

Plan de formation

Designer Web

Niveau 5

Référence :
Durée : 90 jours soit 630 heures
Filière : Technique

Population visée :
Ouvrier – Employé – Employé qualifié – Cadre –
Cadre supérieur

Public concerné :
Toute personne souhaitant passer la Certification de
Compétences Professionnelles « Designer Web »

	ACTIVITÉS TYPES		COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES
1	Élaborer le design graphique d'un outil communication numérique	1	Concevoir un site ou une application Web
		2	Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels
		3	Réaliser des maquettes et des interfaces
		4	Élaborer une animation pour différents supports de diffusion
2	Réaliser un outil de communication numérique	5	Intégrer des pages Web en tenant compte des standards, du référencement, de l'accessibilité et de l'ergonomie
		6	Adapter des systèmes de gestion de contenus à partir d'un cahier des charges
		7	Publier des pages Web

3	Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique	8	Assurer une veille technique et concurrentielle
		9	Contribuer à l'élaboration d'un cahier des charges pour différents types de sites
		10	Optimiser en continu un site ou une application Web
		11	Réaliser des outils de communication ou de promotion

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

À l'issue de cette formation, l'apprenant sera capable de :

- Concevoir un site ou une application Web
- Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels
- Réaliser des maquettes et des interfaces
- Élaborer une animation pour différents supports de diffusion
- Intégrer des pages Web en tenant compte des standards, du référencement, de l'accessibilité et de l'ergonomie
- Adapter des systèmes de gestion de contenus à partir d'un cahier des charges
- Publier des pages Web
- Assurer une veille technique et concurrentielle
- Contribuer à l'élaboration d'un cahier des charges pour différents types de sites
- Optimiser en continu un site ou une application Web
- Réaliser des outils de communication ou de promotion

COMPETENCE N° 1 : CONCEVOIR UN SITE OU UNE APPLICATION WEB

OBJECTIFS OPERATIONNELS ET CONTENU DE LA FORMATION

À partir du cahier des charges, d'instructions reçues du responsable du projet, ou de la demande directe du client, concevoir l'interface d'un site ou d'une application Web en tenant compte de l'ergonomie, de l'accessibilité, du référencement, et de la législation des droits d'auteur. Créer ou adapter une charte graphique ou réaliser une planche de tendances.

Concevoir l'interface en réalisant des schémas (ex. : zoning, wireframe) illustrant la position et le contenu des différents éléments (navigation, entête, contenu, pied de page). Décliner ces schémas pour différents types de périphériques. Analyser les interfaces existantes et les tendances du Web. Définir une orientation graphique et une palette chromatique. Rechercher des visuels complémentaires (ex. : photos, dessins, icônes). Sélectionner une typographie et gérer le texte pour optimiser la lecture sur écran. Structurer et hiérarchiser l'information en anticipant le référencement naturel (ex. : titres, sous-titres, listes) définir une arborescence.

- Connaissance du vocabulaire professionnel technique, y compris en anglais (niveau A2)
- Connaissance des bases de la législation des droits d'auteurs
- Connaissance des éléments constitutifs d'un cahier des charges
- Connaissance des tendances graphiques du Web
- Connaissance de la sémiologie des couleurs
- Connaissance des techniques de recherche d'images en ligne
- Connaissance des principes de gestion du texte sur écran et des règles typographiques
- Connaissance des règles pour structurer et hiérarchiser l'information
- Connaissance du principe des grilles de mise en page à l'écran
- Connaissance des principes de base du référencement naturel (SEO)
- Connaissance des principes de base d'accessibilité et d'ergonomie
- Connaissance des spécificités des différents types de périphériques
- Connaissance des fonctions de base d'un logiciel de traitement de texte
- Réaliser des schémas d'interface
- Optimiser ses recherches sur le Web
- Créer ou adapter une charte graphique Réaliser une planche de tendances
- Présenter et argumenter différentes propositions

- Travailler en équipe
- Organiser son travail en fonction des impératifs de production

COMPETENCE N° 2 : RÉALISER DES ILLUSTRATIONS, DES GRAPHISMES ET DES VISUELS

OBJECTIFS OPERATIONNELS ET CONTENU DE LA FORMATION

À partir des choix graphiques définis à la conception du projet, des instructions contenues dans le cahier des charges et des images choisies pour la production, ou de données big datas, réaliser des illustrations des graphismes et des visuels afin d'élaborer un support de communication numérique.

En tenant compte des supports de destination, réaliser des illustrations vectorielles et bitmap (logotypes, éléments d'interface, pictogrammes) ou des éléments à intégrer dans une animation. Optimiser le poids et la qualité des réalisations, sélectionner le format d'enregistrement et définir la taille. Utiliser les différents éléments en respectant les droits d'auteur.

- Connaissance des éléments constitutifs d'un cahier des charges
- Connaissance des techniques de recherche d'images en ligne
- Connaissance des bases de la législation des droits d'auteurs
- Connaissance des principes de l'image numérique
- Connaissance des différents modes colorimétriques
- Connaissance des bases du dessin (ex. : nombre d'or, lignes de forces, cadrage, perspective)
- Connaissance de la symbolique des formes et des couleurs
- Connaissance des principes de la visualisation de données
- Connaissance des techniques de mise en valeur graphique (effets visuels)
- Connaissance des différents formats d'enregistrement d'images
- Connaissance des fonctions d'un logiciel professionnel de dessin
- Connaissance de base d'un logiciel professionnel de traitement graphique
- Connaissance des spécificités des supports de destination
- Utiliser les outils de numérisation d'images
- Utiliser un logiciel professionnel de dessin
- Utiliser un logiciel professionnel de traitement graphique
- Optimiser le poids et adapter la taille des réalisations
- Communiquer avec des collaborateurs
- Organiser son travail en fonction des impératifs de production

COMPETENCE N° 3 : RÉALISER DES MAQUETTES ET DES INTERFACES

OBJECTIFS OPERATIONNELS ET CONTENU DE LA FORMATION

À partir des choix graphiques ou des images définis à la conception, des instructions contenues dans le cahier des charges ou communiquées par le responsable du projet, traiter ou réaliser avec différents médias (ex. : photos, graphismes, illustrations) des éléments graphiques, des visuels, pour réaliser des interfaces ou des maquettes destinées à différents supports de diffusion.

Dans le respect des droits d'auteur, numériser les médias, effectuer les corrections chromatiques, les opérations de cadrage, de sélection, de détourage et de retouche. Créer des photomontages, appliquer des effets visuels. Saisir le texte. Optimiser le poids, la taille et la qualité des réalisations en fonction des spécificités du support. Sélectionner le format d'enregistrement.

- Connaissance des éléments constitutifs d'un cahier des charges
- Connaissance des bases de la législation des droits d'auteurs
- Connaissance des différents modes colorimétriques
- Connaissance des principes de l'image numérique
- Connaissance des règles de gestion du texte sur écran et des règles typographiques
- Connaissance des différents formats d'enregistrement d'images
- Connaissance des fonctions d'un logiciel professionnel de traitement d'image
- Connaissance des spécificités des supports de diffusion
- Utiliser les outils de numérisation d'images
- Utiliser un logiciel professionnel de traitement de l'image
- Sélectionner et appliquer des effets visuels
- Optimiser le poids et adapter la taille des réalisations
- Communiquer avec des collaborateurs Présenter ses réalisations
- Organiser son travail en fonction des impératifs de production

COMPETENCE N° 4 : ÉLABORER UNE ANIMATION POUR DIFFÉRENTS SUPPORTS DE DIFFUSION

OBJECTIFS OPERATIONNELS ET CONTENU DE LA FORMATION

À partir du cahier des charges défini à la conception du projet, de la demande directe du client ou à partir de données big datas ou de médias fournis, concevoir et réaliser une animation pour différents supports et canaux de diffusion.

Selon la nature de l'animation, concevoir un scénarimage (story-board) en tenant compte des règles de cadrage, de rythme, d'échelle des plans et de mouvement. Définir l'aspect graphique. Présenter et argumenter le concept et le scénarimage aux destinataires. En fonction du public, du périphérique cible et du message à communiquer, adapter les différents médias (ex. : typographies, illustrations, photos) et associer des effets visuels et des effets sonores. Intégrer les différents médias. Optimiser le poids et adapter la taille de l'animation et choisir le format d'enregistrement pour le support de diffusion (ex. : site Web, périphérique mobile, réseau d'affichage dynamique). Après validation du client, publier l'animation sur un réseau ou sur un support numérique.

- Connaissance de la sémiologie des couleurs
- Connaissance des règles de gestion du texte sur écran et des règles typographiques
- Connaissance des bases de la législation des droits d'auteurs
- Connaissance des éléments constitutifs d'un cahier des charges
- Connaissance des règles de cadrage, de rythme, d'échelle des plans et de mouvement.
- Connaissance des principes de l'animation : compression/étirement, anticipation, accélération, exagération
- Connaissance des spécificités des supports et canaux de publication (ex. : Web mobile, affichage dynamique, ordinateurs de bureau)
- Connaissance des différents formats d'enregistrement des animations
- Connaissance des techniques de la visualisation de données (big datas)
- Connaissance des techniques de compression et d'optimisation des animations
- Élaborer un scénarimage
- Utiliser un logiciel d'animation (du type : Adobe Edge Animate ®, Adobe After effect ®, Adobe CS Flash ®)
- Utiliser un framework d'animation (ex. : Greensock TwinMax ®)
- Incorporer du son ou de la vidéo dans un scénario
- Optimiser le poids et adapter la taille des animations

- Présenter et argumenter différentes propositions
- Organiser son travail en fonction des impératifs de production

COMPETENCE N° 5 : INTÉGRER DES PAGES WEB EN TENANT COMPTE DES STANDARDS, DU RÉFÉRENCEMENT, DE L'ACCESSIBILITÉ ET DE L'ERGONOMIE

OBJECTIFS OPERATIONNELS ET CONTENU DE LA FORMATION

À partir des maquettes validées à la conception du projet et avec les différents médias préparés, réaliser l'intégration de pages Web adaptables, et de newsletters, en tenant compte des standards du Web, du référencement, de l'accessibilité et de l'ergonomie. Collaborer avec un développeur pour adapter ou développer les scripts, et améliorer l'ergonomie. Adapter des effets d'animation ou de transition, intégrer les diaporamas, les carrousels, les animations, ou des vidéos optimisées pour les différents navigateurs. Améliorer les pages en prenant en compte les retours d'expérience (ex. : utilisateurs, responsable de projet).

- Connaissance du vocabulaire professionnel technique, y compris en anglais (niveau A2)
- Connaissance des différents formats d'enregistrement d'images et de vidéos
- Connaissance des langages HTML et CSS
- Connaissance des standards du Web W3C et des normes d'accessibilité WAI ou RGAA
- Connaissance des techniques du responsive web design
- Connaissance du langage JavaScript
- Connaissance des outils de test et de validation du code
- Connaissance des principes du référencement naturel (SEO)
- Connaissance des principes de base d'ergonomie
- Connaissance des spécificités des différents navigateurs
- Connaissance des spécificités des différents types de périphériques
- Connaissance de base du langage PHP et de MySQL
- Connaissance des spécificités des newsletters
- Utiliser un éditeur de code
- Configurer un serveur d'évaluation
- Utiliser un framework HTML / CSS
- Adapter des effets d'animation ou de transition
- Intégrer la vidéo dans des formats compatibles avec les différents navigateurs
- Communiquer avec des collaborateurs
- S'informer auprès de prestataires techniques
- Organiser son travail en fonction des impératifs de production

COMPETENCE N° 6 : ADAPTER DES SYSTÈMES DE GESTION DE CONTENUS À PARTIR D'UN CAHIER DES CHARGES

OBJECTIFS OPERATIONNELS ET CONTENU DE LA FORMATION

À partir des maquettes validées à la conception ou du cahier des charges, et avec les différents médias préparés, mettre en place et adapter un système de gestion de contenu (CMS) pour réaliser un site Web personnalisé. Installer et configurer le CMS sur un serveur (ex. : droits des utilisateurs, paramétrage des URL, gestion des médias, sécurité), intégrer la maquette en personnalisant ou en créant le thème pour le client. En fonction de la demande, intégrer une galerie d'images, un carrousel, une animation, ou une vidéo. Sélectionner et installer des modules complémentaires. Configurer l'espace d'administration et rédiger un guide pour l'utilisateur.

- Connaissance des éléments constitutifs d'un cahier des charges
- Connaissance de l'organisation d'un CMS
- Connaissance des fonctions de base d'un logiciel de traitement de texte
- Connaissance de base de l'utilisation des principaux CMS
- Connaissance de base du langage PHP, de MySQL et JavaScript
- Connaissance des langages HTML et CSS
- Connaissance des principes de base d'ergonomie
- Connaissance des spécificités des différents navigateurs
- Configurer un serveur d'évaluation
- Configurer un système de gestion de base de données sur un serveur
- Déployer un CMS (ex. : droits des utilisateurs, paramétrage des URL, gestion des médias)
- S'informer des bonnes pratiques de sécurité
- Utiliser un éditeur de code
- Modifier le code HTML/CSS d'un CMS
- Effectuer des modifications de bases en PHP
- Adapter un CMS au e-commerce
- Communiquer avec des collaborateurs
- S'informer auprès de prestataires techniques
- Organiser son travail en fonction des impératifs de production

COMPETENCE N° 7 : PUBLIER DES PAGES WEB

OBJECTIFS OPERATIONNELS ET CONTENU DE LA FORMATION

À partir des dossiers et des fichiers du site, publier les pages Web en utilisant des outils de transfert de fichiers. En tenant compte des préconisations de sécurité de prestataires techniques (ex. : hébergeurs de sites), gérer les droits et l'indexation des fichiers et des dossiers.

Valider la conformité du code des pages. Tester les pages en local et en ligne dans différents navigateurs et sur différents périphériques. Optimiser le code pour le référencement naturel (SEO). Soumettre le site aux différents moteurs de recherche. Apporter les améliorations pour optimiser les performances (ex. : temps de chargement, rapidité d'affichage).

- Connaissance des langages HTML et CSS
- Connaissance des standards du Web W3C
- Connaissance des spécificités des différents navigateurs
- Connaissance de base en sécurité informatique
- Connaissance des bases de la législation sur les données en ligne
- Connaissance de base des solutions de paiement en ligne
- Connaissance des outils de test et de validation du code
- Connaissance des outils et des techniques pour optimiser les performances Web
- Connaissance des principes du référencement naturel (SEO)
- Connaissance des solutions d'hébergement
- Utiliser un éditeur de code
- Utiliser des logiciels de transfert de fichiers
- Gérer les droits sur les répertoires
- Utiliser les techniques pour bloquer ou favoriser l'indexation des fichiers
- S'informer auprès de prestataires techniques
- Organiser son travail en fonction des impératifs de production

COMPETENCE N° 9 : CONTRIBUER À L'ÉLABORATION D'UN CAHIER DES CHARGES POUR DIFFÉRENTS TYPES DE SITES

OBJECTIFS OPERATIONNELS ET CONTENU DE LA FORMATION

À partir du besoin exprimé par le client, des consignes du responsable du projet, et des résultats de la veille technique et concurrentielle, identifier l'objectif et le contexte du projet pour participer à l'élaboration d'un cahier des charges.

En tenant compte des normes et de la législation en vigueur (ex. : droits d'auteur, droit à l'image, commerce en ligne, données personnelles) préciser l'objectif et le contexte de réalisation du projet, identifier le public et le support cible, afin de proposer une solution technique répondant au besoin (ex. : un site Web adaptable, un site pour la vente en ligne, un site ou une application Web pour périphériques mobiles). Concevoir l'interactivité avec les utilisateurs en tenant compte de l'accessibilité et de l'ergonomie et réaliser un prototype. Proposer un nom de domaine et un hébergement. Participer à la planification des différentes étapes du projet.

- Connaissance des éléments constitutifs d'un cahier des charges
- Connaissance des étapes de production d'un projet Web
- Connaissance générale des langages, des techniques, des concepts et des tendances du Web
- Connaissance des principes de base d'accessibilité, d'ergonomie et d'interactivité
- Connaissance des spécificités des différents types de périphériques
- Connaissance des différentes solutions de sites Web
- Connaissance des règles de grammaire et d'orthographe
- Connaissance des bases de la législation en vigueur sur les droits d'auteur, le droit à l'image, le commerce en ligne et les données personnelles
- Connaissance des solutions d'hébergement
- Connaissance des critères de sélection d'un nom de domaine
- Connaissance des fonctions de base de logiciels de bureautique
- Connaissance de base des solutions de paiement en ligne
- Connaissance de base des outils d'étude de marché
- Réaliser des prototypes à l'aide d'un logiciel
- Proposer un nom de domaine et sélectionner un hébergeur
- Écouter, synthétiser et reformuler la demande du client

- Argumenter et exposer ses propositions
- Communiquer avec des collaborateurs
- Organiser son travail en fonction des impératifs de production

COMPETENCE N° 10 : OPTIMISER EN CONTINU UN SITE OU UNE APPLICATION WEB

OBJECTIFS OPERATIONNELS ET CONTENU DE LA FORMATION

À partir des résultats de tests, d'analyses et des retours utilisateurs, optimiser un site ou une application Web pour améliorer l'expérience utilisateur, augmenter l'audience et répondre aux besoins du client.

Réaliser des tests d'ergonomie auprès d'utilisateurs cibles, effectuer des analyses d'audience et de comportement. En tenant compte du retour des utilisateurs, déterminer les informations-clés du site, adapter le texte, mettre à jour et améliorer le contenu, optimiser le référencement naturel. Élaborer des newsletters pour fidéliser les utilisateurs du site. Utiliser les réseaux sociaux pour développer l'audience.

- Connaissance des techniques Web marketing de fidélisation
- Connaissance des règles de grammaire et d'orthographe
- Connaissance des principes de rédaction pour le Web
- Connaissance des principaux outils d'analyse d'audience
- Connaissance des réseaux sociaux
- Connaissance de base en matière de stratégies marketing
- Connaissances des pratiques pour optimiser la délivrabilité des newsletters
- Connaissance des principes du référencement naturel (SEO)
- Connaissance des principes de base d'accessibilité et d'ergonomie
- Hiérarchiser l'information et l'adapter pour le Web
- Optimiser le poids et la taille des médias
- Réaliser des tests d'ergonomie
- Utiliser des outils d'analyse d'audience et de comportement
- Utiliser les réseaux sociaux pour développer l'audience
- Élaborer des newsletters
- Communiquer avec des collaborateurs
- Communiquer avec les réseaux sociaux
- Planifier les tests et les mises à jour du site

COMPETENCE N° 11 : OPTIMISER EN CONTINU UN SITE OU UNE APPLICATION WEB

OBJECTIFS OPERATIONNELS ET CONTENU DE LA FORMATION

À partir du cahier des charges, de la demande du client, des choix de l'équipe de communication ou de marketing, réaliser et diffuser un clip vidéo ou effectuer la mise en page d'un document destiné à la promotion ou la communication.

En utilisant des séquences filmées mises à disposition, réaliser un montage pour créer un clip vidéo et le transférer sur un site d'hébergement, de partage ou de visionnage de vidéos en ligne. À partir de médias fournis ou préparés en amont, élaborer et mettre en page des documents de communication ou de promotion en tenant compte de la charte graphique. Réaliser une épreuve de contrôle (papier ou numérique) des documents pour la validation par le client. Optimiser et enregistrer les documents au format PDF ou dans un autre format en fonction de sa destination (ex. : Web, périphériques mobiles, impression offset ou numérique, publication numérique).

- Connaissance des éléments constitutifs d'un cahier des charges
- Connaissance des principes de base de promotion et de communication
- Connaissance de la sémiologie des couleurs
- Connaissance des différents modes colorimétriques
- Connaissance des règles de grammaire et d'orthographe
- Connaissance des bases de la législation des droits d'auteurs
- Connaissance des différents formats d'enregistrement pour les vidéos
- Connaissance des spécificités des sites d'hébergement et de partage vidéo
- Connaissance des principaux formats de publication
- Connaissance des bases de mise en page, de gestion du texte et des règles typographiques
- Adapter la typographie en fonction du support de publication
- Adapter la résolution des images en fonction du support de publication
- Utiliser un logiciel de montage vidéo
- Utiliser les fonctions de base d'un logiciel de traitement et d'édition audio
- Utiliser les fonctions de base d'un logiciel professionnel de traitement graphique
- Utiliser un logiciel de mise en page (du type : Adobe InDesign ®)
- S'informer auprès de prestataires techniques
- Communiquer avec des collaborateurs ou des interlocuteurs
- Organiser son travail en fonction des impératifs de production