

## 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 : 6 décembre 2010 au 31 mai 2011  
Jury professionnel : le 9 juin 2011  
490 heures en formation  
70 heures de spécialisation  
250 heures de stage en entreprise



**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

### **Rappel sur les fonctions de bases de PHP**

- Déclaration des variables
- Création de fonctions
- Traitement des formulaires
- Intégration d'objet AJAX

### **Le temps et date**

- Notion de Timestamp
- Les formats de date
- Autres fonctions utiles

### **Les fonctions mathématiques Les variables d'environnement**

### **Manipuler des fichiers sur le serveur**

- Parcourir un dossier
- Créer / modifier / supprimer un fichier
- Récupérer des informations sur un fichier

### **Génération de PDF, de graphiques ou d'images**

- Principe
- Présentation de la librairie GD
- Ses principales fonctions
- Exemples de réalisations

### **Programmation Orientée Objet en PHP5**

- Instanciation de classes existantes
- Création d'une librairie prête à l'emploi

### **MYSQL**

- Requête avancée SELECT

### **Jointure**

- Optimisation et sécurisation d'une base de données MYSQL
- Protection contre l'injection SQL

### **Création d'un back-office de gestion de contenu**

## **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
- Librairies 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 noeuds
- 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