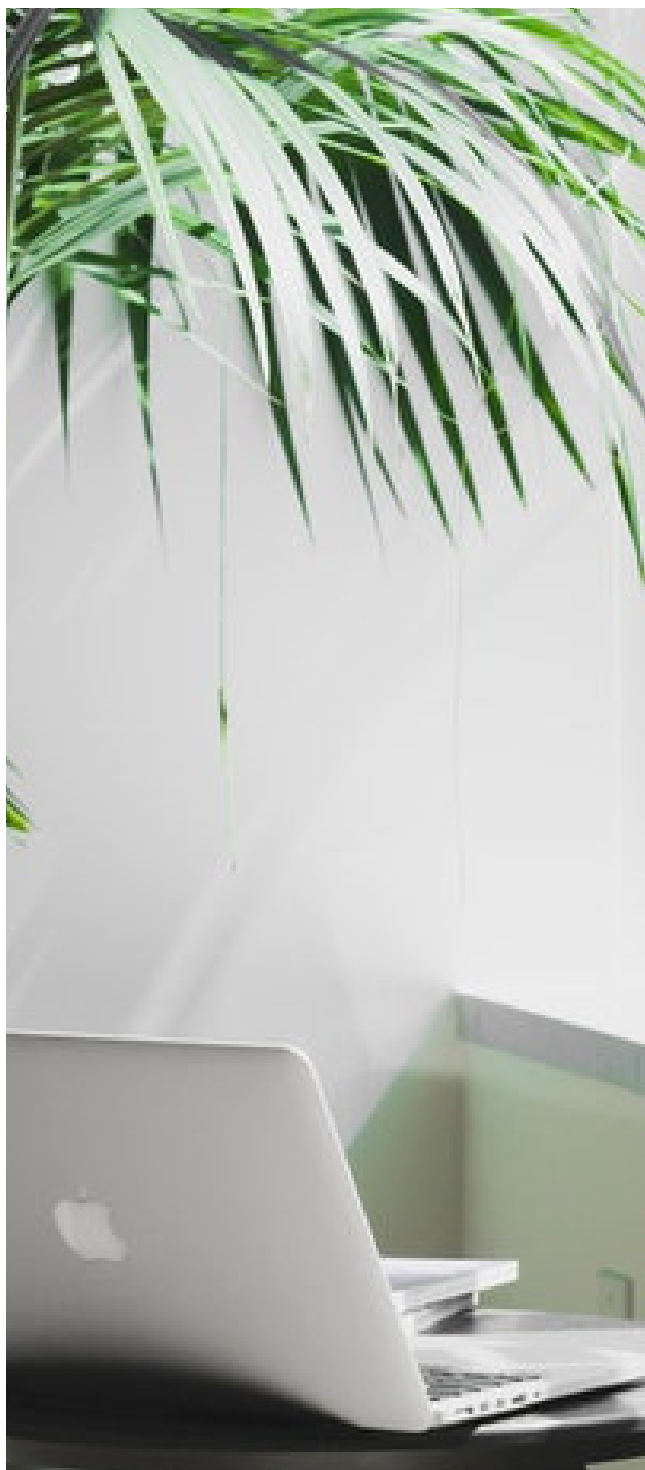


FORMATION CERTIFIANTE
WEBDESIGNER

DISPENSÉE PAR

CAMPUS SUP
WORLD



Nos formations sont uniques et nous nous assurons qu'elles sont adaptées au projet professionnel de chaque apprenant. Pour une orientation adaptée à votre projet, contactez-nous

Formation certifiante **PRÉSENTATION DU MÉTIER ET DÉBOUCHÉS**

Le Webdesigner est un créatif spécialisé dans le monde du multimédia et d'Internet plus particulièrement. Il définit l'interface visuelle, ergonomique et graphique de sites Internet. Il participe à leur création dans l'objectif de faciliter l'expérience utilisateur. Il doit être doté d'une fibre artistique et disposer de solides connaissances techniques en informatique. Mi-graphiste, mi-informaticien, le web-designer est spécialisé dans la création des pages Web. Dans certains cas, il sera amené à établir la charte graphique et à créer l'identité visuelle du site. Le webdesigner doit maîtriser les logiciels de graphisme (Photoshop, Illustrator...) et connaître les règles de l'ergonomie pour capter l'attention des visiteurs. On attend d'un WebDesigner qu'il possède des compétences techniques, qu'il connaisse les pratiques ergonomiques et graphiques. Il doit bien évidemment savoir maîtriser les outils informatiques concernant l'intégration de sites (Flahs, Javascript, HTML, PHP/MySQL, Dreamweaver), ainsi que des logiciels de traitement de l'image (Photoshop, Illustrator, InDesign etc.)

ACTIVITÉS PRINCIPALES

- Analyser la demande du client/Définir un cahier des charges
- Proposer des projets originaux/Evaluer les coûts et proposer un devis
- Elaborer une maquette/Définir une charte graphique
- Définir l'ergonomie du site/Créer les éléments graphiques : bannières, boutons, animations, pictogrammes, illustrations, etc.
- Connaître les normes web pour intégrer les images et les textes au site/Assurer une veille technologique sur les nouveautés multimédia.

Programme de formation Webdesigner

COMPÉTENCES COEUR DE MÉTIER

Techniques graphiques . Maîtrise de la charte graphique . Maîtrise des notions d'ergonomie. Maîtrise des outils (Dreamweaver, HTML, JavaScript, etc.). Connaissance de l'écosystème web/mobile/print/medias audiovisuels. Connaissance des logiciels de traitement d'image (Photoshop, Illustrator, Flash, etc.). Pilotage de projet. Veille et documentation.

ORGANISATION DU PLAN DE FORMATION

Le parcours de formation est organisé par bloc de compétences majeur, chaque bloc de compétences majeur peut également être étudié individuellement pour l'obtention d'une certification de compétences professionnelles (*voir catalogue de formation site internet*)

Vous pouvez construire votre parcours de formation librement, à votre rythme, et étudier votre programme de formation progression sur une durée de 18 mois. La validation de votre formation professionnelle certifiante sera soumise à la validation de vos blocs de compétences majeurs étudiés individuellement et l'examen général final de la formation certifiante concernée.

Vous êtes intéressés par des modules de plusieurs formations pour un programme spécifique ?

AUTRES APPELLATIONS EN FRANÇAIS

- Designer d'interface Web
- Directeur Artistique Web/Designer d'Interactivité, Ergonome
- Graphiste internet/ Graphiste Web.

DÉBOUCHÉS

- Agence Web/SSII (Sociétés de services en informatique)
- Dans les entreprises utilisatrices ou dans le service communication d'une entreprise
- Dans un studio multimédia
- Maison d'édition multimédia en ligne
- Freelance.

CONDITIONS D'ACCÈS

Formation ouverte sans pré-requis de diplôme et de connaissance.

Pour tout candidat à la formation, les conditions d'admission reposent principalement sur l'appréciation du projet professionnel ; qu'il s'agisse d'une première insertion professionnelle, d'un projet de reconversion professionnelle, d'un projet de développement de compétences professionnelles.

Nos conseillers pédagogiques vous accompagnent dans vos démarches pour vous orienter et évaluer la bonne adéquation formation-emploi selon votre projet pédagogique.

COMPÉTENCE: CRÉER ET ADMINISTRER UN SITE INTERNET

Module 1 Administration de pages web

Objectif : Administrer des pages web

- Les métiers du web changent
- Rappel sur le cycle de la création d'un site Internet: Qu'est-ce qu'un site Internet ? A quoi sert un site Internet?. Que faut-il pour créer un site Internet?
- Pourquoi faire évoluer une page web: La pertinence des contenus. Les services.
- La veille.
- Comment faire évoluer une page web? : Cas 1 : Site Construit sur la base d'un CMS. Cas 2 : Site Construit de toute pièce avec les outils HTML et serveur Apache.
- Que doit-on faire évoluer sur une page web ?
- Le poids du référencement: Mise en place du SEO sur WIX.- Lancement d'une campagne sur Google Adwords.

Module 2 Création et Gestion de site E-commerce

Objectif : Créer un site E-commerce

Qu'est-ce qu'un site e-commerce :

- Qui doit créer un site e-commerce
- A qui s'adresse les sites e-commerce.-

Le E-commerce en chiffre :

- Le e-commerce en forte croissance ?
- Combien coûte un site e-commerce (Le coût technique, le coût marketing).

Avant de commencer

Devenir e-commerçant :

- Avantages et inconvénients de la vente à distance.
- Le fichier clients.
- Trouver vos fournisseurs.

Créer et gérer votre site e-commerce :

- Choix de la Template.
- Configuration de votre boutique (Comment Ajouter un article, Gérer vos clients, Le paiement : devis et facturation).
- Gérer votre site internet.

Module 3 Création et gestion de site web

Objectif : Créer son site internet

Avant de se lancer

Comment fonctionne le net : Qu'est-ce qu'un site internet ?.- A quoi sert un site internet?.- Que faut-il pour créer un site internet?.- Faut-il faire appel à un sous-traitant ou le créer soit même ?.- Le coût de votre site internet.

Les différents moyens de réaliser un site internet: Le degré de complexité du site à créer.- Le degré de qualité.- Le niveau de service.- Qu'est-ce que le référencement d'un site internet ?.- L'arborescence d'un site internet.- Le coût d'un site internet.-Exercice pratique.- Conclusion .

Le langage HTML qu'est ce que c'est?: Le code HTML et CSS.- Etude d'un cas concret.- Les banques d'images.-

Créer son site internet : Démarrage.- Choix de la Template. - Adaptation de la « template » à votre futur site.

Module 4 Ergonomie web

Objectif : 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.

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 (L'UX mobile et tactile , Atouts et contraintes du tactile , App et/ou site mobile) , Mobile First
- Identifier le métier et les tâches de l'ergonome

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- Ergonomie des interfaces

Inscrire la méthode ergonomique dans le Webdesign

- 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.- Critères d'ergonomie de Bastien et Scapin : des guides pour la conception et l'évaluation.- Audit ergonomique.-Tests utilisateurs
- 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

Compétence : Initiation au design graphique

Module 5 Chaîne Graphique(prépresse, presse et post presse)

Objectif: Gérer des projets avec la méthode Agile . Mobiliser un vocabulaire technique précis dans vos relations avec les prestataires de la chaîne graphique. Formuler des besoins et définir un cahier des charges. Elaborer un planning production réaliste. Savoir choisir un procédé d'impression répondant à des exigences de qualité, de coût et de délai.

Comprendre la chaîne graphique

- Définition d'une chaîne graphique.
- Les 5 étapes de la chaîne graphique.
- Les logiciels de création et mise en page : Xpress, Photoshop, Illustrator et InDesign et pixlr (tableau comparatif)
- La gestion des couleurs et des résolutions.
- Les traitements de surface et la finition.
- La photogravure : quadrichromie, tons directs, flashage...
- Les règles de base pour garantir le bon déroulement de la chaîne de fabrication.
- Les fichiers et documents à remettre à l'imprimeur.

Choisir la technique d'impression

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

Focus sur la finition et le façonnage

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

Bien gérer la relation contractuelle avec l'imprimeur

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

Contrôler la qualité et la conformité du produit fini

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

Module 6 - Design graphique

Objectif: Concevoir et réaliser graphiquement des supports de communication attrayants et efficaces, incluant le texte et l'image. Décliner une charte graphique. Ce module permet d'acquérir les règles de communication visuelle, d'aborder les bases de la maquette, les formats, les proportions, les tracés régulateurs, le colonage ,etc...

- Le rôle de la maquette et de la mise en page.
- Proche du produit fini.
- Alliance de l'esthétique et des contraintes techniques.
- La communication. Définition d'axes de communication.
- Analyse de supports en édition, en presse, PLV ou marketing...
- La communication graphique. Définition d'axes et de lignes graphiques (les couleurs, le style, les images ,etc...)
- Pertinence des choix typographiques et iconographiques.
- Définition d'un projet de création éditoriale : magazine, journal, brochure, PLV...
- La construction du gabarit. Le format. Les pages et leur nombre.
- Le foliotage. Les tracés et les règles de proportion, le nombre d'or...
- Les blancs d'empagement . Le contenu de la maquette : les éléments de placement textes et images
- Assemblage des pages et finitions.

Module 7 - Photoshop Niveau 1 pour le Web

Objectif: Découvrir les fonctionnalités de base du traitement de l'image, en vue de sa retouche et correction, et de la création de photomontages et compositions simples.

Notions essentielles sur l'image et la couleur :

L'image numérique : bitmap et vectoriel

Définition et résolution des images :

Principaux formats d'image - Principaux modes colorimétriques - Les profils colorimétriques

L'espace de travail :

Principaux éléments.- Barre d'outils et raccourcis

Création de document :

Nouveau document ou ouvrir une image - Taille de l'image - Taille de la zone de travail - Gestion des calques - Principes et panneau des calques.

Les sélections :

Sélections géométriques et lassos - Sélection rapide, baguette magique et sujet - Lissage et contour progressif - Autres méthodes de sélection - Plages de couleurs - Mode masque - Outil plume pour la sélection - Gérer les sélections - Espace de travail «sélectionner et masquer» - Copier, coller

Le détournage :

Masque de fusion - Suppression de pixels - Outil gomme d'arrière-plan

Le Texte :

Insérer et modifier - Le texte curviligne

COMPÉTENCE: CRÉER ET ADMINISTRER UN SITE INTERNET

Module 8 AJAX/JSON

Objectif: Coder en Ajax

- Pré requis
- JSON: Qu'est-ce que JSON ?. Différences entre JSON et les objets JavaScript. Conversion JSON/String
- (Sérialisation, dé sérialisation) . JSON et JavaScript. JSONP. Outils JSON
- HTTP: Qu'est-ce que HTTP ?. Les bases de HTTP. Les URLs (Les verbes,

Module 9 CSS

Objectif: Maîtriser le CSS

La mise en place du CSS :

- Le CSS ?
- Un peu d'histoire.
- Où écrire le CSS ?(Ecriture du style dans le fichier .css , Ecriture du style l'entête <head>, Ecriture directement dans les balise, Quelles solutions prendre ?)
- Comment « coder » dans un fichier .css? (Un même style pour plusieurs balises, Commentaire ,Style class et id).
- Les balises universelles. Les sélecteurs avancés Le sélecteur universel (Une balise contenue dans une autre, une balise qui suit une autre, une balise qui possède un attribut, une balise, un attribut et une valeur exacte).

Comment formater du texte :

- La taille (La taille absolue, La taille relative).
- La police (Comment changer de police ? Créer sa propre police , souligner, gras, italique, ...).

Les couleurs des textes et les fonds :

- Jouer avec les couleurs de texte.
- Jouer avec les couleurs de fonds(Pour les textes, Pour les images).
- La condition switch.
- Les conditions sur les variables

Module 10 - Développement d'application mobile**Objectif: Développer des applications mobiles**

- Prérequis
- Principes: Les contraintes logicielles. Configurer votre environnement de développement
- Lancer sa première application Smartphone
- Nos premiers pas avec les composants REACT

Module 11 - HTML**Objectif: Aborder le langage HTML****Le langage HTML-CSS :**

- Comment fonctionne un site internet ?
- Définition de son environnement de travail
- Exemple de codes

Notre première page HTML :

- Les bases en HTML.
- Les balises HTML.
- Les attributs en HTML.
- Structure d'une page HTML.
- Afficher ma première page HTML

Organisation de son texte :

- Les paragraphes.
- Les titres en HTML.
- Mettre en valeur ses textes.
- Les listes.

Les liens, Les images :

- Insérer une image., notion de figure, etc...

Module 12 - JavaScript**Objectif: Aborder le langage Javascript****Introduction****Mes premiers scripts JavaScript :**

- Affichage d'une boîte de dialogue

Les variables :

- Les différents types de variables
- Les opérateurs numériques.
- Concaténation des chaînes de caractères.
- Interaction avec l'utilisateur.
- Conversion d'une chaîne de caractères en nombre

Les conditions :

- Les opérateurs de comparaison.
- Les opérateurs logiques.
- Les conditions « if » et « else ».

Module 13 - JQuery**Objectif: Utiliser JQuery****Introduction à jQuery :**

- A Propos.
- Qu'est-ce que jQuery ?
- Le Web et son histoire.
- Pourquoi jQuery ?

Les outils nécessaires au développement avec jQuery :

- L'éditeur de texte.
- Le navigateur

Installation de jQuery :

- Les bases du framework jQuery.
- Fonctionnement de base de jQuery

Les sélecteurs :

- Modifier le contenu d'un élément.
- Manipuler le DOM

Modifier le contenu d'un élément HTML :

- Manipuler un élément HTML

JQuery et les événements :

- Événements souris.
- Événements clavier.
- Événements éléments. Événements pages.

Plus loin avec jQuery :

- Les événements encore et toujours

Module 14 - PHP**Objectif: Aborder le langage PHP**

- **Qu'est-ce que le php ?** : Utilisation de php - Notions essentielles.
- **Préparer mon environnement de travail**
- **Mes premiers pas en PHP** : Ma première instruction (insérer du texte). Gestion des erreurs.
- **Les variables en PHP** : Les types - Manipulation des variables. Les conditions

Module 15 UXDESIGN

Objectif: Concevoir des projets digitaux centrés utilisateurs, à forte valeur ajoutée

Qu'est-ce que l'UX Design ?

- Qu'est-ce que l'UX Design ?
- Qu'est-ce qu'une expérience ?
- D'où vient l'UX Design ?
- D'où vient le Design Thinking ?
- Design is business : Pourquoi c'est important ?
- Les bénéfices de l'UX
- Les métiers de l'UX

Design is business

- Les chiffres
- Le Design Thinking : le process de créativité
- Les méthodes du Design Thinking (double diamant)
- Les approches : Service Design, Design Thinking, Lean UX, Agile UX
- Les livrables UX (User research - personas - user journey - wireframes)

-Quelles sont les préoccupations quotidiennes des UX designers ?

- Faire comprendre aux utilisateurs ce que vous offrez
- Rendre votre offre attractive
- Permettre aux utilisateurs de s'engager davantage dans votre service, les faire venir et revenir

User research

- L'entretien utilisateur
- Le focus group
- Le persona

Mener des tests utilisateurs

- Remote User testing (test distants et comparaison avec le présentiel)
- Classer avec les critères de Bastien et Scapin
- Les méthodes pour mettre en place la phase de tests
- Les méthodes pour recueillir les besoins: questionnaire, interviews...

COMPÉTENCE: MAÎTRISER LES TECHNIQUES DE COMMUNICATION DIGITALE

Module 16 - Communication digitale

Objectif: Utiliser les outils numériques pour communiquer

En quoi consiste la communication via le Web ?

Concevoir et diffuser une newsletter :

- Qu'est-ce qu'une newsletter ?
- Pourquoi élaborer une newsletter ?
- Que met-on dans une newsletter ?
- Cas concret d'élaboration (créer la liste d'abonnés, etc...)

Les outils collaboratifs :

- Qu'est-ce qu'un outil collaboratif ?
- Pourquoi les utiliser ?
- Les différentes familles d'outils collaboratifs (Cas concret d'utilisation).

Utiliser les réseaux sociaux professionnels :

- Qu'est-ce qu'un réseau social ?
- Pourquoi les utiliser ?
- Liste des réseaux sociaux les plus fréquents et leur fonctions principale ?
- Comment faire le suivi des réseaux sociaux ?
- Cas concret d'utilisation.

L'emailing :

- Qu'est-ce qu'un emailing ?
- Comment faire le suivi d'un emailing ?

Module 17 - E-réputation

Objectif: Améliorer les performances du site internet et optimiser son rendement pour une meilleure exploitation et organisation des activités .

- L'image. La réputation et l'e-réputation. L'influence et l'e-influence.
- Circuit de propagation de l'information (tous médias).
- Risques et impacts d'une mauvaise gestion de son image sur l'internet.
- Surveiller son image, celle de ses fournisseurs et de ses concurrents sur l'internet : sites à surveiller, rôles du web 2.0 et des réseaux sociaux, outils et méthodes.- Focus sur l'open data.
- Améliorer son image sur l'internet. Actions proactives et préventives sur le fond (contenu du « message ») et la forme (médium, référencement,...).
- Gérer la « crise image ». Actions défensives. Médiation et mesures légales.

Module 18 - Référencement

Objectif: Comprendre le fonctionnement des moteurs de recherche/Mesurer l'audience de son site/Maîtriser les techniques d'optimisation de son référencement naturel/ Accroître la notoriété de son site avec le référencement payant.

Rappel sur le Web :

- Les serveurs Web (Apache, IIS). Protocole HTTP. HTML, XHTML.
- Tests de validation, enjeux sur le référencement. Accessibilité.

Moteurs de recherche :

- Popularité.
- Classification des réponses.
- Langage de recherche.
- Principes de positionnement.
- Comprendre la recherche.
- Mots-clés.
- Les mises à jour d'algorithme Google Mayday, Panda, Penguin et Colibri., Google+ et le référencement (authorrank et author ship).

Audit de référencement :

- Tableau de bord de suivi.
- Audit par mots-clés.
- Les outils de Google Adwords : affiner les mots-clés.
- Le PageRank et le TrustRank : la mesure de popularité et de confiance du site.
- Plan d'action.

Techniques de référencement :

- Soumission, indexation, positionnement.
- Fréquence.
- Utilisation des balises : titres, images, liens, URL...
- Les SEO : Search Engine Optimizer.
- Les outils de référencement automatique : limites, coûts.
- Paiement au clic.
- Liens sponsorisés.
- Mesurer le taux de transformation d'une campagne.
- L'offre des sites Google et Bing.
- Achat de mots-clés.
- Le référencement et les réseaux sociaux (Facebook, Google+, partage de vidéos).

Optimisation du site Web :

- Intégration de multimédia, Flash, JavaScript, Frames.- Optimisation : MetaTag, Tag (url, alt, title...).
- Impact des technologies riches (Ajax, Flash, SilverLight) et Web 2.0 sur le référencement.
- Budget. Création et optimisation de la campagne.
- Utilisation des gadgets, des offres cartographiques (maps) et Local Business.
- Usage des espaces vidéos, newsletters, forums, jeux...

Accroître la popularité du site, campagne de publicité Web :

- Référencement dans les stores.
- Principes de promotion dans l'Appstore et Google Play.
- Présentation des offres Adwords et AdSense.

* *Livret de l'apprenant fourni pour une meilleure prise en main des ressources pédagogiques.*

Programme de formation Webdesign

DÉROULEMENT PÉDAGOGIQUE DE LA FORMATION

Notre pédagogie "à la carte" vous permet de suivre votre formation 24H/24 toute l'année en fonction de vos besoins et de bénéficier d'un accompagnement personnalisé. Vous bénéficiez d'un support de formation écrit téléchargeable depuis votre espace élève, de plusieurs quizz d'entraînement par modules dont deux quizz par cours, d'un test d'évaluation par compétence majeure, et de l'accompagnement d'un référent pédagogique intervenant pour une meilleure expérience utilisateur de la plateforme en ligne

DURÉE DE LA FORMATION

480 heures

Accès aux cours en ligne pendant 12 mois + 6 mois de rattrapage gratuits en cas d'échec.

Entre 6 ou 12 mois; le temps effectif de formation est variable et dépend du rythme de travail, de l'assiduité, de l'assimilation des cours, etc...

SUPPORT DE COURS

Les supports de cours mis à votre disposition sont les suivants :

- Un support de cours écrit pour vous permettre de connaître l'essentiel du cours + exercices.
- Des liens Internet pour vous permettre d'étendre vos recherches bibliographiques
- L'accompagnement d'un référent pédagogique intervenant pour une meilleure expérience utilisateur de la plateforme en ligne.

Sur option :

- Des vidéos de cours par des experts du domaine.
- Le tutorat personnalisé vous permet d'obtenir de l'aide auprès de votre tuteur de cours via les forums, obtenir un rendez-vous personnalisé et participer à une conférence de groupe, en réservant depuis votre espace élève, l'option e-conférences ou contacter votre conseiller pédagogique.
- Les conférences téléphoniques et webinaires sont réalisés en direct, puis enregistrés, réécoutables à volonté et téléchargeables
- La certification insertion professionnelle

LE TRAVAIL PAR MODULE EST DÉCOUPÉ TEL QUEL :

- 1 tiers de lectures et apprentissage du cours, recherches, rédaction de fiches de synthèse, écoute de podcasts et visionnage de vidéos (option)
- 1 tiers d'exercices, cas pratiques, évaluation, travail sur son projet (rapport professionnel)
- 1 tiers d'échanges pédagogiques : forums de discussion, conférences téléphoniques, webinaires

EVALUATION

La validation de la formation se fait en continue par la combinaison de vos notes d'évaluations théoriques (grand quiz) pour chaque compétence majeure et la note du rapport professionnel présenté au jury d'examen à distance et corrigé par des formateurs experts. Vous devez obtenir 50% à ces quiz et la moyenne de 10/20 minimum à votre rapport professionnel pour obtenir votre Certification professionnelle.

STAGE EN ENTREPRISE

Une période de stage en entreprise permet de compléter son projet pédagogique pour une approche directe de la pratique du métier. Une opportunité de stage ? Parlez-en avec nos équipes pour un accompagnement et la convention de stage obligatoire pour ce faire.

