

OBJECTIFS DE FORMATION

Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication :

- Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels
- Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes
- Réaliser une animation pour différents supports de diffusion
- Créer des supports de communication

Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique :

- Mettre en œuvre une stratégie webmarketing
- Assurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipe

Réaliser, améliorer et animer des sites web :

- Intégrer des pages web
- Adapter des systèmes de gestion de contenus
- Optimiser en continu un site web ou une interface

PRÉREQUIS

- Bac +2 (BTS, DUT, L2, DWWM...) et avoir exercé des missions de développeur ou de designer graphique
- Goût pour la technique et adaptabilité permanente aux évolutions technologiques
- Sens créatif et artistique
- Pratique de l'anglais technique souhaitable
- Aptitudes relationnelles, rédactionnelles et techniques

DIPLÔME

- Titre Professionnel Concepteur Designer UI - RNCP 35634 - Bac +3
- 1 passage de certification éditeur offert au choix : outils Adobe

MODALITÉS, MÉTHODES ET MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Formation en alternance - Contrat d'apprentissage ou de professionnalisation
- Formation délivrée en présentiel ou présentiel à distance* : l'acquisition des connaissances se fera aussi bien en centre de formation que pendant les semaines en entreprise. Le contenu peut varier en fonction de l'évolution des technologies et du niveau de l'apprenant
- Le formateur alterne entre méthode** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation)

Variables suivant les semaines de formation, les moyens pédagogiques mis en œuvre sont :

- Ordinateurs PC, connexion Internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel)
- Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne
- Plateforme de suivi, d'accès aux supports de cours et exercices et de modules e-learning

* nous consulter pour la faisabilité en distanciel
** ratio variable selon le cours suivi



COMPÉTENCES ET TECHNOLOGIES ABORDÉES

MODULE	DURÉE (heures)
Journée d'introduction Présentation de la formation, des métiers ciblés et de l'examen final	7
Culture graphique Les métiers de la création L'image : <ul style="list-style-type: none">- Photographie,- Illustration,- Pictogramme, photomontage,- Banques, droits La typographie : <ul style="list-style-type: none">- Est-elle plus forte que l'image ?- Les règles à savoir, les droits,- Les banques Le graphisme : <ul style="list-style-type: none">- Le sens de lecture, les 3 1/3 Les couleurs : <ul style="list-style-type: none">- Signification et utilisation,- Tendances, les règles et formats Le webdesign : <ul style="list-style-type: none">- Tendances actuelles L'audit Web : <ul style="list-style-type: none">- Comprendre, et analyser	14
Charte graphique / Dossier de Projet Elaborer une Charte graphique Elaborer la trame du Dossier de Projet	7
Le brief S'approprier les directives écrites ou orales d'une commande client	7
Gestion de projet Etablir une grille de questionnement pour le recueil des besoins S'approprier les directives écrites ou orales d'une commande client S'informer auprès de prestataires techniques Rendre compte à son responsable ou à l'équipe, en étant synthétique, de sa production, des contraintes, des modifications Etablir un cahier des charges fixant les limites du projet	28
Photoshop Traitement de l'image et création de visuels pour le Web et le Print Résolution d'une image et modes couleurs Les bibliothèques Le photomontage Les calques et styles de calques Réalisation de maquettes Web responsives Paramétrer Photoshop pour le Web	63
Illustrator Différences vectoriel / bitmap Interface et modes de travail Formats de documents Les calques et modèles Création de tracés vectoriels Gestion d'objets (sélection, isolation, transformations, pathfinder, concepteur de formes, dégradés de forme...) Les couleurs et les dégradés Gestion du texte, texte curviligne Exporter pour le Web et le Print Création de logos Création de pictogrammes et boutons Réalisation d'illustrations	35

MODULE	DURÉE (heures)
--------	----------------

InDesign Règles de mise en page Les blocs texte/image/forme Traitement du texte Gestion des images Gestion des couleurs Habillage/Chaînage/ C&J/ Feuilles de style Les gabarits et la numérotation Sauvegarde et assemblage Export PDF pour le print Mise en page de documents courts (flyer) Mise en page de documents longs	35
---	----

Adobe XD Identifier les bonnes pratiques de conception d’interfaces Créer des interfaces interactives de sites Web et d’applications mobiles Réaliser des parcours de navigation répondant aux besoins des utilisateurs Réaliser un prototype de site Web Partager et tester des prototypes pour réaliser des interfaces fonctionnelles	63
---	----

Point Projet Point d’avancement du projet final à présenter à l’examen (sur les maquettes desktop et mobiles)	7
---	---

Premiere Introduction L’interface L’import de fichiers Illustrator, Photoshop, vidéos et sons Les principes de l’animation (compression/étirement, anticipation, accélération, exagération) Les règles de cadrage, de rythme, d’échelle des plans et de mouvement. Notions de bases des techniques de compression et d’optimisation des animations Création du story-board d’une animation publicitaire Réalisation d’une animation vidéo pour différents supports de diffusion Utilisation des sites d’hébergement et de partage vidéo Conception d’une vidéo promotionnelle pour projet final	35
---	----

UX / UI Design Principes de base de l’expérience utilisateur Différence entre l’Interface utilisateur et l’expérience utilisateur Psychologie des couleurs Description du processus et du mode Itératif de l’UX Design Identifier l’UX Design dans une démarche qualité/ Normes ISO UX Définition de l’utilisateur / Comment Créer des persona et pourquoi ? Faire une veille concurrentielle Identifier les tendances actuelles du web Créer ou adapter une charte graphique Réaliser des schémas d’interface Réaliser une planche de tendances Notion, définition et pratique de L’idéation Définition du Service BluePrint Expérience, Parcours Utilisateur et diagrammes d’alignement	35
---	----



WebMarketing

49

Principes de base du webmarketing, de l'inbound marketing et de communication
 Proposer un nom de domaine et sélectionner un hébergeur
 Mettre en place une stratégie e-marketing
 Ecrire pour le web
 Suivre un calendrier éditorial
 Utiliser les outils d'analyse d'audience et de comportement
 Principes du référencement naturel (SEO)
 Améliorer le référencement (les facteurs de positionnement, les facteurs négatifs, les types de référencement)
 Connaître les bases de la législation des droits en vigueur (droits d'auteurs, RGPD...)
 Soumettre le site aux différents moteurs de recherche
 Créer et diffuser une newsletter
 Elaborer une stratégie marketing pour projet final

WordPress / Projet

49

Révision des fondamentaux de l'interface d'administration (paramétrage général, création de contenu)
 Création des pages personnalisées avec des outils de conception (page + Builder, Elementor...)
 Création de thème à partir d'un thème de base : - Notion de thème enfant
 Hiérarchie des templates
 Les templates de page
 Format, Custom Post Type, Champs personnalisés, Sticky posts (articles mis en avant)
 Elaboration d'un site Wordpress à partir du cahier des charges du projet final
 Sécurisation
 Mise en ligne du site WordPress du projet final

Point Projet

7

Préparation examen final

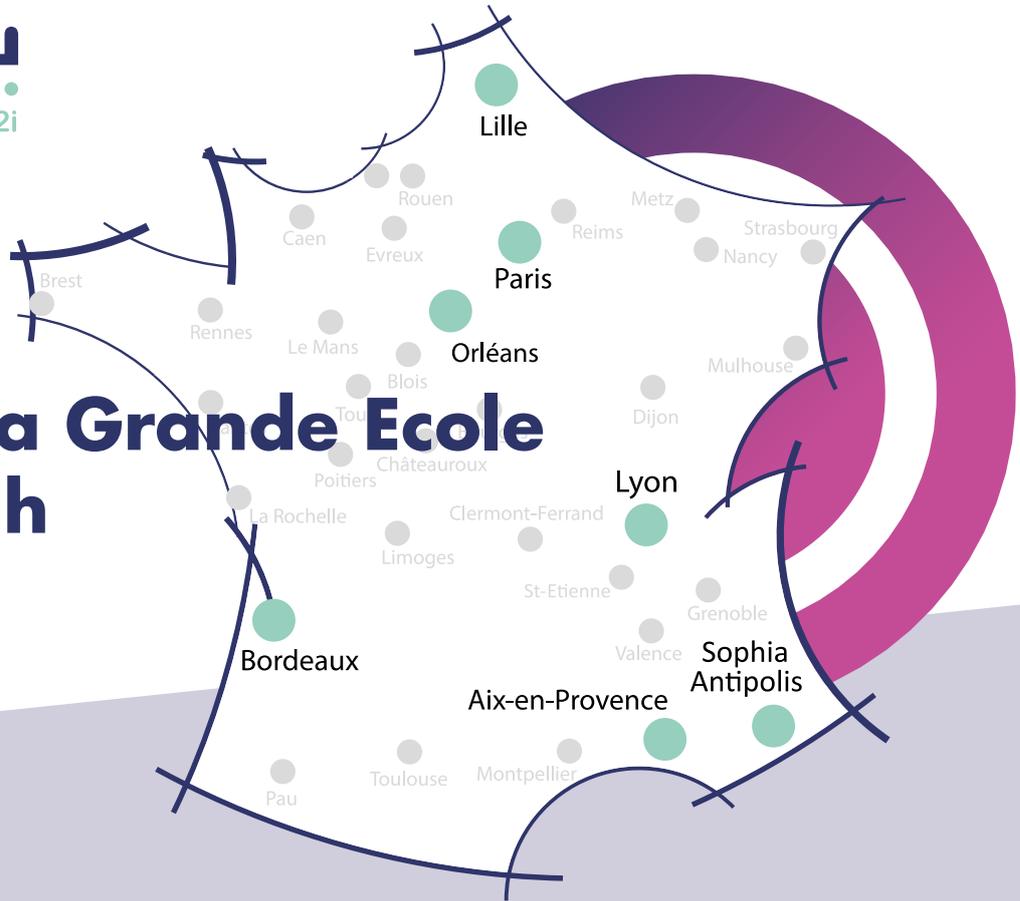
Examens

14

LES PLUS DE 2i TECH ACADEMY

- Une formation animée par des formateurs experts dans leur métier
- ACADEMIC, une plateforme e-learning pour consolider ses connaissances dans les domaines techniques et bureautique
- Studea et Teams Education, des plateformes de suivi pédagogique
- Une pédagogie innovante et active issue de la neuro-pédagogie autour de projets
- Des outils de validation des acquis : Etude de cas, Quizz...
- Un passage de Certification éditeur **OFFERT**

Rejoins la Grande Ecole de la Tech



	FILIÈRE DEVOPS	FILIÈRE CYBER	FILIÈRE DÉVELOPPEMENT		
Bac +5	5 ^{ème} année Consultant(e) DevOps <i>Ouverture en 2023</i>	5 ^{ème} année Manager Cybersécurité	5 ^{ème} année Manager de Projets Digital et Big Data		Admissions parallèles
	4 ^{ème} année Consultant(e) DevOps <i>Ouverture en 2023</i>	4 ^{ème} année Manager Cybersécurité	4 ^{ème} année Manager de Projets Digital et Big Data		
Bac +3	3 ^{ème} année Administrateur(trice) Système DevOps	3 ^{ème} année Administrateur(trice) d'Infrastructures Sécurisées	3 ^{ème} année Concepteur(trice) Développeur(euse) d'Applications	3 ^{ème} année Concepteur(trice) Designer UI	
	2 ^{ème} année Technicien(ne) Supérieur(e) Systèmes Réseaux		2 ^{ème} année Développeur(euse) Web & Web Mobile		
Bac +2	1 ^{ère} année Technicien(ne) Supérieur(e) Systèmes Réseaux		1 ^{ère} année Développeur(euse) Web & Web Mobile		
Baccalauréat scientifique ou technique ou expérience équivalente					