

### Découpage et descriptif des modules

#### Objectif général de la formation :

Professionnaliser des graphistes en leur apportant les compétences nécessaires à la conduite globale et à la réalisation d'un projet Web en réponse aux besoins réels des acteurs économiques et culturels locaux.

Pour assurer une complète polyvalence, synonyme d'une meilleure insertion professionnelle dans le tissu local, le Web Graphiste/Concepteur se doit de maîtriser les compétences habituellement repérées dans les différents métiers que sont :

- Chef de projet,
- Webdesigner,
- Développeur,
- Intégrateur multimédia,
- Webmestre,
- Webmarketeur.

Durée de la formation :

- En présentiel : 200 heures,
- A distance : 600 heures
- En entreprise : 350 heures.

Pré-requis :

- Niveau Bac + 2 communication visuelle ou équivalent,
- Pratique initiale de l'infographie,
- Intérêt réel pour les TIC.

Référentiel de compétence :

Ce référentiel a été construit à partir de la Nomenclature Analytique du Multimédia Européen (NAME).



Module	Durée totale	Présentiel	A distance
Communication écrite et orale	40	8	32
Anglais	40		40
Techniques de commercialisation	32	8	24
Législation	20		20
Gestion de projet multimédia	24	4	20
Webmarketing	32	8	24
Informatique - Réseaux Administration de site	40	20	20
Communication Web	48	10	38
Intégration – Développement - Programmation	126	56	70
• HTML et DHTML	16		16
• Javascript	12		12
• Dreamweaver MX – Création base	50	28	22
• Dreamweaver MX – Développement	48	28	20
Atelier Web, vidéo, son, image, texte	164	66	98
• Image Ready ou Fireworks	28		28
• Flash MX – Base	54	28	26
• Action Script	52	26	26
• Photo numérique	5	2	3
• Son numérique pour le web	5	2	3
• Vidéo numérique pour le web	8	4	4
• Documents pdf	12	4	8



### Communication orale et écrite – 40 heures.

Objectif :

Être capable de communiquer oralement et par écrit dans des situations professionnelles variées.

Commentaires :

De manière indicative, le webdesigner est en mesure de :

- Rédiger tous types de documents commerciaux et/ou administratifs (courriers, compte-rendu, rapports, synthèses de documents, documents de formation, procédures, dossiers techniques...) sur support papier et/ou électronique,
- Analyser le contenu d'un dossier, émettre des suggestions de présentation et de formulation propres à valoriser l'image de son entreprise,
- Rédiger les textes d'un site web dans le respect des notions de base de la communication en ligne et des règles de la langue écrite,
- Analyser et gérer des situations d'accueil physique et/ou téléphoniques et prendre les initiatives qui conviennent.

### Anglais – 40 heures.

Objectif :

Être capable de comprendre et de rédiger une communication écrite en anglais.

Commentaires :

La capacité du webdesigner à comprendre une documentation en langue anglaise est un sérieux atout puisque la plupart des logiciels utilisés dans le cadre de son activité sont en anglais ou bien ne sont traduits en français que dans un **second temps**.

**La même constatation peut être faite pour les littératures culturelles et** techniques afférentes au domaine du webdesign. Les publications en langue française sont souvent des traductions d'ouvrages.

De plus, les sites Webs (thématiques ou bien d'éditeurs de logiciels), les forums, sources primordiales d'information et d'entraide entre passionnés et professionnels du webdesign sont en majorité également en langue anglaise.

Techniques de commercialisation – 32 heures.

Objectifs :

- Être capable de commercialiser ses prestations.
- Connaître les techniques commerciales d'e-commerce.

Commentaires :

Polyvalent et intégré à une petite structure, le webdesigner est en mesure de vendre ses prestations auprès de futurs clients.

**Il est donc en capacité, après détection et analyse des besoins, de présenter ses prestations, de rédiger, présenter et négocier une offre commerciale.**



### **Législation – 20 heures.**

Objectif :

Connaître la législation dans le domaine du multimédia et de l'e-commerce (droit commercial et propriété intellectuelle).

Commentaires :

Le domaine public et commercial de ses activités impose au webdesigner un respect des droits et législations en vigueur.

C'est notamment le cas pour le respect des droits d'auteurs des différents médias entrants dans ses productions (textes, musiques, sons, images, vidéo, compositions graphiques...).

Le webdesigner se doit également de respecter une certaine déontologie et la « Netiquette ».

Il a également des notions de droit commercial et respecte la législation propre aux sites commerciaux (vente par correspondance, ...).

### **Gestion de projet multimédia – 24 heures.**

Objectif :

Être capable de gérer sous ses différents aspects (temps, budget, ressources techniques et humaines, qualité) un projet multimédia.

Commentaires :

Le webdesigner aborde dans ce module les notions propres à la gestion d'un projet sur ses différents aspects, comme décrit ci-dessus, en s'appuyant sur les dimensions conceptuelles acquises dans les autres modules (communication écrite et orale, connaissances techniques ...)

### **Webmarketing – 32 heures.**

Objectif :

Être capable de concevoir et de gérer le plan marketing d'un projet Web.

Commentaires :

Le webdesigner intervient en amont du projet en participant à la définition du cahier des charges (public ciblé, positionnement du site, nom de domaine, mots clés de référencement, ...).

Il réalise la promotion du site (référencement adapté, échange de bandeau, publicité...).

Il définit, met en place et exploite les outils de mesure d'impact et de fréquentation du site, et de caractérisation des visiteurs.

Il préconise des adaptations visant à améliorer l'impact du site.

### **Réseaux - Administration de site – 40 heures.**

Objectifs :

- Être capable d'assurer la gestion de son matériel de développement,
- Connaître les bases de l'administration d'un site web.

Commentaires :

Le webdesigner a une maîtrise de son environnement technique (matériels et logiciels de développement, architectures réseaux, protocole de l'Internet, structure et mise en place d'un serveur, hébergement de site, téléchargement, sécurité ...).

L'objectif n'est pas ici la promotion de ses compétences d'administrateur.

Il est d'acquérir les outils techniques nécessaires à ses relations avec ses différents partenaires (clients, hébergeurs...).



### **Communication Web – 48 heures.**

Objectif :

Être capable de définir, tester et valider l'habillage, l'ergonomie et la scénarisation d'un site Web dans le respect des règles de la communication graphique.

Commentaires :

La créativité du webdesigner est la clé de ce module.

A partir de la compréhension des contraintes techniques propres au web et d'un cahier des charges, le webdesigner construit la charte graphique, l'ergonomie, la scénarisation, la mise en page du site.

### **Intégration - Développement – Programmation – 126 heures.**

Objectif :

Maîtriser les différents langages et techniques de programmation nécessaires à la réalisation d'un site web.

Commentaires :

Le webdesigner est en mesure de réaliser un site Web (statique ou dynamique) intégrant différents types de médias (images, sons, vidéos, streaming, textes, ...).

Ce module est constitué des sous-modules suivants :

- HTML et DHTML : 16 heures,
- Javascript : 12 heures,
- Dreamweaver MX – Niveau 1 (site statique) : 50 heures,
- Dreamweaver MX – Niveau 2 (site dynamique) : 48 heures,

### **Ateliers Web, vidéo, son, image, texte – 164 heures.**

Objectifs :

Maîtriser le vocabulaire, les contraintes, les coûts, les techniques de réalisation et d'intégration des médias nécessaires à la réalisation d'un site web.

Commentaires :

Ce module est constitué des sous-modules suivants :

- Fireworks : 28 heures,
- Flash MX : 54 heures,
- Action Script : 52 heures,
- Photo numérique : 5 heures,
- Son numérique pour le Web : 5 heures,
- Vidéo numérique pour le Web : 8 heures,
- Documents pdf : 12 heures.

### **Rencontres thématiques – 8 heures.**

### **Techniques Recherche Emploi – 12 heures.**

### **Divers – 14 heures.**

