



## Programme de la formation - 560h

### Titre professionnel Concepteur Designer UI TP-01411 web Niv. 6 RNCP n°35634

*Le Concepteur Designer UI conçoit et réalise des outils de communication numériques adaptés à différents supports de publication, en tenant compte des standards, du référencement, de l'accessibilité et de l'ergonomie.*

Informations sur la formation.....	2
Programme détaillé de la formation.....	3
Boot - Lancement de la formation & team building [1 jour - 7h].....	3
Bloc 1 : Outils du designer [18 jours - 126h].....	3
Bloc 2 : Le web à la source [19 jours - 133h].....	4
<b>Bloc 3 : Ergonomie &amp; UX [11 jours - 77h].....</b>	<b>4</b>
Bloc 4 : Marketing & e-marketing [8 jours - 56h].....	5
Bloc 5 : Créations et vidéo [13 jours - 91h].....	6
Bloc X - Soft Skill [10 jours - 70h].....	7
Accompagnement individuel : [2x 0,5 jour - 7h].....	7
Accompagnement au projet d'examen : [4 jours - 28h].....	7
Période de pratique en autonomie corrigée sur notre plateforme pédagogique : [5 jours - 35h]	7



SARL La Piscine - Organisme de formation privé  
Siret : 830 523 866 00010 RCS Bordeaux  
Capital de 13000 € - APE 8559A  
29 Rue Robert Caumont, Immeuble P, 33300 Bordeaux  
Tél. : 05 35 54 95 07 - [bonjour@lapiscine.pro](mailto:bonjour@lapiscine.pro)

Créé le : 30/08/2024 par YR

MAJ le 30/08/2024 par YR

Version 4.0

## **Informations sur la formation**

**Durée** : 560h soit 80 jours de 9h30 à 17h30

**Type de formation** : Hybride - 9h30/12h30 13h30/17h30 du lundi au vendredi

**Pré-requis** : Aisance informatique basique

**Effectif** : 20 maximum

**Moyens pédagogiques** : Salle avec vidéoprojecteur et plateforme pédagogique

**Moyens d'évaluations** : Contrôle continu des compétences + Passage diplôme du titre professionnel 1 mois après la formation. (3 épreuves orales devant un jury)

### **Objectifs pédagogiques de la formation :**

- Concevoir un site ou une application web
- Réaliser des illustrations, graphismes et visuels digitaux
- Maîtriser les systèmes de gestion de contenus web
- Participer à la communication et promotion de l'entreprise

### **Compétences professionnelles visées :**

1. Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels
2. Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes
3. Réaliser une animation pour différents supports de diffusion
4. Créer des supports de communication
5. Mettre en oeuvre une stratégie webmarketing
6. Assurer une veille professionnelle et développer les compétences collectives de son équipe
7. Intégrer des pages Web
8. Adapter des systèmes de gestion de contenus
9. Optimiser en continu un site web ou une interface

### **Compétences transversales visées :**

- Utiliser les technologies de l'information, les outils informatiques pour concevoir et réaliser des outils de communication numériques
- Travailler l'esprit d'entreprendre

### **Types d'emplois accessibles :**

- Web Designer
- Intégrateur HTML/CSS
- Développeur front-end
- Web marketeur et réalisateur

### **Types de formations accessibles**

- Tout autre diplômes en lien avec le design graphique et web



## Programme détaillé de la formation

### **Boot - Lancement de la formation & team building [1 jour - 7h]**

- Escape Game & Team Building
- Introduction au web : enjeux et fonctionnement
- Atelier d'expression créative

### **Bloc 1 : Outils du designer [18 jours - 126h]**

- Initiation à la création et au dessin [4 jours - 28h]
  - Principes fondamentaux (les couleurs, la résolution, les logiciels...)
  - La sémiologie des couleurs
  - Les enjeux du design dans la conversion
  - Le design émotionnel
  - Le design dans l'entreprise : Charte graphique de l'entreprise et son respect
  - Les règles de base de la propriété intellectuelle
  - [Atelier] : Recomposer la planche de tendance d'un site déjà en ligne
- Photoshop [5 jours - 35h]
  - Prise en main du logiciel
  - Découverte des principales fonctionnalités
  - [Atelier] : Premières créations graphiques
- Illustrator [4 jours - 28h]
  - Prise en main du logiciel
  - Découverte des principales fonctionnalités
  - [Atelier] : Premières créations graphiques
- inDesign [3 jours - 21h]
  - Prise en main du logiciel
  - Découverte des principales fonctionnalités
  - [Atelier] : Premières créations graphiques
- Pratique en autonomie corrigée avec notre plateforme pédagogique dédiée [2 jours - 14h]
  - Bibliothèque de projets
  - Correction des projets
  - Conseils des mentors

### Compétences visées :

- Mieux comprendre l'environnement de travail du designer web
- Connaissance des bases de la législation des droits d'auteurs
- Connaissance des modes colorimétriques
- Créer ou adapter une charte graphique
- Réaliser des prototypes à l'aide d'un logiciel
- Utiliser un logiciel professionnel de dessin
- Utiliser un logiciel professionnel de traitement graphique
- Optimiser le poids et adapter la taille des réalisations
- Sélectionner et appliquer des effets visuels



- Utiliser un logiciel de mise en page
- Présenter ses réalisations

## **Bloc 2 : Le web à la source [19 jours - 133h]**

- Apprentissage d'HTML/CSS [6 jours - 42h]
  - Les langages, les syntaxes, leur utilisation
  - Les formulaires et la conversion
  - Le framework Bootstrap
  - [Atelier] : Intégration en HTML/CSS d'un design de plusieurs pages web
- Wordpress [11 jours - 77h]
  - Découvrir les CMS
  - Généralités et déploiement
  - Addons et configuration
  - Elementor
  - Template
  - [Atelier] : Déployer une instance de Wordpress, gérer et modifier à l'aide d'un thème et d'un constructeur de page
- Pratique en autonomie corrigée avec notre plateforme pédagogique dédiée [2 jours - 14h]
  - Bibliothèque de projets
  - Correction des projets
  - Conseils des mentors

### Compétences visées :

- Maîtriser le langage HTML/CSS
- Utiliser un framework HTML / CSS
- Modifier le code HTML/CSS d'un CMS
- Élaborer des newsletters
- Déployer un système de gestion de contenu
- Créer et publier des pages web
- Modifier et adapter un thème Wordpress

## **Bloc 3 : Ergonomie & UX [11 jours - 77h]**

- Ergonomie, accessibilité expérience utilisateur & parcours utilisateur [4 jours - 28h]
  - Les principes fondamentaux de l'ergonomie web
  - Règles d'accessibilité WCAG
  - L'expérience utilisateur
  - [Atelier] : Audit ergonomique d'un site existant & présentation orale
  - Création des parcours utilisateurs
  - Définir une arborescence
  - Analyse des parcours utilisateurs
  - [Atelier] : Travail collectif sur les parcours utilisateurs et leurs optimisations sous forme de recommandations professionnelles
- Logiciel de création de maquettes [6 jours - 42h]

- Figma
- Découverte de l'interface utilisateur
- Initiation aux principales fonctionnalités
- Pratique en autonomie corrigée avec notre plateforme pédagogique dédiée [1 jour- 7h]
  - Bibliothèque de projets
  - Correction des projets
  - Conseils des mentors

#### Compétences visées :

- Comprendre les principes de l'ergonomie et son utilité
- Connaître la notion d'expérience utilisateur
- Réaliser des tests d'ergonomie
- Appréhender le parcours utilisateur

### **Bloc 4 : Marketing & e-marketing [8 jours - 56h]**

- Marketing général [2 jours - 14h]
  - Base du marketing
  - Notion de marché, cible, marketing mix
  - Positionner une offre produit ou service
  - Étudier la concurrence
- Marketing digital [4 jours - 28h]
  - Acquisition de trafic
    - Référencement SEO
    - Publicité en ligne
    - Affiliation et autres canaux (place de marché, annonces...)
    - [Atelier] : Adapter un site web existant en version mobile
  - Optimisation du site
    - Rédiger pour le web : balisage sémantique, densité, silos...
    - AB Testing, retour utilisateur, tracking Yandex...
  - Gestion des réseaux sociaux
    - Panorama des réseaux
    - Usages sur les réseaux principaux
    - Créer pour les réseaux sociaux
- Pratique en autonomie corrigée avec notre plateforme pédagogique dédiée [2 jours - 14h]
  - Bibliothèque de projets
  - Correction des projets
  - Conseils des mentors

#### Compétences visées :

- Utiliser les techniques pour bloquer ou favoriser l'indexation des fichiers
- Utiliser des outils d'analyse d'audience et de comportement
- Utiliser les réseaux sociaux pour développer l'audience
- Créer du trafic naturel ou payant
- Maintenir et faire évoluer le site
- Améliorer l'ergonomie grâce aux retours utilisateurs

- Communiquer avec les réseaux sociaux
- Utiliser les réseaux sociaux pour développer l'audience

## **Bloc 5 : Créations et vidéo [13 jours - 91h]**

- Cahier des charges [1 jour - 7h]
  - Lire et créer un cahier des charges
  - Comprendre un brief client
- Montage vidéo [3 jours - 21h]
  - Storyboarding
  - Première pro : découverte et pratique du logiciel
  - Montage vidéo avec Première Pro
    - Format
    - Codecs
  - Diffuser sa vidéo
- Missions créations [8 jours - 56h]
  - Utilisation des logiciels de création abordés lors de la formation
  - [Atelier] Nombreux projets visuels à rendre pour renforcer son style graphique et créer ton book
- Pratique en autonomie corrigée avec notre plateforme pédagogique dédiée [1 jours - 7h]
  - Bibliothèque de projets
  - Correction des projets
  - Conseils des mentors

### Compétences visées :

- Élaborer un scénarimage
- Utiliser un logiciel d'animation
- Incorporer du son ou de la vidéo dans un scénario
- Optimiser et adapter le poids des animations
- Utiliser un logiciel de montage vidéo
- Diffuser des vidéos en ligne
- Créer un support de communication numérique
- Créer ou adapter une charte graphique
- Réaliser des prototypes à l'aide d'un logiciel
- Utiliser un logiciel professionnel de dessin
- Utiliser un logiciel professionnel de traitement graphique
- Optimiser le poids et adapter la taille des réalisations
- Sélectionner et appliquer des effets visuels
- Utiliser un logiciel de mise en page
- Présenter ses réalisations

## **Bloc X - Soft Skill [10 jours - 70h]**

### Accompagnement individuel : [2x 0,5 jour - 7h]

- Suivi individuel à la réinsertion professionnelle - Rendez-vous individuel avec notre RH externe qui t'accompagne sur ton projet d'insertion professionnelle
  - Compréhension et formation aux outils numériques de l'emploi (LinkedIn, etc.)
  - Révision CV
  - Lecture des offres d'emplois et compréhension des besoins marchés
  - Préparation et coaching pour entretiens
  - Suivi de la recherche professionnelle

### Accompagnement au projet d'examen : [4 jours - 28h]

- Suivi de projet d'examen
  - Construction du projet
  - Suivi de l'avancement
  - Correction des directions prises
- Présentation de l'examen
- Oral blanc de présentation pour s'exercer

### Période de pratique en autonomie corrigée sur notre plateforme pédagogique : [5 jours - 35h]

- Base de données de projets pour s'exercer
- Accès à l'outil pédagogique en ligne pour travailler des projets complémentaires
- Correction en temps réel des rendus
- Conseil des mentors

