

*Prix de 1 à 5 stagiaires.
Un forfait correspondant aux frais kilométriques, aux frais d'hébergement et de repas formateur sera à valider avec le centre de formation (hors Ile de France).
** Prix de 1 à 5 stagiaires

Durée : 15 jours (soit 107 heures)

Public visé :

Toute personne désirant découvrir le métier de Webmaster en acquérant les fondements nécessaires à la création d'un site Web.

Pré-requis :

Savoir utiliser un ordinateur et comprendre son fonctionnement de base. Il est préférable de connaître les bases du HTML pour profiter pleinement de cette formation.

Objectif :

Maîtriser le processus de création et de mise à jour d'un site (graphisme et programmation).

Moyens pédagogiques :

6 participants maximum. Un ordinateur par stagiaire. Un support de cours par stagiaire.

Modalités de suivi / Appréciation des résultats :

Evaluation en ligne des acquis via un questionnaire. Attestation de fin de stage.

Programme :

DREAMWEAVER (2 jours)

1. De l'édition de pages à la gestion de sites

- . Le site Web et sa gestion
- . L'organisation du travail

2. L'infographie adaptée à Internet

- . La conception de sites, le design graphique
- . Contexte du projet, publics, types de contenu

3. Les problèmes de compatibilité

- . Structure de documents, HTML, les styles et leur utilisation.

4. Les éléments de mise en pages Web

- . L'insertion des éléments
- . Le travail sur les textes
- . Les liens hypertextes
- . Le travail sur les tableaux et les images
- . La mise en page à l'aide de blocs
- . Affichez le détail du modèle de boîte CSS (**Dreamweaver CS5**)
- . Activation/désactivation des propriétés CSS (**Dreamweaver CS5**)

5. Gestion du site

- . Paramétrage
- . Publication FTP
- . Préparation au référencement



Sur paris



Sur paris



Formation Professionnelle continue

Sur paris



Centre de formation de Paris Qualifié OPOF



Sur paris

6_ Les outils avancés

- . Les formulaires (initiation)
- . Les feuilles de style CSS
- . Le principe des pages dynamiques

BrowserLab : Prévisualisez les pages web dynamiques et le contenu local avec plusieurs outils d'affichage.

(Dreamweaver CS5)

7_ Mises en pratique

- . Créer, modifier, contrôler et maintenir un site avec Dreamweaver®
- . Créer des pages Web intégrant texte et images
- . Insertion de fichier Adobe Photoshop® ou Illustrator® natif dans Dreamweaver® et créer un objet dynamique. **(Dreamweaver CS5)**
- . Utiliser les tableaux pour la mise en page (pour e-mailing)
- . Mettre en ?uvre les différents types de liens
- . Créer et gérer des blocs
- . Gérer la compatibilité pour les navigateurs
- . Travailler avec les feuilles de styles CSS
- . Préparer le site en vue de son référencement dans les moteurs de recherche
- . Publier le site avec FTP

FLASH (3 jours)

1_ Présentation de Flash Professional

- . Définition de base
- . Prise en main des différents outils : texte, dessin, couleur

2_ Travailler avec les médias

- . Image bitmap, vectorielle, son
- . Symbole et occurrence

3_ Concevoir des animations

- . Gérer le texte
- . Intégrer et optimiser le son
- . Animation image par image, interpolations de mouvement et de forme
- . Animation en boucle
- . Déformation et effet de couleur : le morphing
- . Les boutons
- . Création de séquences et Movie-clip
- . Ajout et paramétrage des actions de base
- . Animation flash en imbrication
- . Créer animations avec l'outil Déco. **(Flash CS5)**
- . Les présélections de mouvement **(Flash CS4 CS5)**

4_ Exporter l'animation

- . Le lien URL
- . Les méthodes de compression de fichier
- . Intégrer une animation dans une page HTML

*Prix de 1 à 5 stagiaires.
 Un forfait correspondant aux frais kilométriques, aux frais d'hébergement et de repas formateur sera
 à valider avec le centre de formation (hors Ile de France).
 ** Prix de 1 à 5 stagiaires

Web Design

5 Règles et méthodes

- . Les principes d'animation
- . L'interactivité efficace et dosée
- . Comment optimiser l'impact de l'animation FLASH pour un rendu optimal

6 Mises en pratique et capacités

- . Utiliser les outils vectoriels pour créer des formes
- . Remplir des objets vectoriels avec des images bitmap
- . Remodeler les segments de droites et de courbes
- . Définir et mémoriser des palettes de couleurs
- . Utiliser les symboles et les occurrences
- . Utiliser le Framework TLF (**nouvel outil texte Flash CS5**)
- . Dessiner une trajectoire sur un calque de guide pour déplacer des objets
- . Associer des masques à une interface
- . Utiliser les animations image par image, les interpolations de formes et de mouvement en fonction du sens et du contenu de l'animation
- . Estimer la durée du déroulement de l'animation
- . Définir les différents modes de circulation pour naviguer dans un site à partir d'une interface principale
- . Utiliser les actions de base ActionScript pour créer un site attractif et ergonomique
- . Publier et exporter l'animation pour le CD-Rom ou le Web

PHOTOSHOP (2 heures)

Cours le lundi et mardi de 17h30 à 18h30

- 1 Découverte de l'interface Photoshop
- 2 Utilisation des outils dessins
- 3 Utilisation de différentes techniques de détourage
- 4 Création de media pour le web
- 5 Utilisation de la palette effet
- 6 Utilisation de filtres

PHP - (5 jours)

1 Introduction à PHP

- . Qu'est ce que le PHP ?
- . Comment ça marche ?
- . Installation (applicatif apache, mysql, php)

2 Bases de programmation PHP

- . Insertion de PHP dans le code HTML
- . Variables et opérateurs
- . Les instructions de contrôle (if, while, case ...)
- . Transfert et récupération de données sécurisées (url, formulaire)
- . Les fonctions PHP
- . Les tableaux

*Prix de 1 à 5 stagiaires.
 Un forfait correspondant aux frais kilométriques, aux frais d'hébergement et de repas formateur sera
 à valider avec le centre de formation (hors Ile de France).
 ** Prix de 1 à 5 stagiaires

Web Design

3_Session et cookies

- . Création / lecture / modification d'un cookie
- . Utilisation et sécurité des sessions
- . Création d'un espace sécurisé (espace client, login, mot de passe)

4_Gestion des bases de données MySQL

- . Principales commandes et requêtes SQL
- . Se connecter à une base de donnée
- . Les fonctions de base de données

5_Le langage avancé

- . Les fonctions de données
- . Les fonctions de temps et date
- . Les fonctions d'infographie
- . Les fonctions I/O
- . Les fonctions mathématiques
- . Les expressions régulière
- . Manipulation des chaînes des caractères
- . Utilisation des variables d'environnement
- . Entrées/Sorties et accès au disque

ACTION SCRIPT - (5 jours)

Actionscript 3

Le langage **AS 3** :
 Différences avec l'AS2

1_Les structures de contrôles :

- ? Les variables et constantes
- ? Les Types de données et le typage des variables
- ? Gestion des erreurs
- ? Les structures conditionnelles
- ? Les boucles
- ? Les Fonctions
- ? Les opérateurs

2_Le modèle évènementiel :

- ? La classe EventDispatcher
- ? Les différentes classes évènementielles (Event, MouseEvent...)
- ? Le concept d'écouteur et de propagation évènementiel
- ? Création et gestion d'écouteur d'évènement
- ? Créer ses propres évènements

3_La liste d'affichage :

- ? Création d'objets graphiques

- ? Les nouvelles fonctionnalités
- ? Comment gérer la profondeur
- ? Manipuler les objets d'affichage
- ? addChild, addChildAt, removeChild, getChildAt
- ? Collisions entre objets

4_Utilisation de classes et de package natifs :

- ? La classe sound
- ? Le contrôle du son
- ? La classe ColorTransform
- ? Les transitions
- ? La classe Tween
- ? Les accélérations
- ? Le package fl.transitions.easing

5_Manipuler des textes :

- ? Mise en forme de texte
- ? Utilisation de la classe String

6_Chargement d'éléments externes :

- ? La Classes URLLoader
- ? La gestion des événements du chargement
- ? Charger le contenu d'un fichier texte externe

7_Graphisme :

- ? Création d'objets graphiques
- ? Les Classes Bitmap et BitmapData
- ? Les filtres graphiques
- ? L'API de dessin

8_Audio :

- ? Chargement de son externe
- ? Gestion du son en ActionScript 3

9_Manipuler des données XML

- ? Manipuler le XML en ActionScript 3.0.
- ? Manipuler, filtrer et trier les objets XML.
- ? Chargement de données XML.

10_Initiation à La POO en AS3 :

- ? Création de classes ActionScript 3
- ? Lier les symboles aux classes
- ? L'héritage et la classe MovieClip

Tarifs :

Inter-entreprise	Dans nos centres	4440 €HT / Session
Intra-entreprise en centre	Dans nos centres	10350 €HT / Session **
Intra-entreprise sur site	Région parisienne	Sur devis
	Autres régions françaises	Sur devis
OPTION: TP 1 jour sur mesure 545 €HT (au lieu de 590 €HT) travaillez sur votre projet, mise en application des acquis		

*Prix de 1 à 5 stagiaires.
 Un forfait correspondant aux frais kilométriques, aux frais d'hébergement et de repas formateur sera à valider avec le centre de formation (hors Ile de France).
 ** Prix de 1 à 5 stagiaires

Web Design