

PLAN DE FORMATION INFOGRAPHISTE MULTIMÉDIA IMM

Infographiste en Multimédia
Titre professionnel Ministère du travail TP-00469
Niveau III

Date de parution au JO : 26 février 2008
Code NSF : 322t – Infographiste en Multimédia
Code ROME : 52321
Formacode : 46262 multimédia
Validité de l'agrément : 13 juillet 2011

Dates de formation : 25 mai 2010 au 24 novembre 2010
Jury professionnel : le 2 décembre 2010
490 heures en formation
70 heures de spécialisation
250 heures de stages en entreprises



Microsoft
IT Academy
Program Member

Qualification
des Services
Intellectuels
OPQF 

Module 1 : Préparer des graphismes et photomontages pour les supports numériques

- Réaliser des dessins, des images, des photomontages sur supports numériques
- Mettre en forme des documents à partir d'un fichier ou après traitement de documents (scannérisation et reconnaissance de caractères).
- Préparer des médias à partir d'une banque de données clients
- Réaliser des graphismes et des illustrations suivant commande
- Réaliser de petites animations 2D

Durée : 126 heures

C1. Gérer un poste de travail informatique

- Un ordinateur, une maintenance
- Un ordinateur, un environnement

C2. Utiliser les outils de recherche et d'échange d'informations sur Internet

- Historique et protocole du Net
- La navigation, la messagerie
- Les outils de travail de la formation (blog)
- Les outils de la veille artistique et technologique
- Le vocabulaire NTIC

C3. Préparer les médias (texte, images fixes ou animées...)

- Scanner des photos et les traiter
- Scanner des textes et les traiter
- Prises de vue photo et traitement
- Générer des PDF, travailler avec des PDF

C4. Réaliser des graphismes et illustrations fixes élaborés

- Réaliser un logo
- Le dessin vectoriel dans Flash
- Le dessin vectoriel dans Illustrator
- Réaliser des icônes

C5. Réaliser des photomontages complexes

- Réaliser une interface de site web

Module 2 : Réaliser les pages Web destinées à la chaîne d'édition multimédia en ligne

- Réaliser un site Web à partir d'un cahier des charges techniques et des préconisations du chef de projet ou du client
- Réaliser le site après avoir identifié le public et une plate-forme cible
- Suivre la charte graphique, respecter l'identité visuelle du site, réaliser les pages selon la définition de la structure du site et de la navigation
- Utiliser le langage et les techniques préconisés pour le site web

Durée : 133 heures

C6. Réaliser un site Web statique

- Organiser et gérer un brief client
- Organisation d'un projet multimédia
- Analyser, comprendre un cahier des charges, rédiger une réponse
- Veille concurrentielle et standards du web
- Conception centrée utilisateur et web 2.0
- Concevoir l'ergonomie des pages
- Préparer les prototypes de page
- Développer en HTML
- Javascript : initiation

C7. Réaliser un site Web dynamique

- Programmer des pages en PHP
- Gérer des bases de données MySQL
- XHTML et CSS2
- Déployer et enrichir un CMS

C8. Publier un site Web

- Publication FTP
- Référencement
- Marketing web
- Tests compatibilité navigateur

Module 3 : Elaborer des séquences d'animations vectorielles interactives

- Réaliser des dessins vectoriels, des animations vectorielles, des animations interactives (Flash)
- Intégrer ces animations dans un site web ou sur un Cd-Rom
- Création d'animations interactives avec vidéo

Durée : 112 heures

C9. Réaliser des animations vectorielles en 2 dimensions (2D)

- Les bases de l'animation
- Flash animation
- De l'idée au mouvement : communiquer avec des animations
- Réaliser des bannières publicitaires

C10. Réaliser des séquences d'animations vectorielles interactives en 2 dimensions (2D)

- Flash programmation niveau 1
- Les bases de l'action script et de l'interactivité

Module 4 : Elaborer un produit de communication graphique imprimé, gravé ou en ligne

- Concevoir et mettre en oeuvre un produit de communication graphique, qui sera imprimé, publié en ligne ou gravé sur un Cd-Rom ou DVD
- Réaliser un produit adapté répondant à la demande du client et aux contraintes techniques et ergonomiques du projet

Durée : 119 heures

C11. Concevoir un site Web et un produit multimédia interactif gravé

- Analyse de produits multimédias
- Ecriture multimédia : storyboard, maquette, scénarisation
- Réaliser des applications multimédias
- Publier des applications multimédias (intégrer des animations Flash)

C12. Réaliser un produit multimédia interactif, intégrer les médias et leurs comportements

- La vidéo : acquisition, traitement, la vidéo sur le web, la vidéo et Flash
- Le son : traitement, montage
- Intégration dans Flash

C13. Concevoir et exécuter une maquette de mise en page pour support imprimé

- Composition et mise en page
- Comprendre la chaîne graphique et visite d'imprimerie
- Préparer des documents pour l'impression

C14. Finaliser un produit multimédia (Cd-Rom – DVD)

- Projection Flash
- Les outils tiers pour la publication : Screenweaver
- Réaliser la pochette et le boîtier du Cd-ROM
- Faire une présentation collective d'un projet multimédia

Durée : 70 heures

Introduction au webmarketing

- Les règles d'or du webmarketing
- Les méthodes de conversion
- Les techniques d'influences

Les aspects juridiques de l'e-commerce

- La réglementation
- Les règles à connaître

Etude de cas : conception d'un site de vente en ligne

- Lecture du cahier des charges
- Réalisation de maquettes fonctionnelles

Présentation de la solution technique : Joomla

- Installation & paramétrage de la solution
- Utilisation de la solution

Présentation de l'interface d'administration

- Gestion des utilisateurs
- Gestion des contenus
- Gestion de l'arborescence
- Gestion des modules
- Gestion des composants :
- Intégration d'extensions : CKEditorX, GMAccess, CKForm

Utilisation de la solution

- Gestion des gabarits
- Conception d'un gabarit de site d'e-commerce
- Utilisation du template Koda-design

Installation de l'extension d'e-commerce : VirtueMart

- Gestion des clients
- Gestion de son catalogue
- Insertion d'articles
- Intégration des produits à partir d'une base externe
- Création des fiches produits
- Application des règles du web-marketing
- Création des fiches produits
- Gestion des stocks
- Gestion de la livraison
- Gestion du paiement en ligne

Le référencement :

- Indexation des pages d'un site
- Les techniques de référencement
- L'optimisation du référencement : SEO & autres méthodes
- Les erreurs à éviter

- Explication du PageRank

Le suivi du référencement :

- Les statistiques
- Les indicateurs de suivi (KPI)
- Les outils à connaître

Application des techniques dans la solution

- La promotion d'un site
- Les régies pub
- L'e-mailing

La sécurité

- Sécuriser une base MySql
- Les failles de sécurité à connaître
- L'hébergement

Spécialisation Flash Action Script

Durée : 70 heures

Nouveautés du langage AS3

- Les nouveaux types primitifs
- Boucles, mots clés, directives, et déclarations
- Notion de paquetages (package)

Mode d'instanciation des objets graphiques

- Création des objets graphiques
- Utilisation des objets (SimpleButton, Sprite, Shape, ...)
- Nouvelle API de dessin (graphics)
- Bibliothèque partagée (applicationDomain)

Liste d'affichage

- Fonctionnement et concept
- Gestion de la profondeur
- Manipulation des objets

Modèle d'événements (DOM3)

- Les objets et EventDispatcher
- La classe EventDispatcher
- Concept de diffuseur écouteur
- Propagation événementielle

Chargement de contenu externe (graphiques, ou données)

- URLLoader, Loader
- Gestion des événements
- Communication entre 2 SWF

Manipulation du XML avec E4X

- Introduction au format E4X
- Syntaxe et parcours de fichier

Manipulation du texte

- Accès avancé au contenu texte
- Styles de texte par CSS

Accès bas niveau : ByteArray

- La classe ByteArray
- Différentes méthodes de lecture et d'écriture
- Méthode Loader.loadBytes()
- Encodage de PNG et JPG et S
- WF à la volée

Manipulation du son

- Chargement de son externe
- Analyse du spectre, equaliseurs
- SoundLoaderContext, SoundChannel

Echanges entre Flash et fichiers, scripts ou applications externes

- Les FlashVars
- Choix de passage des données, ciblage et encodage
- Unicode
- Envoi de données
- External Interface (Communication Flash JS et JS Flash)
- Envoi et réception de données par URLLoader et navigateToURL
- La fonction sendToURL
- La classe URLRequest
- La classe URLVariables
- Gestion des erreurs
- Chargement de contenu graphique externe

Gestion des erreurs de chargement

- Manipulation du contenu chargé
- Bibliothèques partagées
- Classe LoaderInfo
- Chargement de variables externes
- Conversion et manipulation des données
- Chargement de données textes et binaires
- Accès progressif aux données externes

Le système binaire

- La classe URLStream
- Accès aux données
- Echanges avec un script serveur et une base de données (exemple fondé sur PHP / MySQL)

Manipulation des données depuis Flash

- Application : envoi de courriels par un formulaire en Flash
- Sécurité (échanges entre serveurs)

Concept de domaines croisés (cross-domain)

- Accès à des SWF distants
- Accès à d'autres types de fichiers distants par crossdomain.xml
- Restriction d'accès, notion de security sandbox.
- Événements partagés
- Contourner les restrictions
- Local Shared Object

Enregistrement de données persistantes

- Commande « Supprimer les fichiers ASO ».
- Local Connections Dialogue entre plusieurs SWF
- Local Connection set la sécurité

Présentation du format XML

- Qu'est ce que le format E4X ?
- Principes, intérêts, vocabulaire et règles d'écriture
- La classe XML dans Flash, IXMLList et XMLDocument
- Propriétés des objets et des noeuds XML
- Parcourir un document XML, charger un fichier XML
- Mettre en forme des données XML
- Application : création d'une interface de visualisation de news, création d'un menu dynamique
- Traitement d'un objet XML : modifications, ajout de nœuds
- Les champs CDATA
- Gestion d'upload et du download dans Flash
- Classe FileReference et FileReferenceList
- Application : Galerie et traitement par lot

Modalités d'évaluation et de validation

- Examen de fin d'apprentissage (EFA) pour chaque module
- 4 Certificats de Compétences Professionnelles
- CCP -000335 : Préparer des graphismes et photomontages pour les supports numériques
- CCP -001195 : Réaliser les pages Web destinées à la chaîne d'édition multimédia en ligne
- CCP -001195 : Elaborer des séquences d'animations vectorielles interactives
- CCP -001196 : Elaborer un produit de communication graphique imprimé, gravé ou en ligne
- Dossier de synthèse de pratiques professionnelles
- Epreuve pratique
- Jury Professionnel