

PAO - WEB MULTIMEDIA



A chacun sa formule :

Formule classique

Formation inter-entreprises en centre sur des programmes catalogue
 Assistance téléphonique et Internet post formation pendant 6 mois
 Support de cours papier ou numérique

Formule duo

Formation inter-entreprises en centre sur des programmes catalogue
 Accompagnement présentiel en entreprise pour la mise en pratique en milieu professionnel de la formation suivie
 Assistance téléphonique et Internet post formation pendant 6 mois
 Support de cours papier ou numérique

Formule confort

Formation intra entreprise en centre ou sur site, programmes catalogue ou sur mesure
 Assistance téléphonique et Internet post formation pendant 6 mois
 Support de cours papier ou numérique

Formule prestige

Formation intra entreprise en centre ou sur site, programmes catalogue ou sur mesure
 Evaluation et réajustement présentiel en entreprise 1 à 2 mois après la formation
 Assistance téléphonique et Internet post formation pendant 6 mois
 Support de cours papier ou numérique

Agréments 4

Présentation 5

Méthodologie 6

Pédagogie 7

Prise en charge des formations courtes 8,9

Module court..... 10 à 33

Nikon School 36 à 49

Prise en charge des formations longues..... 50 à 53

Formations longues 54 à 65

Informations Pratiques 65, 66

Contact 67

Bulletin d’inscription 68

Conditions Générales de ventes 69

SIGNATURE DE LA CHARTE QUALITÉ AVEC L'AFDAS, ORGANISME PARITAIRE COLLECTEUR AGRÉÉ DES PROFESSIONNELS DE L'AUDIOVISUEL, DE LA COMMUNICATION, DE LA PUBLICITÉ ET DU SPECTACLE, POUR LES PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION...

Un engagement qualité qui se traduit par la bonne adéquation de nos parcours professionnels avec les réalités économiques et les besoins en terme de qualification pour les différents secteurs d'activité.
 Il garantit une bonne maîtrise du processus de formation, la qualité des relations entre les acteurs, des moyens de mise en œuvre efficaces pour l'atteinte des objectifs.
 Vous retrouverez bon nombre de nos programmes référencés dans le catalogue officiel de l'AFDAS.

UN DISPOSITIF POUR LES PETITES ENTREPRISES AVEC L'AGEFOS PME AQUITAINE...

Avec pour objectif de favoriser le départ en formation des salariés des entreprises ayant un effectif de moins de 10, le dispositif signé avec l'Agefos PME permet d'accéder à nos formations bureautiques, PAO, Internet et langues pour une participation de 29,90 € TTC par personne et par jour (maximum 3 jours), le solde du coût de la formation étant pris en charge par Agefos PME dans la limite de 200 € par jour.
 Pour aller plus loin dans son accompagnement l'Agefos PME prend en charge également des frais annexes à hauteur de 7€ par heure de formation.
 Notre engagement pour accompagner ce dispositif : ne pas proposer des tarifs supérieurs au forfait de prise en charge.

Pour toute inscription ou pour tous renseignements complémentaires, contacter Nathalie au 05 56 79 80 83



SEPTEMBRE 2008, SYNERTEC CONSULTANTS SIGNE UN PARTENARIAT AVEC NIKON ET DEVIENT NIKON SCHOOL PARTNER...

Nikon :
 Connu et reconnu dans le monde, autant que dans la sphère des photographes professionnels et amateurs pour sa capacité d'innovation permanente au service de la créativité des amoureux de l'image. .

Et. . .
 Synertec Consultants :
 Connu et reconnu, pour ses compétences et son savoir faire en matière de PAO-DAO, Multimédia et traitement d'image. . .

...associent leurs moyens techniques et humains afin de vous proposer diverses formations
 retrouvez tous nos programmes en pages 34 à 47.
 ou sur le site www.synertec-photo.fr



Centre de formation professionnelle depuis 1993, nous répondons chaque jour aux besoins des entreprises et administrations en terme de formation continue et de recrutement.

NOTRE PHILOSOPHIE

- Vous enrichir par l'expérience et l'échange
- Vous intégrer dans un réseau d'entreprises « leader » et compétent
- Vous satisfaire par des formations adaptées en centre et / ou sur site

NOS ENGAGEMENTS

- Vous fournir un service de qualité irréprochable
- Vous assister dans l'élaboration d'un processus d'évolution et de développement de votre entreprise et de vos salariés
- Vous accompagner dans une démarche de partenariat et d'échange
- Vous aider à générer de la croissance dans votre entreprise

CAPACITE D'ACCUEIL ET MATERIEL

- Salles de formation théorique et informatique
- Vidéo projecteurs
- Tableaux
- Caméscopes
- 70 Postes de travail informatique en réseau
- Liaison Internet ADSL haut débit depuis chaque poste de travail
- Imprimantes lasers réseaux noir et couleur



NOS LOCAUX

- 1000 m2 entièrement climatisés sur deux étages
- 11 salles de formation
- Accès handicapé
- Espace fumeurs
- Restauration rapide et hôtellerie à proximité

COMPRENDRE VOTRE BESOIN

Vous rencontrez pour définir ensemble vos attentes en matière de développement des compétences

ANALYSER

Vous proposez des évaluations papier ou numérique pré-formation
Réaliser un entretien personnalisé physique ou par téléphone
Passer des tests informatisés

CONSEILLER

Vous fournir un bilan détaillé des évaluations
Préconiser des parcours individualisés ou collectifs
Apporter une solution de financement : plan de formation, DIF, CIF, période de professionnalisation...

PROPOSER

Choisir une méthode pédagogique de formation présentielle, tutorée, individualisée, e-learning...
Choisir une solution de formation : inter-entreprises, intra-entreprise, centre de ressources, E-learning, sur mesure...

ACCUEILLIR

Fournir dans les meilleurs délais les conventions, plans de formation, convocation, et plan d'accès
Garantir une bonne organisation logistique et matérielle
Vous accueillir autour d'un café de bienvenue

MESURER ET VALIDER

Valider les points clés tout au long du parcours
Travailler en petit effectif
Evaluer votre satisfaction à chaud
Connaître les préconisations du formateur

CONCRÉTISER

Fournir des supports clairs et détaillés
Mesurer le degré de transfert des compétences sur poste de travail
Vous assister par une hot-line ou par Internet
Vous assister physiquement sur site
Réaliser un bilan à 6 mois

FORMATION INTER

Formations organisées dans nos locaux en présence de participants de différentes structures.

Objectif : s'initier ou se perfectionner dans une compétence métier ou transversale.

Nous vous offrons la possibilité de construire des parcours de formations individualisés ou collectifs à partir de nos programmes standards.

Méthode Inductive Interactive
Questionnement
Réflexion
Evaluation constante fonction des réponses et du déroulement de la formation

Méthode Présentielle Individualisée
Formation animé par un formateur spécialisé
Formation théorique (30%) et pratique (70%)
Démonstration sur poste de travail
Progression individualisée
Evaluation : vérification régulière des acquis par des exercices d'application

Méthode Vidéo
Analyse et coaching individuel
Consigne et formation théorique
Mise en place de jeux de rôles filmés
Analyse et correction des mises en scène

FORMATION INTRA

Méthode EEP
Mise en situation en conditions réelles de travail
Prise de connaissance des différents postes clés d'une entreprise
Evaluation constante des acquis par des travaux dirigés

*Des actions organisées pour vos équipes en tenant compte de vos spécificités pour répondre au mieux à vos attentes.
A domicile ou dans nos locaux, nos formateurs se tiennent à votre disposition pour réaliser des modules sur mesure.
Formule proposée pour l'ensemble de nos thématiques.*

E-LEARNING

*En centre ou à distance, des outil interactifs pour apprendre à son rythme.
CD-Rom d'autoformation et d'évaluation,
hot-line assistance en ligne pour aménager son temps d'apprentissage.
Formule proposée pour nos parcours bureautique.*

Méthode Tutorée
Remise de supports pédagogiques comprenant cours et témoignages
Validation des acquis
Réalisation de travaux dirigés
Correction et réponse aux questions par un formateur spécialisé
Mise en situation sur des cas pratiques

LE PLAN DE FORMATION

POUR QUI ?

Le plan de formation vise la mise en place d'actions de formation pour les salariés d'une entreprise.

COMMENT ÇA MARCHE ?

L'employeur demande au salarié de suivre une formation inscrite au plan de formation, le salarié ne peut la refuser sous peine d'être qualifié de faute professionnelle.

Un salarié peut demander à suivre une formation prévue dans le plan de formation, la demande et la réponse sont formulées librement. Si l'employeur accepte, le départ en formation reste assimilée à l'exécution normale du contrat de travail et ne peut-être requalifié en Congé Individuel de Formation .

CHOIX DE LA FORMATION

L'élaboration du plan de formation est assurée par le chef d'entreprise après consultation des représentants du personnel.

Trois types d'actions peuvent être proposés : adaptation du salarié au poste de travail, formations liées à l'évolution des emplois ou au maintien dans l'emploi, développement des compétences des salariés.

Le salarié ne peut refuser de suivre une formation inscrite dans le plan de formation.

DÉROULEMENT DE LA FORMATION

En principe les actions de formation inscrites au plan de formation se déroulent sur le temps de travail, elles s'inscrivent dans l'exécution normale du contrat de travail. Le salarié continue à être rémunéré et conserve sa protection sociale habituelle.

La formation peut se dérouler en dehors du temps de travail, le salarié peut dans ce cas la refuser.

QUI FINANCE LA FORMATION ?

Le coût de la formation et des frais annexes restent à la charge de l'employeur, celui-ci peut en demander la prise en charge auprès de son OPCA dans le cadre de sa contribution annuelle.

LE DROIT INDIVIDUEL A LA FORMATION

POUR QUI ?

Tous salariés en CDI ayant au moins un an d'ancienneté acquièrent chaque année un droit de 20 heures de formation minimum cumulable sur 6 ans maximum.

Les salariés en CDD peuvent bénéficier du DIF à condition d'avoir travaillé au moins 4 mois en CDD au cours des 12 derniers mois le volume d'heure acquis étant calculé au prorata de la durée des contrats.

COMMENT ÇA MARCHE ?

La mise en œuvre du DIF relève de l'initiative du salarié en accord avec son employeur. Le salarié fait sa demande par écrit, l'employeur dispose d'un délai d'un mois pour donner sa réponse.

Ce dernier peut accorder ou refuser la demande, dans ce dernier cas le salarié pourra pour seul recours, réitérer sa demande ou faire une demande de Congé Individuel de Formation.

CHOIX DE LA FORMATION

Des actions de formation prioritaires peuvent être définies par accord d'entreprise ou de branche. Le salarié peut choisir parmi ces actions mais ce n'est pas une obligation. Le salarié peut choisir toutes actions de promotion, d'acquisition, d'entretien ou de perfectionnement des connaissances.

DÉROULEMENT DE LA FORMATION

Deux possibilités :

Sur temps de travail, la rémunération est maintenue pour les heures passées à se former.

Hors temps de travail, le salarié perçoit de son employeur, une allocation de formation

égale à 50% de sa rémunération nette de référence.

QUI FINANCE LA FORMATION ?

Les frais de formation ainsi que l'allocation de formation sont à la charge de l'employeur qui pourra les imputer sur son budget de la formation continue

Des dispositions particulières existent pour les salariés à temps partiel ou dans le cas de rupture de contrat de travail.

Pour tous renseignements complémentaires contacter nous.

Formation en petit groupe

(6 personnes maximum)

1 rythme adapté à votre progression

1 formateur technique toujours à votre disposition



1 poste de dernière
technologie par personne

Acrobat	11
After effects.....	12
Ajax	13
Asp / SQL.....	13
Corel Draw	14
CSS	15
Director	15
Dreamweaver.....	16
Encore DVD.....	17
Fireworks	17
Flash.....	18
Flash développement	19
Frontpage.....	19
Gimp	20
HTML	20
Illustrator.....	21
In Design.....	22
Internet et sa législation	23
Java.....	23
Javascript.....	24
JEE.....	24
Joomla	25
Lightroom	25
Marketing on-line	26
Photographie numérique.....	26
Photoshop	27, 28
PHP / MySQL.....	28
Première Pro	29
Référencement Web	29
3D Studio Max	30
VB.NET	30
Visio	31
Web 2.0.....	31
Web Design	32
XML	32
Xpress	33

ACROBAT

Initiation

Durée : 2 jours

Public :

Toute personne ayant besoin de diffuser des documents sécurisés.

Objectifs :

Créer des documents diffusables en toute sécurité sur Internet, www, courrier électronique au format PDF (Portable Document Format), ou CD-Rom.

Présentation

- Fonctionnement du format PDF
- Interface et préférences Acrobat

Réaliser des fichiers PDF

- Utilisation de l'imprimante virtuelle Acrobat PDF
- Les méthodes pour créer des PDF à partir de documents dynamiques
- Le poids des fichiers
- Reconnaissance optique de caractères
- Récupération des documents papiers
- Fusion de plusieurs documents
- Ouverture d'autres formats de fichiers dans Acrobat

Sécurité

- Protection des documents PDF
- Ajout de commentaires

Optimisation des fichiers PDF

- Modification des pages de documents PDF
- Insertion, extraction, remplacement, rotation et recadrage
- Edition de textes, d'objets
- Indexation et recherche

Interactivité

- Signets de navigation
- Liens et destination
- Format d'enregistrement

ACROBAT

Perfectionnement

Durée : 2 jours

Public :

Toute personne utilisatrice d'Acrobat souhaitant appréhender les fonctions complexes du logiciel.

Objectifs :

Optimiser les fonctions d'interactivité offertes par le logiciel.

Navigation et interactivité

- Création de liens et de boutons interactifs
- Vignettes et pages
- Signets
- Liens
- Articles
- Multimédia

Déclenchements d'événements

- Lancement d'applications
- Lancement de séquence vidéo ou son
- Création et utilisation des dossiers de contrôle
- Edition de fichiers PDF
- Remplacement et recadrage de pages

Sécurité

- Protection par mot de passe
- Protection par signature numérique
- Authentification
- Enveloppes électroniques

Formulaires

- Création de formulaires
- Les champs de formulaires
- Gestion des formulaires

Commentaires, révision et partage

- Ajout de commentaire
- Travail en commun avec les commentaires
- Révision par messagerie électronique

AFTER EFFECTS

Initiation

Durée : 5 jours

Public :

Monteur, monteur truquiste, infographiste et webmaster souhaitant apprendre les techniques des effets spéciaux.

Objectifs :

Concevoir une animation visuelle à partir d'éléments graphiques et vidéo.

Interface

- Description et réglages de l'interface
- Paramétrage d'un projet
- Introduction à l'animation

Calques

- Gestion de calques
- Calques d'effets, calques de formes

Points clés et composition

- Les notions de points clés
- Modification des images clés
- Interpolation spatiale et interpolation temporelle
- Déplacement et copie de point clés
- Redistribution temporelle

Masques et animations

- Création et animation de masques
- Interpolation de masques
- Tracé automatique
- Dessin de trajectoire et lissage

Effets

- Principes d'application
- Réglage des effets

Introduction 3D

- Les calques 3D
- Les lumières et ombres
- Les calques caméra

Exportation

- Rendu

AFTER EFFECTS

Perfectionnement

Durée : 5 jours

Public :

Monteur, monteur truquiste, infographiste et webmaster souhaitant perfectionner les techniques de compositing 2D et 3D.

Objectifs :

Perfectionner ses effets spéciaux pour les vidéos.

Rappels

- Gestion du projet
- Réglages de l'interface
- Méthodologie d'exploitation

Programmation

- Expressions, usage de base
- Liens dynamiques avec une propriété animée

Outils 3D

- Manipulation de l'image 2D dans l'espace 3D
- Travail sur les axes, les caméras et les lumières
- Point de fuite généré par Photoshop
- Effets 3D
- Module de rendu avancé

Audio

- Gestion et synchronisation audio
- Conversion audio en image clés
- Expression liée à l'audio

Effets avancés

- Incrustation et étalonnage avancés
- Stabilisation de couleur
- Déformations
- Effets de texturisation / combinaison
- Effets de rendu

Outils et fonction production

- Motion tracker, Graph editor
- Pixel motion et Timewarp
- Stabilisation
- Assistants de points clés
- Utilisation des doublures

AJAX

Durée : 3 jours

Public :

Développeur d'applications ayant des connaissances du HTML et de Javascript.

Objectifs :

Développer des applications en utilisant la technologie AJAX.

Présentation

- Limites des pages classiques
- Différence entre le modèle web traditionnel et le modèle Ajax
- Les différentes technologies RIA

Requêtes http

- Utilisation des Iframes
- Requêtes httpRequest en mode Ajax
- Intégration au Framework automatisée
- Appels Ajax
- Utilisation de trames texte dans les requêtes
- Messages générés au format HTML
- Normalisation des échanges avec XML
- Mise en pratique de WebServices

Mise en œuvre d'Ajax

- Identification de l'internaute
- Contrôles de saisie
- Auto complétion
- Liste déroulantes chaînées
- Transfert d'éléments entre listes
- Rafraichissement périodique par timer
- Mise en place d'un Timeout
- Jauge de progression

Manipulations graphiques

- Simulation de fenêtre Windows
- Affichage d'images à la demande
- Création d'un album photo
- Images flottantes apparaissant au survol
- Effets graphiques
- Création de menus à volets glissants
- Tracé de graphes statistiques

Traitement de données

- Création d'assistants à pages multiples
- Tableaux de données dynamiques
- Recherche automatique dans les tables Ajax

ASP/SQL

Durée : 5 jours

Public :

Tout responsable ou chef de projet devant créer et maintenir des sites Web.

Objectifs :

Créer des pages dynamiques et gérer des bases de données sur Internet.

SQL (Structured Query Language)

- Les principes d'une base de données
- Les types
- Les clauses
 - SELECT
 - INSERT
 - UPDATE
 - DELETE
- Les fonctions prédéfinies

ASP (Active Server Page)

- Les bases du VBScript
- Les instructions conditionnelles (If, Select Case)
- Les structures itératives (For, While, Do Loop, For Each)
- Les procédures et les fonctions
- L'objet Request (dialogue client server)
- Les variables d'environnement
- Session utilisateur
- Travailler avec la base de données
- Objet ADO
- Gestion d'un DSN

COREL DRAW

Initiation

Durée : 3 jours

Public :

Toute personne ayant besoin d'éditer un document comportant des images et du dessin vectoriel.

Objectifs :

Maîtriser des outils vectoriels et de création pour la mise en page avec images.

Présentation

- Interface et palettes
- Mise en page, règles et repères
- Gestion des fichiers
- Options d'affichage

Les outils dessin

- Dessin à main levée
- Rectangles, ellipses, polygones et étoiles
- Insertion de symboles
- La palette couleurs
- Les tracés droits
- Les courbes de bézier
- Modifications de tracés
- Créer du texte artistique

Manipulation des objets

- Copier et déplacer
- Association, superposition, verrouillage
- Alignement et répartition
- Combinaison, coupure et soudure

Les couleurs

- Palettes spécifiques
- Contours et surfaces : uniformes, dégradées, textures et motifs

Impression

COREL DRAW

Perfectionnement

Durée : 2 jours

Public :

Toute personne souhaitant se perfectionner sur Coreldraw.

Objectifs :

Créer des compositions intégrant des objets graphiques complexes et toutes formes de textes.

Les tracés

- Ajouter supprimer des points d'ancrage
- Modifier le sens de traçage
- Scinder une courbe

Effets spéciaux

- Rendre un objet partiellement transparent
- Appliquer un effet de relief à un objet
- Appliquer une source d'éclairage à un relief
- Appliquer une projection, une distorsion, une ombre portée à un objet
- Accoler un dégradé à une courbe

Les objets

- Convertir un objet en objet courbe
- Créer un dégradé de forme selon un objet
- Appliquer une rotation à un objet
- Appliquer une symétrie à un ou plusieurs objets

Les plans

- Travailler avec un plan
- Limiter la sélection aux objets du plan actif

Les styles

- Créer un style de paragraphe
- Créer, renommer un style
- Appliquer, modifier et supprimer un style

Le texte

- Gestion du texte
- Accoler un texte le long d'un tracé
- Disposer le texte en colonnes
- Répartir le texte autour d'un objet

Les couleurs

- Comprendre les modèles de couleurs
- Exploiter les couleurs du document
- Créer une palette personnalisée

CSS

Durée : 5 jours

Public :

Graphistes, Webmasters ayant une bonne connaissance du logiciel Dreamweaver ou d'un éditeur HTML.

Objectifs :

Utiliser les styles CSS pour composer des pages web plus simples, plus rapides sans utiliser de tableaux.

Méthodologie

- Construire des CSS efficaces
- La structure des pages
- La conception graphique
- Les standards
- Accessibilité, navigateurs, OS

La notion de cascade

- Feuilles de styles internes, externes, intégrées
- Héritage des styles en cascade
- Sélecteurs CSS
- Classes, id, pseudo-classes
- Les règles de nommage des styles

Architecture

- XHTML et CSS
- Structure et sémantique : balises sémantiques, balises hiérarchiques
- Pseudo éléments et propriétés avancées

Positionnement

- Structure des éléments : bloc, en ligne
- Modèles de boîtes
- Flux et positionnements

Rendus

- CSS et navigateurs
- Optimisation des rendus
- Validation

DIRECTOR

Durée : 5 jours

Public :

Graphistes, Illustrateurs, Infographistes, Professionnels de la production audiovisuelle et de la communication.

Objectifs :

Découvrir et maîtriser les concepts de base d'une animation et de l'interactivité des applications multimédia.

Interface

Animations par déplacement

- Les trajectoires linéaires et spéciales
- L'utilisation des animations en boucle
- Interpolation automatique et image par image
- Edition des trajectoires d'animation directement sur la scène

Image

- Les formats d'images
- Le mode de superposition
- Détournage

Texte

- Gestion du texte
- Importation de texte

Couleurs

- Gestion de palettes de couleurs
- Les transitions

Director et Quicktime

- Gestion des séquences vidéo
- Importation et exportation des séquences vidéo
- Intégration de séquence

Audio

- Les pistes son
- Gestion des markers et synchronisation du son
- Les formats et fréquences de numérisation

Interactivité

- Les types de scripts
- Les comportements appliqués aux objets
- L'éditeur de bouton
- Les instructions de navigation

Création d'une projection

- Gestion des médias
- Chainage des séquences
- Projection

Langage lingo

DREAMWEAVER

Initiation

Durée : 3 jours

Public :

Webmasters, Graphistes, Illustrateurs, Infographistes, Professionnels de la communication.

Objectifs :

Acquérir les bases de la conception et de la production de sites avec Dreamweaver.

Présentation générale

- Arborescence
- Concept
- Configuration
- Le mode création

Mise en pages

- Les préférences
- Insertion et formatage de texte
- Les images et autres médias
- Les tableaux : principes et mise en forme

Les liens

- Définition
- Création de liens
- Gestion, mise à jour
- Sélection de zone de lien

La publication sur Internet

- Définir un site
- Vérifications
- Transfert FTP

DREAMWEAVER

Perfectionnement

Durée : 2 jours

Public :

Webmasters, Graphistes, Illustrateurs, Infographistes, Professionnels de la communication.

Objectifs :

Etudier les fonctionnalités avancées de Dreamweaver pour en optimiser l'utilisation.

Mise en pages

- Compatibilités HTML
- Les calques
- Les feuilles de styles CSS

Les formulaires

- Insertion et propriétés des champs
- Les champs obligatoires
- L'envoi des formulaires
- Confirmation d'envoi

Les fonctions évoluées

- Les modèles et bibliothèques
- Les comportements

Dynamique HTML

- Animer les calques
- Créer des menus de navigation

ENCORE DVD

Durée : 3 jours

Public :

Toute personne souhaitant s'initier à la gravure de DVD vidéo à partir d'un produit audiovisuel numérisé.

Objectifs :

Maîtriser les fonctionnalités du logiciel Adobe Encore DVD afin de créer des menus de navigation et graver des DVD.

Interface

- Espace de travail
- Planification d'un projet
- Encodage

Création de projets

- Importation de fichiers
- Formats
- Utilisation de la fenêtre projets

Les menus

- Utilisation des menus préconfigurés
- Ajout et modification d'objets à des menus
- Ajout de textes
- Styles prédéfinis
- Création de menus et de menus animés
- Boutons de vidéo
- Paramétrage des touches

Montage vidéo

- Création de montages vidéos
- Naviguer dans le montage
- Ajouter des clips et des images fixes
- Ajouter des pistes audio
- Ajouter des sous titres

Diaporamas

- Création de diaporama
- Ajouter des images et du son
- Définir des transitions de diapositive
- Gérer la durée

Test

- Génération du projet fini
- Sécurité anticopies
- Gravure DVD

FIREWORKS

Durée : 3 jours

Public :

Toutes personnes souhaitant créer des objets graphiques. La connaissance de logiciels graphiques et de HTML est un plus.

Objectifs :

Créer des objets graphiques vectoriels ou bitmap.

Environnement

- Gestion des calques
- Créer et modifier des objets vectoriels
- Les outils de sélection
- Les outils de dessin
- Trames, traits et effets
- Combiner et remodeler les trajets
- Le texte
- Les outils de retouche
- Les masques vectoriels/bitmap

Optimisation

- Choix des formats Gif ou Jpeg
- Optimisation avec aperçu direct
- Optimisation sélective
- Utilisation des vignettes
- Utilisation des palettes de couleur

Découpes et références

- Créer des découpes
- Utiliser le calque Web
- Création de cartes images
- Gérer les tranches en vue d'une exportation en HTML

Les boutons

- Création de symboles boutons
- Utilisation de la bibliothèque de symboles

Les comportements

- Permutation d'images
- Les menus déroulants

FLASH

Initiation

Durée : 5 jours

Public :

Graphistes, intégrateurs, maquetistes connaissant Internet.

Objectifs :

Réaliser des présentations animées, navigables et sonores en vectoriel, pour la diffusion sur le WEB et sur CD Rom.

Principes

- Le scénario
- La gestion du temps
- Les séquences
- Le texte
- Les formes
- Bibliothèque des symboles : graphiques, boutons, clips
- Utilisation des occurrences
- Les images-clés
- L'imbrication des éléments

Effets spéciaux

- Création de couleur, de dégradé
- Modification colorimétrique
- Création de masque
- Les filtres

Animation

- Interpolation classique
- Interpolation de forme
- Interpolation de mouvement

Import de médias externes

- Images

FLASH

Perfectionnement

Durée : 5 jours

Public :

Graphistes, intégrateurs, maquetistes connaissant Internet.

Objectifs :

Créer un site web entièrement en Flash et interagir efficacement avec le visiteur.

Rappel

- L'interface
- La logique
- Les symboles

Calques

- Masques
- Guides de mouvement
- Pelure d'oignon

Navigation et Interactivité

- Comportements actions de base
- Réalisation d'un diaporama
- Hiérarchie des objets
- Navigation dans un clip d'animation, dans plusieurs scènes, plusieurs fichiers
- Imbrication et contrôle des clips
- Gestion du temps
- Pré chargement

Import de médias externes

- Sons, vidéos

Action Script

FLASH DEVELOPPEMENT

Durée : 5 jours

Public :

Webmaster, Développeur connaissant obligatoirement le logiciel FLASH

Objectifs :

Programmer en Flash, des sites, des applications ...

Utilisation des variables

- Définition d'une variable
- Affectation d'une valeur à une variable
- Utilisation d'une variable

Instruction de base

- Les conditions (if, else, elseif)
- Les boucles (for, While)

Import dynamique de médias externes

- Le texte et les variables
- Les images
- Les sons

Navigation et Interactivité : techniques avancées

- Navigation dans un clip d'animation
- Navigation dans plusieurs scènes
- Navigation dans plusieurs fichiers swf
- Imbrication et contrôle des clips

Programmation : gestion du temps

- Préchargement

FRONTPAGE

Durée : 3 jours

Public :

Personne utilisant la micro informatique et Internet, qui souhaite publier les pages d'un site Web.

Objectifs :

Créer un site Internet grâce à FrontPage et maîtriser un outil éditeur de pages.

Présentation du logiciel

- Généralités
- Affichage

Site Web

- Gestion des sites Web
- Fichiers et dossiers
- Tâches

Les pages

- Gestion des pages
- Cadres
- Impression des pages

Les liens

- Création et gestion de liens

Présentation du texte

- Mise en valeur des caractères
- Mise en forme des paragraphes

Les tableaux

- Gestion et présentation des tableaux

Les éléments multimédias

- Insertion d'images, vidéo, son

Composants et formulaires

Publication

GIMP

Durée : 2 jours

Public :

Infographiste, WebDesigner...

Objectifs :

Produire rapidement des visuels, retoucher des images, réaliser des sélections et détourages simples, préparer le graphisme de sites web.

Interface

- Préférences du logiciel
- Les fenêtres
- Personnalisation de l'espace de travail

Image

- Ouvrir une image
- Recadrer une image
- Modifier la dimension, la résolution
- Les modes colorimétriques
- Corriger l'image
- Corriger les couleurs
- Luminosité contraste

Les outils de peinture

- Brosse, aérographe, gomme, les motifs

Sélections

- Les outils de sélection
- Sélection des couleurs
- Editeur de sélection
- Le mode masque

Les calques

- Calque flottant
- Manipulation des calques
- Opacité
- Modes de rendu

HTML

Durée : 3 jours

Public :

Toute personne désirant acquérir les connaissances du monde Internet et créer un site WEB.

Objectifs :

Réaliser un site WEB, comprendre et élaborer sa conception pour mieux la faire évoluer.

Présentation du langage HTML

- Structure de la page d'accueil
- Bien référencer une page (balises HTML)
 - La balise TITLE
 - La balise META
 - Les balises de titre H1, H2, H3 ...
- Mise en forme du texte avec les balises standards
- Les formats d'images pour le Web
- Insertion d'images
- Les liens hypertextes et les ancres
- Les zones réactives
- Utilisation des tableaux
- Les frames
- Utilisation des balises pour la réalisation de formulaires
- Découverte des feuilles de style (CSS)

L'hébergement d'un site

- Publication d'un site (mise en place du site sur un serveur)
- Comment faire vivre un site Web
- Tester son site, avec les principaux navigateurs

ILLUSTRATOR

Initiation

Durée : 3 jours

Public :

Toute personne désirant réaliser des logotypes, packagings, et illustrations vectorielles.

Objectifs :

Créer des illustrations et des logos sur ordinateur grâce, entre autres, à la maîtrise des outils de création vectoriels et leur utilisation.

Interface

- Les outils et les palettes
- Gestion de l'affichage, le format du document

Les techniques de dessin

- Le dessin libre ou avec un modèle
- Dessin de formes et de lignes
- Le dessin avec les symboles

Gestion des dessins

- Gestion des calques
- Travailler sur un calque

Les tracés

- Gestion et retouches des tracés
- Les sélections et les alignements
- Les déplacements et copies
- Transformations des tracés, combinaisons de tracés, découpes de tracés

Couleurs

- Les couleurs
- Motifs de fond, dégradés, contours des tracés

Aspect et masques

- Les attributs et les styles d'aspect
- Les effets, les transparences, les masques

Le Texte

- Typographie
- Gestion et manipulation de textes
- Vectorisation et pixellisation

Objets pixellisés

- Création d'images bitmap
- Vectorisation d'image

ILLUSTRATOR

Perfectionnement

Durée : 2 jours

Public :

Toute personne utilisatrice souhaitant approfondir ses connaissances.

Objectifs :

Maîtriser les fonctionnalités avancées de ce logiciel de dessin vectoriel.

Interface

- Rappel des paramétrages, repères
- Fichier de démarrage et modèles de documents

Travail sur les calques

- Empilement et imbrication des calques
- Sélection par la palette calque

Création et transformation des objets

- Création et modification des objets vectoriels
- Différence entre filtres et effets
- Enveloppes de déformation
- Les outils de fluidité et autres fonctions de transformation

Aspect graphique

- Normes des couleurs et modes de séparation
- Motifs de fonds à raccords invisibles
- Positionnement des contours sur les tracés
- Formes de contours
- Transparence, contour progressif, ombre portée
- Objets à plusieurs fonds et contours
- Styles graphiques, masques d'opacité

Texte

- Chaînage, habillage, tableaux
- Réglage des césures et de la justification
- Texte en dégradé, à motif, à aspect complexe
- Vectorisation du texte

INDESIGN

Initiation

Durée : 3 jours

Public :

Infographiste, chargé de communication...

Objectifs :

Maîtriser la publication de plusieurs pages, l'habillage d'images et la création de maquettes, pour créer des notes de synthèse, rapports, journaux...

Construction d'un document

- Format
- Préparation et utilisation des maquettes
- Gestion des pages
- Foliotage
- Utilisation des calques

Les blocs

- Blocs image, blocs texte
- Grouper des objets, gérer les plans
- Déplacer, dupliquer, diviser, fusionner et aligner des blocs

Traitement de texte

- Les blocs textes
- Chaînage des blocs
- Saisir, importer, corriger, rechercher, remplacer du texte
- Typographie et format des paragraphes
- Tabulations

Images

- Format de fichiers images
- Importer, cadrer, détourer et habiller des images

Les attributs graphiques

- Définir et séparer les couleurs
- Utiliser les couleurs pour le fond, le contour et le contenu des blocs

INDESIGN

Perfectionnement

Durée : 2 jours

Public :

Infographiste, chargé de communication...

Objectifs :

Maîtriser la publication de plusieurs pages, habillage d'images et création de maquette.

Organisation

- Paramétrer les préférences, les raccourcis et l'espace de travail
- Grilles, repères
- Pages-types, calques, foliotage, marque de section
- Modèles de documents, bibliothèques d'objets

Traitement de texte

- Césures et justifications
- Feuilles de styles
- Styles de paragraphes et styles de caractères
- Lettrines, Tabulations
- Coller du texte sans sa mise en forme

Images

- Gestion des couleurs des images importées
- Visibilité des calques des images importées
- Blocs ancrés au texte, palette des liens

Les attributs graphiques

- Le nuancier, les couleurs en aplat, les dégradés
- Transfert de nuanciers entre documents

Les objets

- Objets simples, tracés de Bézier
- Ombre portée, contour progressif, transparence
- Styles d'objets, objets ancrés

Les tableaux

- Créer un tableau, l'importer de Word ou d'Excel
- Formater, fusionner des cellules

Documents longs

- Créer un livre
- Générer une table des matières, un index

Préparation à l'impression

- Exporter en PDF

INTERNET ET SA LÉGISLATION

Durée : 2 jours

Public :

Webmaster, Responsable Communication, Chef de Projets Web....

Objectifs :

Acquérir les bases juridiques essentielles liées à l'utilisation d'Internet

La création d'un site web et son environnement juridique

- Les contrats avec les hébergeurs
- Les contrats avec les fournisseurs
- Les obligations
- Responsabilités et risques

La protection juridique d'un site internet

- Droit d'auteurs
- Droit à l'image
- Droit des marques

Le commerce électronique

- Les types de contrats
- Les consommateurs
- Les professionnels
- Les spécificités de la vente
- Sécurité et cryptologie

La publicité

- Spams
- Promotion

La lutte contre les fraudes

- Au niveau national
- Au niveau communautaire et international

JAVA

Durée : 5 jours

Public :

Toute personne chargée de concevoir des applications hébergées sur un serveur web.

Objectifs :

Comprendre et appliquer le langage JAVA.

Le concept de CLASSE et d'Objet

- Propriétés, Méthodes
- Constructeur, accesseur
- Héritage

Package et les classes standards

Les classes conteneurs

- FlowLayout
- GridLayout
- BorderLayout
- CardLayout
- GridBagLayout

Gestion des incidents du code

Les applets

Intégration dans une page HTML

Les bases du Langage

Les instructions conditionnelles

(If, Structure conditionnelle, Switch)

Les structures itératives (For, While, Do While)

Les tableaux, conversions de types

Les fonctions

Les Servlets

Accès aux bases de données (gestion client - serveur)

JAVASCRIPT

Durée : 3 jours

Public :

Programmer des scripts en Javascript afin de rendre les pages Web plus actives et mieux contrôlées.

Objectifs :

Toutes personnes concernées par la création ou la production de pages Web.

Initiation à la programmation

- Rappels sur les architectures Web
- Scripts côté client, scripts côté serveur
- Possibilités du code JavaScript dans une application Web
- Insertion de JavaScript dans une page Web, balises et attributs

Syntaxe JavaScript

- Variables et données, les types primitifs et propriétés de base
- Instructions et commentaires
- Opérateurs : expressions et conditions, opérateurs relationnels
- Conversion de types et égalité
- Structure de contrôles : conditionnelles, boucles

Fonctions et objets

- Création de fonctions
- Terminologie des objets, propriétés, méthodes
- Les objets natifs JavaScript

Gestion des formulaires et données

- Rappels sur les formulaires HTML
- Objets formulaires
- Validation de données de formulaire

Effets graphiques avec JavaScript

- Gestion des fenêtres et des frames
- Gestion des images, des calques
- Création de diaporama photos

Création et gestion des cookies en JavaScript

JEE

Durée : 5 jours

Public :

Développeurs NTIC connaissant le langage JAVA.

Objectifs :

Développer et déployer une application web sur un serveur

Présentation et spécification de JEE

- Les conventions
- Définition de JEE
- Encodage des applications Java
- Les architectures Web

Les serveurs d'application

- Le serveur Apache Tomcat
- Les JavaServer Page
- Présentation
- Déclarations commentaires et scriptlets
- Les objets implicites
- Premières JSP simples
- Gérer les exceptions et les erreurs
- Bibliothèques
- Les JavaBeans

Les servlets

- Présentation
- Cycle de vie d'une servlet
- Fonctionnement d'une servlet
- Servlet authentification
- Interface servlet
- Traitement des requêtes
- Traitement des réponses
- Les filtres
- Gestion des exceptions et des erreurs

Architectures communication entre servlet et JSP
Les balises personnalisées

JOOMLA

Durée : 3 jours

Public :

Toute personne souhaitant créer un site dynamique.

Objectifs : Mettre en ligne et modifier le contenu d'un site par une simple gestion d'interface.

Concepts fondamentaux

- Sites web et CMS
- Architecture Web
- Système client-serveur
- CMS ou système de gestion de contenu, présentation, principes et intérêts

Présentation de Joomla

- Histoire de Joomla et caractéristiques

Installation et premiers pas

- Installation de Joomla
- Site privé et site public
- Les menus de l'interface d'administration
- Les différents droits utilisateurs

Administration

- Configuration globale
- Gestion des modules
- Gestion des utilisateurs
- Gestion des médias, gestion des menus

Publication de contenu

- La hiérarchisation du contenu
- Gestion de sections, de catégories et d'articles
- Gestion de la page d'accueil
- Traitement et insertion d'images

Gérer les templates (mise en page du site public)

- Options de templates
- Télécharger et installer de nouveaux templates
- Tests et critères de choix d'un template

Ajouter de nouvelles fonctionnalités (extensions)

- Chercher et installer des extensions
- Limites et compatibilités des extensions

Modifier un template

- Modification des fichiers graphiques
- Modification des feuilles CSS (pour gérer typographie ou couleur)

LIGHTROOM 2

Durée : 2 jours

Public :

Une formation pour les possesseurs de reflex numériques.

Objectifs :

Acquérir une méthode de travail destinée à préserver vos fichiers maîtres, organiser correctement votre base d'images pour partager efficacement vos travaux.

Lightroom 2 : Introduction

- Quels sont les avantages et limites du produit
- Quel est le rôle d'un catalogueur

Référencement et importation des images

- Depuis une carte ou un APN connecté
- Depuis un disque dur interne ou externe

Réglage de l'interface et des préférences

- Découverte des modules, film fixe, panneaux
- Personnalisation des cellules, barre d'outils...
- Point sur les raccourcis claviers indispensables
- Réglage des préférences

Stratégie de catalogage et de stockage

- Utilisation d'un ou de plusieurs catalogues
- Échanges de catalogues entre ordinateur
- Utilisation de disques durs internes et externes

Utilisation des métadonnées

- Sélection d'images à l'aide des métadonnées
- Création et application de métadonnées
- Automatisation de l'application de métadonnées

Exports de fichiers JPEG, TIFF et PSD

- Flux de travail : quelles images exporter et pourquoi ?
- Export rapide et nouvelles fonctions d'export
- Automatisation des exports

Ajustements rapides

- Recadrages et ajustements simples
- Balance des blancs, Réglages de base...
- Courbes, TSL, Couleurs, Virage partiel...
- Anti-poussière, yeux rouges...

Ajustements avancés et localisés

- Détail et réduction du bruit, aberration chromatique...
- Retouches localisées

MARKETING ON-LINE

Durée : 2 jours

Public :

Chefs de projets web, Webmasters, Responsable marketing...

Objectifs :

Maîtriser les fondamentaux du e-marketing, faire évoluer votre marketing vers un trafic plus qualifié et plus fidélisé.

Spécificités du Marketing On-Line

- Les règles du marketing On-Line
- Les indicateurs clés
- Création de trafic et fidélisation
- Anticiper les évolutions des métiers du marketing et de la vente

Internet et stratégie Marketing

- Définir sa stratégie marketing et e-marketing
- Fixer ses objectifs
- Elaborer la gestion de la relation client
- Gérer le cycle de vie client et le cycle de vie des offres

Le comportement du consommateur

- Les attentes
- Du consommateur ou conso-acteur
- Les nouvelles pratiques

Le marketing relationnel

- Les quatre C du e-marketing
- Le marketing vers le consommateur
- Diffusion de message en mode pull : Newsletter
- Diffusion de message en mode push : RSS, site
- Nouvelle tendance : les blogs avantages et limites
- Le consommateur s'exprime : e-marketing collaboratif
- Mise en place des outils et règles à suivre
- Animation de marché : jeux concours, bons d'achats...
- Le marketing communautaire : réseaux, club de fidélisation...

PHOTOGRAPHIE NUMÉRIQUE

Durée : 1 jour

Public :

Toute personne devant utiliser des images numériques.

Objectifs :

Acquérir les bases techniques nécessaires à l'utilisation des matériels numériques et au traitement de l'image.

Description

- Codage d'une image numérique
- Différence entre Bitmap et Vectoriel
- Le rapport qualité / poids
- Résolution des images, dpi, lpi
- Taille écran, taille d'impression
- Taille standard pour le Web

Caractéristiques des matériels

Les scanners

- Résolution d'entrée et de sortie
- Nombre de couleurs
- Type de connexion

Les appareils photos numériques

- Caractéristiques
- Fonctionnement
- Installation et connexion
- Supports de stockage

Ecrans

- Technologies
- Taille, résolution, rafraîchissement

Logiciels vectoriels et bitmap

Formats d'images et modes de couleurs

- Tif, Jpg, Gif, Bmp
- Rvb, Cmjn, Tsl

UNE FORMATION SUR MESURE ?



Notre équipe pédagogique conçoit, anime, et accompagne

vos attentes

PHOTOSHOP

Initiation

Durée : 3 jours

Public :
Infographiste, Webmaster, Chargé de communication

Objectifs :
Gérer les différentes contraintes de création d'une image (montage, retouche) pour pouvoir l'adapter à son mode de production (multimédia, impression).

Présentation

- Photoshop et les logiciels concurrents
- Les formats graphiques
- Interface menus, palettes flottantes

Graphisme

- Graphisme bitmap et graphisme vectoriel
- Les modes de couleurs (niveaux de gris, CMJN, RVB...), le mode bichromie

Les images

- Ouvrir, enregistrer une image dans photoshop
- Cadrer une image
- Modifier la résolution et la taille, Taille de la zone de travail

Les outils

- Les outils de sélection : rectangle, ellipse, lasso, baguette magique, sélection rapide
- Les outils de peinture : pinceaux, gomme, crayon

Les calques

- Les différents calques et leurs propriétés
- Les calques de réglage
- Mode de fusion

Le texte

- Intégration et modification de texte
- Propriétés de textes, option de fusion

Colorimétrie

- Débramage
- Calibration des couleurs, niveaux et courbes, luminosité et contraste

Les filtres

- Applications de filtres
- Filtres dynamiques

Les masques et les couches

- Création et utilisation d'un masque de fusion ou d'un masque vectoriel

PHOTOSHOP

Perfectionnement

Durée : 2 jours

Public :
Infographiste, Webmaster, Chargé de communication ayant acquis le niveau initiation

Objectifs :
Gérer les différentes contraintes de création d'une image (montage, retouche) pour pouvoir l'adapter à son mode de production (multimédia, impression).

Sélection

- Utiliser les outils de sélection et avantages des sélections
- Sélections et tracés (outil plume)
- Sélection de plages et couleurs

Les calques

- Les calques de réglage
- Les modes de fusion
- Les styles
- Les couches

Les masques

- Création et modification d'un masque

Formes et motifs

- Création de formes personnalisées, de motifs
- Tampon de motifs
- Application de motifs

Scripts

- Utilisation des Scripts
- Création et modification de Scripts

Corrections

- Réglage des niveaux, de la luminosité et des contrastes
- Mode colorimétrique et gestion des couleurs

Retouches

- Les outils pour améliorer les photos
- Utilisation de l'outil pièce, de correcteur, teinte, saturation

Techniques

- Amélioration du contraste
- Les modes de fusion sur les calques de réglage

PHOTOSHOP

Expert

Durée : 3 jours

Public :

Infographiste, Webmaster, Chargé de communication ayant acquis le niveau perfectionnement

Objectifs :

Utiliser les fonctions avancées du logiciel pour améliorer le graphisme, travailler la 3D et exporter vers le Web.

Photoshop et la photo

- Les couches
- Masque de fusion
- Masque d'écrêtage
- Le mode Lab

Graphisme

- Les formes
- Les objets dynamiques
- Le filtre point de fuite
- La correction de l'objectif
- Format de pixel
- Les smart filters

Webdesign

- Les tranches
- Exportation pour le Web
- Photoshop et la 3D
- Photoshop et la vidéo

PHP / MYSQL

Durée : 10 jours

Public :

Toute personne chargée de développement Web.

Objectifs :

Créer des pages Web dynamiques et gérer des bases de données.

PHP (Hypertext Preprocessor)

Le langage PHP

- Types, variables, constante, tableaux, opérateurs
- Les instructions conditionnelles
- Les structures itératives
- Les fonctions déclaration et appels
- Les principales fonctions PHP

Installation de PHP, MySQL et d'un serveur Apache avec easyPHP

Création de pages à partir d'une base de données
Récupération d'informations sur les visiteurs de vos pages dans une base de données

MySQL (base de données)

- Rappels sur les bases de données
- Présentation de MySQL
- Conception, modification et suppression de tables

Le SQL de MySQL

- Présentation du langage
- Principales commandes SQL : interrogation, modification, suppression
- Les fonctions propres à MySQL

PREMIERE PRO

Durée : 5 jours

Public :

Infographistes, Opérateur Multimédia, Monteur et Truquiste. Toute personne concernée par la réalisation audiovisuelle.

Objectifs :

Découvrir et maîtriser les concepts de base du montage vidéo et d'images animées et de leur acquisition.

Acquisition vidéo

- Réglages des préférences
- Captures d'image
- Importation de films, de psd, de sons

Montage d'un film

- Utilisation de modes de montage
- Split edit, décalage des entrées sorties audio et vidéo
- Synchronisation et désynchronisation
- Montage en raccord
- Les sélections, les déplacements de points de montage par glissement, déroulement, étirement

Montage et mixage audio

- Fréquences d'échantillonnage et formats
- Terminologie audio
- Désynchronisation et scripts audio
- Les filtres audio, les transitions
- Mixage en temps réel et en automation

Animation et effets

- Créer des images et régler les effets
- Corrections colorimétriques
- Créer un titre, un générique déroulant ou un logo

Exportation d'un projet

- Outils de gestion de projet
- Export du film suivant différents modes de diffusion

REFERENCEMENT WEB

Durée : 2 jours

Public :

Webmaster, Responsable Communication, Chef de Projets Web....

Objectifs :

Comprendre les enjeux du référencement et en maîtriser les techniques pour augmenter le nombre de visiteurs de façon significative.

Référencement et moteur de recherche

- Panorama des outils de recherche
- Définition du référencement sur les moteurs de recherche
- Origine des visiteurs sur un site

Optimiser le référencement de son site

- Le fonctionnement des moteurs
- Le comportement des internautes
- Les facteurs techniques
- Les mots clés
- Optimisation d'une page en vue d'un meilleur positionnement
- Développer la popularité de son site
- Choisir un prestataire de référencement
- Acquérir les réflexes d'un bon référencement

Mesurer les résultats

- La mesure d'audience
- Les outils à mettre en place
- Interpréter les résultats

3D STUDIO MAX

Durée : 15 jours

Public :

Designers, Architectes, Architectes d'intérieur, Concepteurs de jeux vidéos....

Objectifs :

Modéliser en 3D, animer et rendre en image de synthèse.

Présentation de l'interface

- L'interface intégrée
- Visualisation dans l'espace 3D

Les outils de dessin et de précision

Création d'objets

- Méthodologie
- Création de primitives et de carreaux
- Création, déformation d'objets extrudés
- Opérations booléennes

Système de particules et déformations spatiales

Les modificateurs géométriques

Lumières et caméras

- Propriétés
- Création d'objets lumières
- Projection d'ombres, d'images
- Propriétés et paramétrage des caméras

Editeur de matériaux

- Conception de matériaux de base, mappés
- Mapping
- Ajustement de la propriété d'une texture

Animation et vue piste

- Concepts et méthode d'animation
- Création de hiérarchie
- La cinématique inverse
- La vue piste, le banc de montage
- Animation de lumière, de caméra, de matériaux

Rendu

VB.NET

Durée : 5 jours

Public :

Développeurs expérimentés désirant apprendre le langage VB.NET.

Objectifs :

Développer des applications en VB.NET

Présentation de VB.net

- Découverte de l'environnement
- Les outils disponibles

Organisation d'une application

- Les solutions
- Les projets

Base du langage

- Les variables, constantes et énumérations
- Les opérateurs
- Les structures de contrôle
- Les procédures et fonctions
- Assemblies, Namespace et attributs

Programmation objet

- Introduction
- Création d'une classe
- Utilisation d'une classe
- Héritage
- Interfaces
- Les événements
- Les délégués
- Les types génériques
- Les collections
- Les objets intrinsèques

Gestion des erreurs et débogage du code

- Les différents types d'erreurs
- Les outils de débogage

VISIO

Durée : 2 jours

Public :

Toute personne susceptible de présenter des informations sous forme de diagramme...

Objectifs :

Créer facilement des diagrammes, organigrammes afin de concevoir, organiser et mieux comprendre des idées, des processus et des systèmes complexes.

Présentation

- Principes
- Fonctionnement
- Description de la fenêtre
- Commandes
- Préférences

Les symboles

- Format et attributs de symboles
- Affichage et insertion de symboles
- Insertion de texte dans un symbole
- Propriété et modification de symbole
- Création de symboles
- Gestion de la palette des symboles

Lignes

- Styles et extrémité des lignes
- Connexion des symboles
- Lignes indépendantes

Texte

- Saisie, modification de texte
- Création de style de texte

Application

- Réalisation d'organigramme, de diagramme de flux, planning...

WEB 2.0

Durée : 3 jours

Public :

Toute personne en charge d'un projet Internet ou décideurs souhaitant mesurer l'intérêt pour les utilisateurs du site Web de l'entreprise.

Objectifs :

Comprendre les apports du Web 2.0, utiliser et mesurer l'impact des services proposés.

Présentation

- Concepts de base
- L'utilisation du Web comme une plate-forme relationnelle

Les fonctionnalités et l'innovation du Web 2.0

- Les évolutions techniques
- Comparatif Web 1.0 et Web 2.0
- Comment reconnaître un site Web 2.0
- Les limites du Web 2.0

Les outils de partage d'informations

- Les blogs, Vblogs
- Les wikis
- Les flux RSS
- Podcast

Pratique du Web 2.0

- Utilisation du Web 2.0 et applications dans le partage des connaissances
- La place des données libres, des infowares et des mashups
- La participation des utilisateurs au développement et au traitement
- Exemples de sites Web 2.0

WEB DESIGN

Durée : 3 jours

Public :

Chargé de communication, Webmaster, Chef de projets web....

Objectifs :

Maîtriser le processus de conception design d'un site web.

Ergonomie

- Les temps d'attente
- Le système de navigation, la règle des 3 clics
- Navigation libre ou navigation dirigée

Lisibilité

- La typographie pour le web
- L'intégration de visuels
- Les animations et les liens

Apparence d'un site web

- La charte graphique
- Le choix des couleurs
- L'analyse visuelle des pages
- La dimension des pages
- La grille modulaire du site

L'importance de la page d'accueil

- Rôle, accessibilité, style de design, message

Structurer l'information pour le web

- Comprendre la spécificité du média
- L'écriture, la lecture à l'écran

Analyse de design

- Culture design, identité visuelle
- Les designs par secteur d'activité
- Nouvelles tendances

Conception et gestion de projet

XML

Durée : 3 jours

Public :

Toute personne chargée de conception Web connaissant HTML.

Objectifs :

Comprendre et mettre en pratique la technologie XML.

Présentation

- Les bases de XML
- Limites de HTML et apports de XML
- La syntaxe XML
- Les éléments
- Les attributs
- La racine d'un document
- Les commentaires
- Les espaces de noms

Création de document XML

- La validation par DTD (Document Type Définition)
- Le vocabulaire employé
- Construction d'une DTD
- Les différents types de déclarations
- Les groupes
- La définition des attributs
- Les types d'attributs
- Les entités
- Les sections conditionnelles

Schémas XML

- Différences entre DTD et schéma
- Construire un schéma
- Utiliser les types
- Lier un schéma à un document XML

XML et les bases de données

XPRESS

Initiation

Durée : 3 jours

Public :

Toute personne ayant besoin de réaliser une publication élaborée.

Objectifs :

Maîtriser la publication de plusieurs pages, habillage d'images et création de maquette, pour créer des notes de synthèse, rapports, journaux...

Construction d'un document

- Format
- Préparation et utilisation des maquettes
- Gestion des pages
- Foliotage
- Utilisation des calques

Les blocs

- Blocs image, blocs texte
- Grouper des objets, gérer les plans
- Déplacer, dupliquer, diviser, fusionner et aligner des blocs

Traitement de texte

- Les blocs textes
- Chaînage des blocs
- Saisir, importer, corriger, rechercher, remplacer du texte
- Typographie et format des paragraphes
- Césures et justifications
- Feuilles de styles
- Lettrines
- Tabulations

Images

- Format de fichiers images
- Importer, cadrer, détourer et habiller des images
- Gestion des couleurs des images importées
- Blocs ancrés au texte

Les attributs graphiques

- Définir et séparer les couleurs
- Utiliser les couleurs pour le fond, le contour et le contenu des blocs

XPRESS

Perfectionnement

Durée : 2 jours

Public :

Toute personne utilisatrice et souhaitant améliorer ses compétences.

Objectifs :

Réaliser des travaux élaborés, des maquettes et des mises en pages complexes.

Organisation

- Paramétrer Xpress, ses Xtensions, ses pilotes d'impression
- Les documents multi-maquettes
- Les calques
- Gabarits, bibliothèques

Livres

- Réaliser un index, une table des matières

Les blocs

- Tracés de Bézier
- Fusionner et diviser des blocs
- Convertir des lettres en bloc
- Redimensionner des blocs groupés

Les attributs graphiques

- Normes RVB, CMJN, Pantone, Web
- Séparation quadri, tons directs, cinquième couleur

Le texte

- Grille des lignes de base, calage vertical du texte
- Réglages des césures et de la justification
- Feuilles de style de paragraphes
- Feuilles de style de caractères
- Lettrines
- Blocs ancrés au texte

La gestion des tableaux

- Insérer un tableau
- Dimensionner un tableau
- Mettre en forme un tableau



Vous propose des formations

Capture NX 2	36
Cours de photographie	39
La prise de vue numérique.....	40
Technique de prise de vue experte.....	42
View Nx et Capture Nx.....	44
L'image numérique avec un D3-D700	62

CAPTURE NX2

(2 Jours - Niveau Avancé)

Objectif

À l'issue de cette formation, vous apprendrez à régler vos fichiers RAW, retoucher une image de façon globale ou sélective, puis un lot d'images complexe, en taille, densité et couleur afin de préparer vos fichiers pour l'impression, la projection, le web....

Des exercices pratiques vous montreront également toutes les possibilités créatives de la technologie U point. Ce travail de laborantin numérique se fera grâce à une méthode simple et « non destructive ».

Profil

Photographe passionné ou professionnel, vous cherchez de nouvelles solutions simples et efficaces pour traiter vos images. Ces 2 jours de formation vous aideront à définitivement adopter ce nouveau logiciel, complémentaire aux reflex numériques et dédié au métier de photographe.

PHILOSOPHIE DU LOGICIEL ET ORGANISATION DU TRAVAIL

Diagnostiquer une image

- Analyse des hautes et basses lumières
- Interprétation des histogrammes
- Diagnostic et réflexion sur le « devenir » de l'image avant toute action de retouche et optimisation
- Définition des terminologies : teinte, luminosité, saturation, chaleur, contraste, couleurs
- Échantillonnage des images : 8, 12, 14 bits

Capture NX2 : organisation de l'interface

- Navigateur
- Éditeur
- Préférences

RETOUCHE RAPIDE DES IMAGES

La technologie U point :

- La sélection U point
- Les points et contre-points
- Effet des différents curseurs :

Régler nos valeurs de luminosité et contraste

Travailler la couleur en RVB, synthèse additive

Travailler la couleur en TSL

Revenir sur une balance des blancs de façon sélective

- Imposer une couleur au point sélectionné

Palette de Correction rapide :

- Correction d'exposition
- Les curseurs hautes lumières, basses lumières, contraste, saturation
- La courbe
- L'autocorrecteur

LES REGLAGES REVERSIBLES DES FICHIERS NEF

La Balance Des Blancs

Le menu Optimisation d'image : Appareils gamme D2 séries, D200, D80, D60...

Méthodes pour récupérer du détail dans les hautes lumières, dans une couleur...

Les Picture Control : appareils gamme D3, D700 et D300

- Standard, Neutre Saturé
- Affiner les réglages Netteté, Contraste, Luminosité, Teinte
- Enregistrer des Picture Control
- Appliquer des Picture Control par View NX

Éditer des Picture Control

Charger vers un appareil compatible les Picture Control créés

D-Lighting actif

LA RETOUCHE FINE DES IMAGES

Nouvelles étapes, action globale :

- Les outils travaillant sur la densité des images : « étape Lumière »

Courbe / D-Lighting / Luminosité / Contraste

- Les outils travaillant sur la couleur des images : « étape couleur »

Teinte / Saturation

- Les outils travaillant sur la netteté des images : « étape mise au point »

Masque de flou / Passe haut / Flou gaussien

- Étape « ajout de grain » : effet argentique ou travail de la matière

Nouvelles étapes, travail sur une sélection, sur une zone de l'image :

- Sélection « Pinceau »
- Sélection « Dégradé »
- Sélection « Point de contrôle »
- Options de fusion

Travailler en noir et blanc :

- Méthode prise de vue : conversion noir et blanc
- Méthode laboratoire : effet photo
- Le Upoint et le noir et blanc

GESTION DU FLUX DE TRAVAIL

Enregistrement des images

- Le format NEF, format de travail
- Partager et archiver les images en JPEG ou TIFF

Automatisation des tâches

- Copier /Coller une étape ou une palette d'outils sur une nouvelle image ou sur une sélection d'images réalisée dans le navigateur
- Charger / Enregistrer une étape ou une palette d'outils sur une nouvelle image ou sur une sélection d'images réalisée dans le navigateur
- Traitement par lots sur un dossier complet
- Traitement par lots sur un dossier surveillé. Lien avec Camera Control Pro 2

Soft Proofing et impression

- Gestion des couleurs
- Impression simple, par lots, planches-contacts...
- Soft Proofing
- Impression de profil à profil

Exercices permettant d'illustrer les différentes fonctions, exposant des raisonnements d'optimisation et validant les différents acquis

- Retouche beauté
- Exposer correctement des hautes et basses lumières
- Trouver du détail dans une couleur





L'OBJECTIF

Grand-angle, téléobjectif, macro ... Comment choisir le bon outil ?
Choix de la focale et effet de perspective
Composer une image : le cadrage et ses règles de base

L'APPAREIL PHOTO

Vitesse, diaphragme et influence de la profondeur de champ
Mesure cellule, quand utiliser la mesure matricielle ou la mesure spot
Le correcteur d'exposition
Les collimateurs autofocus

LE FLASH

Premier et second rideau, donner du mouvement à nos images
Le multi-flash TTL, improviser un studio

QUALITÉ D'UN FICHER NUMÉRIQUE

Rendu des images et réglage du menu « Optimisation d'image »
Contrôle des hautes lumières
Balance des blancs

ANALYSE D'IMAGES

TP ET EXERCICES D'APPLICATION

Réalisation d'un reportage
Portrait simple en studio
Éclairer un petit objet avec des flashes de reportage

ENTRETIEN DU MATÉRIEL

COURS DE PHOTOGRAPHIE

(1 jour - Niveau Initiation)

Objectif

Capturer une émotion, sentir une lumière, restituer une ambiance.... Facile ? Pas toujours... Alors, comment sortir des automatismes et débrayer un appareil reflex pour immortaliser l'histoire que je souhaite raconter ? Comment utiliser à bon escient les différents outils qui se cachent derrière les menus d'un appareil photo ? À l'issue de cette formation, vous connaîtrez le rôle des différents réglages et fonctionnalités photographiques de votre appareil de prise de vue. Ainsi sur le terrain, vous choisirez les bonnes options de configuration en fonction du type d'images que vous souhaitez réaliser.

Profil

Utilisateur de reflex Nikon, vous souhaitez être assisté dans la découverte de votre nouvel appareil de prise de vue et faire un point sur les notions de base de la photographie.

LA PRISE DE VUE NUMÉRIQUE

(2 jours - Niveau Initiation)

Objectif

À l'issue de cette formation, vous connaîtrez les différentes étapes nécessaires pour configurer, composer, déclencher, transférer et visualiser vos images.

Profil

Utilisateur de reflex, vous souhaitez être assisté dans la découverte des différentes fonctionnalités de votre nouvel appareil de prise de vue. La technique assimilée, il ne vous restera plus que le plaisir de réaliser une belle image, d'immortaliser un instant donné. Formation idéale pour toutes les personnes débutant en photographie qui souhaitent, l'espace de deux jours, optimiser leur déplacement parisien.

L'IMAGE :

Un message, une émotion, une idée, un souvenir...

Quels sont les différents messages véhiculés par une image ?

L'image est-elle seule ou fait-elle partie d'une série ? Contraintes ?

Quelles sont les différentes conditions de réalisation ? Type de matériel à utiliser ?

LES FONDAMENTAUX DE LA PHOTOGRAPHIE

L'objectif

Grand-angle, téléobjectif, macro ... Choisir la bonne focale en fonction du sujet à traiter

Choix de la focale et effet de perspective

Composer une image : le cadrage et ses règles de base

Autofocus et collimateurs de mise au point

L'appareil photo

Vitesse, diaphragme... Mouvement et effet de la profondeur de champ

Les sensibilités

Mesure cellule, ou comment apporter la quantité de lumière nécessaire à la mise en valeur de notre sujet

Complémentarité entre la mesure matricielle, pondérée ou spot

Les modes Scènes, réussir simplement vos images

Le flash

Réflexion sur l'apport de lumière additionnelle et ré-éclairage d'un sujet

Gestion du flash, direct, déporté, mode

Slow ou Rear... Comment conserver une lumière d'ambiance en utilisant le flash ?

Le multi-flash TTL, improviser un studio

LES FONDAMENTAUX DE L'IMAGE NUMÉRIQUE

Taille, définition, résolution d'une image : quel est le lien entre la définition d'un capteur et la taille d'un document imprimé pour une résolution donnée ?

Formats d'enregistrement et de partage

d'images

La balance des blancs et la restitution des ambiances photographiques

L'histogramme et le contrôle des hautes lumières

Le menu « Prise de vue » et l'optimisation des images

Les principaux menus et réglages possibles

TRAITEMENT DES IMAGES

Solutions de transfert, archivage, stockage

Solutions de retouche et optimisation

d'images

Présenter un travail photographique

(Diaporama, book en ligne, communautés virtuelles...)

ANALYSE D'IMAGES ET TRAVAUX PRATIQUES

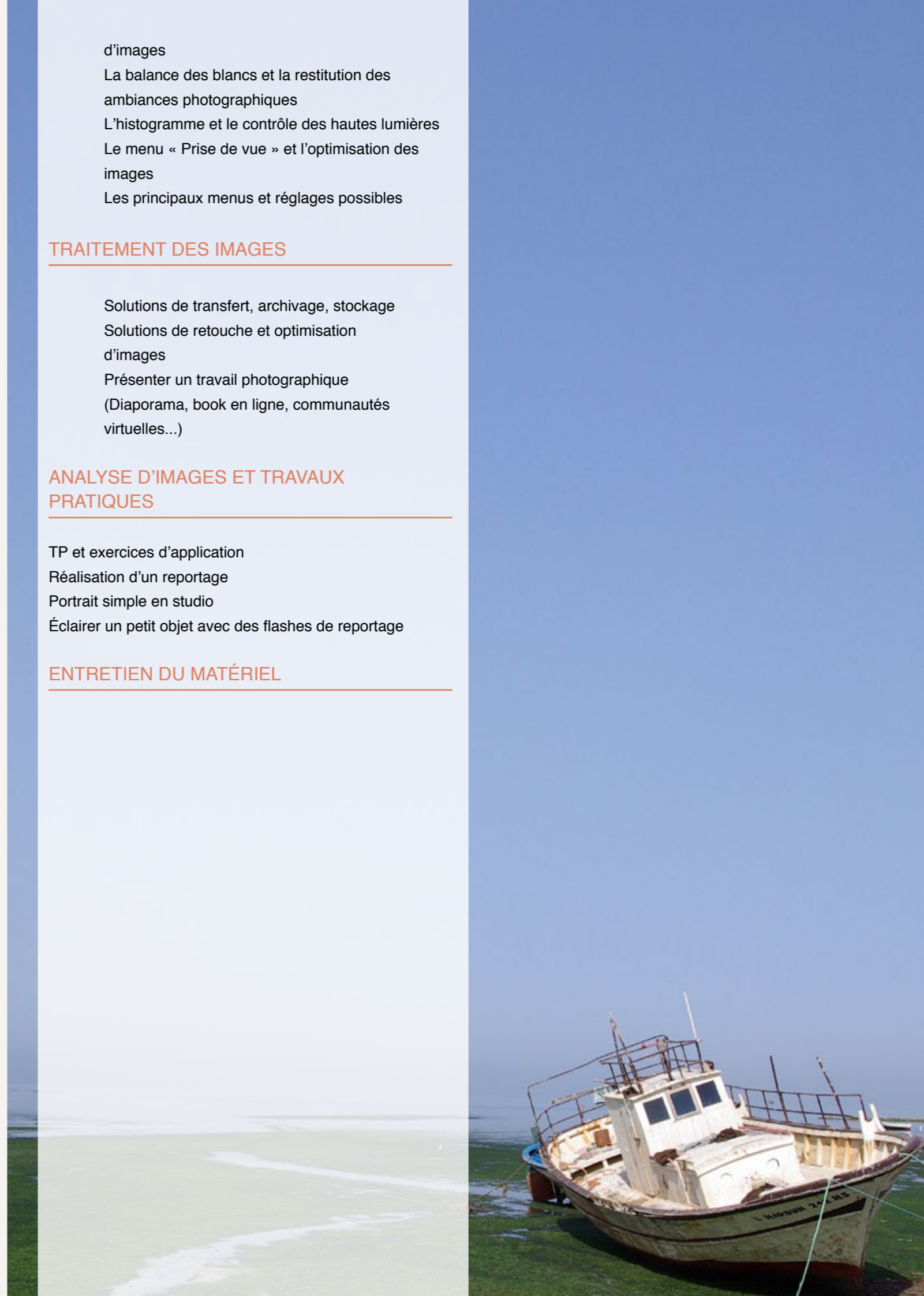
TP et exercices d'application

Réalisation d'un reportage

Portrait simple en studio

Éclairer un petit objet avec des flashes de reportage

ENTRETIEN DU MATÉRIEL



TECHNIQUES DE PRISE DE VUE EXPERTE (2 jours - Niveau Avancé)

Objectif

La photographie numérique est pour la plupart d'entre nous une réalité quotidienne. Après avoir digéré toutes les notions de base du « numérique », il est bon de revenir sur ce qu'est une photographie, et ce qui motive le photographe pour « Écrire avec la Lumière ». À l'issue de cette formation, vous saurez apprécier correctement vos éclairages ambiants, les équilibrer à la demande avec un ou plusieurs flashes de reportage, profiter de toutes les nouvelles possibilités techniques et créatives d'un reflex numérique afin de faire des images qui jusqu'à présent vous semblaient inaccessibles. Ces bases acquises, vous saurez réaliser et présenter un reportage structuré ou des images d'illustration abouties.

Profil

Photographe passionné ou professionnel, vous maîtrisez les notions photographiques de base, les différents réglages de votre reflex numérique et souhaitez aller plus loin dans la construction de vos images. Il est impératif de bien connaître toutes les bases photo traitées dans la session « Cours de Photo ».



CADRAGE ET COMPOSITION D'UNE IMAGE

Placement du sujet dans le cadre : équilibre des lignes, forces, volumes
Le nombre d'or
Composer avec la ligne d'horizon
Cadre dans le cadre
Pli de la double page, photo de couverture, etc.

CHOIX DE LA FOCALE

Gestion de la profondeur de champ
Maîtrise de l'angle de visée en fonction de la focale choisie
Point de vue et perspective, etc.

PILOTEZ VOTRE REFLEX EN FONCTION DES CONDITIONS DE PRISE DE VUE

Température de couleur et balance des blancs : neutraliser la dominante de la lumière ou travailler des effets colorés
Équilibrer les couleurs de la lumière flash et de la lumière ambiante
Étendue dynamique et contraste de votre prise de vue. Travail sur l'écart de contraste et lien entre le nombre de diaphragmes existant entre les ombres et les hautes lumières et ce que peut « encaisser » votre capteur
Intérêt de shooter en RAW ou en JPEG suivant le cahier des charges
Utilisation appropriée de l'autofocus
D-Lighting actif

TRADUIRE ET RESTITUER LE MOUVEMENT

Vitesse lente et effet de filé
Filé au flash
Flash sur le 2ème rideau
Coup de zoom...

PRISE DE VUE AU PIED

Pose longue, remontée du miroir, déclencheur électrique
Portrait et images multiples pour corrections en post-production
Bracketing et post-production
Stitching, assemblage d'images pour panoramique

L'ÉCLAIRAGE

Le flash de reportage et la lumière ambiante

Caractéristiques d'une source de lumière :

Intensité de la source
Aptitude de la lumière à donner du contraste au sujet photographié
Composition spectrale
Types de lumières et rendu sur l'image : les lumières dures, diffuses
Utilisation des réflecteurs
Fill-in : déboucher les ombres
Équilibrer une prise de vue en lumière ambiante avec ré-éclairage du sujet principal au flash
Dissocier le flash de la griffe flash pour donner du modelé au sujet et déporter une ombre
Le multi-flash : construire un studio mobile avec 2 ou 3 flashes de reportage

Découverte de schémas d'éclairage.

Gestion des flashes déportés

Travailler au flash en vitesse élevée : gérer la profondeur de champ en plein soleil grâce à la fonction FP

RÉALISATION DE VOS IMAGES EN CONDITION DE REPORTAGE OU D'ILLUSTRATION

Choix et préparation d'un reportage.

Documentation.

Le sujet à traiter, le message que vous souhaitez adresser à votre lecteur.

La règle des 6W : qui, quoi, où, quand, comment, pourquoi

Synopsis, découpage, place des images « fortes »

Choix du matériel approprié

Réalisation de votre sujet

Sélection et présentation de votre reportage.

Vous bénéficierez du regard et des remarques constructives de vos collègues et du formateur.

D'un grand apport et d'une grande richesse pour avancer dans votre travail sur l'image....

VIEW NX ET CAPTURE NX (1 jour - Niveau Initiation)

Objectif

À l'issue de cette formation, vous apprendrez, à l'aide des logiciels View NX et Capture NX2, à trier, sélectionner, et optimiser vos images en taille, netteté, densité et couleur. Vous pourrez ainsi partager de façon optimale vos plus belles créations.

Profil

Possesseur de reflex numérique, vous découvrez l'univers complexe du traitement des images et de l'organisation de votre photothèque. Vous avez choisi de travailler avec la suite logicielle Nikon et souhaitez être assisté dans la découverte de View NX et Capture NX2. L'outil informatique doit être connu.

VIEW NX ET CAPTURE NX2 : UN NAVIGATEUR IDENTIQUE

- Organisation de l'interface
- Tri et travail sur les vignettes
- Gestion des étiquettes et labels
 - Partage des images (View NX)
- Impression images ou planches-contacts
- Envoi par mail
- Conversions

DIAGNOSTIQUER UNE IMAGE

- Analyse des hautes et basses lumières
- Interprétation des histogrammes
- Diagnostic et réflexion sur le « devenir » de l'image avant toute action de retouche et optimisation
- Définition des terminologies : teinte, luminosité, saturation, chaleur, contraste, couleurs

LA TECHNOLOGIE U POINT

- Technologie U point
- La Sélection
- Les points et contre-points
- Effet des différents curseurs
- Point blanc, point noir

LA PALETTE DE CORRECTION RAPIDE

- Exposer correctement une image NEF
- Les curseurs luminosité, contraste et l'utilisation d'une courbe
- L'autocorrecteur

LES FICHIERS NEF : VALIDATION OU MODIFICATION DES RÉGLAGES DE L'APPAREIL

- Balance des blancs
- Aberrations et bruit
- Optimisation d'image et Picture Control : travailler sur le rendu image comme lorsque l'on choisissait un film

RÉGLAGE DE LA NETTETÉ DE L'IMAGE

- Le masque de flou

CAPTURE NX2 ET LES CONVERSIONS NOIR ET BLANC

- Effet photo
- Conversion noir et blanc
- Réglage de la luminosité, contraste et saturation par la technologie U point

ENREGISTREMENT DES IMAGES

- Le format NEF, format de travail
- Partager et archiver les images en JPEG ou TIFF
- Gestion des versions
- Traitements par lots



L'IMAGE NUMÉRIQUE AVEC UN NIKON D3 - D700

(1 jour - Niveau Avancé)

Objectif

La photographie numérique fait intervenir de nouvelles fonctions. Cette session de formation vous aidera à mieux comprendre et configurer votre outil de travail Nikon D3 ou D700 pour réaliser des fichiers numériques en fonction des besoins de vos clients.

Profil

Possesseurs d'appareils numériques Pro Nikon D3, D700 souhaitant utiliser à bon escient l'ensemble des outils proposés. Le niveau de cette session est adapté aux photographes dont le reflex est un outil de travail. Il est impératif de connaître toutes les bases photographiques traitées dans la formation « Cours de Photographie ».

LE NIKON D3 ET LE NIKON D700

Présentation générale

Le réseau de diffraction et le système de reconnaissance de scène

LA MESURE DE LA LUMIÈRE

Matricielle, Pondérée, Spot ... Rappel de la complémentarité de ces 3 mesures cellules

Configurer et personnaliser les boutons et menus liés à l'exposition

Valider son exposition avec les histogrammes, les masques des hautes lumières (rappel)

Dynamique de densité d'une image : quand activer le « D-Lighting actif »

Les sensibilités extrêmes et le confort du travail en ISO Auto

LE SYSTÈME AUTOFOCUS

Sélecteur « M, S, C »

Sensibilité et efficacité des différents collimateurs ou groupes de collimateurs AF

Autofocus ponctuel, Dynamique, Dynamique 3D, Sujet le plus proche

Configurer le menu personnalisé « Autofocus »

Les différents modes Live View et la capture en direct des images avec Camera Control Pro 2

La reconnaissance des objectifs AIS

Étalonner ses optiques

QUALITÉ DU FICHER

Fichiers numériques, Taille, Définition, Résolution

Profondeur d'analyse, 8, 12 ou 14 bits

Compression d'une image : JPEG, RAW, RAW sans perte...

Les différents formats NEF, TIFF et JPEG

Configurer le menu « Prise de vue » en fonction des images à livrer

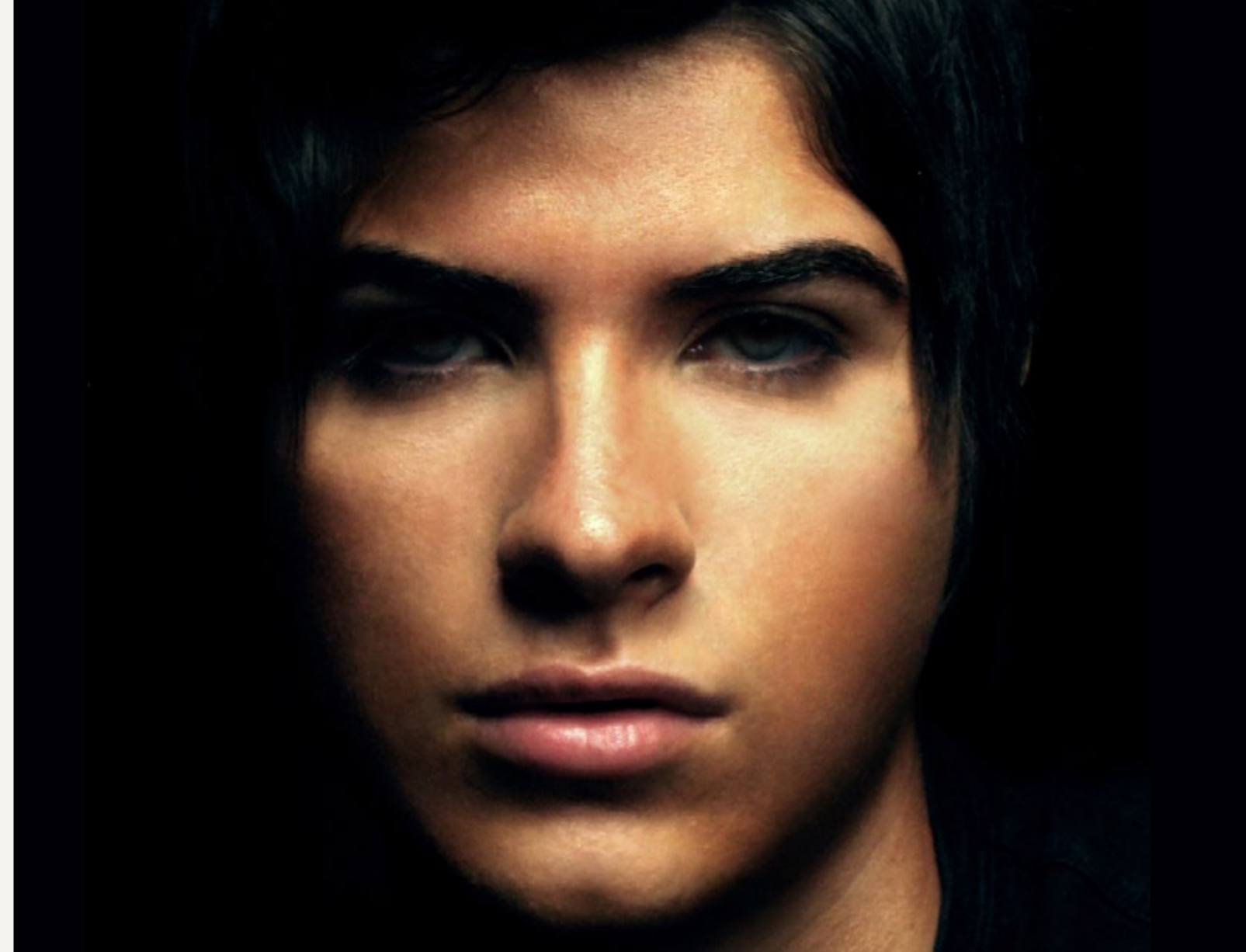
RENDU COULEUR DES IMAGES

Notions de gestion de la couleur, choix d'un profil

Les balances des blancs :

Analyse de la couleur de la source

Neutraliser une température de couleur ou créer des effets particuliers ?



Les 5 « échelles » de balance des blancs

Refaire sa balance des blancs sous Capture NX

Les Picture Control :

Rendu couleur des réglages Neutre, Standard, Saturé

Influence des différents paramètres d'Accentuation, Contraste, Luminosité, Saturation et Teinte sur les images

Noir et Blanc et Virages

Créer ses propres rendus avec le logiciel Picture Control Utility inclus dans la suite logicielle Nikon pour les charger dans l'appareil

Format NEF et réversibilité des Picture Control dans View NX ou Capture NX

INTERPRÉTATION DES FICHIERS NEF

View NX/Capture NX2 : NEF déjà traité, gain de temps

Autres logiciels et interprétation partielle du fichier Raw. Images à traiter.

LES DIFFÉRENTS MENUS DES D3 ET D700

Visualisation des images

Les menus intervenant sur la qualité et le rendu des images, sur les performances du système

Les menus « confort d'utilisation » et « accès rapide » à des jeux de personnalisation

Le menu Retouche

ENTRETIEN DE VOTRE OUTIL DE TRAVAIL



PROFESSIONNALISATION

RECONVERSION

EVOLUTION DE CARRIERE

Découvrez nos cycles longs
et choisissez votre futur métier



Prise en charge.....	51 à 52
Chef de publicité.....	54
Développeur Option Web.....	56
Assistant communication.....	58
Webmaster.....	60
Opérateur Multimédia.....	62
Opérateur PAO.....	64

CONGÉ INDIVIDUEL DE FORMATION

POUR QUI ?

Tous salariés ayant une ancienneté de 24 mois consécutifs ou non dont 12 mois dans l'entreprise.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Le salarié présente à son employeur 120 jours avant le début de la formation une demande d'autorisation d'absence. L'employeur ne peut refuser la demande, il peut seulement en reporter la date de 9 mois maximum dans le cas où il estime que le départ du salarié peut-être préjudiciable à la bonne marche de l'entreprise.

CHOIX DE LA FORMATION

Seul, le salarié choisi la formation qu'il souhaite suivre pour se qualifier, se réorienter, évoluer professionnellement...

DÉROULEMENT DE LA FORMATION

Pendant le congé de formation, le bénéficiaire reste salarié de son entreprise, la formation peut s'effectuer à temps complet ou à temps partiel.

Le temps passé en formation est pris en compte pour le calcul des droits aux congés payés, ancienneté...

QUI FINANCE LA FORMATION ?

Le financement est assuré principalement par des FONGECIF sauf cas particulier dans certains secteurs professionnels, il couvre la rémunération, les frais de formation, les frais annexes.

Il existe des conditions d'accès au CIF pour les personnes ayant travaillées en CDD .

Pour tous renseignements nous contacter.

LE CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

POUR QUI ?

Dans le cadre d'une embauche en CDD ou en CDI, les jeunes âgés de 16 à 25 ans révolus ainsi que les demandeurs d'emploi de plus de 26 ans.

COMMENT ÇA MARCHE ?

L'employeur s'engage à assurer au bénéficiaire une formation permettant d'acquérir une qualification professionnelle et à leur fournir un emploi en relation avec cet objectif.

Le salarié s'engage de son côté à travailler pour le compte de l'entreprise et à suivre la formation prévue au contrat.

CHOIX DE LA FORMATION

L'employeur examine avec le bénéficiaire l'adéquation d'un programme de formation au regard des acquis du salarié et des objectifs à atteindre. Sa durée est comprise entre 6 et 12 mois et peut être étendue à 24 mois par convention ou accord collectif.

DÉROULEMENT DE LA FORMATION

La formation se déroule en alternance avec l'emploi occupé, le contrat peut être conclu à temps complet ou à temps partiel. La formation fait partie intégrante du contrat de travail, le salarié perçoit la rémunération prévue et cumule ses droits aux congés payés... pendant le temps de formation. Sa durée est comprise entre 15 et 25% de la durée totale du contrat à durée déterminée ou de l'action de professionnalisation d'un contrat à durée indéterminée.

QUI FINANCE LA FORMATION ?

La formation est financée par les OPCA de branche au titre des contrats de professionnalisation.

Pour plus de renseignements, nous contacter.

PÉRIODE DE PROFESSIONNALISATION

POUR QUI ?

Pour les salariés en CDI dont la qualification est insuffisante au regard de l'évolution des technologies, qui comptent 20 ans d'activité professionnelle ou âgé d'au moins 45 ans avec une ancienneté minimum d'un an dans l'entreprise qui les emploie, qui envisagent la création ou la reprise d'une entreprise, femmes qui reprennent une activité professionnelle après un congé maternité, hommes et femmes après un congé parental, reconnus travailleurs handicapés.

COMMENT ÇA MARCHE ?

La période de professionnalisation peut être mise en œuvre à l'initiative du salarié ou à celle de l'employeur.

CHOIX DE LA FORMATION

La formation doit permettre au salarié d'acquérir une qualification correspondant aux besoins de l'économie prévisible et être enregistrée dans le répertoire national des certifications professionnelles, dans les classifications d'une convention collective nationale de branche, sur une liste établie par la commission paritaire nationale de l'emploi d'une branche professionnelle.

DÉROULEMENT DE LA FORMATION

Les actions de formation se déroulent pendant le temps de travail en alternance. Le salaire est maintenu pendant toutes les actions de formation.

Les actions de formation peuvent également se dérouler en dehors du temps de travail dans la limite des heures acquises au titre du DIF du salarié. Le salarié pourra prétendre à l'allocation de formation équivalente soit 50% de sa rémunération nette de référence.

QUI FINANCE LA FORMATION ?

La formation est financée par les OPCA de branche au titre des périodes de professionnalisation.

Pour plus de renseignements, nous contacter.

LA PUBLICITÉ

Le marché de la publicité

Répartition média / hors média
Les acteurs : agences, régies
Les principaux annonceurs : budgets
Les 5 grands médias en France

Actualité des campagnes

Les principales campagnes décryptées
La complémentarité avec le hors média
Les coûts des campagnes
L'internationalisation des campagnes
L'utilisation des nouvelles technologies en pub

Créativité et publicité

La conception des messages écrits
L'écriture audiovisuelle et le storyboard
La conception d'un slogan radio / TV
Les logiciels spécialisés

Média et supports

Histoire des médias
Economie des médias
Les grands médias en France off line / on line
La publicité par l'objet
Les autres supports publicitaires

Analyse des campagnes

Pige publicitaire
Analyse des formes, des couleurs, des traits
Rapport aux symboliques
Sémiologie de l'image
Analyse des supports écrits et visuels

Observatoire de la publicité

La marché de la publicité
Les principaux annonceurs et leurs budgets
Les agences et leurs spécialités
Approche européenne

La démarche média

Les objectifs
Le brief média
La stratégie des moyens et choix des médias
Média planning
Le contrôle de l'efficacité publicitaire

La fabrication de l'image

Les différents acteurs et leur rôle
Les étapes
Le brief de fabrication
La gestion des coûts et délais

Actualités professionnelles

Droit de l'image et de la publicité
Les tabous et les contraintes réglementaires
L'adaptation de nos campagnes au marché européen
Les tendances du marché

Elaboration de la démarche média

Le brief annonceur
Les cellules de réflexion
Les outils de réflexion
La recommandation
La stratégie copie

DROIT DE LA PUBLICITÉ

La réglementation de la publicité

Publicité et mentions légales
Publicité mensongère
Publicité comparative ; conditions de fonds et de forme
Concurrence déloyale
Promotion des ventes : ventes avec prime, jeux, concours, loteries
Les publicités réglementées : boissons alcoolisées, tabac, médicaments
L'emploi de la langue française
Publicité et droit d'auteur
Publicité et droit au nom
Publicité et droit à l'image
Représentation des biens d'autrui dans la publicité
Publicité et droit des marques
L'exercice du droit de réponse et le droit de recours

Réglementation de la diffusion de la publicité

Les dispositions applicables à l'ensemble des supports
La réglementation spécifique à chaque média
Presse écrite : législation et BVP
La télévision : identification, limite à la diffusion
La radio privée et publique
L'affichage
Internet

Les relations contractuelles

Le contrat agence / annonceur
Nécessité du contrat écrit, obligations de l'agence, de l'annonceur, rémunération, responsabilités
Le contrat de régie publicitaire

GESTION BUDGETAIRE

Préparer son budget

Définir la place du budget communication
Identifier et évaluer l'ensemble des dépenses nécessaires au projet
Les étapes de la création et de la fabrication
Le choix des papiers
Le choix des prestataires et la négociation des devis
Construction d'un budget de fabrication
Analyser l'historique des dépenses
Repérer les axes d'optimisation potentiels
Utiliser les outils comparatifs du marché, les banques de données
Répartir les dépenses par grands postes : publicité, marketing, relations publiques, média, hors média

Préparer un budget prévisionnel
Les tableaux de bord

Négocier son budget

Soigner la présentation du budget
Argumenter son budget face à la direction générale ou face à un client

Stratégie d'achat et suivi du budget

Mise en place d'un processus d'optimisation des dépenses
Méthodes et procédures :
Cadre de gestion
Chaînage des responsabilités
Maîtrise de la chaîne des opérations : élaboration budgétaire, appel d'offre, cahier des charges, rétro planning, bilan qualitatif et quantitatif
Utiliser les différents leviers de négociation

Mettre en place un tableau de bord

Suivre les écarts entre budget prévisionnel et dépenses réelles
Analyser l'origine des écarts
Réagir et réajuster les opérations
Savoir présenter une synthèse des actions

STRATÉGIE DE COMMUNICATION

La communication externe

Pourquoi communiquer aujourd'hui ?
Avec qui ?
En fonction de quelle stratégie ?
Ajuster la communication externe avec la stratégie générale de l'entreprise

La communication stratégique

De la politique générale de l'entreprise à la séquence des décisions de communication
Les deux chemins du système de communication de l'entreprise ou la complexité des rapports entre communication institutionnelle et communication produit
Les aspects de la communication liés à l'intégration de la fonction marketing
Stratégie de communication et techniques adaptées à la taille de l'entreprise

La communication fonctionnelle

La communication interne et externe comme nouveau mix de la communication d'entreprise
Les techniques de communication et les relations publiques internes
Les outils de la marketing événementielle au service de la communication de l'entreprise
L'utilisation des espaces de la communication électronique intégrés à la politique de communication commerciale et institutionnelle

La communication comportementale, de l'émetteur au récepteur de communication

L'utilisation des techniques de communication interpersonnelle en situation professionnelle
L'appréhension de l'approche multidisciplinaire du comportement du consommateur
La fonction communication face aux nouveaux problèmes de société

L'image de l'entreprise et sa diffusion

L'audit «image externe»
Le capital image, le poids déterminant de l'opinion
Le système d'identité visuelle : conduire un changement d'identité visuelle

La communication institutionnelle

Ecriture informative
Documents officiels
Site Intranet
Cohérence avec la communication produit

Les relations publiques

Relations avec les journalistes (communiqué et dossier de presse)
Organisation de manifestations, de salons et de conventions
Sponsoring, mécénat..
Choisir un bon outil et maximiser les retombées d'un événement

Le plan de communication

Sélectionner les publics cibles
Aborder le choix des actions et des supports
La mise en œuvre et les indicateurs de suivi
Les relations avec les conseils extérieurs

Nouvelles techniques de l'Information et de la communication

La maîtrise stratégique de l'information
Les sources d'information
Organisation d'une structure de veille dans l'entreprise
Les NTIC : outil stratégique pour l'aide à la décision.

OUTILS INFORMATIQUES

Ms Project

Création d'un projet, découpage de projets en tâches
Définition d'une tâche, liens inter-tâches
Estimation des durées
Gestion des tâches
La chaîne successeurs / prédécesseurs PERT et GANTT
Le mode plan
Ressources et tâches
Planning
Affectation des ressources
Notions de coût fixe, coût

supplémentaire, coût des tâches
Manipulation des groupes de ressources
Gestion des prévisions, mise à jour
Audit des tâches, lissage et nivellement
Réévaluation de coût
Tables de mise à jour, filtres
Table de variation
Gestion des rapports

InDesign

Outils, palettes, Zooms
Paramétrage
Format du document
Préparer et utiliser des pages types
Organiser et folioter les pages
Courbes de Bézier
Placement manuel, paramétré des objets
Grouper, déplacer, dupliquer, aligner
Saisir, importer et chaîner du texte
Encarts, colonnes, alignement vertical
Typographie
Filets de paragraphes, lettrines
Styles de paragraphes
Texte curviligne, texte vectorisé
Format de fichiers image
Importer, cadrer, détourner et habiller
Couleurs des images
Gérer les liens avec les fichiers
Créer un tableau, ou l'importer
Formater, fusionner des cellules
Fond et contours des cellules
Paramétrer les préférences
Grilles, repères
Exporter en PDF

Illustrator

Examen des divers outils
Préférences, mesures et contraintes
Unité de mesure - Règles
Magnétisme des points
Rotation des axes de travail
Points d'ancrage et Segments
Sélection tracé, texte et images
Associé et dissocié
Verrouiller et déverrouiller les objets
Afficher et masquer les objets
Définitions segments et points d'ancrage
Outils de traçage
Points et segments
Déplacer un ou plusieurs points d'ancrage
Conversion d'un point d'ancrage
Travail sur le texte
Création de texte
Modification des attributs texte

Photoshop

Fenêtres et palettes
Outils
Options de sélections
Sélections et tracés
Modifier les sélections
Déplacer une sélection
Sélection de couleurs
Redimensionner les images
Recadrage
Filtres
Impression

DEVELOPPEMENT D'APPLICATIONS INFORMATIQUES

Niveaux d'abstraction

Identifier les différents niveaux de représentation d'un système d'information

Méthodes de conception

Structure et modèle de référence
Démarches et langages
Outils supports

Modélisation des communications

Modèles acteur-flux
Modèle de contexte
Diagramme de flots de données

Modélisation des données

Dictionnaire des données
Modèle entité-association
Modèle relationnel
Normalisation des relations

Modélisation des traitements

Modèles organisationnels

Maquettage d'applications informatique et programmation événementielle

Interfaces homme-machine
Normes de présentation
Ergonomie
Programmation événementielle
Fonctionnalités des outils de génération d'applications

Conception et développement d'applications client-serveur

Méthodes et outils
Développement à l'aide d'un générateur

GENIE LOGICIEL DEVELOPPEMENT WEB

Langage C

Historique
Généralités
Structure d'un programme C
Les différents types
Les opérateurs
Instructions et structures de contrôle
Manipulation des pointeurs
Les fonctions
Les affectations étendues
Les fonctions STRCY, STRCAT et STRCMP
Les opérateurs logiques
Variables externes et register
Les pointeurs de fonction
L'arithmétique de pointeurs
Gestion complexe des pointeurs
Les tableaux complexes
Les pointeurs de fonctions

Langage C++

Historique du langage C++
Extension du C++ par rapport au C
Classe et objets
Les opérateurs

Méthode et héritage
Introduction au langage VISUAL C++

Visual Basic

Introduction
Généralités
Environnement
Dessin de l'interface
Les contrôles
Valorisation des propriétés
Structure du langage
Les variables
Règles d'écriture
Les structures de contrôle
Les propriétés et les méthodes
Les feuilles
Généralités
Les propriétés
Les événements
Les méthodes
Les menus
Les contrôles
Les principaux contrôles
Les bases de données et les fichiers
Les fichiers binaires, les fichiers textes
La base Microsoft Access

Langage SQL

Introduction au langage SQL
Les principes de la modélisation
Concepts préalables, tables, clés primaires, clés étrangères
Le modèle conceptuel de données
Les types de données
Chaîne de caractères
Entiers, décimaux et réels
Types temporels
Autres types disponibles
Les colonnes auto-incrémentées
Le langage SQL de définition de données
Le langage SQL de manipulation de données
INSERT, UPDATE, DELETE, SELECT
Les opérateurs
L'ordre SELECT en détail
Syntaxe
Retrait des doublons
La clause ORDER BY
La clause GROUP BY
Jointure
La clause HAVING
Les ordres SELECT imbriqués
DELETE avec SELECT imbriqués
Utilisateurs et autorisations
Création et suppression d'un utilisateur
Attribution et retrait des privilèges

Langage H.T.M.L.

Présentation des outils utilisés comme exemple dans les travaux pratiques

Langage Javascript

Etudes et réalisations de pages dynamiques
Les bases du langage
Fonctions et objets
Formulaires

A.S.P. (Active Server Page)

Relation avec les bases de données
Access et Internet
Base de données Access

PHP (PHP Hypertext Preprocessor)

Le langage PHP
Types, variables, constante, tableaux, opérateurs
Les instructions conditionnelles
Les structures itératives
Les fonctions déclaration et appels
Les principales fonctions PHP
Installation de PHP, MySQL et un serveur Apache avec easyPHP
Création de pages à partir d'une base de données
Récupération d'informations sur les visiteurs de vos pages dans une base de données

MySQL (base de données)

Rappels sur les bases de données
Présentation de MySQL
Conception, modification et suppression de tables
Le SQL (Structured Query Language) de MySQL
Présentation du langage
Principales commandes
SQL : interrogation, modification, suppression
Les fonctions propres à MySQL

Langage Java

Le concept de CLASSE et d'Objet
Propriétés, Méthodes
Constructeur, accesseur
Héritage
Package et les classes standards
Les classes conteneurs
FlowLayout.
GridLayout.
BorderLayout.
CardLayout.
GridBagLayout
Gestion des incidents du code
Les applets
Intégration dans une page HTML
Les bases du Langage
Les instructions conditionnelles (If, Structure conditionnelle, Switch)
Les structures itératives (For, While, Do While)
Les tableaux, conversions de types
Les fonctions
Les Servlets
Accès aux bases de données (gestion client -serveur)

Langage Xml

Présentation
Présentation de XML et des domaines d'application
Limites de HTML et apports de XML
Standards et technologies associées
Création de document XML
Structure type de document XML
DTD (Document Type Definition)
Schémas XML
Document valide, les grammaires

standards
Les feuilles de style
Mises en pages d'un document XML
Les API de programmation
XML et les bases de données

Web 2.0

Présentation
Concepts de base
L'utilisation du Web comme une plate-forme relationnelle
Les fonctionnalités et l'innovation du Web 2.0
Les évolutions techniques
Comparatif Web 1.0 et Web 2.0
Comment reconnaître un site Web 2.0
Les limites du Web 2.0
Les outils de partage d'informations
Les blogs, Vblogs
Les wikis
Les flux RSS
Podcast
Pratique du Web 2.0
Utilisation du Web 2.0 et applications dans le partage des connaissances
La place des données libres, des infowares et des mashups
La participation des utilisateurs au développement et au traitement
Exemples de sites Web 2.0

CONDUITE & GESTION DE PROJETS

Structuration

Définir les objectifs du projet
Délimiter ses frontières
Procéder à l'inventaire des tâches spécifiques et récurrentes
Déterminer les moyens nécessaires
S'appuyer sur le plan qualité

Estimation

Evaluer les risques projets
Estimer les charges de travail
En déduire les coûts et les délais raisonnables
Apprécier les performances des ressources

Planification

Ordonner les tâches
Affecter les ressources
Mise en place du suivi avec MS PROJECT
Représentations PERT
Potentiel, Gantt, chemin de fer
Calculer la probabilité d'atteindre les objectifs dans les délais fixés

Suivi et actualisations

Les postes de suivi :
Avancement du projet
Occupation des ressources humaines
Les coûts, la qualité et les événements
Déterminer pour chaque postes :
Les informations nécessaires et leur source
Qui intervient et les pistes à explorer
Les résultats à produire

ASSISTANT COMMUNICATION

450 heures

Calendrier / Rythme :
1 semaine complète par
mois.

COMMUNICATION ADMINISTRATIVE

Communication écrite généralités

La lisibilité des textes
La rédaction professionnelle
La mise en page d'un texte
La mise en valeur des éléments d'un
texte

Les bases de la communication professionnelle

L'entreprise et la communication
Le processus de communication
Comment analyser une situation de
communication
La communication interne et la
communication externe

Les techniques d'aide à la communication professionnelle

La prise de notes
La lecture rapide
L'écriture rapide

Les courriers standardisés et personnalisés

La présentation des courriers
Le courrier standardisé de l'entreprise
Le courrier personnalisé
Le courrier électronique
Le courrier avec l'étranger

Le message professionnel

La distinction entre faits et opinions
La démarche de résolution de
problèmes en communication
La recherche et l'organisation des
idées

Les notes, le compte-rendu et le rapport

Les notes et consignes
Les notes de synthèse
Le compte rendu / Le rapport

Les autres messages écrits

Les divers courriers
Les imprimés

La communication orale généralités

Caractéristiques
Facteurs de perturbation
Comportements facilitateurs

La prise de la parole en public

L'exposé
Les supports de l'exposé
La réunion

L'accueil en face à face et au téléphone

L'accueil généralités
L'accueil en face à face
Le téléphone
Les différentes situations d'appels

ORGANISATION

Information généralités

L'information
Les sources d'information

Les méthodes de collecte

Les différentes méthodes de collecte
La conception du questionnaire
La mise en œuvre de l'enquête
Dépouillement et analyse de
l'enquête

Etude et résolution de problèmes

La mise en œuvre de la résolution de
problèmes
L'arbre des causes
Le diagramme causes-effet
Le qqoqcp?
L'audit

La visualisation des flux d'informations

Le diagramme imagé
Le diagramme poste-documents
Le tableau qui fait quoi
Le graphe des flux

L'analyse et la présentation des résultats

L'analyse des résultats
La présentation des résultats

Outils de traitement de l'information

L'ordinateur et ses périphériques
Les logiciels
Le multimédia
Repérer un dysfonctionnement
Le renouvellement du parc

La gestion documentaire

Qu'est ce qu'une banque de données
Les techniques documentaires
La gestion du fonds documentaire
Création de la base documentaire
La recherche documentaire

Les bases de données théorie

Généralités
Modèle conceptuel de Données
Modèle logique de Données

Les activités administratives et leur cadre

Le travail administratif et son
vocabulaire
Les locaux
L'ergonomie

Les fichiers et les dossiers

Les fichiers
Les organigrammes de données
Les dossiers

Classement et archivage

Introduction
Classement
Archivage

La notion de temps en entreprise

Le vocabulaire du temps
Les contraintes du temps
Les pertes de temps
Les méthodes de gestion du temps
Les outils de gestion du temps

Les structures d'entreprise

Les réseaux relationnels dans
l'entreprise
Les différentes structures
Les différents organigrammes
L'organigramme classique
L'organigramme de structure
normalisé
Quelques rappels de vocabulaire

L'organisation et la répartition des activités

L'analyse des procédures
administratives
La liste de contrôle
Le TRT

COMMUNICATION INTERNE EXTERNE

La communication d'entreprise
Les types de communication
Les domaines d'intervention de la
communication
Participer à la conduite de la politique
de communication
La place de l'assistant de
communication
Méthodologie d'élaboration du plan
de communication
Conception de messages
Quels actions pour quel public
L'articulation communication interne /
externe
Les principaux moyens de
communication
Relations publiques et relations
presse
Création d'événements et
participation à une manifestation
Sponsoring et mécénat
Edition : élaboration des outils papiers
Internet
Identifier les points forts et les points
faibles de chaque action et outil
Assurer le suivi des actions de
communication
Organiser et planifier
Contrôler le budget
Mise en place de tableaux de bord
Evaluer : mesurer l'impact d'une
opération
Optimiser les outils de communication
Veiller au respect de la charte
graphique
Etre garant de l'identité de l'entreprise
Collaborer avec les partenaires
extérieurs
Participer aux choix du prestataire
Travailler au quotidien avec une
agence, un consultant...

LES OUTILS BUREAUTIQUE

Windows

Interface utilisateur
Utilisation de l'environnement
Gestion des fichiers et des dossiers
Gestion d'impression
Personnalisation de Windows

Word

Les barres d'outils
Gestion des documents Saisie et
mise en forme de textes
Mise en page
Les tabulations Les insertions
automatiques
Les insertions d'objets
Les tableaux Le publipostage

Excel

Les barres d'outils
Gestion des documents
Mise en page
Saisie et mise en forme
Les calculs
Les tableaux
Les graphiques Les bases de
données Les insertions d'objets Les
fonctions particulières
Gestionnaire de vue et de rapport
Présentation d'un formulaire
Les bases de données
Tableaux croisés dynamiques
Les macros sous Excel

PRESENTATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR

Powerpoint

Les barres d'outils
Gestion des documents
Le mode plan
Saisie et mise en forme de textes Le
mode diapositive
Disposition du texte Les tableaux, les
graphiques
Les organigrammes
Création de masque La présentation
en mode commentaire
La présentation en mode trieuse de
diapositives
Le diaporama

GESTION DE BASE DE DONNÉES

Access

Technique de base
Conception de base de données
clients Table
Saisie des données Requêtes
Interrogation de la base de données
Formulaire
Etats

INTERNET / INTRANET / RESEAU

Messagerie Transfert de Données
Le matériel et les types de
connexions
Qu'est ce qu'un navigateur ?
Les techniques de recherche sur
Internet Navigation Internet (lien
hypertexte)
Messagerie : envoi et réception de
messages électroniques (E-mail)
Les groupes de discussions (forums
ou newsgroup)
L'IRC (Internet Relay Chat) ou la
discussion en direct

Le futur d'Internet
Gestion de la messagerie Outlook
Notions de base Messages
Calendrier
Prise de rendez-vous, réunion Les
contacts Les tâches

PUBLICATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR

InDesign

Outils, palettes, Zooms
Paramétrage
Format du document
Préparer et utiliser des pages types
Organiser et folioter les pages
Courbes de Bézier
Placement manuel, paramétré des
objets
Grouper, déplacer, dupliquer, aligner
Saisir, importer et chaîner du texte
Encarts, colonnes, alignement vertical
Typographie
Fichiers de paragraphes, lettrines
Grille d'alignement du texte
Styles de paragraphes
Texte curviligne, texte vectorisé
Format de fichiers image
Importer, cadrer, détourner et habiller
Couleurs des images
Gérer les liens avec les fichiers
Créer un tableau, ou l'importer
Formater, fusionner des cellules
Fond et contours des cellules
Paramétrer les préférences
Grilles, repères
Exporter en PDF

Illustrator

Examen des divers outils
Préférences, mesures et contraintes
Unité de mesure - Règles
Magnétisme des points
Rotation des axes de travail
Points d'ancrage et Segments
Sélection tracé, texte et images
Associé et dissocié
Verrouiller et déverrouiller les objets
Afficher et masquer les objets
Définitions segments et points
d'ancrage
Outils de traçage
Points et segments
Déplacer un ou plusieurs points
d'ancrage
Conversion d'un point d'ancrage
Travail sur le texte
Création de texte
Modification des attributs texte

Photoshop

Fenêtres et palettes
Outils
Options de sélections
Sélections et tracés
Modifier les sélections
Déplacer une sélection
Sélection de couleurs
Redimensionner les images
Recadrage
Filtres
Impression

450 heures

Calendrier / Rythme :
1 semaine complète par
mois.

METTRE EN PLACE LA STRATÉGIE DE COMMUNICATION D'UN SITE WEB

Le cahier des charges d'un site *L'importance de la page d'accueil*

- Rôle
- Accessibilité
- Style de design
- Message

Structurer l'information pour le web

- Comprendre la spécificité du média
- Tendances en matière de conception de site
- Les étapes de la réalisation
- L'écriture
- La lecture à l'écran
- Etude de cas

Analyser un site

Le référencement d'un site

- Les outils de recherche
- Recherche et test des mots-clés
- Optimisation d'une page en vue d'un meilleur positionnement
- Les cas particuliers
- Référencer son site sur les moteurs de recherche
- Soumission payante
- Vérification et suivi
- Stratégie Marketing on line
- Base des actions
- E-mail marketing

Les règles e-commerce

- Créer un site e-commerce
- Sécuriser son site
- Les commandes et paiements en ligne

Le droit et Internet

- Spécificité du droit des nouvelles technologies
- Le droit appliqué à la création d'un site
- Les obligations juridiques
- Dépôt du nom de domaine
- Protection du nom du site
- Le droit appliqué à l'exploitation d'un site
- Droit d'auteur
- Propriété intellectuelle
- Le téléchargement
- Les responsabilités des divers intervenants
- Les spécificités de la vente liée à Internet
- La signature électronique
- Les conditions de paiement en ligne
- La publicité par Internet et les directives européennes
- Les contentieux

CONCEPTION DE SITES WEB

Dreamweaver

- Arborescence
- Concept
- Configuration
- Le mode création
- Les préférences
- Insertion et formatage de texte
- Les images et autres médias
- Les tableaux : principes et mise en forme
- Définition
- Création de liens
- Gestion, mise à jour
- Sélection de zone de lien
- Définir un site
- Transfert FTP
- Compatibilités HTML
- Les div
- Les feuilles de styles CSS
- Insertion et propriétés des champs
- Les champs obligatoires
- L'envoi des formulaires
- Confirmation d'envoi
- Les modèles et bibliothèques
- Les comportements
- Animer les calques
- Créer des menus de navigation

Flash

- Le scénario
- Le texte
- Les formes
- Bibliothèque des symboles : graphiques, boutons, clips
- Utilisation des occurrences
- Création de couleur, de dégradé
- Modification colorimétrique
- Création de masque
- Interpolation classique
- Interpolation de forme
- Interpolation de mouvement
- Images, Sons, vidéos
- Masques
- Guides
- Pelure d'oignon
- Comportements actions de base
- Réalisation d'un diaporama
- Hiérarchie des objets
- Navigation dans un clip d'animation, dans plusieurs scènes, plusieurs fichiers
- Imbrication et contrôle des clips
- Gestion du temps
- Préchargement

DEVELOPPEMENT WEB

HTML

- Présentation du langage HTML
- Structure de la page d'accueil
- Bien référencer une page (balises HTML)
- La balise TITLE
- La balise META
- Les balises de titre H1, H2, H3
- Mise en forme du texte avec les balises standards
- Les formats d'images pour le Web
- Insertion d'images
- Les liens hypertextes et les ancres
- Les zones réactives
- Utilisation des tableaux
- Les frames
- Utilisation des balises pour la réalisation de formulaires
- Découverte des feuilles de style (CSS)
- L'hébergement d'un site
- Publication d'un site (mise en place du site sur un serveur)
- Comment faire vivre un site Web
- Tester son site, avec les principaux navigateurs

Langage Javascript

- Rappels sur les architectures Web
- Scripts côté client, scripts côté serveur
- Possibilités du code JavaScript dans une application Web
- Insertion de JavaScript dans une page Web, balises et attributs
- Variables et données, les types primitifs et propriétés de base
- Instructions et commentaires
- Opérateurs : expressions et conditions, opérateurs relationnels
- Conversion de types et égalité
- Structure de contrôles : conditionnelles, boucles
- Création de fonctions
- Terminologie des objets, propriétés, méthodes
- Les objets natifs JavaScript
- Rappels sur les formulaires HTML
- Objets formulaires
- Validation de données de formulaire
- Gestion des fenêtres et des frames
- Gestion des images, des calques
- Création de diaporama photos

Langage ASP

- Le langage VBScript
- Installation de PWS (Personal Web Server)

Langage SQL

- Présentation
- Principales commandes SQL

PHP (PHP Hypertext Preprocessor)

- Le langage PHP
- Installation de PHP, MySQL et un serveur Apache avec easyPHP

Création de pages à partir d'une base de données

récupération d'informations sur les visiteurs de vos pages dans une base de données

MySQL (base de données)

- Rappels sur les bases de données
- Présentation de MySQL
- Conception, modification et suppression de tables
- Le SQL (Structured Query Language) de MySQL

PROGRAMMER EN FLASH, DES SITES, DES APPLICATIONS

Flash développement

- Définition d'une variable
- Affectation d'une valeur à une variable
- Utilisation d'une variable
- Les conditions (if, else, elseif)
- Les boucles (for, While)
- Le texte et les variables
- Les images
- Les sons
- Navigation dans un clip d'animation
- Navigation dans plusieurs scènes
- Navigation dans plusieurs fichiers swf
- Imbrication et contrôle des clips
- Préchargement

LA MISE EN PAGE

InDesign et Xpress

Format
Préparation et utilisation des maquettes
Gestion des pages
Foliotage
Utilisation des calques
Paramétrer Xpress, ses Xtensions, ses pilotes d'impression
Les documents multi-maquettes
Les calques
Gabarits, bibliothèques? Livres
Réaliser un index, une table des matières
Blocs image, blocs texte
Grouper des objets, gérer les plans
Déplacer, dupliquer, diviser, fusionner et aligner des blocs
Tracés de Bézier
Fusionner et diviser des blocs
Convertir des lettres en bloc
Redimensionner des blocs groupés
Les blocs textes
Chainage des blocs
Saisir, importer, corriger, rechercher, remplacer du texte
Typographie et format des paragraphes
Césures et justifications
Feuilles de styles
Lettrines
Tabulations
Grille des lignes de base, calage vertical du texte
Réglages des césures et de la justification
Feuilles de style de paragraphes, feuilles de style de caractères
Lettrines
Blocs ancrés au texte
Format de fichiers images
Importer, cadrer, détourner et habiller des images
Gestion des couleurs des Images importées
Blocs ancrés au texte
Gestion des tableaux
Définir et séparer les couleurs
Utiliser les couleurs pour le fond, le contour et le contenu des blocs
Normes RVB, CMJN, Pantone, Web
Séparation quadri, tons directs, cinquième couleur

OUTILS DE CREATION

Illustrator

Les outils et les palettes
Gestion de l'affichage, le format du document
Le dessin libre ou avec un modèle
Dessin de formes et de lignes
Le dessin avec les symboles
Gestion des calques
Travailler sur un calque
Gestion et retouches des tracés
Les sélections et les alignements
Les déplacements et copies
Transformations des tracés,

combinaisons de tracés,
Les couleurs
Motifs de fond, dégradés, contours des tracés
Les attributs et les styles d'aspect
Les effets, les transparence, les masques
Typographie
Gestion et manipulation de textes
Vectorisation et pixellisation
Réglage des césures et de la justification
Texte en dégradé, à motif, à aspect complexe
Vectorisation du texte
Création d'images bitmap
Vectorisation d'image
Empilement et imbrication des calques
Sélection par la palette calque
Création et modification des objets vectoriels
Différence entre filtres et effets
Enveloppes de déformation
Les outils de fluidité et autres fonctions de transformation
Normes des couleurs et modes de séparation
Motifs de fonds à raccords invisibles
Positionnement des contours sur les tracés
Formes de contours
Transparence, contour progressif, ombre portée
Objets à plusieurs fonds et contours
Styles graphiques, masques d'opacité

LA RETOUCHE IMAGES

Photoshop

Photoshop et les logiciels concurrents
Les formats graphiques
Interface menus, palettes flottantes
Graphisme bitmap et graphisme vectoriel
Les modes de couleurs (niveaux de gris, CMJN, RVB...), le mode bichromie
Ouvrir, enregistrer une image
Cadrer une image
Modifier la résolution et la taille
Taille de la zone de travail
Les outils de sélection : rectangle, ellipse, lasso, baguette magique, sélection rapide
Les outils de peinture : pinceaux, gomme, crayon
Les différents calques et leurs propriétés
Les calques de réglage
Mode de fusion
Intégration et modification de texte
Propriétés de textes, option de fusion
Détramage
Calibration des couleurs, niveaux et courbes, luminosité et contraste
Applications de filtres

Filtres dynamiques
Création et utilisation d'un masque de fusion ou d'un masque vectoriel

MONTAGE VIDEO

Encore DVD

Découvrir la fenêtre bibliothèque
Créer les sous-titres d'un diaporama, les index de chapitres
Créer une sous-image
Créer un jeu personnel
Créer un menu sous photoshop
Ajouter des points de chapitre
Supprimer les ondulations
Réaliser un rendu
Animer une vidéo dans un menu
Créer des sous-titres manuels sur la vidéo
Créer une liste de diffusion de chapitres, une liste de lecture
Mettre en place la commande à distance
Gérer des bases de données
Coller des attributs
Crypter
Gérer les calques de remplacement
Introduire le son
Réaliser le routage et les scripts
Créer le DVD

EFFETS SPECIAUX

After Effects

Description et réglages de l'interface
Paramétrage d'un projet
Introduction à l'animation
Gestion de calques
Calques d'effets, calques de formes
Les notions de points clés
Modification des images clés
Interpolation spatiale et interpolation temporelle
Déplacement et copie de point clés
Redistribution temporelle
Création et animation de masques
Interpolation de masques
Tracé automatique
Dessin de trajectoire et lissage
Principes d'application
Réglage des effets
Les calques 3D
Les lumières et ombres
Les calques caméra
Rendu
Expressions, usage de base
Liens dynamiques avec une propriété animée
Manipulation de l'image 2D dans l'espace 3D
Travail sur les axes, les caméras et les lumières
Point de fuite généré par Photoshop
Effets 3D
Module de rendu avancé
Gestion et synchronisation audio
Conversion audio en image clés
Expression liée à l'audio
Incrustation et étalonnage avancés
Stabilisation de couleur

Déformations
Effets de texturisation / combinaison, effets de rendu
Motion tracker, Graph editor, Pixel motion et Timewarp
Stabilisation
Assistants de points clés
Utilisation des doublures

IMAGES 3D

3D Studio Max

Utilisation de l'interface utilisateur intégrée
Visualisation dans l'espace 3D
Définition des fenêtres
Contrôle du rendu des fenêtres
Utilisation des boutons de navigation standard
Navigation dans les vues caméra et projecteur
Unités - Grilles
Options d'alignement
Accrochages
Assistants
Méthodes de création
Création de primitives géométrique et de carreaux
Création de sphères et de formes texte
Création d'objets extrudés
Déformations d'objets extrudés
Opérations booléennes
Création et lien de système de particules
Modificateurs géométriques
Applications de modificateurs généraux
Applications de modificateurs spécialisés
Edition des sommets d'une spline
Edition des segments d'une spline
Edition des splines
Propriétés de la lumière
Création d'objets lumière
Projection d'ombres et d'images
Propriétés des caméras
Modification des paramètres d'une caméra
Conception de matériaux de base
Conception de matériaux mappés
Mapping
Ajustement de la propriété d'une texture
Concepts et méthode d'animation
Création de hiérarchie
La cinématique inverse
La vue piste
Le banc de montage
Animation de lumière/ de caméra/ de matériaux
Edition des clés des intervalles et du temps
Rendu des scènes et des animations
Utilisation des options de rendu

LA MISE EN PAGE

InDesign et Xpress

Format
Préparation et utilisation des maquettes
Gestion des pages
Foliotage
Utilisation des calques
Paramétrer Xpress, ses Xtensions, ses pilotes d'impression
Les documents multi-maquettes
Les calques
Gabarits, bibliothèques? Livres
Réaliser un index, une table des matières
Blocs image, blocs texte
Grouper des objets, gérer les plans
Déplacer, dupliquer, diviser, fusionner et aligner des blocs
Tracés de Bézier
Fusionner et diviser des blocs
Convertir des lettres en bloc
Redimensionner des blocs groupés
Les blocs textes
Chaînage des blocs
Saisir, importer, corriger, rechercher, remplacer du texte
Typographie et format des paragraphes
Césures et justifications
Feuilles de styles
Lettrines
Tabulations
Grille des lignes de base, calage vertical du texte
Réglages des césures et de la justification
Feuilles de style de paragraphes, feuilles de style de caractères
Lettrines
Blocs ancrés au texte
Format de fichiers images
Importer, cadrer, détourner et habiller des images
Gestion des couleurs des Images importées
Blocs ancrés au texte
Gestion des tableaux
Définir et séparé les couleurs
Utiliser les couleurs pour le fond, le contour et le contenu des blocs
Normes RVB, CMJN, Pantone, Web
Séparation quadri, tons directs, cinquième couleur

OUTILS DE CREATION

Illustrator

Les outils et les palettes
Gestion de l'affichage, le format du document
Dessin de formes et de lignes
Le dessin avec les symboles
Gestion des calques
Travailler sur un calque
Gestion et retouches des tracés
Les sélections et les alignements
Les déplacements et copies
Transformations des tracés, combinaisons de tracés

Les couleurs
Motifs de fond, dégradés, contours des tracés
Les attributs et les styles d'aspect
Les effets, les transparence, les masques
Typographie
Gestion et manipulation de textes
Vectorisation et pixellisation
Réglage des césures et de la justification
Texte en dégradé, à motif, à aspect complexe
Vectorisation du texte
Création d'images bitmap
Vectorisation d'image
Empilement et imbrication des calques
Sélection par la palette calque
Création et modification des objets vectoriels
Différence entre filtres et effets
Enveloppes de déformation
Les outils de fluidité et autres fonctions de transformation
Normes des couleurs et modes de séparation
Motifs de fonds à raccords invisibles
Positionnement des contours sur les tracés
Formes de contours
Transparence, contour progressif, ombre portée
Styles graphiques, masques d'opacité

LA RETOUCHE IMAGES

Photoshop

Photoshop et les logiciels concurrents
Les formats graphiques
Interface menus, palettes flottantes
Graphisme bitmap et graphisme vectoriel
Les modes de couleurs (niveaux de gris, CMJN, RVB...), le mode bichromie
Ouvrir, enregistrer une image
Cadrer une image
Modifier la résolution et la taille
Taille de la zone de travail
Les outils de sélection : rectangle, ellipse, lasso, baguette magique, sélection rapide
Les outils de peinture : pinceaux, gomme, crayon
Les différents calques et leurs propriétés
Les calques de réglage
Mode de fusion
Intégration et modification de texte
Propriétés de textes, option de fusion
Détramage
Calibration des couleurs, niveaux et courbes, luminosité et contraste
Applications de filtres
Filtres dynamiques
Création et utilisation d'un masque de fusion ou d'un masque vectoriel

FORMAT PDF

Présentation

Fonctionnement du format PDF
Interface et préférences Acrobat

Réaliser des fichiers PDF

Utilisation de l'imprimante virtuelle Acrobat PDF
Les méthodes pour créer des PDF à partir de documents dynamiques
Le poids des fichiers
Reconnaissance optique de caractères
Récupération des documents papiers
Fusion de plusieurs documents
Ouverture d'autres formats de fichiers dans Acrobat

Sécurité

Protection des documents PDF
Ajout de commentaires

Optimisation des fichiers PDF

Modifications des pages de documents PDF
Insertion, extraction, remplacement, rotation et recadrage
Edition de textes, d'objets
Indexation et recherche

Interactivité

Signets de navigation
Liens et destination
Format d'enregistrement

DROIT

Protection des images

La loi, les usages et la jurisprudence
Les critères de protection, l'originalité
Les photographies, dessins, cartes, croquis et autres illustrations
L'image numérique

Droits des créateur

Le droit moral des créateurs d'images : respect de l'Œuvre et modifications, droit au nom, droits des héritiers
Les droits patrimoniaux sur les images : droit de reproduction, droit de représentation, droit de suite
Autres titulaires de droits patrimoniaux : sociétés de gestion collective (ADAGP), cessionnaires de droits, employeurs, héritiers
La durée de protection, la libre reproduction des Œuvres du domaine public

Exploitation des images

Les cessions de droits, autorisations et licences
Les contrats avec les illustrateurs et les photographes : contrats d'édition, de commande, reportages...
Étendue et limites de l'autorisation ou de la cession
Les droits numériques

Les supports et procédés concernés : livre, presse, audiovisuel, Internet
La rémunération des auteurs d'images : droits proportionnels ou forfaitaires
Les relations juridiques avec les agences photographiques et d'illustrations, les sociétés de gestion collective (ADAGP, SAIF...) et autres représentants des auteurs : usages professionnels, conditions générales de vente, responsabilité
Les banques d'images : cadre juridique, licence, précautions à prendre

Droit à l'image

Le droit des personnes photographiées : le cadre légal et la jurisprudence
La publication de photographies de personnes (privées et publiques), de groupes, d'enfants...
Le droit des propriétaires de biens : lieux privés, objets personnels, animaux et Œuvres d'art
L'accès au domaine public de l'État : musées, monuments, lieux publics...
Les droits liés à la propriété industrielle (reproduction de marques, de logos...)
Les autorisations et les contrats d'image : forme, durée, limites

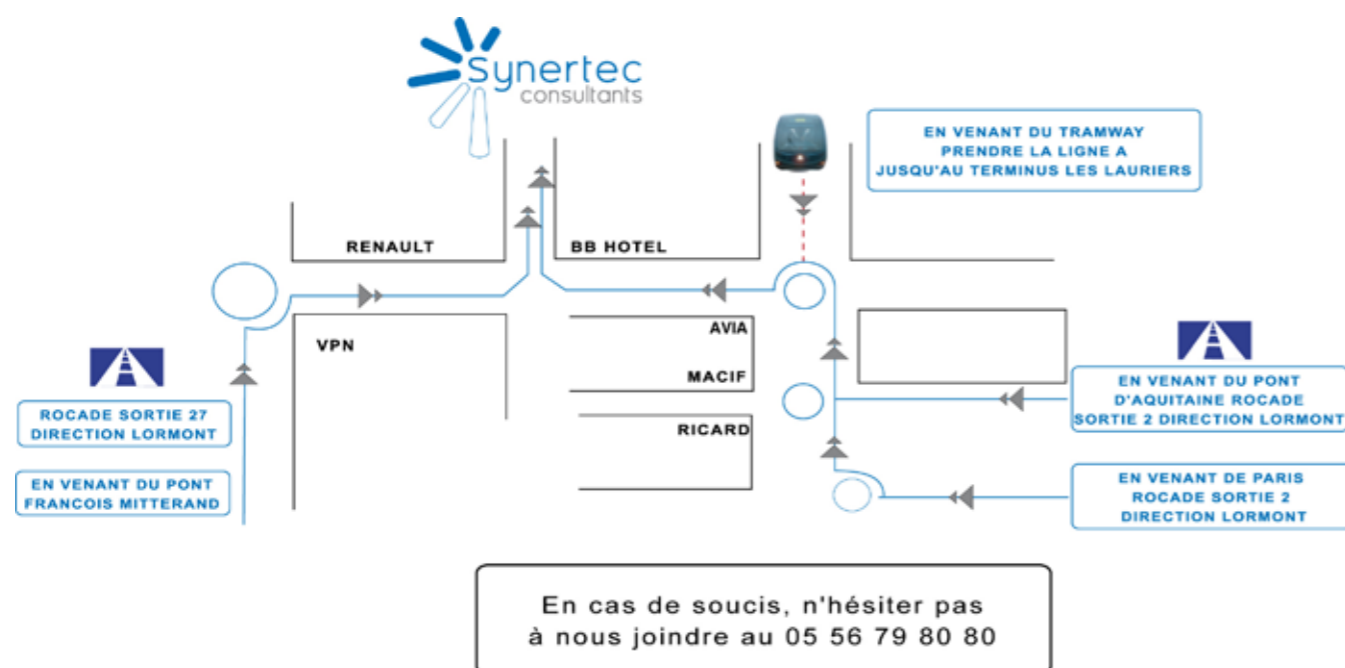
INSCRIPTION

Pour chaque inscription, une convention de formation, une convocation et un plan d'accès vous seront adressés pour chaque participant.

PRISE EN CHARGE

Centre de formation agréé inscrit auprès de la Préfecture de la Gironde, toutes nos formations peuvent faire l'objet d'une demande de prise en charge auprès des Organismes Paritaires Agréés.

PLAN D'ACCÈS



TRANSPORTS

Par tram

Ligne A en direction de La Gardette. Arrêt les Lauriers.

Depuis la ligne C, changement de ligne à l'arrêt Porte de Bourgogne.

Depuis la ligne B, changement de ligne à l'arrêt Hôtel de ville.

Par bus

Prendre la ligne 66 en direction des Ateliers Municipaux. Descendre à l'arrêt les Lauriers.

En voiture

Pour les formations de groupe, la prise en charge du transport peut être organisée par nos soins.

Nous disposons d'un minibus 9 places, les participants peuvent être pris en charge depuis leur lieu de travail sur Bordeaux et CUB ou depuis la gare pour les personnes venant des autres départements.

ACCUEIL

Nous invitons tous les participants à nos stages en centre à se présenter à 8h45 pour faire connaissance autour d'un café.

HORAIRES

Nos formations se déroulent du lundi au vendredi de 9h à 13h et de 14h à 17h, des formations peuvent être organisées en cours du soir et le samedi.

Pour les formations intra, ces horaires peuvent être aménagés en commun accord.

RESTAURATION

Restaurant les Hauts de Garonne

50, Rue République
33310 Lormont

2 Cafétérias

Centre commercial des Quatre Pavillons
33310 Lormont

Centre Commercial Grand Tour
33560 Sainte-Eulalie

1 Pizzeria

Centre Commercial Grand Tour
33560 Sainte-Eulalie

Restaurant La Belle Epoque

Avenue de Paris
33310 Lormont

1 Restaurant Chinois

Centre commercial des Quatre Pavillons
33310 Lormont

2 Brasseries

Centre commercial des Quatre Pavillons
33310 Lormont

1 Mac'Donald

Centre commercial des Quatre Pavillons
33310 Lormont

Buffalo Grill

Centre commercial des Quatre Pavillons
33310 Lormont

Sur demande, nous organisons la pause déjeuner avec le formateur en charge du groupe.

A disposition également en centre, une salle de pause pour les personnes souhaitant se restaurer sur place.

HÉBERGEMENT

B&B hôtel

Rue Pierre Mendès France
33310 LORMONT

Foyer des Jeunes Travailleurs Lormont

Avenue de la libération
33310 LORMONT

UNE ÉQUIPE À VOTRE SERVICE

RENSEIGNEMENTS FORMATION

Nathalie GUILLORIT
Tél 05 56 79 80 83
nathalie@synertec.fr

INSCRIPTION / RÉSERVATION / PLANIFICATION

Nathalie GUILLORIT
Tél 05 56 79 80 83
nathalie@synertec.fr

RENSEIGNEMENTS ADMINISTRATIFS

Marie JAZAC
Tél. 05 56 79 80 80
contact@synertec.fr

RENSEIGNEMENTS FACTURATION

Valérie DUCLOS
Tél 05 57 77 59 56
secretariat@synertec.fr

S'INSCRIRE À UNE FORMATION

Par écrit

retourner le bulletin d'inscription

par fax

05 56 79 80 81

par courrier

SYNERTEC CONSULTANTS rue Cantelaudette 33310 LORMONT

Par téléphone

au 05 56 79 80 83

SOCIETE

Dénomination : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Tél : _____

E-mail : _____

Personne chargée du dossier : _____

Fonction : _____

PARTICIPANT(S)

Intitulé du stage : _____

Nombre de personnes à inscrire : _____

Nom du ou des participant(s) : _____

Repas : Oui Non (Entourer votre choix)

Prise en Charge OPCA : Oui Non (Entourer votre choix)

Nom OPCA : _____

Adresse OPCA : _____

DIF : Oui Non (Entourer votre choix)

DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS :

Je souhaite recevoir le programme détaillé du stage intitulé : _____

Je souhaite rencontrer un conseiller

J'ai d'autres besoin : _____

Fait à : _____ Le : _____

DEFINITIONS

Stages interentreprises : Stages pouvant réunir des participants issus de différentes entreprises.

Stages intraentreprise : Stages réalisés sur mesure pour le compte d'un Client ou d'un groupe.

Tous nos stages se déroulent dans nos locaux ou dans des locaux mis à disposition par Synertec Consultants. Ceux ci peuvent également se dérouler sur site, à la demande du client.

OBJET ET CHAMP D'APPLICATION

Toute commande de formation implique l'acceptation sans réserve par l'acheteur ainsi que son adhésion pleine et entière aux présentes conditions générales de vente qui prévalent sur tout autre document de l'acheteur, et notamment sur toutes conditions générales d'achat.

DOCUMENTS CONTRACTUELS

Synertec Consultants fait parvenir au Client, en double exemplaire, une convention de formation professionnelle continue telle que prévue par la loi.

Le Client s'engage à retourner dans les plus brefs délais à Synertec Consultants un exemplaire signé, portant son cachet commercial, et accompagné d'un acompte de 30%.

Pour les stages interentreprises et les cycles longs, la facture est jointe à la convention de stage.

PRIX, FACTURATION ET REGLEMENTS

Tous nos tarifs sont indiqués nets de TVA.

Tout stage ou cycle commencé est dû dans son intégralité.

Pour tous types de stages : L'acceptation de Synertec Consultants est conditionnée par le retour de la convention de formation, Synertec Consultants se réserve expressément le droit de disposer librement des places retenues par le Client, tant que les frais d'inscription n'auront pas été couverts dans les conditions prévues ci-dessus.

Une attestation de présence est adressée au service formation du client après la formation.

Les factures sont payables, sans escompte et à l'ordre de Synertec Consultants. En cas de non-paiement intégral d'une facture venue à échéance, après mise en demeure restée sans effet dans les 5 jours ouvrables, Synertec Consultants se réserve la faculté de suspendre toute formation en cours et /ou à venir.

REGLEMENT PAR UN OPCA

Si le Client souhaite que le règlement soit effectué par l'OPCA dont il dépend, il lui appartient :

- * de faire une demande de prise en charge avant le début de la formation et de s'assurer de la bonne fin de cette demande ;
- * de l'indiquer explicitement sur son bulletin d'inscription ou sur son bon de commande ;
- * de s'assurer de la bonne fin du paiement par l'organisme qu'il aura désigné.

Si l'OPCA ne prend en charge que partiellement le coût de la formation, le reliquat sera facturé au Client.

PENALITE DE RETARD

Toute somme non payée à l'échéance donnera lieu au paiement par le

Client de pénalités de retard fixées à une fois et demi le taux d'intérêt légal (C.Com. Art. 441-6 al 3).

Ces pénalités sont exigibles de plein droit, dès réception de l'avis informant le Client qu'elles ont été portées à son débit.

REFUS DE COMMANDE

Dans le cas où un Client passerait une commande à Synertec Consultants, sans avoir procédé au paiement de la (des) commande(s) précédente(s), Synertec Consultants pourra refuser d'honorer la commande et de délivrer les formations concernées, sans que le Client puisse prétendre à une quelconque indemnité, pour quelque raison que ce soit.

CONDITIONS D'ANNULATION ET DE REPORT

Toute annulation par le Client doit être communiquée par écrit.

* Pour toute annulation, fût-ce en cas de force majeure, moins de 8 jours francs ouvrables avant le début du stage, le montant de la participation restera immédiatement exigible à titre d'indemnité forfaitaire.

* Pour toute annulation, fût-ce en cas de force majeure, au plus tard 10 jours francs ouvrables avant le début du stage, une solution de report sera conjointement analysée et mise en place. Si aucun report n'a été convenu dans un délai de 6 mois, l'acompte restera acquis à Synertec Consultants à titre d'indemnité forfaitaire.

* En cas de force majeure Synertec Consultants se réserve la possibilité de reporter les dates de stage en accord avec le client.

* Dans le cas extrême où Synertec Consultants devrait annuler une formation ce dernier s'engage à rembourser les acomptes perçus.

INFORMATIQUE ET LIBERTES

Les informations à caractère personnel qui sont communiquées par le Client à Synertec Consultants en application et dans l'exécution des commandes et/ou ventes pourront être communiquées aux partenaires contractuels de Synertec Consultants pour les besoins des dites commandes. Conformément à la réglementation française qui est applicable à ces fichiers, le Client peut écrire à Synertec Consultants pour s'opposer à une telle communication des informations le concernant. Il peut également à tout moment exercer ses droits d'accès et de rectification dans le fichier de Synertec Consultants.

RENONCIATION

Le fait pour Synertec Consultants de ne pas se prévaloir à un moment donné de l'une quelconque des clauses des présentes, ne peut valoir renonciation à se prévaloir ultérieurement de ces mêmes clauses.

LOI APPLICABLE

Les Conditions Générales et tous les rapports entre Synertec Consultants et ses Clients relèvent de la Loi française.

ATTRIBUTION DE COMPETENCES

Tous litiges qui ne pourraient être réglés à l'amiable seront de la compétence exclusive du tribunal de commerce de BORDEAUX quel que soit le siège ou la résidence du Client, nonobstant pluralité de défendeurs ou appel en garantie. Cette clause attributive de compétence ne s'appliquera pas au cas de litige avec un Client non professionnel pour lequel les règles légales de compétence matérielle et géographique s'appliqueront. La présente clause est stipulée dans l'intérêt de la société Synertec Consultants qui se réserve le droit d'y renoncer si bon lui semble.

ELECTION DE DOMICILE

L'élection de domicile est faite par Synertec Consultants à son siège social, rue Cantelaudette à LORMONT, 33310.

A chacun sa formule :

Formule classique

Formation inter-entreprises en centre sur des programmes catalogue
Assistance téléphonique et Internet post formation pendant 6 mois
Support de cours papier ou numérique

Formule duo

Formation inter-entreprises en centre sur des programmes catalogue
Accompagnement présentiel en entreprise pour la mise en pratique en milieu professionnel de la formation suivie
Assistance téléphonique et Internet post formation pendant 6 mois
Support de cours papier ou numérique

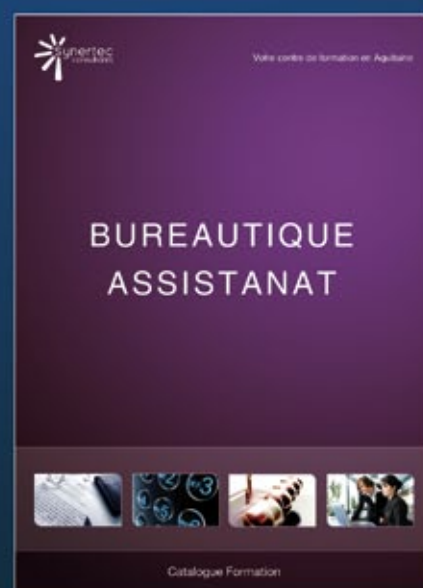
Formule confort

Formation intra entreprise en centre ou sur site, programmes catalogue ou sur mesure
Assistance téléphonique et Internet post formation pendant 6 mois
Support de cours papier ou numérique

Formule prestige

Formation intra entreprise en centre ou sur site, programmes catalogue ou sur mesure
Evaluation et réajustement présentiel en entreprise 1 à 2 mois après la formation
Assistance téléphonique et Internet post formation pendant 6 mois
Support de cours papier ou numérique

Consultez aussi nos autres catalogues



Votre centre de formation en Aquitaine