

• **PROGRAMME** •  
**Formation Transdisciplinaire**

**ASSISTANT / ASSISTANTE COMPOSITEUR /  
COMPOSITRICE MAO**

**306 Heures • Mise à jour : 16 /07 / 2025**

**ACCUEIL**

**18 heures (3j)**

**OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE**

**Identifier le contexte de la formation, celui de l'univers professionnel et des logiques à l'œuvre propres au maniement des logiciels mobilisés.**

**MODULES**

**MODULE 1** : L'environnement de la formation

**MODULE 2** : L'univers professionnel transdisciplinaire

**MODULE 3** : Les logiques propres au maniement des logiciels

## MODULE 1 : L'environnement de la formation

<b>Objectifs</b>	Identifier l'environnement de la formation
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Durée</b>	6 heures (1j)
<b>Formateurs</b>	Mario <b>PLANET</b> , Milano <b>BONACIC</b> , Cédric <b>NAGAU</b> , Marcela <b>PEREZ</b> , Stefan <b>MARINOVICI</b> , Leo <b>SPINAT</b> , Paulo <b>BOUCHENDHOMME</b>
<b>Programme</b>	<p>Présentation</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>De l'encadrement</b> : des professionnels formateurs ayant pour mission la transmission du programme ONM et la mise en pratique de celui-ci à l'occasion de l'exécution des commandes clients</li><li>• <b>Des espaces et de l'équipement</b> : studio d'enregistrement, studio photo, plateau montage, plateau motion design, plateau graphisme, laboratoire de fabrication, espace dédié à la restauration (visite)</li><li>• <b>Des plannings</b> flexibles et adaptés</li><li>• <b>Des 3 parcours ONM</b></li><li>• <b>De l'accompagnement socioprofessionnel</b>, les outils Zebooster, PMSMP...</li><li>• <b>Des outils de collaboration en présentiel et en distanciel</b> (Discord, G suite)</li><li>• <b>Des outils de "suivi Projet" et "suivi Formation"</b> via des groupes WhatsApp ponctuels</li><li>• <b>Des outils organisationnels et de la logistique</b> via des groupes WhatsApp permanents : communauté, staff, coordination, SOS informatique, intendance...</li></ul>

## MODULE 2 : TRAVAIL PAR PÔLE, L'univers professionnel transdisciplinaire

<b>Objectifs</b>	Identifier la chaîne de production autour de livrables pour le web et les réseaux sociaux, pôle par pôle et en interaction
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Durée</b>	6 heures (1j)
<b>Formateurs</b>	Mario <b>PLANET</b> , Milano <b>BONACIC</b> , Cédric <b>NAGAU</b> , Marcela <b>PEREZ</b> , Stefan <b>MARINOVICI</b> , Leo <b>SPINAT</b> , Paulo <b>BOUCHENDHOMME</b>
<b>Programme</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>La chaîne de production</b> autour de livrables pour le web et les réseaux sociaux. Une approche transdisciplinaire qui lie plusieurs domaines de compétence : vidéo, photo, son, graphisme, animation 2D et web design</li><li>• <b>Une participation partielle</b> ou globale au sein de la chaîne de production</li><li>• <b>Une Liste</b> (non exhaustive) <b>des livrables</b> connus par l'ONM (exposé de travaux) Rotoscopie / Stop Motion / Motion design / Habillage dynamique / Animation storytelling / Vidéo storytelling / Gif / Podcast / Contenu interactif / Blog / Site internet / Onepage / Portfolio / Web-docu / Sketchnoting / Vidéo promotionnelle / Interviews / Reportages / Scénographie événementielle / Design d'objet / Print...</li><li>• <b>L'importance de la narration ou du concept</b> pour donner du sens à une identité visuelle, à un son, à une musique, à un film, à une animation, à un documentaire, à une fiction...</li></ul>

### MODULE 3 : Les logiques propres au maniement des logiciels

<b>Objectifs</b>	Identifier les logiques récurrentes dans le maniement des logiciels de création de contenu numérique et la nomenclature de classement des fichiers
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Durée</b>	6 heures (1j)
<b>Formateurs</b>	Mario <b>PLANET</b> , Milano <b>BONACIC</b> , Cédric <b>NAGAU</b> , Marcela <b>PEREZ</b> , Stefan <b>MARINOVICI</b> , Leo <b>SPINAT</b> , Paulo <b>BOUCHENDHOMME</b>
<b>Programme</b>	<p>Les logiques récurrentes, traitées pôle par pôle</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>La timeline</b>, propre aux logiciels de montage et de traitement du son, permet l'enchaînement cohérent de sons et d'images sur une échelle de temps pour une présentation chronologique des informations</li><li>• <b>La superposition des calques</b>, propre aux logiciels de graphisme, permet d'exploiter séparément : du texte, du dessin, une image pour aboutir à une composition graphique</li><li>• <b>D'autres logiques</b> à l'œuvre dans le traitement numérique de la donnée</li><li>• <b>L'arborescence</b>, système à liens propres à la programmation des sites, organise différentes informations en un décalage continu et cohérent les unes par rapport aux autres.</li><li>• <b>L'update</b>, la mise à jour régulière des logiciels</li><li>• <b>L'interactivité des boîtes à outils</b>, une gestion mnémotechnique de tâches récurrentes</li><li>• <b>Focus sur la nomenclature employée</b> : organiser son travail, classer les dossiers et différents fichiers de manière cohérente afin que quiconque puisse le retrouver.</li></ul>

306 heures (51j)

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

À l'issue de cette formation, les participants seront capables de composer, mixer et masteriser un morceau original en moins d'une semaine, en utilisant Logic Pro X ou Ableton Live, des techniques de sampling et de synthèse sonore, ainsi que des outils d'intelligence artificielle, dans le but de produire des créations musicales intégrées à des projets audiovisuels professionnels.

## MODULES

**MODULE 1 : La nature du son – 20h**

**MODULE 2.1 : Introduction à la MAO – 46h**

**MODULE 2.2 : Logic Pro X – 22h**

**MODULE 2.3. Ableton Live – 20h**

**MODULE 2.4. Gestion de projet & collaboration – 20h**

**MODULE 2.5. Sound Design : Sampling & Synthèse – 102h**

**MODULE 3. Création musicale pour la vidéo – 20h**

## LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

Ordinateur

## LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

· Logic Pro X / Ableton Live / RX / Ozone 11 / Neutron 5 / XO

## LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

.wav / .mp3

## MODULE 1 : Fondamentaux de l'audio

<b>Objectifs</b>	Comprendre les principes de base du son, du traitement audio et de l'environnement technique en studio et sur scène.
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Durée</b>	20 heures (3j)
<b>Formateurs</b>	Mario PLANET
<b>Contenu</b>	<b>Présentation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>· La nature du son</li><li>· Le routing audio</li><li>· Enregistrement en studio</li></ul>

## MODULE 2.1. Introduction à la MAO

<b>Objectifs</b>	Maîtriser les bases de la production musicale numérique et découvrir les apports de l'IA
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Durée</b>	20 heures (3j)
<b>Formateurs</b>	Mario PLANET
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>· Signal audio et environnement informatique</li><li>· MIDI, plugins, routing dans un DAW</li><li>· IA musicale : composition, édition, mixage assistés</li><li>· Bonnes pratiques et limites</li></ul>

## MODULE 2.2. Logic Pro X

<b>Objectifs</b>	Prendre en main Logic Pro X pour une production complète.
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Durée</b>	46 heures (8j)
<b>Formateurs</b>	Mario PLANET,
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>· <b>Interface, navigation</b></li><li>· <b>Plugins natifs</b></li><li>· <b>Organisation, automation, routing avancé</b></li><li>· <b>Mixage de base et intermédiaire</b></li></ul>

### MODULE 2.3. Ableton Live

<b>Objectifs</b>	Utiliser Ableton Live en création et performance.
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Durée</b>	22 heures (4j)
<b>Formateurs</b>	Mario PLANET,
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Vue Arrangement &amp; Session</b></li><li>• <b>Clips, effets, instruments</b></li><li>• <b>Live looping, performance</b></li><li>• <b>Workflow rapide &amp; flexible</b></li></ul>

### MODULE 2.4. Gestion de projet & collaboration

<b>Objectifs</b>	Organiser un projet musical et collaborer efficacement.
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Durée</b>	20 heures (3j)
<b>Formateurs</b>	Mario PLANET,
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Structuration de projet</b></li><li>• <b>Méthodes de travail collaboratif</b></li><li>• <b>Formats audio et optimisation</b></li><li>• <b>IA dans la gestion de projet :</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Tri &amp; renommage intelligents</li><li>- Suggestions de structure/arrangement</li></ul></li></ul>

## MODULE 2.5. Sound Design : Sampling & Synthèse

<b>Objectifs</b>	Créer des sons originaux via sampling, synthèse & IA. Sampling – 51h
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Durée</b>	102 heures (17j)
<b>Formateurs</b>	Mario PLANET,
<b>Contenu</b>	<b>Sampling :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Sampleurs, mapping, slicing</b></li><li>• <b>Textures, boucles</b></li><li>• <b>Sampling assisté par IA :</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Génération à partir de texte/audio</li><li>- Recomposition, re-synthesis</li></ul></li></ul> <b>Synthèse sonore :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Synthétiseurs analogiques &amp; numériques</b></li><li>• <b>Synthèse soustractive, FM, wavetable, granulaire</b></li><li>• <b>Modulations avancées</b></li><li>• <b>IA &amp; sound design :</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Génération de presets</li><li>- Morphing sonore</li><li>- Création intelligente guidée par l'utilisateur</li></ul></li></ul>

## MODULE 3 : Création musicale pour la vidéo

<b>Objectifs</b>	Adapter une composition musicale aux exigences d'un projet vidéo.
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Durée</b>	66 heures (11j)
<b>Formateurs</b>	Mario PLANET
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Préproduction audiovisuelle : scénario, repérage</b></li><li>• <b>Analyse des besoins sonores</b></li><li>• <b>BPM, timecode, repères visuels</b></li><li>• <b>Ambiances, transitions, tension, résolution</b></li><li>• <b>ICréation IA pour l'image :</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Génération à partir de scènes/scripts</li><li>- Arrangement harmonique automatisé</li><li>- Adaptation dynamique au contenu visuel</li></ul></li></ul>

114 heures (18 jours)

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

**Former des techniciens capables de capter, monter et illustrer des vidéos, tout en intégrant une création sonore cohérente (musique et ambiance) pour des productions audiovisuelles variées.**

## MODULES

**MODULE 1** : Initiation à la captation vidéo et au langage de l'image

**MODULE 2** : Montage vidéo et postproduction

**MODULE 3** : Musique pour l'image et illustration sonore

**MODULE 4** : Intelligence Artificielle appliquée à la vidéo et à la musique

## LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

**La caméra photo reflex-numérique / Le caméscope vidéo HD 4K-numérique / Les optiques (objectifs) / Les trépieds / L'ordinateur**

## LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

• **Premiere Pro** logiciel professionnel de montage vidéo

## LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

**.mov / .avi / .mp4 / .flv / .mpeg-1/ mpeg-2 / .mkv / .wmv**

## MODULE 1 : Initiation à la captation vidéo et au langage de l'image

<b>Objectifs</b>	Acquérir les bases techniques et artistiques de la captation vidéo pour pouvoir filmer avec intention et préparer un montage cohérent.
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Durée</b>	35 heures (5j)
<b>Formateurs</b>	Stefan <b>MARINOVICI</b>
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Épreuve pratique</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• QCM</li><li>• Réalisation d'une interview dans une liste</li><li>• Réalisation d'un reportage</li></ul>
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Introduction au matériel de tournage (caméra, objectifs, trépieds, lumières, micros...)</b></li><li>• <b>Réglages fondamentaux : exposition, balance des blancs, mise au point, profondeur de champ</b></li><li>• <b>Prise de vue : cadrage, composition, mouvements de caméra</b></li><li>• <b>Langage cinématographique : plans, échelles de plans, raccords, axes</b></li><li>• <b>Techniques de tournage (interview, scène narrative, clip, live musical...)</b></li><li>• <b>Pratique de tournages en conditions réelles (clips, courtes scènes)</b></li></ul>

## MODULE 2 : Montage vidéo et postproduction

<b>Objectifs</b>	Maîtriser les logiciels de montage pour structurer des vidéos avec rythme et sens, en intégrant les musiques et sons produits par les stagiaires.
<b>Prérequis</b>	Module 1 (Vidéo)
<b>Durée</b>	35 heures (5j)
<b>Formateurs</b>	Stéfan <b>MARINOVICI</b>
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Mise en situation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Monter une interview avec le multicam</li><li>• Monter un reportage</li></ul>
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Présentation des logiciels (Premiere Pro, DaVinci Resolve, Final Cut...)</b></li><li>• <b>Organisation des rushes, workflow et gestion de projet</b></li><li>• <b>Découpage, montage cut, transitions</b></li><li>• <b>Rythme et narration visuelle</b></li><li>• <b>Intégration du son et de la musique : synchronisation, ambiance, effets</b></li><li>• <b>Colorimétrie de base</b></li><li>• <b>Exportation pour différents supports (web, diffusion pro)</b></li></ul>

### MODULE 3 : Musique pour l'image et illustration sonore

<b>Objectifs</b>	Utiliser leurs compétences MAO pour composer et adapter des musiques originales pour des vidéos tournées ou montées.
<b>Prérequis</b>	Module 1 (Vidéo)
<b>Durée</b>	25 heures (4j)
<b>Formateurs</b>	Stéfan <b>MARINOVICI</b>
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Mise en situation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Monter une interview avec le multicam</li><li>• Monter un reportage</li></ul>
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Rôle de la musique dans l'audiovisuel : émotion, rythme, storytelling</b></li><li>• <b>Analyse de musiques de films / vidéos (publicités, clips, reportages...)</b></li><li>• <b>Découpage, montage cut, transitions</b></li><li>• <b>Techniques de synchronisation musique/image</b></li><li>• <b>Création de musiques originales adaptées au montage vidéo</b></li><li>• <b>Sound design : bruitages, ambiances, effets</b></li><li>• <b>Travail collaboratif : créer une musique pour une vidéo du groupe</b></li><li>• <b>Atelier final : chaque stagiaire crée une bande-son originale sur une vidéo montée</b></li></ul>

### MODULE 4 : Intelligence Artificielle appliquée à la vidéo et à la musique

<b>Objectifs</b>	Découvrir et expérimenter les outils d'IA générative dans les processus de création vidéo et musicale pour optimiser, inspirer ou automatiser certaines étapes.
<b>Prérequis</b>	Module 1 (Vidéo)
<b>Durée</b>	19 heures (4j)
<b>Formateurs</b>	Stéfan <b>MARINOVICI</b>
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Mise en situation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Monter une interview avec le multicam</li><li>• Monter un reportage</li></ul>
<b>Contenu</b>	<b>Partie IA &amp; Vidéo :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Introduction aux outils d'IA générative pour la vidéo (ex : RunwayML, Pika, Sora, Descript)</b></li><li>• <b>Génération de plans vidéo ou effets spéciaux à partir de texte</b></li><li>• <b>Détourage automatique, suppression de bruit, doublage IA</b></li><li>• <b>Génération automatique de sous-titres, traduction multilingue</b></li><li>• <b>Résumé ou script automatique d'une vidéo via IA</b></li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	<b>Livrables / Projets de fin de formation :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Réalisation d'une vidéo courte ( Teaser ) avec illustration sonore originale</li><li>• Portfolio personnel (vidéos montées, musiques composées)</li></ul>

48 heures (8j)

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

**Maîtriser l'ensemble d'actions et de techniques qui permettent de créer, choisir et utiliser des éléments graphiques tels que : dessins, caractères typographiques, photos, couleurs... pour valoriser une information sous la forme de contenus visuels, mais aussi sons et vidéos afin d'attirer, de transmettre et de faire comprendre cette information à des fins narratives ou artistiques.**

## MODULES

**MODULE 1 :** La veille graphique

**MODULE 2 :** Maîtriser un projet graphique complexe

## LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

**Ordinateur / Tablette graphique / Stylet / Scanner / Imprimante latex 700**

## LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

- **Photoshop**, logiciel de retouche, de traitement et de dessin
- **Illustrator**, logiciel de création graphique vectorielle. Peut être utilisé indépendamment ou en complément de Photoshop, et offre des outils de dessin vectoriel puissants.
- **InDesign**, logiciel de mise en page, conçu pour créer des œuvres telles que des affiches, dépliants, brochures, magazines, journaux ou livres....

## LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

**.ai / jpeg / .tiff / png / .pdf / .psd / .svg**

## MODULE 1 : Veille graphique

<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Faire une recherche, trouver des références, faire de la veille créative de l'actualité (expos, concours, internet)</li><li>• Créer ses outils de références</li></ul>
<b>Prérequis</b>	Graphisme socle de base
<b>Durée</b>	24heures (4j)
<b>Formateurs</b>	Paulo <b>BOUCHENDHOMME</b>
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Épreuve pratique</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recherches iconographiques</li><li>• Exposé des résultats de recherche d'inspirations</li><li>• Réalisation d'un book de références</li></ul>
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Regard critique sur une œuvre</li><li>• Tendances artistiques qui ont influencé le graphisme actuel</li><li>• Référentiel d'artistes source d'inspiration</li><li>• Outils actuels indispensables à la veille graphique (Pinterest, Instagram, Dribbble, Behance, Awwwards,...)</li><li>• Veille technique sur l'évolution des logiciels et les nouveaux outils de création</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	Être capable d'organiser un référentiel artistique et graphique

## MODULE 2 : Projet graphique synthèse

<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lire un brief et développer une proposition graphique cohérente</li><li>• Créer une mini-identité graphique (logo, palette, typographie, éléments visuels)</li><li>• Décliner la proposition sur plusieurs supports (print, web, packaging)</li><li>• Présenter son projet de manière structurée</li></ul>
<b>Prérequis</b>	Graphisme socle de base
<b>Durée</b>	24 heures (4j)
<b>Formateurs</b>	Paulo <b>BOUCHENDHOMME</b>
<b>Modalités d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Livraison d'un dossier complet de création (visuels finaux)</li><li>• Présentation orale argumentée</li></ul>
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lecture de brief et conception rapide</li><li>• Moodboard, références typographiques et couleurs</li><li>• Conception d'un logo et éléments associés</li><li>• Déclinaison sur 2 ou 3 supports selon profil (affiche, packaging, carte de visite...)</li><li>• Présentation du projet à l'oral avec visuels préparés</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	Être capable de réaliser un projet graphique synthétique et cohérent à partir d'un brief court

### MODULE 3 : L'illustration vectorielle

<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mettre en œuvre les principes de la création graphique vectorielle</li><li>• Traduire en images un concept, une consigne, selon un brief</li></ul>
<b>Prérequis</b>	Module 2 (Graphisme)
<b>Durée</b>	32 heures (5j)
<b>Formateurs</b>	Paulo <b>BOUCHENDHOMME</b>
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Mise en situation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Réaliser une illustration vectorielle complexe dans un temps donné</li></ul>
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les logiciels : Illustrator</li><li>• Création d'une illustration sur Illustrator à l'aide du concepteur de formes, pathfinder,</li><li>• Masque d'écrêtage et alignement automatique</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	Être capable de concevoir et réaliser une illustration vectorielle complexe suivant un brief

### MODULE 4 : La mise en page

<b>Objectifs</b>	Disposer différents éléments de la composition d'une page – papier ou web – (titres, textes, illustrations, voire animations) de manière hiérarchique et harmonieuse à l'aide de InDesign.
<b>Prérequis</b>	Module 2 et 3 (Graphisme)
<b>Durée</b>	24 heures (4j)
<b>Formateurs</b>	Paulo <b>BOUCHENDHOMME</b>
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Mise en situation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Réaliser une brochure 4 pages</li><li>• Création d'une mise en page d'un support web</li><li>• Réaliser le livret d'un disque vinyle</li></ul>
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le logiciel : InDesign</li><li>• Les calques, la fenêtre page, les outils texte et image</li><li>• Appréhension de la mise en page</li><li>• Hiérarchisation de l'information et utilisation des outils textes et paragraphe avec leurs paramètres</li><li>• Les polices de caractères, la typographie, la mise en forme tenant compte des espacements, de titrage et de lettrines, d'illustration et de leur habillage</li><li>• Importation d'images</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	Être capable de composer harmonieusement différents éléments graphiques pour réaliser une mise en page

## MODULE 5 : l'identité visuelle

<b>Objectifs</b>	Créer des éléments visuels d'identité pour une marque ou un événement
<b>Prérequis</b>	Module 2 et 3 (Graphisme)
<b>Durée</b>	24 heures (4j)
<b>Formateurs</b>	Paulo <b>BOUCHENDHOMME</b>
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Mise en situation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Réaliser un logo, décliner un mockup</li><li>• Réaliser un stylescape à partir d'un brief, mise en page, avec une palette de couleur et la typographie adaptée au projet</li></ul>
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le logo</li><li>• La charte graphique</li><li>• Les planches de recherches (moodboard) et mockups</li><li>• Le stylescape ou l'univers visuel d'une marque (palette de couleurs, typo, type d'images, public cible)</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	Être capable de concevoir une identité visuelle simple

## MODULE 6 : la chaîne de production graphique

<b>Objectifs</b>	Identifier, décomposer et planifier les étapes nécessaires à la réalisation d'un projet graphique
<b>Prérequis</b>	Module 2 et 3 (Graphisme)
<b>Durée</b>	18 heures (3j)
<b>Formateurs</b>	Paulo <b>BOUCHENDHOMME</b>
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Mise en situation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Planifier un projet graphique d'identité visuelle</li></ul>
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lire et comprendre un brief</li><li>• Trouver les bons outils et les bonnes ressources (inspirations sur des sites dédiés)</li><li>• Proposer un livrable</li><li>• Présentation et argumentation</li><li>• Fournir le bon format (web, print, vidéo)</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	Être capable de développer, réaliser et présenter un projet simple en autonomie

# MOTION DESIGN

48 heures (8 jours)

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Initier les apprenants aux fondamentaux du motion design sur After Effects, afin qu'ils puissent créer des animations graphiques simples, et des habillages vidéos, avec une introduction aux outils d'intelligence artificielle.

## MODULES

**MODULE 1 :** Introduction d'After Effects et principes fondamentaux

**MODULE 2 :** Typographie animée et habillage graphique

**MODULE 3 :** Animation avancée et effets visuels

**MODULE 4 :** Projet personnel de motion design et rendu

**MODULE 5 :** IA et Motion Design (After Effects Beta)

## LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

Ordinateur

## LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

- **After effects**, logiciel de composition, d'animation et d'effets visuels
- **Illustrator**

## LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

.aep / .ai / .jpeg / .tiff / .png / .psd / .mp4 / .mov

## MODULE 1 : Introduction d'After Effects et principes fondamentaux

<b>Objectifs</b>	Initier les apprenants aux fondamentaux du motion design sur After Effects, afin qu'ils puissent créer des animations graphiques simples, et des habillages vidéos, avec une introduction aux outils d'intelligence artificielle.
<b>Prérequis</b>	Module 1 (Graphisme et Vidéo)
<b>Durée</b>	10 heures (2j)
<b>Formateurs</b>	Andy LEPAGE
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Présentation de l'interface et du fonctionnement du logiciel</li><li>• Formats d'importation et gestion du projet</li><li>• Notions de keyframes (images clés)</li><li>• Premiers effets et transformations : position, échelle, rotation, opacité, tracés</li><li>• Précompositions et compositions imbriquées</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	Être capable de réaliser une animation simple

## MODULE 2 : Typographie animée et habillage graphique

<b>Objectifs</b>	Animer du texte et créer des éléments graphiques dynamiques.
<b>Prérequis</b>	Module 1 (Motion Design), Module 3 (Graphisme)
<b>Durée</b>	10 heures (8j)
<b>Formateurs</b>	Andy LEPAGE
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Animation de texte</li><li>• Utilisation des calques de forme et animation de formes vectorielles</li><li>• Création d'éléments graphiques simples</li><li>• Utilisation de l'éditeur de graphes pour fluidifier les animations</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	Être capable de créer un synthé complexe

### MODULE 3 : Animation avancée et effets visuels

<b>Objectifs</b>	Approfondir les techniques d'animation et intégrer des effets complexes.
<b>Prérequis</b>	Module 2 (Motion Design), Module 1 (Graphisme)
<b>Durée</b>	10 heures (10j)
<b>Formateurs</b>	Andy LEPAGE
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Effets classiques : flou, lueurs, déformations</li><li>• Animation 2.5D avec calques 3D et caméras</li><li>• Tracking de mouvement simple</li><li>• Introduction à l'incrustation (fond vert) et masquage</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	Être capable de réaliser un habillage graphique

### MODULE 4 : Projet personnel de motion design et rendu

<b>Objectifs</b>	Mettre en pratique les acquis sur un projet individuel d'animation.
<b>Prérequis</b>	Module 2 (Motion Design), Module 1 (Graphisme)
<b>Durée</b>	14 heures (10j)
<b>Formateurs</b>	Andy LEPAGE
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Choix du sujet et création d'un storyboard</li><li>• Utilisation des techniques apprises</li><li>• Rendu du projet au format web</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	Être capable de réaliser un habillage graphique

### MODULE 5 : IA et Motion Design (After Effects Beta)

<b>Objectifs</b>	Découverte et usage de L'IA dans After Effects (version bêta).
<b>Prérequis</b>	Module 2 (Motion Design), Module 1 (Graphisme)
<b>Durée</b>	4 heures (1j)
<b>Formateurs</b>	Andy LEPAGE
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Présentation des fonctionnalités IA (Roto Brush 3, Generative Fill)</li><li>• Exercices : suppression d'objets, remplacement d'arrière-plan</li><li>• Introduction au Prompt Design pour Generative Fill</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	Être capable de réaliser un habillage graphique

# PHOTOGRAPHIE

72 heures (12 jours)

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Identifier et mettre en œuvre l'ensemble d'actions et de techniques qui permettent de capturer, stocker, traiter et reproduire des images fixes à des fins narratives ou artistiques.

## MODULES

**MODULE 1 : La composition photographique**

**MODULE 2 : Régler un appareil photo numérique**

**MODULE 3 : Prise d'images en extérieur et studio**

## LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

L'appareil photo reflex-numérique / Les optiques (objectifs) / Le set d'éclairage / Les fonds colorés / Les trépieds / L'ordinateur

## LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

- **Photoshop** logiciel de retouche, de traitement et de dessins
- **Lightroom** logiciel qui permet de gérer les flux de production photographique de l'importation des données jusqu'à la publication

## LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

.jpg/ .psd / .Raw / .PNG/ .tiff

## MODULE 1 : La composition photographique

<b>Objectifs</b>	Identifier et articuler la composition des éléments visuels dans une image
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Durée</b>	18 heures (3j)
<b>Formateurs</b>	Cédric <b>NAGAU</b>
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Épreuve pratique</b> • Prise de photo en appliquant des règles de composition demandées.
<b>Contenu</b>	<b>La composition les règles de base</b> • Le cadre de L'image • Le placement du sujet • La division du cadre • L'horizon • Le cadre dans le cadre • Les contrastes • L'équilibre • Figure et fond / profondeur de champ
<b>Résultat attendu</b>	Être capable de réaliser des photographies en utilisant les règles de base

## MODULE 2 : Régler un appareil photo numérique

<b>Objectifs</b>	Employer tous les réglages d'un appareil photo
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Durée</b>	24 heures (3j)
<b>Formateurs</b>	Cédric <b>NAGAU</b>
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Mise en situation</b> • Réaliser la photo d'un objet avec différents réglages d'exposition • Réaliser la photo d'un paysage avec différents réglages de diaphragme / vitesse / sensibilité ISO • Réaliser la photo des objets en mouvement • Réaliser la photo portrait avec différents réglages de profondeur de champ
<b>Contenu</b>	• Réglage de l'exposition en fonction de la lumière et de l'effet désiré • Application de la règle de correspondance diaphragme / vitesse / sensibilité ISO • Les effets de la vitesse d'obturation, sujet statique, sujet en mouvement • La maîtrise de la profondeur de champ • Paysage, portrait, macro
<b>Résultat attendu</b>	Être capable d'adapter les réglages de la prise de photo sous différentes conditions de lumière et contraintes diverses

### MODULE 3 : Analyse d'image

<b>Objectifs</b>	Connaissance l'univers culturel de la photographie : visites d'expo, visionnage de photos, films, écouter des récits de photographe
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Durée</b>	24 heures (4j)
<b>Formateurs</b>	Cédric <b>NAGAU</b>
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Mise en situation</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Analyser des photos de photographes professionnels, et savoir analyser</li><li>• ses propres photos</li></ul>
<b>Contenu</b>	<b>Évolution de la technique.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les photographes majeurs.</li><li>• Photo documentaire, artistique, portrait</li><li>• Analyse d'images, editing, explorer les métiers d'Iconographe et commissaire d'exposition (visite régulière d'expositions)</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	Être capable d'analyser une image et de l'utiliser (exercice "dialogue") penser les images être capable de faire un editing de ses propres images

# COMMUNITY MANAGER

72 heures (12 jours)

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

**Maîtriser les bases du métier de Community Manager : stratégie, animation de communautés, création de contenus et analyse de performance sur les réseaux sociaux.**

## MODULES

**MODULE 1 : Stratégie Social Media & Positionnement de Marque**

**MODULE 2 : Création de contenus & outils de gestion**

**MODULE 3 : Animation de communauté & évaluation de performance**

**MODULE 4 : Méthodes avancés de Community Management**

## LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

**Ordinateur / Smartphone / Caméra / Tablette graphique (si nécessaire)**

## LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

**Photoshop / InDesign / Premiere Pro / Meta Business Suite / Instagram / TikTok / X / Creator Studio / Google Sheets / Notion / Buffer / CapCut**

## LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

**.jpg / .png / .mp4 / .pdf / .gif / .csv**

## MODULE 1 : Stratégie Social Media & Positionnement de Marque

<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprendre le rôle du Community Manager</li><li>• Savoir créer une page web simple.</li><li>• Élaborer une stratégie social media en lien avec une marque</li><li>• Définir une cible, un ton, une ligne éditoriale cohérente</li></ul>
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Durée</b>	13 heures (2j)
<b>Formateurs</b>	Marcela BRZOVIC
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Épreuve pratique</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Analyse de stratégie social media existante</li><li>• Présentation d'une proposition de ligne éditoriale</li><li>• Rédaction d'un mini-plan de communication</li></ul>
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Culture des réseaux sociaux et tendances 2025</li><li>• Décryptage des grandes plateformes (Instagram, TikTok, LinkedIn, etc.)</li><li>• Création de personas &amp; ciblage</li><li>• Élaboration d'une stratégie de contenu</li><li>• Création d'un planning éditorial hebdomadaire</li><li>• Étude de cas de marques</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Une page web simple.</li><li>• Utilisation correcte des balises HTML.</li><li>• Application des styles CSS pour améliorer l'apparence.</li></ul>

## MODULE 2 : Création de contenus & outils de gestion

<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Savoir produire des visuels et des textes engageants</li><li>• Maîtriser les outils de création, de planification et d'optimisation</li><li>• Gérer la publication des contenus via les outils professionnels</li></ul>
<b>Prérequis</b>	Précédents modules
<b>Durée</b>	13h (2 jours)
<b>Formateurs</b>	Marcela BRZOVIC
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Épreuve pratique</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Création de plusieurs posts (texte + visuel)</li><li>• Simulation d'un calendrier éditorial mensuel</li><li>• Production de contenus sur un logiciel de graphisme</li></ul>
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formats clés (reels, carrousels, stories, lives...)</li><li>• Initiation aux outils de création : Photoshop, InDesign, Premiere, etc.</li><li>• Règles d'écriture web &amp; storytelling court</li><li>• Création de templates visuels</li><li>• Initiation aux outils de planification (Meta Business Suite, Buffer, Notion)</li><li>• Cohérence graphique &amp; adaptations multi-plateformes</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Être capable de produire un contenu social media exploitable</li><li>• Mettre en forme une stratégie visuelle simple et impactante</li></ul>

### MODULE 3 : Création de contenus & outils de gestion

<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Animer et modérer une communauté</li><li>• Gérer les interactions positives ou conflictuelles</li><li>• Mesurer l'impact de ses actions</li></ul>
<b>Prérequis</b>	Précédents modules
<b>Durée</b>	Durée : 24h (4 jours)
<b>Formateurs</b>	Marcela BRZOVIC
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Épreuve pratique</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Lecture et analyse de statistiques réelles</li><li>• Présentation orale du projet de communication globale</li></ul>
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Techniques d'animation de communauté : jeux, questions, sondages, UGC</li><li>• Bonnes pratiques de modération</li><li>• Gestion des situations de crise (cas pratiques)</li><li>• Suivi de KPIs : portée, engagement, conversion</li><li>• Lecture d'un tableau de bord analytique</li><li>• Présentation orale d'une stratégie complète</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Savoir gérer une communauté en ligne</li><li>• Analyser les performances d'une stratégie et ajuster les actions</li></ul>

### MODULE 4 : Méthodes avancées de Community Management

<b>Objectifs</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elaborer une stratégie éditoriale avancée</li><li>• Développer un personal branding pro</li><li>• Comprendre les campagnes sponsorisés</li><li>• Comprendre les campagnes d'influence</li><li>• Comprendre les bases du SEO</li><li>• Comprendre les bases de l'automatisation IA</li></ul>
<b>Prérequis</b>	Module 1, Module 2, Module 3
<b>Durée</b>	Durée : 48h (8 jours)
<b>Formateurs</b>	Marcela BRZOVIC
<b>Modalités d'évaluation</b>	<b>Épreuve pratique</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Présentation orale d'une stratégie CM complète</li></ul>
<b>Contenu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Élaborer une stratégie éditoriale avancée</li><li>• Développer un personal branding pro</li><li>• Créer des vidéos courtes engageantes</li><li>• Lancer une campagne sponsorisée sur Meta</li><li>• Mettre en place une collaboration avec un influenceur</li><li>• Rédaction SEO &amp; réseaux sociaux</li><li>• Automatiser son travail &amp; organiser son planning</li></ul>
<b>Résultat attendu</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Savoir gérer une communauté en ligne</li><li>• Analyser les performances d'une stratégie et ajuster les actions</li></ul>