



HERGOS[®] TITRE PROFESSIONNEL

Centre de formation professionnelle

Des solutions diplômantes
dans les métiers numériques

CONSEILLER(ÈRE) MÉDIATEUR(TRICE) NUMÉRIQUE

Code Répertoire National des Certifications Professionnelles 26573

200 M²

PLATEFORME
TECHNIQUE

DÉBUT
04/01/18
FIN
26/07/18

PRÉSENTATION DU MÉTIER

La formation Conseiller Médiateur Numérique consiste à développer, conseiller, assister ou animer des actions de médiations permettant de faciliter l'usage de la technologie numérique dans différentes structures accueillant tout public (associations d'animation de proximité, centres sociaux, équipements de quartier, Fédérations d'éducation populaire, Collectivités locales, Espaces publics numériques, CRJI...).

L'emploi s'exerce généralement :

*dans des espaces publics numériques, des « tiers lieux » du type :

- espace de pratique numérique (médiation numérique) ; laboratoire de fabrication numérique du type « FabLab », « TechShop », « HackersSpace »,
- laboratoire numérique du type « Medialab » ; centres de formation,

*dans des structures assurant également des activités socio-éducatives et numériques du type :

- associations (culturel, artistique, communication, événementiel, insertion, social),
- centres de loisirs ; organismes culturels (cités des sciences, musées),
- entreprises publiques/établissements publics, collectivités, établissements scolaires, médiathèque ; maison des jeunes et de la culture ; centre social, maison de l'emploi, points information jeunesse, Pôle emploi,
- organismes de formation,
- maisons de retraite.

*dans des entreprises de service marchand :

- services après vente ou technique (fournisseur d'accès),
- services commerciaux, de vente de biens numériques, téléphonie mobile,
- entreprises de communication événementielle.

MÉTIER VISÉS

Animateur d'espace public numérique, médiateur Internet, médiateur multimédia, médiateur numérique, animateur numérique, forgeron numérique, formateur TIC, assistant de projet numérique, assistant de valorisation numérique du territoire, assistant d'usages mobiles, coordinateur local EPN, conseiller numérique, assistant de développement numérique, modérateur de communauté, animateur de communauté dit « community manager ».

MODALITÉS

STATUT : stagiaire de la formation professionnelle.

DURÉE : centre : 805 heures - entreprise : 175 heures (5 semaines en 2 périodes) ; alternance : oui.

La durée de la formation sera déterminée après évaluation des acquis du candidat.

Tout stage en entreprise est conditionné à l'établissement d'une convention tripartite (stagiaire, centre de formation, entreprise) ; le suivi sur site est assuré par les formateurs.

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT : formation présentielle.

MODALITÉS D'ENTRÉES/SORTIES : en fonction des acquis des bénéficiaires et des objectifs à atteindre.

Moyens d'accès : proximité gare SNCF, gare routière, réseau de transports toulonnais.

Modalités d'accueil : hébergement : non, restauration : non (situation du centre de formation à proximité de nombreux établissements de restauration rapide).

Accès handicapé : plateau technique accessible au public à mobilité réduite.

ADMISSION

PUBLICS : 16 - 25 ans et adultes ; demandeur d'emploi, salarié ou individuel.

EFFECTIF : 14 personnes.

PRÉ-REQUIS : niveau IV, expérience en animation, médiation, gestion de projet.

APTITUDES : capacité d'analyse, créativité, esprit d'innovation, culture informatique et numérique, ouverture, curiosité, capacité d'écoute, travail collaboratif...

CONDITIONS D'ADMISSION :

Positionnement écrit : production écrite à partir de l'analyse de documents, culture générale, compétences informatiques et numériques.

Mise en situation pratique : en binôme.

Entretien individuel de motivation : exposé du CV numérique envoyé au préalable, justification de la mise en situation pratique, vérification de la nécessité d'un aménagement du parcours ou d'adaptation des modalités de formation aux besoins liés au handicap, conformément à l'article D 323-10-1 du Code du travail. .

MODALITÉS D'INSCRIPTION :

Présentation d'une prescription formalisée par un conseiller de réseau d'accueil (Pôle emploi, Mission Locale, CAP Emploi...), validation par les prescripteurs et les financeurs en commission de validation des entrées.

LIEU ET CONTACTS

ORGANISME FORMATEUR,

INFORMATIONS ET INSCRIPTION :

HERGOS, 5, rue Gimelli - 83000 TOULON

Tél. 04 94 93 41 93 - hergos@wanadoo.fr

Plateau technique :

11bis, rue Gimelli - 83000 TOULON

PROFIL DES ENSEIGNANTS :

Experts confirmés du domaine enseigné.

HORAIRES : lundi/jeudi, 8h00-12h00 et

13h30-17h15, vendredi 8h00-12h00.

Formation à temps plein 35h par semaine.

CONTACT

Directrice : Véronique RUIZ.



TITRE PROFESSIONNEL

CONSEILLER(ÈRE) MÉDIATEUR(TRICE) NUMÉRIQUE

PROGRAMME (CONTENUS PÉDAGOGIQUES)

CONTENU

La formation à la préparation du Titre Professionnel «conseiller(ère) médiateur(trice) en numérique» doit permettre d'acquérir les connaissances et compétences nécessaires pour valider les 3 certificats de compétences professionnelles (CCP) :

CCP 1 - ACCOMPAGNER DIFFÉRENTS PUBLICS VERS L'AUTONOMIE, DANS LES USAGES DES TECHNOLOGIES, SERVICES ET MÉDIAS NUMÉRIQUES,

CCP 2 - ASSISTER LES UTILISATEURS DANS DES ESPACES COLLABORATIFS ET/OU DE FABRICATION NUMÉRIQUE,

CCP 3 - COLLABORER À LA VALORISATION NUMÉRIQUE D'UN TERRITOIRE, D'UNE ENTREPRISE, OU D'UN PROJET.

MODULE 1 • INTÉGRATION/Sensibilisation à la culture numérique,

MODULE 2 • Assurer l'accueil et l'information des différents publics dans le cadre d'une structure ou lors d'une action de médiation numérique,

MODULE 3 • Établir un programme d'actions de médiation pour faciliter l'appropriation des usages et outils numériques à destination des particuliers ou d'une entreprise ou d'un territoire,

MODULE 4 • Mettre en œuvre des actions de médiation individuelles ou collectives auprès d'utilisateurs dans un environnement numérique,

MODULE 5 • Produire des supports pédagogiques ou de communication,

MODULE 6 • Contribuer à la définition et à l'animation de projets collaboratifs et/ou de partenariats dans un environnement numérique,

MODULE 7 • Assister techniquement différents publics et entreprises dans l'utilisation de machines et outils numériques,

MODULE 8 • Assurer la gestion et le premier niveau de maintenance du matériel numérique,

MODULE 9 • Mesurer la présence numérique d'un territoire, d'une entreprise ou d'un projet,

MODULE 10 • Développer et valoriser la présence numérique, d'un territoire, d'une entreprise ou d'un projet,

MODULE 11 • Favoriser la réputation et/ou la cohésion au sein d'une communauté numérique,

MODULE 12 • Produire et diffuser des savoirs et des données d'un territoire, d'une entreprise ou d'un projet,

MODULE 13 • DYNAMIQUE EMPLOI,

PRÉPARATION ET VALIDATION DU TITRE PROFESSIONNEL

Formacode : multimédia 46262, graphisme internet 46209, réseau social 46252, accessibilité numérique 46253, internet 46263, site internet 46286.

Fiches ROME des métiers visés : E1101 : Animation de site multimédia G1202 : Animation d'activités culturelles ou ludiques.

ÉVALUATION, VALIDATION

Modalités d'évaluation des connaissances individuelles pendant la formation et à l'issue de la formation : **points d'étapes individuels, évaluation des connaissances et savoir-faire acquis (évaluations sommatives et formatives), portefeuille des acquis et des compétences, attestation de formation, suivi et évaluation des compétences des périodes de formation en entreprise.**

Libellé de la certification : **TITRE PROFESSIONNEL
CONSEILLER(ÈRE) MÉDIATEUR(TRICE) .**

Niveau de sortie : **niveau III**

Modalités d'évaluation de l'appréciation des participants : **fiche d'évaluation qualitative.**



COMPÉTENCES À ACQUÉRIR

- connaître l'environnement numérique,
- connaître l'innovation numérique sociale,
- accueillir, informer, gérer et assister différents publics, accompagner vers l'autonomie,
- maîtriser les situations d'apprentissage,
- analyser des objectifs, élaborer un cahier des charges, élaborer des indicateurs,
- concevoir et organiser une action de conseil et médiation numérique,
- animer une action, un événement...
- maîtriser l'outil informatique,
- respecter et faire respecter les règles
- concevoir et réaliser les contenus rédactionnels, le design graphique, les vidéos simples...
- diffuser en ligne, intervenir en espaces de pratiques numériques,
- produire des supports pédagogiques et de communication,
- mesurer, valoriser et développer la présence numérique, accéder à l'emploi.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Méthodes pédagogiques «inductive», «active», principe de différenciation et pédagogie par projets. Supports remis aux participants.

Méthodes et outils pédagogiques

• Ateliers d'entraînement en plateau technique équipé, mise en pratique et développement de projets, organisation. Exploitation de logiciels Photoshop, Illustrator, salle informatique équipée de 16 ordinateurs IMac, tablettes, imprimante, scanner A3 EPSON, traceur, appareil photo numérique, accès internet dédié à la formation, ressources multiples (ouvrages, fichiers, vidéos, exercices auto-correctifs, dossiers thématiques...).

• Plate-forme FOAD et MOOCS

• Salles de cours équipées avec matériel de vidéo-projection.





HERGOS

Centre de formation professionnelle

Des solutions
dans les métiers numériques

Formation professionnalisante COMMUNITY MANAGER



PRÉSENTATION DU MÉTIER

Le community manager a pour objectifs la mise en place et l'évaluation d'une stratégie de communication sur le média internet, l'animation des communautés sur le média internet, l'assurance de la communication interne et externe sur le Web et les réseaux sociaux, la conception rédactionnelle, l'assurance d'une veille documentaire et d'une veille image stratégique ciblée sur une communauté, un produit, une marque, une société, une institution ou une collectivité, la personnalisation d'une marque sur Internet.

C'est la personne chargée de développer la présence sur la toile d'une organisation publique ou privée en fidélisant un groupe d'internautes et en animant ses échanges dans des réseaux sociaux, des médias en ligne ou des forums. Il est responsable de la notoriété positive on-line d'une entreprise, d'une marque ou d'un produit. Il fédère, développe, gère et anime des communautés on line et off line via les réseaux sociaux pour développer la notoriété d'une marque, d'un produit, d'un projet. La nécessité de communiquer sur son entreprise, de rédiger du contenu sur les médias sociaux (à faible coût), de faire de la veille concurrentielle a donné naissance à ce métier.

Il possède une très bonne connaissance des plateformes communautaires et assure une veille technologique pour identifier leurs évolutions. Il assure une veille concurrentielle (benchmarking). Il est garant de l'identité numérique de l'entreprise ou des produits (e-réputation).

L'emploi s'exerce généralement dans des sociétés de médias (presse, radio, télévision, internet), dans des sociétés internet, dans des agences de relations publiques, ainsi que dans tout secteur nécessitant le suivi, l'accompagnement et l'animation d'une communauté sur internet, dans tout secteur nécessitant la mise en œuvre d'une communication interne ou externe utilisant le média internet, en agence Web, agences digitales marketing, agences de communication/de publicité, pôles de Community Manager, ou alors comme indépendant (free-lance, conseil, consultant).

Type d'emplois accessibles : Community manager/Animateur de communauté • Responsable communautaire • Social média manager/Social média planner • Responsable des services contributifs / Responsable marketing participatif • Webmaster éditorial • Gestionnaire de communautés Internet • Animateur réseaux sociaux • Chargé de communication Web • Rédacteur Web • Responsable communication digitale.

MODALITÉS

STATUT : Stagiaire de la formation professionnelle.

DURÉE : centre : 330 heures - entreprise : 100 heures (3 semaines environ); alternance : oui.

La durée de la formation sera déterminée après évaluation des acquis du candidat.

Tout stage en entreprise est conditionné à l'établissement d'une convention tripartite (stagiaire, centre de formation, entreprise) ; le suivi sur site est assuré par les formateurs.

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT : formation présentielle.

MODALITÉS D'ENTRÉES/SORTIES : en fonction des acquis des bénéficiaires et des objectifs à atteindre.

Moyens d'accès : proximité gare SNCF, gare routière, réseau de transports toulonnais.

Modalités d'accueil : hébergement : non, restauration : non (situation du centre de formation à proximité de nombreux établissements de restauration rapide).

Accès handicapé : plateau technique accessible au public à mobilité réduite.

200 M²

PLATEFORME
TECHNIQUE

DÉBUT

04/10/17

FIN

04/01/18

ADMISSION

PUBLICS : majeurs sans emploi souhaitant se professionnaliser.

EFFECTIF : 9 personnes.

PRÉ-REQUIS : niveau IV, bonne culture, maîtrise de base du Web, bonne connaissance et pratique régulière des réseaux sociaux

APTITUDES : français oral et écrit, capacité d'analyse, curiosité, capacité d'écoute et de travail collaboratif, bases en anglais.

CONDITIONS D'ADMISSION :

Positionnement : français/anglais (orthographe/grammaire, expression écrite), culture générale, compétences informatiques et numériques,

Mise en situation pratique en binôme, Entretien individuel de motivation : exposé du CV numérique envoyé au préalable, justification de la mise en situation pratique, vérification de la nécessité d'un aménagement du parcours ou d'adaptation des modalités de formation aux besoins liés au handicap, conformément à l'article D 323-10-1 du Code du travail.

MODALITÉS D'INSCRIPTION :

Présentation d'une prescription formalisée par un conseiller de réseau d'accueil (Pôle emploi, Mission Locale, CAP Emploi...), validation par les prescripteurs et les financeurs en commission de validation des entrées.

LIEU ET CONTACTS

ORGANISME FORMATEUR,

INFORMATIONS ET INSCRIPTION :

HERGOS, 5, rue Gimelli - 83000 TOULON

Tél. 04 94 93 41 93 - hergos@wanadoo.fr

Plateau technique :

11bis, rue Gimelli - 83000 TOULON

PROFIL DES ENSEIGNANTS :

Experts confirmés du domaine enseigné.

HORAIRES : lundi/jeudi, 8h00-12h00 et

13h30-17h15, vendredi 8h00-12h00.

Formation à temps plein 35h par semaine.

CONTACT

Directrice : Véronique RUIZ.



Formation professionnalisante COMMUNITY MANAGER



PROGRAMME (CONTENUS PÉDAGOGIQUES)

CONTENU

LES BASES DU COMMUNITY MANAGEMENT - LE WEB SOCIAL

COMPRENDRE LES MÉDIAS SOCIAUX

Découverte et pratique des réseaux sociaux et communautaires, Connaissance du vocabulaire, des codes et des bonnes pratiques, Veille tendances et conduites de projet, culture, Les aspects juridiques du Web social, La technicité du numérique, L'ÉCOUTE SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX
Les outils statistiques, les outils de veille, l'e-réputation, le social marketing.

CONCEPTION DE LA STRATÉGIE DE PRÉSENCE SUR LE WEB

LA STRATÉGIE

Déterminer une stratégie de communication, développer les idées, les messages, la pensée créative, élaborer une visibilité, diffuser des contenus.

L'AUDIENCE

Définir la stratégie d'audience et de référencement naturel et payant, gérer une campagne publicitaire en ligne, analyser les retombées.

PRÉPARATION, ANIMATION, FÉDÉRATION DES COMMUNAUTÉS SUR LE WEB

Contenu rédactionnel, le design graphique; le contenu visuel : les typographies, les bases du traitement d'image d'Adobe Photoshop et les bases du dessin vectoriel d'Adobe Illustrator, des vidéos simples, réalisation d'un blog, création d'un site Web (simple, vitrine) en HTML et/ou CMS Wordpress, le référencement.

COMMUNICATION SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

Créer des lieux d'échanges et de communication, créer, organiser des événements (jeux, fêtes, concours...), créer le débat, développer le marketing viral, recueillir, gérer les retours, améliorer, veiller.

MESURER ET GÉRER L'E-RÉPUTATION

Contrôler l'e-réputation, mesurer la performance, Analyser les commentaires négatifs et positifs et rédiger des réponses, analyser les résultats, définir des indicateurs (fréquence, partages...), vérifier les comptes et optimiser.

PROJET TUTEURÉ

Mise en œuvre des pratiques apprises et mobilisation des compétences générées. Une partie du projet sera en anglais de manière tuteurée. Ce projet constitue un atout indispensable à l'employabilité.

DYNAMIQUE EMPLOI

Formacode réseau social 46252, Internet 46263.

Codes des fiches ROME des métiers envisagés : E1101 : Animation de site multimédia, E1103 Communication, E1104 Conception de contenus multimédias, E1106 Journalisme et information média, E1401 Développement et promotion publicitaire.

ÉVALUATION, VALIDATION

Modalités d'évaluation des connaissances individuelles pendant la formation et à l'issue de la formation : **points d'étapes individuels, évaluation des connaissances et savoir-faire acquis (évaluations formatives), portefeuille des acquis et des compétences, attestation de formation, suivi et évaluation des compétences des périodes de formation en entreprise.**

Modalités d'évaluation de l'appréciation des participants : **fiche d'évaluation qualitative.**

COMPÉTENCES À ACQUÉRIR

- Connaître les principes du Web social (médias et plateformes communautaires, aspects juridiques, codes sociaux),
- proposer des solutions de stratégie de communication en fonction des besoins et objectifs identifiés et de stratégie d'audience,
- gérer le référencement efficace,
- concevoir et réaliser les contenus rédactionnels, le design graphique (typographie, traitement d'image, dessin vectoriel), les vidéos simples...
- pratiquer les outils infographiques professionnels,
- créer, animer et développer une communauté sur les médias sociaux,
- veiller, mesurer, la présence numérique,
- produire et diffuser en contrôlant et en valorisant l'E-réputation.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Méthodes pédagogiques «inductive», «active», principe de différenciation et pédagogie par projets. Supports remis aux participants.

Méthodes et outils pédagogiques

- Ateliers d'entraînement en plateau technique équipé, exploitation de logiciels Photoshop, Illustrator, utilitaires libres.
- Salle informatique équipée d'ordinateurs individuels, imprimante, scanner A3 EPSON, appareil photo numérique, accès internet dédié à la formation, ressources multiples (ouvrages, fichiers, vidéos, exercices auto-correctifs, dossiers thématiques...).

• Plate-forme FOAD et MOOCS

• Salles de cours équipées avec matériel de vidéo-projection.





HERGOS

Centre de formation professionnelle

Des solutions diplômantes
dans les métiers artistiques
et numériques

DÉBUT
31/05/18
FIN
29/05/19

200 M²
PLATEFORME
TECHNIQUE

**BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL
ARTISANAT ET MÉTIERS D'ART**

OPTION COMMUNICATION VISUELLE PLURI MÉDIA

Formation labellisée Grande école du numérique

Code Répertoire National des Certifications Professionnelles 12113



PRÉSENTATION DU MÉTIER

Le titulaire du baccalauréat professionnel artisanat et métiers d'art, option « communication visuelle pluri média » intervient en tant que salarié dans des PME et PMI situées dans le domaine de la communication et de la chaîne graphique. Il peut également exercer son métier en qualité de travailleur indépendant.

Ses compétences artistiques et techniques sont exploitées pour participer à la réalisation, finaliser et contrôler numériquement des projets de communication multi supports inhérents au domaine de la création graphique : illustration 2D/3D, animations multimédia, web design, affiche, communication d'entreprise et institutionnelle, presse magazine et quotidienne, édition, packaging, publicité, signalétique, identité visuelle, etc. Il doit être capable de réaliser des projets graphiques associant la connaissance et la pratique des techniques de réalisation, dont les techniques informatiques (PAO). A l'aide de logiciels spécifiques de mise en page, de dessin vectoriel, de traitement d'image, d'animation, de conception web et d'une bonne connaissance des périphériques, il assure tout ou partie de l'élaboration de documents numériques destinés à être imprimés ou diffusés sur tous supports multimédia. Il est amené

à réaliser des croquis d'intention, des illustrations préparatoires à l'aide de techniques traditionnelles à partir de préconisations élaborées par des designers graphiques. Il est également responsable de la cohérence graphique attendue de tous les projets de communication graphique.

Les débouchés : La formation aux techniques graphiques et numériques permet de postuler dans l'ensemble des entreprises qui composent la chaîne graphique. Cependant, elle répond prioritairement aux exigences : des agences de communication, des studios de création et d'exécution graphique, des studios graphiques intégrés professionnels et associatifs, des maisons d'édition, de la presse, ou du métier de graphiste indépendant dans le cadre d'une perspective d'évolution ou d'une poursuite d'étude.

L'intitulé de l'emploi est variable selon les entreprises. On retrouve le plus souvent les intitulés suivants : Maquettiste, Infographiste 2D, 3D, Assistant de conception PAO, Graphiste multimédia.

Les poursuites d'études : DNAT (diplôme national d'arts et techniques option design graphique ou option design), DNAP (diplôme national d'arts plastiques), DNSEP (diplôme national supérieur d'expression plastique), BTS Design graphique option communication et médias imprimés ou communication et médias numériques, BTS Design de communication espace et volume, Licence Communication visuelle conception graphique et multimédia, Licence et Master Arts graphiques, Licence et Master Arts plastiques, DUT Métiers du Multimédia et de l'Internet (MMI), Titre professionnel Designer Web...

MODALITÉS

DURÉE : centre : 1100 heures - entreprise : 560 heures (16 semaines) ; alternance : oui. La durée de la formation sera déterminée après évaluation des acquis du candidat. Tout stage en entreprise est conditionné à l'établissement d'une convention tripartite (stagiaire, centre de formation, entreprise) ; le suivi sur site est assuré par les formateurs.

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT : formation présentielle.

MODALITÉS D'ENTRÉES/SORTIES : en fonction des acquis des bénéficiaires et des objectifs à atteindre.

Moyens d'accès : proximité gare SNCF, gare routière, réseau de transports toulonnais.

Modalités d'accueil : hébergement : non, restauration : non (situation du centre de formation à proximité de nombreux établissements de restauration rapide).

Accès handicapé : plateau technique accessible au public à mobilité réduite.

ADMISSION

PUBLICS : 16 - 25 ans et adultes ; demandeurs d'emploi, salariés ou individuels.

EFFECTIF : 14 personnes

PRÉ-REQUIS : 5 - V (BEP/CAP)

APTITUDES : goût pour la communication et les industries graphiques ; dextérité, aptitudes artistiques ; bonne vision (parfaitement corrigée) des couleurs, des détails.

CONDITIONS D'ADMISSION : positionnement : français (expression écrite), mathématiques (opérations dans un raisonnement), anglais (A2), culture artistique, aptitudes graphiques, entretien de motivation (validation des acquis partiels, motivation/investissement formation longue, aménagement ou adaptation aux besoins liés au handicap, le cas échéant).

MODALITÉS D'INSCRIPTION :

Présentation d'une prescription formalisée par un conseiller de réseau d'accueil (Pôle Emploi, Mission Locale, CAP Emploi...), validation du projet de formation par les prescripteurs et les financeurs en commission de validation des entrées.

STATUT

Stagiaire de la formation professionnelle.

LIEU ET CONTACTS

ORGANISME FORMATEUR,

INFORMATIONS ET INSCRIPTION :

HERGOS, 5, rue Gimelli - 83000 TOULON
Tél. 04 94 93 41 93 - hergos@wanadoo.fr
Plateau technique :

11bis, rue Gimelli - 83000 TOULON

PROFIL DES ENSEIGNANTS :

Experts confirmés du domaine enseigné.

HORAIRES : lundi/jeudi, 8h00-12h00 et
13h30-17h15, vendredi 8h00-12h00.

Formation à temps plein 35h par semaine.

CONTACT

Directrice : Véronique RUIZ.



BACCALAURÉAT PROFESSIONNEL ARTISANAT ET MÉTIERS D'ART OPTION COMMUNICATION VISUELLE PLURI MÉDIA



PROGRAMME (CONTENUS PÉDAGOGIQUES)

CONTENU

Mathématiques - Sciences physiques et chimiques - Français - Histoire - Géographie - Éducation civique - Anglais - Économie - Gestion - Prévention Santé Environnement - Arts appliqués - Cultures artistiques

SUR LE PLAN TECHNIQUE

CULTURE ARTISTIQUE ET COMMUNICATION VISUELLE : histoire de l'écriture, du signe, des supports, usages et techniques de reproduction, de l'art rupestre au XVe, les principaux mouvements et courants artistiques ; peinture, architecture, sculpture, photographie, cinématographie du XV^e au XX^e - L'art moderne et la création contemporaine - Histoire du graphisme et de la communication visuelle - Évolution de la publicité et de la communication, environnement artistique et culturel : créateurs contemporains et designers dans les arts appliqués, de l'ère industrielle à nos jours - Histoire des technologies de l'information et de la communication numérique - Les sources iconographiques de référence - Analyse d'image - Droits et utilisation des images.

EXPRESSION PLASTIQUE ET GRAPHIQUE : modes de représentation - Techniques graphiques et plastiques de représentation : l'esquisse, le crayonné, le croquis, le rough, l'illustration - Techniques d'exécution, de transposition, de traduction et de transformation - Vocabulaire spécifique à la couleur - Synthèses : additive et soustractive - Valeur expressive de la couleur - Expression typographique - Composition texte/image, mise en page(s).

MÉTHODOLOGIE : processus d'investigation (Techniques de lecture des données de référence, analyse du cahier des charges, dénotation-connotation) - Démarche créative, élaboration du projet - Production et gestion de fichiers - Documentation et références - Contrôle et qualité.

TECHNOLOGIE (de l'imprimerie et de l'internet) : typographie - Outils et notions informatiques - Applications informatiques (Approche théorique et fonctionnelle des logiciels) - Logiciel de traitement et retouche d'images Photoshop - Logiciel de mise en page Indesign - Logiciel de dessin vectoriel Illustrator - Logiciel Adobe Acrobat Pro - Logiciel d'animation Flash - Logiciel de création de site Internet Dreamweaver - HTML, styles CSS, FTP, CMS - Formats d'enregistrement - Acquisitions d'images - Étapes de la chaîne graphique - Moyens et techniques de publication - Couleur numérique.

COMMUNICATION : communication visuelle - Communication générale - Communication écrite - Communication orale - Supports de communication.

ÉCONOMIE ET GESTION : budget, devis, marketing, identité de l'entreprise.

DOSSIER DE SYNTHÈSE DES ACTIVITÉS : élaboration du dossier basé sur les périodes de formation en entreprise et préparation orale.

DOSSIER DE TRAVAUX PROFESSIONNELS : dossier basé sur les projets de formation et/ou d'entreprise et préparation orale.

Formacode : 46054 industrie graphique imprimerie - 46081 création graphique, 46003 infographie, 46262 : Multimédia • **Codes des fiches ROME :** E1104 - Conception de contenus multimédias, E1205 Réalisation de contenus multimédias, E1306 Prépresse

ÉVALUATION, VALIDATION

Modalités d'évaluation des connaissances individuelles pendant la formation et à l'issue de la formation : **points d'étapes individuels, évaluation des connaissances et savoir-faire acquis (évaluations sommatives et formatives), portefeuille des acquis et des compétences, attestation de formation.**

Libellé de la certification : **baccalauréat professionnel artisanat et métiers d'art, option communication visuelle pluri média.**

Niveau de sortie : **niveau IV**

Modalités d'évaluation de l'appréciation des participants : **fiche d'évaluation qualitative.**

COMPÉTENCES À ACQUÉRIR

- Développer une culture graphique et artistique, mettre au point des produits de communication visuelle sur le plan esthétique et technique,
- Analyser un cahier des charges,
- Argumenter les choix esthétiques et techniques des produits réalisés tout en ayant tenu compte des exigences du client ,
- Faire de la recherche graphique sous différentes formes,
- Travailler avec des logiciels : de PAO (Adobe Indesign, Photoshop), d'illustration 2D/3D (Illustrator), d'animation (Flash), d'édition HTML (Dreamweaver),
- Concevoir et réaliser des produits de communication : dépliants, affiches, flyers, brochures, logotypes, chartes graphiques, pages web, animations, bannières...,
- Travailler en équipe.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Méthodes pédagogiques «participatives», «actives», apprentissage collaboratif et pédagogie par projets. Supports pédagogiques remis aux participants.

Méthodes et outils pédagogiques

- Plateau technique dédié à la profession : élaboration de stratégie de conception et de création graphique, finalisation de maquette PAO, organisation et mise au point de projet de communication visuelle, exploitation de logiciels de mise en page, de retouches d'images et de représentation infographique : salle informatique équipée de 18 ordinateurs Imac, tablettes, imprimantes, scanner A3 EPSON, traceur, appareil photo numérique... accès internet dédié à la formation, ressources multiples (ouvrages, fichiers, logiciels professionnels, vidéos exercices auto-correctifs, dossiers thématiques...).
- Salles de cours équipées avec matériel de vidéo-projection.





HERGOS'

Centre de formation professionnelle

Des solutions diplômantes
dans les métiers artistiques
et numériques

PRÉSENTATION DU MÉTIER

Le BTS Design graphique, option B : COMMUNICATION & MÉDIAS NUMÉRIQUES a pour fondement la conceptualisation et la création de produits de communication au service d'un particulier, d'une institution ou d'une entreprise ; il donne forme et sens à un concept de communication, à une identité, à une idée, à un message, etc...

Il s'agit donc de former/préparer à un métier de **designers** maîtrisant la **stratégie de communication** dans différents domaines, dont le cœur d'activité reste le graphisme. Qu'il s'agisse du graphisme éditorial (les secteurs du livre, de la presse quotidienne, hebdomadaire et autre, et du hors-média avec les plaquettes, flyers, rapports, etc.) ou du graphisme d'identité (les secteurs de l'identité visuelle : corporate et branding), de la signalétique, de l'affiche, de l'illustration de presse et du livre, etc.), l'activité reste centrée sur la mise en page ou la mise en forme de contenus graphiques fixes ou animés sur des supports et médias très variés (dessin animé, sites Web, bornes interactives, habillages TV, vidéo, animation...).

Les produits de communication ainsi créés sur tous types de support (multimédia), s'adressent à tout commanditaire ou annonceur quels que soient son marché, son mode de distribution, le média utilisé et sa clientèle B to B (business to business) ou B to C (business to consumer).

DÉBOUCHÉS DU DIPLÔME

Directeur artistique adjoint, directeur de création, graphiste, illustrateur, maquettiste, salarié ou consultant externe à la direction artistique d'une agence ou d'un studio de création de supports graphiques, médias ou multimédias, au sein d'une entreprise, d'une administration, d'une institution, d'une association ou d'une collectivité locale.

Designer de communication indépendant.

ENTREPRISES CONCERNÉES

Agences de communication, studios de création multimédia ou ateliers de design graphique pour les produits imprimés, services de communication intégrés pour les produits imprimés de tout type de structure publique, privée, associative...

PERSPECTIVES

Le titulaire du BTS Design graphique possède une qualification reconnue et suffisante pour entrer dans la vie active, néanmoins il est possible de poursuivre vers un DSAA (Diplôme supérieur d'arts appliqués), une année de spécialisation (DEESCOM), un Master en communication ou une licence professionnelle.

MODALITÉS

STATUT : Stagiaire de la formation professionnelle.

DURÉE : centre : 1100 heures - entreprise : 490 heures (14 semaines en 4 périodes); alternance : oui

La durée de la formation sera déterminée après évaluation des acquis du candidat.

Tout stage en entreprise est conditionné à l'établissement d'une convention tripartite (stagiaire, centre de formation, entreprise) ; le suivi sur site est assuré par les formateurs.

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT : formation présentielle.

MODALITÉS D'ENTRÉES/SORTIES : en fonction des acquis des bénéficiaires et des objectifs à atteindre.

Moyens d'accès : proximité gare SNCF, gare routière, réseau de transports toulonnais.

Modalités d'accueil : hébergement : non, restauration : non (situation du centre de formation à proximité de nombreux établissements de restauration rapide).

Accès handicapé : plateau technique accessible au public à mobilité réduite.

200 M²

PLATEFORME

TECHNIQUE

DÉBUT
24/05/18
FIN
10/05/19

BTS

DESIGN GRAPHIQUE

Option B : COMMUNICATION & MÉDIAS NUMÉRIQUES

Code Répertoire National des Certifications Professionnelles 1169

ADMISSION

PUBLICS : 16 - 25 ans et adultes ; demandeur d'emploi, salarié ou individuel.

EFFECTIF : 12 personnes

PRÉ-REQUIS : niveau IV initié aux techniques graphiques, (BAC PRO AMACVP, BAC PRO RPIP, BAC STD2A, MANAA, BAC général, BMA).

APTITUDES : motivation pour la création multimédia, capacité d'analyse, créativité, culture générale et artistique, travail collaboratif...

CONDITIONS D'ADMISSION : positionnement : français (ortho/grammaire, expression écrite), culture générale et expression, anglais (B1), problème de calculs, culture artistique, aptitudes graphiques, entretien de motivation (anglais écrit/oral B1, validation des acquis partiels, motivation/investissement formation longue, aménagement ou adaptation aux besoins liés au handicap, le cas échéant).

MODALITÉS D'INSCRIPTION :

Présentation d'une prescription formalisée par un conseiller de réseau d'accueil (Pôle emploi, Mission Locale, CAP Emploi...), validation par les prescripteurs et les financeurs en commission de validation des entrées.

LIEU ET CONTACTS

ORGANISME FORMATEUR,

INFORMATIONS ET INSCRIPTION :

HERGOS, 5, rue Gimelli - 83000 TOULON

Tél. 04 94 93 41 93 - hergos@wanadoo.fr

Plateau technique :

11bis, rue Gimelli - 83000 TOULON

PROFIL DES ENSEIGNANTS :

Experts confirmés du domaine enseigné.

HORAIRES : lundi/jeudi, 8h00-12h00 et

13h30-17h15, vendredi 8h00-12h00.

Formation à temps plein 35h par semaine.

CONTACT

Directrice : Véronique RUIZ.





BTS

DESIGN GRAPHIQUE

Option B : COMMUNICATION & MÉDIAS NUMÉRIQUES



PROGRAMME (CONTENUS PÉDAGOGIQUES)

CONTENU

ENSEIGNEMENT PROFESSIONNEL

TECHNOLOGIE DES MÉDIAS NUMÉRIQUES : Étapes de la commande d'une communication visuelle, étude des produits multimédias (logiciels, types de programmation, navigateurs Web), bases de données, images numériques fixes et animées 2D, intégration du son.

TECHNOLOGIE DE L'IMPRESSION : même si le BTS design graphique option communication et médias numériques privilégie le Web, il intègre l'univers du Print, le process d'impression, contraintes et coûts, le traitement numérique, typographie/mise en page, PAO (logiciels de la suite Adobe créative, Photoshop, Illustrator, Indesign...).

CULTURE DE LA COMMUNICATION : les enjeux sociologiques de la communication, les enjeux stratégiques, analyse des messages, sciences de la communication, techniques de créativité.

STUDIO DE CRÉATION : les langages graphiques, le processus créatif (les différentes formes créatives), la méthodologie, mise en situation professionnelle du créatif, démarche créative.

ATELIERS OPTION COMMUNICATION ET MÉDIA NUMÉRIQUES : approfondissement des technologies propres à l'option, mise en œuvre pratique de la porosité entre les options, dossier professionnel, 4 ateliers au minimum devront être mis en œuvre durant la formation à partir de thèmes au choix (vidéo et logiciel dédié, photographie, interface...).

ENSEIGNEMENT GÉNÉRAL

CULTURE GÉNÉRALE ET EXPRESSION • LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE ANGLAIS • ÉCONOMIE/GESTION • PHILOSOPHIE • SCIENCES PHYSIQUES

ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE

CULTURE DU DESIGN GRAPHIQUE : interactions majeures entre technique et culture, évolution du design graphique.

CULTURE TYPOGRAPHIQUE : connaissance chronologique et thématique, vocabulaire...typographie et société.

PRATIQUE PLASTIQUE ET GRAPHIQUE : DESSIN, PEINTURE, GOUACHE, FUSAIN, TECHNIQUES D'EXPRESSION PLASTIQUE, SÉQUENCES D'IMAGES : exploration, intentions, détournement, transferts, réinvestissements dans la pratique du projet.

DESSIN D'INTENTION : représentation sensible, codifiée (signification, description)

MODULE DYNAMIQUE EMPLOI

Formacode 46003 : infographie, 46262 : multimédia, 46072 art graphique, 46081 création graphique, 46090 graphisme publicité, 46264 conception réalisation audiovisuelle, 46270 création site internet, 46272 maquettage site internet, 46276 film animation, 46286 site internet • Code des fiches ROME : E1205 : Réalisation de contenus multimédias



COMPÉTENCES À ACQUÉRIR

- maîtriser les outils d'arts appliqués au design graphique, dessin, dessin analytique, dessin d'intention, illustration, rough... et les différents logiciels professionnels ;
- utiliser les techniques graphiques en adéquation avec les projets à réaliser.
- maîtriser les règles de la mise en page ou la mise en forme de contenus graphiques fixes ou animés sur des supports et médias très variés,
- connaître les principes du graphisme multimédia: web design, design d'interfaces, design interactif, motion design, game design, design d'identités, design de message,
- répondre à des projets de communication : identifier et analyser, proposer des solutions conceptuelles et stratégiques, organiser les niveaux sémantiques audiovisuels avec des contenus linguistiques, des éléments graphiques, sonores et plastiques, réaliser et finaliser des supports multimédia, présenter.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Méthodes pédagogiques « inductive », « active », principe de différenciation et pédagogie par projets. Supports remis aux participants.

Méthodes et outils pédagogiques

- Ateliers d'entraînement en plateau technique équipé, stratégie de conception et de création graphique, mise au point de projets multimédia, organisation. Exploitation de logiciels Photoshop, Illustrator, Indesign, Flash, Dreamweaver, After Effects : salle informatique équipée de 18 ordinateurs IMac, tablettes, imprimante, scanner A3 EPSON, traceur, appareil photo numérique, accès internet dédié à la formation, ressources multiples (ouvrages, fichiers, vidéos, exercices auto-correctifs, dossiers thématiques...).
- Enseignements généraux liés à la spécialité (EGLS)
- Ateliers rédactionnels.
- Plate-forme FOAD et MOOCS.
- Salles de cours équipées avec matériel de vidéo-projection.

ÉVALUATION, VALIDATION

Modalités d'évaluation des connaissances individuelles pendant la formation et à l'issue de la formation : **points d'étapes individuels, évaluation des connaissances et savoir-faire acquis (évaluations sommatives et formatives), portefeuille des acquis et des compétences, attestation de formation, suivi et évaluation des compétences des périodes de formation en entreprise.**

Libellé de la certification : **BTS Design Graphique option b communication & médias numériques.**

Niveau de sortie : **niveau III**

Modalités d'évaluation de l'appréciation des participants : **fiche d'évaluation qualitative.**

