît à cet effet que, préalablement à la signature du bon de commande, il a bénéficié de la part de la Société des informations et conseils suffisants, lui permettant de s'assurer de l'adéquation de l'offre de services à ses besoins.

## VALIDATION DE LA COMMANDE

La commande est réputée ferme et définitive lorsque le Client renvoie, par tout moyen, le bon de commande signé. La Société se réserve toutefois le droit de refuser toute commande pour des motifs légitimes et non discriminatoires.

## MODIFICATION DES CGV

La Société se réserve le droit de réviser les présentes CGV 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 internet [www.pyramyd-formation.com](http://www.pyramyd-formation.com) 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'inapplication temporaire d'une ou plusieurs clauses des CGV par la Société ne saurait valoir renonciation de sa part aux autres clauses des CGV qui continuent à produire leurs effets. De même, le fait que la Société ne se prévale pas à un moment donné de l'une des présentes clauses des CGV ne peut être interprété comme valant renonciation à s'en prévaloir ultérieurement.

## TARIF

**Formations inter entreprises**  
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 des formations de l'année en cours. Les prix de vente sont indiqués en euros HT ou nets de TVA suivant la nature juridique du Client. Le montant total dû par le Client est indiqué sur la confirmation de la commande.

L'inscription est effectuée au nom de la personne physique participante mais le Client de la Société est l'organisation contractante figurant sur le bulletin d'inscription et payant le montant de la formation. Nos tarifs sont forfaitaires. Toute formation ou tout cycle commencé est dû en totalité.

### Formations intra entreprise

Toute formation intra entreprise fera préalablement l'objet d'une proposition commerciale et financière par la Société. Sauf disposition contraire dans la proposition, un acompte minimum de 20 % du coût total de la formation sera versé par le Client à la commande.

### Formations distancielles

Voir les CGV particulières sur le site [www.pyramyd-formation.com](http://www.pyramyd-formation.com)

## RÈGLEMENT

Le règlement de l'intégralité du prix de la formation est à effectuer :

- à la commande pour les professions libérales
- à 30 jours pour les Sociétés commerciales, l'État et les Collectivités territoriales,
- à 50 jours pour les établissements publics de santé,
- à 60 jours pour les autres entreprises publiques

Le règlement devra être effectué par virement ou par chèque à l'ordre de la Société (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 € (Art. 441-6, I al. 12 et D. 441-5 du Code de commerce). Ces sommes sont exigibles sans qu'il soit besoin de mise en demeure.

En cas de paiement effectué par un OPCO, 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'OPCO, la part non prise en charge sera directement facturée au Client. Si l'accord de prise en charge de l'OPCO 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 présente, et ce à tout moment, tout participant dont le comportement générerait le bon déroulement de la formation et/ou manqueraient gravement aux présentes CGV
- de suspendre l'accès à un module de formation e-learning, à 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 :

- Le report ou l'annulation de formations présentes donne lieu à un remboursement ou à un avoir intégral s'il est reçu au plus tard quinze jours avant le début de la formation.
- Tout report ou annulation reçu 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.
- Tout report ou annulation reçu dans un délai de dix jours inclus avant le début de la formation, emporte facturation d'un montant de 50 % HT du montant de la formation.
- Tout report ou annulation reçu dans un délai inférieur à trois jours avant le 1<sup>er</sup> jour de la for-

mation emporte facturation de 100 % du prix de la formation.

Les annulations de formations 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 présentes, les remplacements de participants sont admis à tout moment, sans frais, sur communication écrite des noms et coordonnées du remplaçant, sous réserve du respect des prérequis de la formation.

Pour les formations distancielles, 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. À 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 ou, à la convenance du Client, 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 de la formation initiale, 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 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 participant inscrit à une formation inter entreprises de la Société satisfait aux 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 perte 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, de 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 droit.

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 Clients de la Société 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](mailto:contact@pyramyd.fr)) ou postal à PYRAMYD NTCV - 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 territoriales, État, 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 NTCV  
15 rue de Turbigo - 75002 PARIS  
Tél. : 01 40 26 00 99  
E-mail : [contact@pyramyd.fr](mailto:contact@pyramyd.fr)  
Site : [www.pyramyd-formation.com](http://www.pyramyd-formation.com)



10-31-1628 / Promouvoir la gestion durable de la forêt / [pefc-france.org](http://pefc-france.org)



# ABILWAYS DIGITAL FACTORY

**Une équipe et des espaces  
pour explorer le futur  
du learning et renforcer  
la singularité de vos projets**

## LES MISSIONS DE LA FACTORY

**Découvrir les tendances** et les solutions innovantes  
au service du développement humain

**Booster les projets** liés à la montée en compétences  
du capital humain

**Trouver de nouvelles idées** dans sa transformation  
d'entreprise, pour mobiliser ses troupes, pour ancrer le changement...

## 2 équipes et 2 espaces dédiés à l'innovation



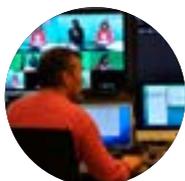
### Le LAB

Une équipe pour designer  
des expériences apprenantes  
innovantes au service de votre  
transformation et animer des  
événements de découverte



### Le SHOW ROOM

Un lieu pour découvrir les  
tendances et outils du learning  
& les innovations du Groupe  
ABILWAYS



### Le STUDIO

Une équipe pour produire des  
contenus multimédias et des  
ressources de formation à distance



### Le PLATEAU TV

Un espace de production audio  
& vidéo pour vos créations  
d'entreprise

## Les dernières réalisations de la Factory

- Une Learning expedition de 3 jours pour 25 Digital learning managers « Monde » d'une maison de luxe
- Une convention de 2 jours sur le thème du « Mouvement » pour 200 leaders d'un acteur de la distribution
- Un escape game numérique sur les fondamentaux de la finance d'entreprise pour un des leaders des télécommunications
- Une solution Digital learning pour acculturer 70.000 collaborateurs aux enjeux de la Qualité en moins d'une heure



**Profitez d'une visite  
de nos locaux  
pour échanger  
avec les équipes  
de la Factory**

**01 44 09 22 27**  
factory@abilways.com



Retrouvez toutes nos formations sur notre site  
[www.pyramyd-formation.com](http://www.pyramyd-formation.com)

15 rue de Turbigo - 75002 Paris  
01 40 26 00 99

## DÉCOUVREZ L'OFFRE DE FORMATION ABILWAYS

**CFPJ** L'EXPERT MÉDIAS & COMMUNICATION

ABILWAYS 2020

FORMATIONS JOURNALISME & COMMUNICATION

**ism** APPRENDRE C'EST COMMENCER D'INVENTER !

ABILWAYS 2020

**TENDANCES 2020**

LES COMPÉTENCES CLÉS POUR 2020 p.1  
LES 5 MÉTIERS QUI VONT CARTONNER EN 2020 p.18

**acp** FORMATION ET L'ACRAT PUBLIC DEVIENT SIMPLE

ABILWAYS 2020

FONDAMENTAUX DES MARCHÉS PUBLICS | MARCHÉS PUBLICS ÉTAPE PAR ÉTAPE | MARCHÉS DE FOURNITURES ET DE SERVICES | MARCHÉS PUBLICS DE TRAVAUX ET DE MAÎTRISE D'ŒUVRE | MONTAGES COMPLEXES SECTEUR PRIVÉ: REPONDRE AUX MARCHÉS PUBLICS | PERFORMANCE DES ACHATS PUBLICS | COMPTABILITÉ ET FINANCES PUBLIQUES

**PYRAMYO** L'EXPERT DESIGN, CRÉATION ET COMMUNICATION VISUELLE

ABILWAYS 2020

PAO / STYLISME / DATA VISUALISATION  
OUTILS BUREAUTIQUES  
CRÉATION / DESIGN / TYPO  
UI / UX / WEB DESIGN  
PRISE DE VUES / MONTAGE VIDÉO  
MOTION DESIGN  
AR / VR / GAMING / 3D

INTER / INTRA / SUR MESURE / CONSEIL  
CPF / CERTIFIANTES / ALTERNANCE  
PRÉSENTIEL / BLENDED / DISTANCIÉL  
CONFÉRENCES / WORKSHOPS  
LEARNING EXPEDITIONS

**EFE** LES EXPERTISES MÉTIERS & HUMAINES

ABILWAYS 2020

COMPÉTENCES

LES EXPERTISES MÉTIERS & HUMAINES  
Droit Social - Ressources Humaines - Formation | Droit des affaires - Finance - Gestion | Comptabilité - Contrôle de gestion - Audit | Fiscalité | Banque - Assurance | Immobilier - Construction | Environnement - Sécurité - Énergie | Efficacité professionnelle - Développement personnel | Évaluation et Reconversion professionnelle | Management et leadership | Management de projet | Assistants

**EFE** LES EXPERTISES SECTEURS PUBLIC/PRIVÉ

ABILWAYS 2020

COMPÉTENCES

LES EXPERTISES SECTEURS PUBLIC/PRIVÉ  
Transformation numérique du secteur public | Marchés et contrats publics | Urbanisme - Aménagement - Matières Sociales | Environnement | Domaines public - Opérations immobilières - Logement social | Travaux - Construction - Bâtiments | Comptabilité - Finances - Budget | RH - Fonction publique | Management public - Efficacité professionnelle