

OBJECTIFS DU CURSUS

Acquérir les compétences nécessaires à la réalisation d'un site web en intégrant des éléments graphiques et interactifs en lien avec l'image de l'entreprise

Seconde Ecole vous propose une formation de développeur option Webdesigner afin d'optimiser la communication visuelle d'un site et de rendre la navigation plus attrayante

Avantages pour l'étudiant :

Une formation adaptée à vos besoins
Une expérience professionnelle avec un accompagnement tout au long de l'année.
Des formateurs professionnels du développement web et du graphisme,

Avantages pour l'entreprise :

Une alternance en adéquation avec l'organisation de l'entreprise.
Un salarié formé à vos besoins tout en vous faisant bénéficier de conditions avantageuses (loi Fillon).
Coût de la formation pris en charge par votre OPCA.

PRE-REQUIS ET CONDITIONS D'ADMISSION

Niveau bac+2
De bonnes connaissances en informatique
La sélection des candidats se fera sur la base de tests techniques et après un entretien individuel.

VALIDATION DE L'ANNÉE

Des contrôles continus et des travaux pratiques permettent de vérifier les connaissances acquises au cours de la formation.

L'année sera validée par une moyenne générale des notes de l'année et une note du projet entreprise.

PRESENTATION DU PROJET ENTREPRISE DEVANT JURY

L'élève choisit en début d'année un projet mettant en œuvre les notions apprises au cours de l'année. Il devra présenter un rapport écrit, et soutenir ce projet devant un jury composé d'enseignants et de son tuteur.

PROGRAMME**GRAPHISME**

Objectif du module : Avoir une bonne analyse des éléments graphiques afin de mettre en avant l'identité d'une entreprise.

LE PROJET GRAPHIQUE

Analyse et présentation d'un projet graphique
Lecture du cahier des charges

ATELIER PHOTO / PRISE DE VUE

Règles de prise de vue / acquérir des automatismes
Comprendre les réglages d'un Reflex en mode manuel.
Comprendre les éclairages pour mieux les utiliser
Travail par l'exemple sur la différence entre la perception et le ré-

GRAPHISME

Le langage des lignes et des couleurs
Exprimer par les formes
Notion de typographie.

NOTIONS D'HISTOIRE DE L'ART

Evolution du graphisme de la préhistoire à nos jours
Fonction de l'art à travers les âges
Les différentes formes d'art

PHOTOSHOP

Connaissances de base nécessaires au web design
Savoir détourner / réaliser un photomontage
Les calques et leur gestion / création d'une interface et export
Les réglages sur mesure des outils et fonctions
Optimisation poids / qualité / perception visuelle selon support cible
Automatisation des fonctions courantes et/ou complexes

ILLUSTRATOR

Connaissances de base du dessin vectoriel
Création
Exportation
Fonctions avancées

PROGRAMMATION

Objectif du module : Maîtriser les bases de la programmation et de la mise en page de contenu interactif.

ANALYSE DES BESOINS

Les différentes phases du projet informatique
Impératifs et cohérence technique
Rédaction d'un cahier des charges

ALGORITHMIQUE

Variables simples, complexes, constantes
Séquences, conditionnelles, itérations
Fonctions et procédures

ERGONOMIE DES SITES

Ergonomie générale et attribuée à un site web
Utilité, utilisabilité et conception de la page d'accueil
Liens

LE LANGAGE HTML ET CSS

Anatomie d'une page Web
Les standards ; Manipuler du contenu multimédia
Créer / gérer des feuilles de style CSS

JAVASCRIPT

Gestion d'erreurs dans les formulaires
Utiliser une librairie Javascript pour intégrer les notions d'ergonomie.

LE LANGAGE PHP

Introduction au langage PHP ; les bases de la programmation
Les tableaux, fonctions, les formulaires
Envoi de mails, les sessions, les cookies
Gestion de contenu grâce à XML.

FLASH ACTION SCRIPT

Introduction, les fonctions de bases
Les différentes versions d'ActionScript
Interpolations ; Cinématique inverse
Programmation objet Exploitation des fichiers XML
Compilation

CMS

Système de gestion de contenu
Créer et personnaliser facilement un site internet

REFERENCEMENT

Importance du référencement
Objectif du site web et public visé
Mots clés, nom du domaine, hébergeur
Penser référencement