

Programme de la formation - 1840h

Titre professionnel Infographiste metteur en page RNCP1267 - niv. 4 (Bac)

L'infographiste metteur en page est un professionnel du secteur de la communication graphique et multimédia dont les activités sont associées à la chaîne graphique de production.

Ses principales missions sont la transformation de la commande client en visuels et la réalisation de supports de communication répondant à une stratégie qui intègre l'ensemble des formats numériques dans son processus de flux de production. Il réalise des supports de communication de différents formats, tailles, orientations et pour différentes plates-formes.

Il prépare la réalisation de supports de communication, contribue à leur conception et participe à leur diffusion. Il assure une veille technique, technologique et concurrentielle pour augmenter sa productivité, sa technicité et sa capacité de conseil en se tenant informé des dernières tendances graphiques.

Durée : 2 ans soit 920h / an soit 36 semaines de septembre à Juin / an (1840 heures)

Type de formation : - présentiel de 9h00/12h00 13h00/17h00 du lundi au vendredi

Pré-requis : Aucun prérequis

Effectif : 20 maximum par classe

Moyens pédagogiques : Salle avec vidéoprojecteur / ordinateur individuel fourni par le stagiaire de la formation

Moyens d'évaluations : Contrôle continu des compétences + Passage diplôme du titre professionnel. (3 épreuves orales devant un jury)

Objectifs pédagogiques de la formation :

- Elaborer une proposition graphique
- Réaliser des supports de communication
- Contribuer à la stratégie de communication

Compétences professionnelles visées :

1. Définir une solution graphique
2. Planifier et organiser la réalisation de supports de communication
3. Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels
4. Mettre en page des documents simples et élaborés
5. Contrôler la conformité du produit et vérifier la livraison
6. Assurer une veille technique, technologique et concurrentielle
7. Promouvoir une réalisation graphique
8. Personnaliser un système de gestion dynamique de contenus de sites web
9. Adapter des contenus pour le web et les réseaux sociaux
10. Photographier de manière professionnelle (*option content creator*)
11. Cadrer une vidéo professionnelle (*option content creator*)
12. Réaliser une vidéo professionnelle (*option content creator*)
13. Monter une vidéo professionnelle (*option content creator*)
14. Développer une application web simple avec un langage de programmation orienté objet PHP (*option développement web*)
15. Concevoir une base de données utilisable sur le web (*option développement web*)
16. Manipuler une framework web (*option développement web*)

Compétences transversales visées :

- Utiliser les technologies de l'information, les outils informatiques pour concevoir et réaliser des outils de communication numériques
- Travailler l'esprit d'entreprendre
- Travailler en autonomie
- Accepter la critique constructive
- Résoudre des problèmes de manière créative

Types d'emplois accessibles :

- Infographiste
- Metteur en page
- Designer graphique
- Maquettiste PAO
- Opérateur prépresse PAO
- Web Designer (*option content creator*)
- Intégrateur HTML/CSS (*option développement web*)
- Développeur front-end (*option développement web*)
- Web marketeur et réalisateur (*option content creator*)

Types de formations accessibles

- Tous les diplômes post bac en lien avec le design graphique et/ou le développement web

Programme détaillé de la formation

Boot - Lancement de la formation & team building [1 jour - 7h]

- Team Building pour favoriser la cohésion
- Introduction au web : enjeux et fonctionnement
- Atelier d'expression créative

Bloc 1 : Designer [100 jours - env.520h]

- Arts plastiques
 - Initiation aux techniques de dessin
 - Initiation aux techniques de peinture
 - Développement de la créativité
 - Réalisation de concepts créatifs
- Théorie du graphisme
 - Principes fondamentaux (les couleurs, la résolution, les logiciels...)
 - La sémiologie des couleurs
 - Les enjeux du design dans la conversion
 - Le design émotionnel
 - Le design dans l'entreprise : Charte graphique de l'entreprise et son respect
 - Les règles de base de la propriété intellectuelle
- Outils numériques
 - Photoshop
 - Prise en main du logiciel

- Découverte des principales fonctionnalités
- Illustrator
 - Prise en main du logiciel
 - Découverte des principales fonctionnalités
- inDesign
 - Prise en main du logiciel
 - Découverte des principales fonctionnalités
- Méthodologie de création
 - Nourrir sa curiosité et créativité
 - Modèles de travail (POMODORO et autres...)
 - La typographie
- Designer pour le web
 - Maquettes et wireframe
 - Audit de site internet
 - Spécificités de la création sur le web
 - Responsive web
- Designer pour le print
 - Techniques d'impression
 - Techniques de mise en page
 - Spécificités du print
 - Contrôle de la qualité d'un fichier print
 - Fournisseurs

Compétences visées :

- Utiliser des techniques de création
- Développer sa créativité
- Mieux comprendre l'environnement de travail du designer
- Connaissance des bases de la législation des droits d'auteurs
- Connaissance des modes colorimétriques
- Réaliser des prototypes à l'aide d'un logiciel
- Utiliser un logiciel professionnel de dessin
- Utiliser un logiciel professionnel de traitement graphique
- Optimiser le poids et adapter la taille des réalisations
- Sélectionner et appliquer des effets visuels
- Utiliser un logiciel de mise en page
- Présenter ses réalisations
- Accepter la critique constructive

Bloc 2 : Le web [100 jours - env.520h]

- Principe de base du web
 - Client serveur, langages de programmation, panorama des métiers
- Développer : bonnes pratiques et cadre de référence
 - W3C
 - L'environnement de développement
 - L'IDE
- Apprentissage d'HTML/CSS
 - Les langages, les syntaxes, leur utilisation

- Les formulaires
- Les framework CSS
- Wordpress, le web préfabriqué
 - Découvrir les CMS
 - Généralités et déploiement
 - Addons et configuration
 - Elementor
 - Template
 - WooCommerce
 - Optimisation avec les plugins (SEO avec YOAST, Cache...)

Compétences visées :

- Maîtriser le langage HTML/CSS
- Utiliser un framework HTML / CSS
- Modifier le code HTML/CSS d'un CMS
- Élaborer des newsletters
- Déployer un système de gestion de contenu
- Créer et publier des pages web
- Modifier et adapter un thème Wordpress

Bloc 3 : Ergonomie & UX [10 jours - 52h]

- Ergonomie, accessibilité expérience utilisateur & parcours utilisateur
 - Les principes fondamentaux de l'ergonomie web
 - Règles d'accessibilité WCAG
 - L'expérience utilisateur
 - Création des parcours utilisateurs
 - Définir une arborescence
 - Analyse des parcours utilisateurs
 - Méthodologie de mise en pratique de l'ergonomie (Design system, grille de composition...)
- Logiciel de création de maquettes
 - Adobe XD ou Figma
 - Découverte de l'interface utilisateur
 - Initiation aux principales fonctionnalités

Compétences visées :

- Comprendre les principes de l'ergonomie et son utilité
- Connaître la notion d'expérience utilisateur
- Réaliser des tests d'ergonomie
- Appréhender le parcours utilisateur

Bloc 4 : Communication, marketing & e-marketing [100 jours - env.520h]

- Les principes de la communication
 - Assurer une veille régulière
 - Analyse de cas
- Marketing
 - Analyser un marché
 - Positionner une offre produit ou service

- Étudier la concurrence
- Gestion des réseaux sociaux
 - Panorama des réseaux
 - Usages sur les réseaux principaux
- Acquisition de trafic web
 - Référencement SEO
 - Publicité en ligne
 - Affiliation et autres canaux (place de marché, annonces...)
- Optimisation du site
 - Rédiger pour le web : balisage sémantique, densité, silos...
 - AB Testing, retour utilisateur, tracking Yandex...

Compétences visées :

- Utiliser les techniques pour bloquer ou favoriser l'indexation des fichiers
 - Utiliser des outils d'analyse d'audience et de comportement
 - Utiliser les réseaux sociaux pour développer l'audience
 - Créer du trafic naturel ou payant
 - Maintenir et faire évoluer un site web
 - Améliorer l'ergonomie grâce aux retours utilisateurs
 - Communiquer avec les réseaux sociaux de façon naturelle ou avec la publicité
-
- Utiliser les réseaux sociaux pour développer l'audience

Bloc Option : Content Creator [45jours - 228h]

- Montage vidéo
 - Storyboarding
 - Cadrage de vidéo
 - Réalisation et tournage
 - After effects et Premiere pro : découverte et pratique du logiciel
 - Montage vidéo avec Première Pro
 - Format
 - Codecs
 - Diffuser sa vidéo
- Prise de vue photo
 - Cadrer une photo
 - Régler un appareil photo (F et V)
 - Composition photo
- Animation d'un stream
 - Setup technique et graphique
 - Eloquence
 - Mise en place d'un plan d'animation

Compétences visées :

- Élaborer un scénarimage
- Utiliser un logiciel d'animation
- Incorporer du son ou de la vidéo dans un scénario
- Optimiser et adapter le poids des animations
- Utiliser un logiciel de montage vidéo

- Diffuser des vidéos en ligne
- Créer un support de communication numérique
- Créer ou adapter une charte graphique
- Réaliser des prototypes à l'aide d'un logiciel
- Utiliser un logiciel professionnel de dessin
- Utiliser un logiciel professionnel de traitement graphique
- Optimiser le poids et adapter la taille des réalisations
- Sélectionner et appliquer des effets visuels
- Utiliser un logiciel de mise en page
- Présenter ses réalisations
- Mettre en place un stream

Bloc Option : Développeur web [45jours - 228h]

- HTML/CSS avancé
 - Animation en CSS
 - SCSS et variabilisation du CSS
- Algorithmie
 - Concept
 - Boucle, fonction, condition etc...
 - Mise en application ludique
- Langage de programmation PHP
 - Programmation procédurale
 - Programmation objet
 - Framework Symfony
- Déploiement serveur
 - Fondamentaux de linux (serveur apache, mysql...)
 - Déploiement d'un site

Compétences visées :

- Structurer une page web
- Développer en langage PHP
- Animer en CSS
- Réaliser des algorithmes simples et complexes
- Administrer un serveur simple

> Oral Blanc : [1 jour - 7h]

Créé le :	06/02/2023 par YR
Dernière mise à jour :	13/02/2023 par YR et NB
Version du document :	V1.1