

## Séquence de stage 1

Après une année de formation, l'étudiant a développé ces expertises :

- **Environnement professionnel/** Rechercher, organiser et transmettre l'information-Rechercher, optimiser et intégrer des contenus libres de droits-Préparer une médiagraphie pour les sources utilisées-Préparer des présentations multimédias (Powerpoint, Prezi, Google Slide-Réaliser un site web Wordpress simple avec thème (template) et intégrer les contenus (textes, images, vidéos)-Utiliser des outils infonuagiques (Google Docs, Sheets, Agenda)
- **Traitement d'images matricielles/** Reconnaître et comprendre les caractéristiques et principes fondamentaux de l'image matricielle.Manipuler, traiter, transformer et optimiser des visuels en fonction de la diffusion.Développer des habiletés et méthodes de travail au moyen de techniques non-destructive et sans perte de qualité.Concevoir des montage photo
- **Traitement et conception de dessins vectoriels/** création de logos/traitement de textes de base.
- **Réaliser une présentation numérique/**traiter et intégrer des textes et des images à un projet numérique
- **Réaliser des animations 2D simples/** réaliser des animations 2D simples (personnages, mouvements, bannières) Comprendre et appliquer les principes d'animation. Réaliser des animations 2D, de la conception à l'exportation.
- **Adapter le design d'une page à contenu numérique/** composition de maquettes
- **Concevoir et adapter le design d'une production multimédia.** Utiliser des planches d'ambiance (moodboard) et des planches de styles. Réalisation de logos, de publicités et de maquettes pour des sites multirésolutions
- Les étudiants sont en mesure de réaliser des maquettes d'interfaces destinées à un support de diffusion précis (la résolution est identifiée), de concevoir et d'adapter des éléments visuels (images, icônes, bannières publicitaires, etc.) à des contextes de diffusion variés. Ils sont en mesure de traiter des textes, des images matricielles et graphiques vectoriels pour les intégrer dans des produits numériques.
- **Développer ou mettre à jour des sites Web non transactionnels** Les étudiants ont les connaissances de base pour l'intégration de page web en HTML5 et CSS3. Ils sont en mesure de partir d'une maquette Photoshop et de réaliser l'intégration de page web simple. Ils sont en mesure de programmer de l'interactivité simple en JavaScript pur (Vanilla) pour les pages web.Les étudiants sont en mesure d'utiliser le protocole FTP pour mettre un site web en ligne avec le logiciel FileZilla.Les étudiants utilisent le logiciel WebStorm pour l'intégration web.
- **Medias interactifs /**Appliquer les notions de programmations de base et utiliser des bibliothèques Javascript pour réaliser une application interactive simple.

---

\*Connaissance de la suite Adobe : Photoshop, Illustrator, After Effects, Première, Média Encoder

\*Connaissance des logiciels Word, Power point

\*Connaissance de base en programmation : HTML, CSS, JavaScript

\*Connaissance de systèmes de gestion de contenu (CMS) Webstorm



## Séquence de stage 2

Après deux années de formation, l'étudiant a développé ces expertises supplémentaires:

- **Animation 3D/** créer des objets, modéliser, appliquer le mapping et animer des objets 3D simples/créer des textures pour les modèles 3D
- **Animation multimédia/**effectuer la capture, le traitement et le montage d'animation et de vidéo de base
- **Conception sonore/**effectuer la capture, le traitement et le montage sonore et audio
- **Réalisation vidéo/** effectuer la capture, le traitement et le montage vidéo
- **Design interactif/ programmer l'interactivité des interfaces et des fonctions particulières/** modifier et mettre à jour un site web existant en utilisant le CMS Wordpress (ou un CMS maison avec accompagnement)/réaliser un site web simple en HTML5, CSS et Javascript
  - ❖ Les étudiants sont en mesure d'intégrer des sites web adaptatifs avec l'intégration d'images optimisées pour les écrans à haute densité.
  - ❖ Les étudiants sont en mesure de programmer l'interactivité de page web avec du JavaScript pure (Vanilla) et d'utiliser des bibliothèques JavaScript.
  - ❖ Les étudiants sont en mesure d'utiliser un précompilateur CSS de type Sass.
  - ❖ Les étudiants sont en mesure d'utiliser un logiciel de versionnage de type Git.
  - ❖ Les étudiants utilisent le logiciel WebStorm ou PHPStorm pour l'intégration web.
  - ❖ Les étudiants utilisent les technologies Node.JS/Npm/Gulp déjà préconfigurées pour la compilation du Sass et l'optimisation du CSS
- **Design d'expérience /notions de base en design d'expérience (UX)** Décliner et concevoir des maquettes web en utilisant Photoshop et Sketch (pour différents supports).Élaborer des prototypes de navigation et proposer des adaptations à la navigation et l'interface Web
- **Après les cours de Design interactif et d'expériences,** les étudiants sont en mesure de recevoir une commande précise pour une application mobile et/ou un site Web afin d'en faire la conception UI/UX (design d'interfaces utilisateur, design de l'interaction et design d'expérience).
- Ils peuvent :
  - ❖ ● Analyser un cahier de charges, faire l'analyse des besoins, du public ciblé et l'inventaire des ressources disponibles
  - ❖ ● Identifier les contenus et fonctionnalités attendus dans les interfaces
  - ❖ ● Déterminer le parcours utilisateur afin de réaliser le design d'interaction et l'architecture de l'information.
  - ❖ ● Concevoir des interfaces destinées à des contextes de diffusion variables et adaptatifs et faire la mise en forme des contenus en conséquence.
  - ❖ ● Appliquer une direction artistique en respectant les normes graphiques
  - ❖ ● Valider l'expérience utilisateur au moyen de prototypes fonctionnels
- Réaliser des prototypes de base en utilisant Marvel App et Sketch
- **Médias interactifs/** utiliser une plateforme de développement de jeu, de logiciel d'interactivité vidéo et sonore
- **Produire des algorithmes, programmer l'interactivité et utiliser des bibliothèques de code** pour développer des page web interactives contenant différents type de médias, comme le sons et la vidéos.
- **Programmation serveur et bases de données/** programmer l'interface Web du côté client et la logique applicative du côté serveur
  - ❖ Les étudiants ont des connaissances de base avec le langage de programmation PHP et des connaissances de base avec les bases de données de type MySQL.
  - ❖ Les étudiants utilisent l'interface web PHPMyAdmin pour la création de bases de données simple en MySQL.
  - ❖ Ils sont en mesure de faire des appels simples à la base de données et d'intégrer les données récupérées dans des pages web.
  - ❖ Les étudiants utilisent le logiciel PHPStorm pour l'intégration des pages web.
- **Wordpress :** ● Installation wordpress/ theme / extensions● Mise à jour wordpress/ theme / extensions●Sauvegarde● Gestion des utilisateurs● Création de thèmes
- ●Gestion de contenu simple et personnalisé
- ---

  - \* Connaissance de la suite Adobe : After Effects, Première, Audition,
  - \* Blender 3D, Média Encoder
  - \* Logiciels d'intégration et d'interactivité multimédia ., Marvel App, Sketch
  - \* HTML5, CSS et Javascript,