

LES MÉTIERS DU WEB

Web Designer / Web Master

Certification de titre professionnel "Web Designer / Web Master".

Code NSF 320T - Codes ROME les plus proches 32 212 - 32 321 - 32 341- Formacode 46 125

OBJECTIF : SAVOIR CRÉER DES PAGES WEB ET DES SITES PROFESSIONNELS.

CONTENU DE LA FORMATION (Contenus détaillés en pages suivantes) :

"WEB DESIGNER" - 210 HEURES (6 SEMAINES EN CENTRE) .

Cette formation vous permettra d' étudier les logiciels d'infographie et de mise en page en vue d'analyser et de concevoir des sites web en respectant les contraintes et les règles de présentation d'un site.

"WEB MASTER" - 210 HEURES (6 SEMAINES EN CENTRE).

Vous êtes déjà infographiste (ou vous venez de suivre le stage ci-dessus), vous désirez devenir autonome dans l'exécution technique de vos pages web, vous étudierez les logiciels et les langages suivant : XHTML, CSS, Flash, Javascript, PHP, BDD.

FORMATION COMPLÈTE : "WEB DESIGNER/WEB MASTER" - 420 HEURES (12 SEMAINES EN CENTRE).

POSSIBILITÉ D'INDIVIDUALISATION DU PARCOURS : vous reporter aux modules de formation (verso).

SESSIONS DE PERFECTIONNEMENT SUR FLASH ET WEB DEVELOPPEUR (détail des formations sur demande).

Formation certifiante - Qualification OPQF - Certification de titre professionnel "Web Designer / Web Master".

VALIDATION DES ACQUIS : contrôle continu, épreuve en temps réel sanctionnée par un certificat de compétences. Pour la certification Web Designer / Web Master (titre professionnel certifié) : un contrôle continu, un examen, un oral devant un jury professionnel.

PUBLIC : tout public (salarié, indépendant, demandeur d'emploi).

PRÉ-REQUIS : avoir une pratique courante de l'informatique, une connaissance d'Adobe Photoshop et une bonne culture Internet. Niveau BAC - niveau 4 de la formation professionnelle.

MODALITÉS D'INSCRIPTION : fiche de candidature (en ligne sur notre site web ou sur demande par courrier postal) accompagnée d'un CV et d'une lettre de motivation, suivi d'un entretien de sélection avec le formateur référent.

ÂGE : à partir de 18 ans

PRISE EN CHARGE DES FRAIS DE FORMATION : renseignements au secrétariat d'IMAGE et auprès des conseillers chargés de l'élaboration des parcours de formation.

LIEU DE FORMATION : Nîmes.

DÉBOUCHÉS : toute entreprise de commerce, industrie, services, information-presse, ayant à entretenir et mettre à jour des sites. Prestataires de services, hébergeurs et créateurs de sites, agences de communication et de publicité.

DURÉE «WEB DESIGNER / WEBMASTER» :

60 journées, en continu, 12 semaines, soit 420 heures.

+ stage en entreprise de 7 semaines soit 245 heures (facultatif)

ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

Pierre-Emmanuel Malissin : concepteur du stage et formateur principal.

Ingrid Fischmann : intervenante professionnelle sur les logiciels graphiques, le design et la culture internet.

Christian Arial : intervenant professionnel sur Macromédia Flash MX

1. WEB DESIGNER : 210 H

AUTRE APPELLATION : "INFOGRAPHISTE" CHARGÉ DE LA REPRÉSENTATION VISUELLE SUR LE WEB.

Objectif : En fin de formation vous êtes apte à concevoir des pages web esthétiques et lisibles en respectant la cohérence graphique globale définie pour le site et les contraintes inhérentes au web. À ce titre vous êtes responsable de l'iconographie et apte à exécuter les maquettes à l'aide des logiciels graphiques appropriés.

MODULE 1 / 35 H - ADOBE PHOTOSHOP ET BASES IMAGE READY

Objectif : Introduction aux principales fonctions des logiciels de traitement de l'image. Présentation du logiciel, outils et fonctions de base, philosophie de Adobe Photoshop, initiation à l'image numérique. Connaître les outils de base nécessaire au web design, savoir détourer et réaliser un photomontage, créer une interface, savoir compresser et optimiser les images en vue de les exporter, créer des gif animés et des zones interactives.

MODULE 2 / 35 H - ADOBE ILLUSTRATOR

Objectif : Rendre le stagiaire opérationnel sur les principales fonctions du logiciel de dessin vectoriel.



Connaître les fonctions d'Illustrator nécessaire au web design. Savoir réaliser des graphismes vectoriels et SVG. Créer une interface. Préparer l'intégration dans Flash. Optimiser et compresser.

MODULE 3 / 21 H - ERGONOMIE / TYPOGRAPHIE D'UN SITE WEB / ARBORESCENCE

Objectif : Acquérir les méthodes de bases nécessaires à la conception d'un site client.

Étude d'une charte graphique et d'un cahier des charges. Organisation des textes et hiérarchie des informations. Étude des choix typographiques et du respect des règles. Concevoir l'ergonomie d'un site.

MODULE 4 / 42 H - XHTML CSS ET DREAMWEAVER

Objectif : Comprendre et retoucher le code XHTML/CSS et savoir réaliser une mise en page Dreamweaver.

Partie 1 / 7 h - XHTML/CSS

Présentation et analyse d'un fichier XHTML. Explications des balises de bases (HTML, head, title, strong, em, img, liens). Compréhension de la structure d'un tableau (table, tr, td). Validation W3C. Études et compréhension d'un fichier CSS et liaison du fichier.

Partie 2 / 35 h - Dreamweaver

Présentation du logiciel et de son interface. Élaboration de l'arborescence technique du site. Compréhension des différentes techniques de mise en page, tableau, calques... Études des différents outils et options (iframe, image map, liens, meta...). Créer et gérer des CSS. Gestion de formulaire. Intégration des différents médias. Les navigateurs Internet Explorer et Firefox.

MODULE 5 / 14 H - MISE EN LIGNE ET RÉFÉRENCIEMENT

Objectif : publier son site et optimiser son référencement.

Partie 1 / 7 h - FTP / hébergement / mise en ligne

Comment choisir son hébergeur. Gestion d'un nom de domaine. Utiliser le FTP avec Dreamweaver et un logiciel FTP.

Règles de mise en ligne.

Partie 2 / 7 h - Référencement

Étude de cas google. Choix et pertinence des mots clés. Gestion et échange des liens du site. Études des annuaires. Les autres moteurs Yahoo et Microsoft msn. Étude des nouvelles technologies google. La publicité sur internet. Optimisation des pages et des mot clés. Les pièges à éviter

MODULE 6 / 28 H - PROJET

Projet d'un site web avec thème et cahier des charges imposées et réalisation techniques de la page index. Corrections.

2. WEB MASTER : 210 H

POUR INTÉGRER CE STAGE IL EST NÉCESSAIRE D'AVOIR SUIVI LE STAGE WEB DESIGNER OU D'EN MAÎTRISER LE CONTENU.

Objectif : Sous la responsabilité du Chef de Projet, vous savez réaliser un site à l'aide des logiciels et langages les plus couramment utilisés : Flash, HTML et Javascript qui vous permettent de structurer les pages et d'assembler les éléments.

MODULE 1 / 7H - PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Présentation des techniques d'internet, les différents langages, les règles de construction, les systèmes de vérification du site.

MODULE 2 / 21 H - JAVASCRIPT

Présentation du langage. Étude des fonctions de base du langage pour réaliser une vérification de formulaire et un traitement des données. Compréhension de la syntaxe et exercices d'application.

MODULE 3 / 28 H - INITIATION FLASH ANIMATION

Présentation du logiciel et de l'interface. Les principes d'animation. Les différents types d'animation. Les effets de texte. Les principes d'une interface Flash.

MODULE 4 / 28 H - INITIATION FLASH ACTION SCRIPT

Présentation du langage Action Script. Réalisation d'une animation interactive. Gestion d'image, texte et son en externe. Compréhension des objets Action Script de base (boucle, opérateur tableau, condition...). Optimisation et exportation des animations.

MODULE 5 / 63 H - PHP / BDD

Partie 1 / 28 h - Bases PHP

Présentation du langage et de ses applications. Intégration dans une page HTML. Gestion d'un formulaire à l'aide du PHP et envoi des données à l'aide de la fonction mail. Compréhension de la syntaxe de base. Gestion et utilisation des cookies. Gestion et utilisation des sessions. Htaccess, sécurisation, réécriture d'url.

Partie 2 / 35 h - PHP / BDD

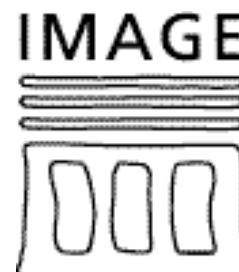
Préparation et optimisation d'une BDD. Gestion de phpmyadmin. Gestion des données. Études des différentes requêtes (affichage, insertion, modification, suppression). Mise en place d'une interface administrateur. Études des jointures et gestion de base des images.

MODULE 6 / 28 H - PROJET

Projet de site avec interface administrateur.

3. STAGE PRATIQUE ENTREPRISE : 245 H





PERFECTIONNEMENT FLASH - L'INTERFACE VIVANTE !

OBJECTIF : créer un site web en optimisant l'utilisation des fonctions d'animation et d'interactivité du logiciel Flash 8 professionnel.

CONTENU DE LA FORMATION :

1/ Gestion des médias externes

- Le son, optimisation et compressions
- Les images, choix des formats (gif, jpg, png)
- Les vidéos, codecs de compressions, gestion et sélection des flux (selon la bande passante), intégration des contrôles
- Nouveau compresseur au format .flv

2/ Interface et interactivité

- Appel de clips externes
- Utilisation de plusieurs scènes
- Gestion des téléchargements (préchargement)

3/ ActionScript avancé

Partie 1

- Les composants et leur application
- Utilisation des composants
- Paramétrage personnalisé des composants

Partie 2

- Gestion de texte dynamique et des formulaires
- Gestion et liaison avec des bases de données externes et choix possibles (xml, services web)
- Importation et gestion des médias externes
- Gestion des variables

4/ Exportation et diffusion

- Optimisation de l'exportation
- FlashLite, diffusion sur les nouvelles plateformes (téléphone portable, agenda électronique)

VALIDATION DES ACQUIS : Attestation de stage et/ou un certificat de compétences est délivré en fin de formation (sur demande).

PUBLIC : tout public (salarié, indépendant, demandeur d'emploi).

PRÉ-REQUIS : Avoir une pratique courante de l'informatique, une connaissance de la création de site web (dreamweaver/HTML/CSS), une bonne connaissance du logiciel macromédia Flash et de l'ActionScript, une bonne culture Internet. Niveau BAC - niveau 4 de la formation professionnelle.

MODALITÉS D'INSCRIPTION : fiche de candidature (en ligne sur notre site web ou sur demande par courrier postal) accompagnée d'un CV et d'une lettre de motivation, suivi d'un entretien de sélection avec le formateur référent.

ÂGE : à partir de 18 ans

PRISE EN CHARGE DES FRAIS DE FORMATION : renseignements au secrétariat d'IMAGE et auprès des conseillers chargés de l'élaboration des parcours de formation.

LIEU DE FORMATION : Nîmes.

DURÉE «PERFECTIONNEMENT FLASH - DESIGN D'INTERFACES» :

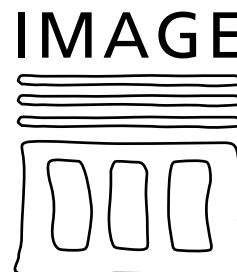
10 journées, en continu, soit 70 heures (2 semaines).

COÛTS : 630 EUROS (paiement personnel/demandeur d'emploi) 1 400 EUROS (DIF/Entreprise)

ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

Peter BROWN : intervenant professionnel sur Macromédia Flash .





DEVELOPPEMENT PHP/MYSQL AVANCÉ

OBJECTIF : Acquisition de méthodes efficaces au développement d'applications web professionnelles.

CONTENU DE LA FORMATION :

Module 1

Gestion de fichiers I

Objectif : Manipuler aisément des fichiers et répertoires locaux ou distants.

- 1.Ftp, le protocole de transfert de fichiers locaux ou distants
- 2.Manipulation de fichiers locaux
- 3.Manipulation de répertoires

Gestion de fichiers II

Objectif : Utiliser les variables superglobales pour gérer les formulaires et l'upload d'un fichier.

- 1.Utilisation des données de formulaires : les superglobales
- 2.Problématique et gestion de l'upload de fichiers

Gestion de fichiers III

Objectif : Manipuler des images et mise en application de cette première partie.

- 1.La bibliothèque GD
 - 2.Exercices
- Upload d'images
 Redimensionnements via GD
 Generation d'une liste des fichiers
 Ecriture de la liste dans un texte

Module 2

PHP et e-commerce

Objectif : Faire le point sur les technologies disponibles à déployer pour mettre en place un site de vente en ligne.

- 1.Fonctionnement des sessions et utilisation via PHP
- 2.Fonctionnement des cookies et utilisation via PHP
- 3.E-commerce, sécurité et API CB le point sur la mise en place de paiements sécurisés

Gestion de données et de variables complexes

Objectif : Utiliser MySql et les variables tableaux

- 1.MySql : Alias, jointures et fonctions
- 2.Utilisation avancée des tableaux

Programmation Orientée Objet

Objectif : Utiliser le modèle objet de PHP

- 1.POO, objets, classes, attributs, constantes, méthodes, instances...
 - 2.Exercice
- Ecriture d'une classe (à définir)

XML, entêtes HTTP et envois de mails

Objectif : Utiliser le format XML, manipuler les entêtes HTTP et gérer l'envoi d'emails via PHP.

- 1.RSS / XML / RDF principes et PHP5 et simpleXML
- 2.Gérer les entêtes HTTP, détail de la fonction header()
- 3.Principes de l'envoi d'emails, analyse d'un message et fonction mail()

Expressions régulières, système de template et internationalisation

Objectif : Découvrir des méthodes et fonctions avancées permettant la mise en place de fonctions complexes

- 1.Principes et fonctionnements des expressions régulières
- 2.Principes et fonctionnements d'un moteur de templates
- 3.Internationalisation et utilisation de gettext()



Méthodologie et bons usages

Objectif : Acquérir et mettre en place de bonnes méthodes

1. Astuces diverses
2. Evaluer l'efficacité de son code
3. Retour sur les points de sécurité à respecter
4. Utilité de la mise en place d'un framework
5. Mise en application

Module 3**Mise en application**

Objectif : mise en application des connaissances acquises.

MINIBLOG**SITE**

- o Accueil
- o Dernier article
- o Moteur de recherche
- o Agrégateur
- o Affichage d'un article (id)
- o Ajout d'un commentaire
- o Rétroliens
- o Affichage de plusieurs articles (plage de date, mois, recherche, ...)
- o Génération de fichiers XML (rss, atom, ...)

ADMIN

- o Articles
- o Nouveau
- o Modif
- o Suppression

INTERVENANT PROFESSIONNEL

Athanaël Guitard : spécialiste PHP MYSQL.

VALIDATION DES ACQUIS :

Attestation de stage et/ou un certificat de compétences est délivré en fin de formation (sur demande).

PUBLIC :

tout public (salarié, indépendant, demandeur d'emploi).

PRÉ-REQUIS :

Avoir une pratique courante de l'informatique, une connaissance de la création de site web (dreamweaver/HTML/CSS), la connaissance du langage de PHP et de MYSQL et une bonne culture Internet. Niveau BAC.

MODALITÉS D'INSCRIPTION :

fiche de candidature (en ligne sur notre site web ou sur demande par courrier postal) accompagnée d'un CV et d'une lettre de motivation, suivi d'un entretien de sélection avec le formateur référent.

ÂGE :

à partir de 18 ans.

PRISE EN CHARGE DES FRAIS DE FORMATION :

renseignements au secrétariat d'IMAGE et auprès des conseillers chargés de l'élaboration des parcours de formation.

LIEU DE FORMATION :

Nîmes.

DURÉE «DEVELOPPEMENT PHP MySQL AVANCÉ» :

Durée 70 heures (10 jours - 2 semaines).

COÛTS : 630 EUROS (paiement personnel/demandeur d'emploi)

1050 Euros (salarié : Fongecif, OPCA)

