



K2 Formation

Le centre de formation des professionnels de l'image



Métiers du Web

Du print au web - Spécifique pour graphistes

Objectif:

Acquérir les bases de la chaîne de production digitale. Se familiariser avec les métiers et les tâches du projet web, avec un accent particulier sur le web design, le design d'interface et le design visuel. Être capable de produire ou co-produire un site statique ou dynamique via un CMS et un template. Comprendre la démarche de l'UX et du design de l'expérience utilisateur.

Niveau requis:

Pratique basique de l'internet.

Public concerné:

Graphistes, infographistes, designers, directeurs artistiques habitués à la chaîne graphique.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Les essentiels du web

Il s'agit d'acquérir un cadre commun de connaissances basiques essentielles dans la compréhension générale de l'interactivité et de ses possibilités pour le design.

Cadre, standards et fondamentaux Web 2.0 et web sémantique,

chiffres, usages, terminologie, technologies et langages, tendances, industrie, prestataires, métiers.

Rôle et intégration du site dans la stratégie de communication.

Types de projet et contraintes techniques.

Les 4 écrans.

Stratégies éditoriales, workflows de contenu, préparation du référencement.

► Les outils de la conception.

A la suite de cette introduction, un cas pratiques est choisi par le groupe pour être travaillé en mode projet dans la première étape puis en mode production dans la seconde étape.

► Produire un site web orienté utilisateur (UX)

Essentiels de la méthodologie de gestion de projet web et leurs implications pour les métiers de l'image.

Bases du management de projet,

Du mode projet et du travail collaboratif sur une application multimédia interactive.

Conception: du brief au cahier des charges, de la scénarisation interactive au prototype fonctionnel. Comprendre la chaîne de production d'un site web et le choix des outils.

Préparation et optimisation des ressources.

Tests et la mise en ligne.

Apprendre à travailler en mode projet, notions d'agilité.

Les outils de la production.

► A la fin de ces 5 premiers jours, les stagiaires sont opérationnels pour s'attaquer à la production d'un site, soit dans le «faire» soit dans le «faire faire».

► Créer ses templates: HTML, CSS, Muse & Wordpress

L'objectif de cette session est d'avoir les bases pour passer des PSD au feuilles de styles (base de CSS) et de comprendre comment les intégrer sous Wordpress, ou de les préparer pour l'intégration, ou encore de modifier des templates de tierces parties, en passant par le travail sur les feuilles de style. Bases de l'intégration sous Muse et Wordpress.

A la fin de ces 3 jours, les stagiaires disposent d'un matériau interactif qui peut se prêter à l'analyse ergonomique et au travail de post-production.

► Design de l'UX et ergonomie web.

A partir du travail réalisé, les stagiaires devront effectuer une analyse critique des choix, parti-pris et traitement pour dégager les axes d'amélioration du visuel pour la création d'interfaces web et mobile et corriger ce qui aura été fait.

Les composantes de ce travail au travers d'outils spécifiques, mettront en avant:

Le Neuro webdesign & le design d'interface

Le travail sur les personas et les parcours utilisateurs

Les tendances du Design visuel et l'accessibilité

Les patterns de navigation et d'interactivité

L'écriture transmedia, penser pour les 4 écrans

Le travail de «layout» et de «wireframing»,

Le storytelling et l'usage de la datavisualisation.

Laboratoire et Tests.

Restitution, Ajustements, Synthèse

Webdesign: les meilleures pratiques - Opérationnel - Mise en œuvre

Objectif:

Fournir aux participants, les éléments de compréhension nécessaires pour créer des interfaces web et mobiles attractives et performantes. Faire comprendre et appréhender au travers d'études multidisciplinaires, d'exemples et de cas pratiques, les éléments d'un design persuasif.

Niveau requis:

Notions marketing et communication, bases HTML.

Public concerné:

Directeurs artistiques, concepteurs d'interfaces, designers visuels, webdesigners, concepteurs graphiques. Scénaristes et designers d'interactivité, développeurs intégrateurs.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Introduction

Designer pour engager:

Le rôle de la psychologie dans le design de sites web

Le choix du design visuel

Les fondamentaux du design visuel appliqué à la lecture sur écran.

Le pouvoir de séduction du design: attirer et retenir l'attention

L'approche cognitive: comment vos visiteurs pensent, comprennent, apprennent et mémorisent.

Responsive design, adaptative design, selective design

► Le choix du design d'interface

Comment les humains voient:

champs visuels, identification, patterns, couleurs, structure...

Storytelling: raconter avec des images et du mouvement

Datavisualisation infographiques et textuelles

Comment les humains lisent: typographie, composants d'interfaces...

Styles, cultures et symboles dans la création: pictos, métaphores, idioms...

► Designer les interactions

Interactions fonctionnelles en mots et images:

guides de style et chartes UI

Architecture d'information et patterns de navigation:

aspects cognitifs, aspects visuels et rythmes

Les mots et les images de l'interaction:

call to action, formulaires et actions complexes

Médias sociaux - Atelier - Opérationnel - Mise en œuvre initiale

Objectif:

Apprendre à modéliser une stratégie de médias sociaux; à bâtir une stratégie de contenu évolutive pour le SEO et le web sémantique; à créer les comptes sur les différents médias en fonction des stratégies; à utiliser les médias à disposition pour nourrir les différents canaux; à mesurer les résultats à travers une grille de lecture analytique.

Niveau requis:

Pratique d'un navigateur Web.

Public concerné:

Cette formation est orientée sur le «faire», l'exécution, la mise en place. Elle s'adresse à toute personne qui souhaite mettre en place et actionner rapidement une stratégie médias sociaux avec des outils simples.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Introduction

Cette formation est conçue comme un atelier pratique de mise en oeuvre initiale d'une stratégie médias sociaux. Les participants sont organisés en réseau pour appliquer en temps réel les principes et les fondamentaux de chacun des médias sociaux à partir de la stratégie déployée.

► Programme

Modélisation stratégique simple:
Gestion des contraintes et choix des réseaux
Cohérence et convergence: stratégie sémantique, SEO et stratégie de contenu
Médias et traitement des contenus
Blogs et Tweets: écrire en mots et images
Créer une chaîne YouTube ou une chaîne de live broadcast
Facebook et Google+: créer et animer un réseau
Linkedin et Slideshare: étendre et travailler son réseau professionnel
Outils de curations et d'agrégation thématiques
Savoir lire des statistiques

► La formation Médias sociaux 2013

Cet atelier est vivement recommandé si vous cherchez à faire vous-même pour promouvoir une entreprise, une marque, un produit, un service ou encore si vous êtes dans un service ou une fonction qui vous oblige à publier, co-travailler, ou collaborer au travers des médias sociaux.

Élaborer et piloter une stratégie digitale - Opérationnel - Mise en œuvre initiale

3 jours

Objectif:

La formation fournit aux stagiaires les fondamentaux, principes et outils, nécessaires à la compréhension, à la mise en place et au pilotage d'une stratégie de communication digitale.

Niveau requis:

Bases communication et marketing.

Public concerné:

Équipe communication et marketing, et plus généralement toute personne chargée de décider ou mettre en œuvre une politique de communication digitale, depuis le site web jusqu'aux actions de communication visant à faire aboutir la stratégie.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Introduction

Chiffres, terminologie
Cadre 2014

► Les 4 écrans, usages et comportements

► Les objectifs du digital dans la stratégie de communication globale

► Forces et faiblesses de chacun des leviers:

Le site web,
SEO,
SEM,
Epub,
Emailmarketing,
Médias sociaux,
Mobile marketing

► Élaboration de la mécanique de communication:

Choix tactiques,
Phasing
Médiaplanning et budget,
Tracking,

► Ecosystème digital:

Panorama des acteurs,
Choix des prestataires et supports

► Le native advertising et la stratégie de contenu:

Quel message pour quel média,
Comment optimiser le workflow et la diffusion des messages.

► Piloter avec quels outils:

lecture analytique,
Marquage,
Tests et généralisation

► Exercices et best practices

Regard sur les médias de demain

Réaliser un web documentaire

Objectif:

Transmettre les moyens nécessaires à l'écriture, au tournage, au montage et au mixage d'un web documentaire en vidéo légère.

Niveau requis:

Bonne connaissance de l'outil informatique.

Public concerné:

Auteurs et personnes désirant réaliser un documentaire court avec peu de moyens, en vidéo et dans un temps réduit.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► La méthode

Réaliser un film, qu'il soit long ou court, sous la forme de documentaire, c'est raconter une histoire.

Et pour raconter cette histoire, c'est avant tout de l'écriture.

Nous insistons donc sur cette étape, car la réalisation d'un film dépend de son écriture.

L'écriture d'un documentaire nécessite une histoire forte. Nous abordons la notion de cadre, la valeur des plans et la fabrication d'une image, la manipulation de la caméra et la prise de son.

Mais surtout nous insistons sur la qualité du film réalisé, grâce à une rigueur dans toutes les étapes de fabrication

► Jour 1

Bref rappel de l'histoire de l'image et du son, de la photo au numérique

Visionnage de documentaires, analyse filmique et trouver un sujet

► Jour 2

Comment écrire un scénario?

Lecture de scénarios

Aborder le commentaire et la voix off

Chaque stagiaire écrit son sujet

► Jour 3

Lecture des sujets proposés.

Etude de faisabilité, production

Choix du sujet et de sa forme.

► Jour 4

Comment mener une interview

Les notions de plans au service du sujet traité

Rappel du plan et de la séquence.

Anticiper le montage, le rythme et les effets sonores.

Réadapter l'écriture.

Découpage du scénario.

► Jour 5

Les moyens techniques, la caméra, les objectifs, le son (perche et HF), la lumière.

Mise en conditions de tournage.

Élaboration du plan de travail.

► Jour 6

Tournage du sujet et des interviews

► Jour 7

Imports des fichiers sur Final Cut et aborder le montage.

Pré-montage, visionnage et analyse.

Définition des splits son et images

► Jour 8

Montage définitif

Enregistrement des voix off

Mixage, apport des musiques

► Jour 9

La vidéo HD

Les sorties, les supports et les encodages

► Jour 10

Quelle stratégie pour être vu sur le net?

Créer son site, mise en ligne du Web doc

Langage HTML et référencement

Médias sociaux - Usages et comportements dans un monde global

Objectif:

Vous familiariser avec: les nouveaux comportements et usages de vos clients et prospects, les plateformes, ou comment les êtres humains connectés utilisent collectivement les médias sociaux; l'intégration et la mise en application des médias sociaux dans le marketing; les tendances et anticipations des futurs usages et comportements.

Niveau requis:

Bases marketing et communication.

Public concerné:

Équipes marketing, communication, commerciale. Toute personne souhaitant mieux connaître les usages et comportements des médias sociaux et voulant garder une veille sur les tendances et les évolutions du social business.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Introduction

Vous avez du mal à y voir clair avec des médias sociaux qui changent en permanence?
Vous voulez faire le point avant de planifier une stratégie digitale utilisant les médias sociaux?
Cette formation va actualiser vos connaissances pour intégrer les dernières recherches et vous familiariser avec les nouvelles plateformes, les usages et les comportements de vos clients.
Focus sur quelques campagnes et recommandations.

► Programme

Panorama & usages: les français, les européens, le monde global et les médias sociaux
Communautés: modèles, démarrer et entretenir une communauté
Stratégie Marketing et «social business»
Statistiques: implémenter une politique de mesure des résultats de votre marketing média sociaux.
Le blog: Augmenter la base de fans de votre marque
Facebook: comment faire grandir une communauté
Twitter: communication événementielle et communication de crise
Google+: puissance et convergence des outils Google
Puissance de la vidéo: comment intégrer YouTube dans votre stratégie.
Comment utiliser LinkedIn pour générer de nouveaux prospects
Interactions et partages: Pinterest & Instagram
Dataviz: préparer votre marque à la révolution visuelle
Géolocalisation: les applications sociales mobiles
ROI: analyser et comparer vos résultats pour améliorer votre stratégie.

Adobe Edge

Objectif:

Assimiler le fonctionnement de l'interface du logiciel. Réaliser des animations et interactivités simples. Organiser un flux de production. Exporter et publier une animation. Bénéficier des clés de compréhension html5/css3/js.

Niveau requis:

Maîtrise du poste de travail. La connaissance des applications Adobe Photoshop/Illustrator serait un plus. Il n'est pas nécessaire de connaître Adobe Flash, mais le contenu présenté est adapté en fonction.

Public concerné:

Webmasters, Graphistes print/web dédiés à la création et l'animation de contenu pour le Web, ibooks ou DPS.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Introduction

- Philosophie Edge Animate
- Animation / Interactivité / Graphisme
- Formats de fichiers / poids des fichiers
- Flash/Player / navigateurs
- Coder ou pas?

► L'interface

- Installer
- Espace de travail / langue
- La barre d'Outils, le panneau Éléments et la Scène
- Le panneau Propriétés
- Le panneau Bibliothèque, Actifs, Symboles et Polices
- Le panneau Scénario
- Le(s) panneau(x) Code

► Créer, modifier, enrichir, réutiliser

- Créer / Sauvegarder un document Edge
- Les outils (Rectangle, Arrondi, Ellipse)
- Le texte Les images
- Outils (Sélection, Transformation, Recadrage)
- Propriétés d'objet (opacité, couleurs (contours, fond), ombres)
- Hiérarchisation, alignement, distribution, réorganisation d'objets
- Groupes et symboles (+ exports)
- Redimensionner ou déformer un objet
- Polices en ligne, téléchargeables, par abonnement
- Dynamiser une page HTML existante

► Mise en page proportionnelle

- Options de redimensionnement
- Mise à l'échelle des symboles
- Guides % et px
- Mise en page adaptative

► Animer

- Utiliser la timeline (règles de base, player, grille de temps, keyframes)
- Animation simple et complexe (Déplacements, apparences, rythme, accélérations)
- Transitions et clés d'animation
- Marques de verrouillage et pop
- Zoom, Images Clé, Transitions Lisses
- Changement immédiat
- Déplacement des objets

- Utiliser la fonction de rotation ou d'inclinaison d'un objet
- Modifier les aspects d'un objet
- Sauter à la prochaine keyframe
- Affichage d'un symbole

► Interactivité

- Code sur la timeline
- Actions sur les objets
- Propriété Curseur
- Ergonomie et fonctions avancées
- Type d'événements
- Initiation au code (échanger avec un développeur, comprendre les besoins)

► Exporter / Diffuser

- Exporter une animation
- Scène de niveau inférieur (IE 6, 7 et 8)
- PréLoader, Affiche
- Publier sur le web
- Publier vers inDesign + DPS ou iBooks Author

► Fonctionnalités avancées ou externes

- Accessibilité; ordre de tabulation; SEO
- Muse, Illustrator, Shadow, Photoshop
- Ressources supplémentaires (Leçons/Mini-Site/Forums...)

Muse

Objectif:

Créer des sites Web HTML graphiques, sans écrire de code.

Niveau requis:

Connaître un logiciel de mise en page et être habile dans son utilisation. Si tel n'est pas le cas cette formation pourra vous être proposée avec une journée supplémentaire.

Public concerné:

Graphistes, maquettistes, designer Web.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Le design de site Web

- Comparer les besoins print et web
- Comprendre le flux de travail
- Penser page web
- Travailler avec la grille graphique
- Préparer et travailler vos contenus

► Muse et son interface

- Utiliser les modes d'affichages et les onglets
- Découvrir les outils et la barre de contrôle
- Travailler avec les différentes panneaux

► L'arborescence et le mode plan

- Organiser la structure de votre site
- Hiérarchiser les pages
- Personnaliser la navigation
- Travailler avec les gabarits

► Les pages

- Paramétrer les propriétés des pages
- Créer une favicon
- Créer le fond de page
- Placer des repères
- Organiser le zoning
- Maquetter les pages

► La navigation et l'interactivité de base

- Créer différents types de liens
- Créer des ancres
- Gérer les liens et les ancres
- Créer des rollovers

► Les widgets et éléments Web

- Découvrir les widgets présents
- Créer les infobulles
- Organiser vos menus
- Mettre en place un slideshow
- Intégrer des Google Maps
- Placer un lien Twitter

► Votre premier site web

- Créer un document
- Organiser l'arborescence
- Créer des gabarits
- Aménager les pages et les liens
- Visualiser un aperçu

► Le Texte

- Modifier les attributs typographiques
- Créer et utiliser les styles de paragraphe
- Intégrer des Webfonts
- Créer un habillage

► Les images

- Importer les images
- Recadrer, mettre en forme l'image
- Placer une image en arrière plan
- Modifier les images / Photoshop
- Gérer les images
- Gérer l'accessibilité des images

► Les objets

- Former les blocs
- Dupliquer, verrouiller les objets
- Travailler avec les plans
- Comprendre les groupes
- Créer les effets

► La publication

- Publier un site local
- Publier un site distant
- Publier sur son serveur web
- Adobe Business Catalyst

Dreamweaver - Création de sites Internet

Objectif:

Cette formation vous permettra de créer et de déployer votre site Internet, d'apprendre par la pratique du langage HTML, de mettre en œuvre les feuilles de styles en cascade (CSS) pour la mise en page et le paramétrage du texte. La formation comprend les manipulations de base dans les logiciels de création d'images (Photoshop, Illustrator, Fireworks).

Niveau requis:

Bonne maîtrise de Windows ou d'OSX. Utilisation régulière d'Internet.

Public concerné:

Toute personne désireuse de créer ou mettre à jour des sites Internet.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Présentation

- Les sites Web
- Les navigateurs
- Le langage HTML
- Les autres langages: CSS, Javascript, PHP...
- La place de Dreamweaver dans la création d'un site
- Les autres outils de création: Photoshop, Illustrator, Flash
- Les modules interactifs (Jquery)
- Les sites statiques et les sites dynamiques
- L'hébergement

► Créer un site

- Dossier de site
- Paramétrage du site

► L'interface

- Panneaux et espaces de travail
- Mode code et création
- Le panneau Insertion
- Le panneau Propriétés
- Les préférences
- Extension Manager

► Créer des documents

- Création d'après des modèles
- Création de fichiers vides

► Ajouter du texte

- Saisie de texte
- Options de Copier/Coller
- Importations depuis Word
- Utilisation d'une extension pour le faux-texte

► Mise en page

- Contrôler la mise en page avec des CSS
- Utilisation des tableaux vs utilisation des CSS
- Utilisation des objets du Framework Spry
- Utilisation de grilles liquides

► Formatage du texte

- Les styles (CSS)
- Balises, classes, ID
- Le panneau Style
- Activer/Désactiver les styles
- Comprendre l'imbrication des styles
- Styles internes ou styles externes (fichiers.css)
- Portée des CSS (écran impression...)

- Les limitation du panneau Styles de Dreamweaver
- Utilisation des couleurs

► Ajouter des images

- Les formats d'images
- Exporter des images depuis Photoshop, Illustrator, Fireworks
- Rapport entre images et texte
- Le panneau Actif
- Les outils de modification des images
- CSS et images

► Les liens

- Liens vers d'autres documents, mails, liens externes
- Créer une barre de navigation
- Créer des effets de rollover
- CSS et liens

► Les tableaux

- Propriétés des tableaux, des rangées, des cellules
- Importer des documents Excel

► Les formulaires

- Formulaire et objets de formulaires
- Validation des formulaires: Javascript vs Spry

► Les autres éléments médias

- Insérer des animations Flash
- Insertion de vidéo

► Publier son site

- Validation des liens
- Réglages FTP

► Modification du site

- Modification de pages déjà en ligne

Les bases du langage jQuery

Objectif:

Cette formation vous permettra de mettre en oeuvre et améliorer l'ergonomie et l'interactivité de vos sites afin d'optimiser leurs affichages sur les différents terminaux (ordinateur, tablette, mobile.)

Niveau requis:

La maîtrise du JavaScript, du HTML et des CSS est recommandé

Public concerné:

Développeurs web, webmaster, webdesigners.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Syntaxe JavaScript

- Notions fondamentales
- Variables et données: les types primitifs et propriétés de base
- Opérateurs: expressions et conditions, opérateurs relationnels
- Structures de contrôles: conditionnelles, boucles
- Introduction au DOM

► Introduction à jQuery

- Obtenir et installer jQuery
- Insertion de jQuery dans une page Web, balises et attributs
- L'objet jQuery
- Les événements
- Exploration du DOM avec les CSS selectors
- Manipulation des valeurs des attributs
- Les Timers
- Les animations et les effets
- Système événementiel

► Introduction à jQueryUI

- Présentation de jQueryUI
- Mise en oeuvre des widgets de jQueryUI
- drag and drop, liste, accordéon, slider, datepicker, dialog.

► Construire des applications avec jQuery

- Bandeau animé
- Diaporama
- Graphe animé
- Vidéo HTML5 et jQuery
- Carte interactive
- Rollover Interactif
- Foire aux questions
- Création d'ancres
- Mise en place d'un système de complétion

HTML et CSS

Objectif:

Connaître les balises HTML et concevoir des feuilles de style.

Niveau requis:

Connaissances générales de l'informatique et du web.

Public concerné:

Graphistes, webmasters, chefs de projets, ou toute autre personne en charge d'un site Web.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Qu'est-ce que le langage HTML:

- Les versions,
- Les éditeurs de codes,
- Les éditeurs avancés

► Les balises HTML

- Les différentes balises
- La hiérarchie

► Les feuilles de styles CSS

- Attacher une ou plusieurs feuilles de style
- Importer une feuille de style existante
- Créer une feuille de style reset
- Gérer les styles par périphérique

► Ajouter une règle CSS

- Sélecteur de classe
- Sélecteur d'identifiant
- Sélecteur de balise
- Sélecteur composé
- Calcul du taux de précision d'une règle CSS

► Propriétés usuelles

- Couleur
- Typographie
- Arrière-plans

► Gestion des images

- insérer une image en arrière-plan
- répétition de motif
- positionnement

► Gestion des listes

- Listes ordonnées et non-ordonnées
- Listes de définitions
- Propriétés CSS liées aux listes

Flash - Animation

Objectif:

Comprendre le fonctionnement du logiciel, réaliser des animations utilisant tous les outils de design et les fonctions de base du langage ActionScript.

Niveau requis:

Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de MacOSX ou de Windows). La pratique courante d'un logiciel de dessin vectoriel et d'un logiciel de dessin bitmap est souhaité.

Public concerné:

Graphistes, Webmestres et développeurs et ou programmeurs d'applications Internet et multimédia.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Rappel de l'interface

- Le scénario
- Créer des calques et des groupes de calques
- Outils de dessin

► Animation

- Principe du scénario
- Interpolation de mouvement
- Interpolation de forme
- Les images clés et les propriétés associées
- Le principe de «pelure d'oignon»
- Animation de texte
- Effets du scénario

► Les outils de dessin dans Flash:

- dessin vectoriel
- Utilisation du pot de peinture et de l'encrier
- Travail sur les formes vectorielles et les contours
- Outil modification de dégradé
- Les différents symboles (bouton, graphique et clip)
- Différence d'utilisation entre les symboles graphiques et les symboles clips dans l'animation.

Flash ActionScript - Niveau 1

Objectif:

Créer des animations pour vos sites web ainsi que d'y introduire l'interactivité Flash ActionScript pour piloter textes, objets graphiques, sons et vidéos rendant vos sites plus dynamiques.

Niveau requis:

Une très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de MacOSX ou de Windows) est requise. La pratique régulière de Flash est indispensable pour suivre ce cours.

Public concerné:

Webmestres et développeurs/programmeurs d'applications Internet et multimédia.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Présentation

- L'environnement de travail
- Le scénario, la scène et les outils de dessin
- Préférences générales
- Préférences de l'animation
- Préférences des outils de dessin
- Outils d'alignement, règles et unités
- Les différents symboles (clip, bouton, graphique)
- Le scénario et la timeline
- Gestion des textes

► Dessin et animation

- Les différents filtres et mélanges de calque
- Interpolation de mouvement et de forme
- Accélération et rotation automatique
- Travailler avec les «pelures d'oignons»
- Les repères de formes et le morphing
- Les effets à l'aide des effets du scénario
- Animer des effets Principe de séquences pour l'animation interactive

► ActionScript

- Les premiers pas gotoAndStop, gotoAndPlay...
- Principe de filiation des symboles imbriqués.
- Déclencher des animations à l'aide de chemins `actionscript_root`.

► Composants

- Présentation
- Les comportements appliqués aux composants.

WordPress

Objectif:

Créer et personnaliser un site Web complet (et pas seulement un blog) à partir du noyau WordPress. Avantages: les sites WordPress bénéficient d'un référencement naturel auprès des moteurs de recherches, WordPress est la plate-forme la plus riche en thèmes et en extensions pour une personnalisation facile.

Niveau requis:

Solide connaissance de Windows ou Mac OSX. Connaître HTML et CSS. La manipulation de Dreamweaver serait un plus.

Public concerné:

Ce stage s'adresse aux designers, webmestres et communicants...

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Qu'est-ce que WordPress?

- Installations
- Serveur local PHP-MySQL avec WAMP, MAMP ou BitNami
- Le noyau WordPress
- Les thèmes WordPress
- Exploration des thèmes
- Exploration du thème de base avec Dreamweaver

► Ajouter du contenu

- Créer et éditer de nouvelles contributions
- Ajouter des pages
- Intégrer des images et des diaporamas
- Intégrer des contenus multimédias

► Personnalisation

- Créer un thème enfant
- Identification des CSS (Firebug, Web Developer Toolbar)
- Modification de l'apparence: fond, entête, logo, navigation, pied, menus...
- Ajouter des Extensions (Widgets)
- Les limites de WordPress comme CMS

► Administration

- Préférences générales
- Restreindre l'accès à certaines pages

► Mise en ligne du site

- Transfert des fichiers
- Paramétrer la base de données en ligne
- Nourrir la base WordPress

► Sauvegardes et sécurité

- Les bonnes pratiques pour assurer la sécurité

Joomla comme CMS

Objectif:

Créer et personnaliser un site avec le noyau Joomla.

Niveau requis:

Solide connaissance de Windows ou MacOS Connaître HTML et CSS. La manipulation de Dreamweaver serait un plus.

Public concerné:

Designers, Webmestres, Communicants

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Qu'est-ce que Joomla?

- Installations
- Serveur local PHP-MySQL avec WAMP, MAMP ou BitNami
- Le noyau Joomla

► Le contenu

- Ajouter du contenu à la page d'accueil
- Créer des pages
- Formater le contenu
- Gérer les images
- Les contenus multimédias

► Organisation du site

- Création de sections et catégories
- Modifications et ajouts ultérieurs

► Les menus

- Création, hiérarchie et menus additionnels

► Les Templates de Joomla

- Exploration de l'offre
- Installation d'un nouveau Template

► Personnaliser un site Joomla

- Créer un Design avec Photoshop
- Transposer le Design Photoshop en page HTML statique
- Intégrer les paramètres pour la conversion en page Joomla
- Créer un site multilingue

► Modules, composants et plugins pour Joomla

- Recherche, Flux RSS, sondages, réseaux sociaux...

► Administration

- Gestion des utilisateurs
- Messagerie

► Mise en ligne et sécurité

PHP MySQL

Objectif:

Apprentissage et mise en pratique des notions nécessaires à la conception et à la maintenance d'applications Internet dynamiques et interactives en utilisant les langages PHP & SQL et les bases de données MySQL.

Niveau requis:

Bonne connaissance de l'environnement informatique et du langage HTML. Des notions élémentaires de transferts de données via FTP et des bases de données sont également souhaitables.

Public concerné:

Webmasters et développeurs/programmeurs d'applications Internet.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Introduction

- Présentation de PHP et MySQL
- Principe «client/serveur»
- Applications typiques
- Outils et documentations nécessaires
- Installation en «local» (WAMP/MAMP)

► Langage PHP

- Syntaxe générale
- Simple quotes
- Double quotes et concaténation
- Intégration du code PHP dans le code HTML
- Structures de contrôle (instructions conditionnelles et boucles)
- Variables et opérateurs
- Fonctions standard et utilisateur [Tutoriels]

► Formulaires

- Création de formulaires HTML
- Vérifications et récupérations des données par PHP (Tutoriel)

► Langage SQL et bases de données MySQL

- Notions élémentaires de syntaxe SQL
- L'interface phpMyAdmin
- Fonctions PHP pour My SQL
- Interroger et alimenter une table MySQL

Traitement des images pour le Web

Objectif:

Cette formation vous permettra d'optimiser votre travail en amont de Dreamweaver ou de Flash par l'utilisation de Fireworks, Photoshop et Illustrator à destination du Web. La formation n'aborde pas tous les aspects de Photoshop ou d'Illustrator seulement ceux destinés à la création d'images ou d'interfaces.

Niveau requis:

Bonne maîtrise de Windows ou d'OSX.

Public concerné:

Webmasters.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Les formats d'images

- Jpeg
- Gif
- Png

► Fireworks

- Création d'interfaces
- Création d'animations (Gifs)
- Optimisation des images
- Découpes et exportation
- Scripts de traitement par lots
- Création d'images via un fichier XML

► Photoshop

- Création d'interfaces
- Création d'animations (Gifs)
- Optimisation des images
- Scripts et droplets
- Découpes (personnalisées, d'après calque ou repères) et exportation

► Illustrator

- Création d'interfaces
- Utilisation des symboles (nominations)
- Création d'animations (Swf)
- Optimisation des images
- Découpes et exportation

► Importation dans Dreamweaver

- Récupération des découpes

Développer vos applications mobiles - Pour tablettes Apple et Android avec Adobe Air 3

3 jours

Objectif:

Toute personne souhaitant développer des applications pour iPhone/iPad, Kindle Fire, Nook et autres terminaux Android.

Niveau requis:

Des notions avancées de développement Flash AS3 et tout autre langage orienté objet.

Public concerné:

Apprendre à compiler et optimiser le même code natif pour le déploiement d'applications multi-plateformes

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Généralités

L'environnement d'exécution Adobe® AIR® permet aux développeurs de compiler le même code dans des applications natives pour iPhone, iPad, Kindle Fire, Nook et d'autres terminaux Android™, afin de les proposer dans les boutiques d'applications mobiles accessibles à plus de 500 millions de terminaux.

Explorez une nouvelle architecture signée Adobe garante d'un rendu graphique hautes performances grâce à une accélération matérielle par processeur dédié 2D/3D, qui inclut des API.

Stage 3D de bas niveau pour un rendu applicatif évolué et offre aux développeurs de frameworks une interactivité sans précédent.

Le projet peut aussi se résumer à une simple réalisation, dans le cas d'une intervention en tant que freelance. Mais là aussi, il est important de fixer les tâches dès le début de la prestation.

Utilisez le code natif pour tirer parti des fonctionnalités natives des plates-formes et terminaux ainsi que des API à disposition pour les applications natives, en les intégrant aisément aux applications AIR.

► Utiliser des annotations de type

► Utiliser des variables de membres statiques

► Utiliser les fonctions de membres statiques

► Utiliser des classes « finales »

► Utiliser des méthodes « finales »

► Utiliser des fonctions « objets »

► Ecouter un événement une fois

► Réutiliser des objets