

• **PROGRAMME** •
Formation Transdisciplinaire

OPÉRATEUR / OPÉRATRICE NUMÉRIQUE MULTIMÉDIA

678 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

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

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

Objectifs	Identifier la chaîne de production autour de livrables pour le web et les réseaux sociaux, pôle par pôle et en interaction
Prérequis	Aucun
Durée	6 heures (1j)
Formateurs	Mario PLANET , Léo SPINAT , Milano BONACIC , Cédric NAGAU , Paulo BOUCHENDHOMME Stefan MARINOVICI , Marcela BRZOVIC , Andy LEPAGE
Programme	<ul style="list-style-type: none">• La chaîne de production 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• Une participation partielle ou globale au sein de la chaîne de production• Une Liste (non exhaustive) des livrables 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...• L'importance de la narration ou du concept 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...

MODULE 3 : Les logiques propres au maniement des logiciels

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

VIDÉO

120 heures (20 jours)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

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

MODULES

MODULE 1 : Prise de vue

MODULE 2 : Montage

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 : Prise de vue

Objectifs	Employer les caméras et aboutir la prise de vue avec respectant les règles d'exposition et de composition
Prérequis	Aucun
Durée	60 heures (10j)
Formateurs	Stefan MARINOVICI
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• QCM• Réalisation d'une interview dans une liste• Réalisation d'un reportage
Contenu	Matériel <ul style="list-style-type: none">• Caméras/Objectif/Stockage/Batterie/Trépied/l Micro• Réglages Triangle d'exposition <ul style="list-style-type: none">• Aide à l'exposition• Histogramme• Zébra Mise au point <ul style="list-style-type: none">• Aides à la MAP• Peaking• Autofocus Balance des blancs
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">• Nommer et d'utiliser le matériel, les outils et les fonctions associée à ces dernier• Réaliser une interview• Réaliser un reportage

MODULE 2 : Montage

Objectifs	Employer les logiciels et aboutir à un montage respectant des contrainte imposées
Prérequis	Module 1 (Vidéo)
Durée	60 heures (10j)
Formateurs	Stefan MARINOVICI
Modalités d'évaluation	Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Monter une interview avec le multicam• Monter un reportage
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Organisation• Proxy• Logiciel / Première PRO
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">• Nommer et expoiter les logiciels et outils propre au montage• Monter une interview• Monter un reportage• Monter un afterMovie (Événement)

AUDIO

120 heures (20 jours)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Réussir à produire des supports audio indépendants ou en support d'autres productions audiovisuelles, réussir à capter et mettre en valeur une voix ou un instrument musical et être capable d'assembler, de créer ou bien d'identifier des éléments audio narratifs et artistiques pour la création musicale ou pour habiller phoniquement une vidéo.

MODULES

MODULE 1 : Les bases du son

MODULE 2 : La prise de son sur le terrain

MODULE 3 : Le montage et le nettoyage d'éléments enregistrés par soit même ou par un tiers

MODULE 4 : Adapter des bruitages à un récit

MODULE 5 : Créer de la musique pour l'image

MODULE 6 : Les bases du mixage

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

Microphone / Table de mixage / Enceintes / Casques / Enregistreur numérique portable / Ordinateur / Carte son / Clavier midi / Contrôleur midi

LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

- **Ableton Live** : séquenceur musical, logiciel pour la composition, l'arrangement, la production intuitive et le mixage en direct
- **Logic Pro** : logiciel de musique assistée par ordinateur. Muni d'une grande quantité d'instruments virtuels et de boucles, il est particulièrement prisé pour la composition musicale.
- **iZotope RX** : logiciel de restauration de son, permet de « réparer » de fichiers audio. On peut enlever des bruits parasites ou indésirables, des bruits de fond...

LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

.wav / .aiff / .als / .mp3 / .ptx / .logicx / OMS

MODULE 1 : Les bases du son

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Identifier la nature physique du son.• Repérer les outils de captation du son• Repérer les logiciels de production sonore
Prérequis	Aucun
Durée	24 heures (4j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	<p>Épreuve pratique</p> <ul style="list-style-type: none">• Etre capable d'enregistrer un camarade en studio avec un DAW et être capable de l'exporter <p>Mise en situation</p> <ul style="list-style-type: none">• Réaliser un enregistrement son en collaboration avec une équipe de tournage vidéo
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• La nature du son• La logique derrière une installation audio• La présentation de différents outils audio• Introduction aux logiciels : Ableton Live, Logic Pro X• L'exportation d'un fichier audio
Résultat attendu	Être capable d'enregistrer un son, le stocker, classer, et l'exporter sur un logiciel de traitement de son

MODULE 2 : La prise de son sur le terrain

Objectifs	Etre capable d'enregistrer sur un plateau de tournage à l'aide d'un enregistreur portable
Prérequis	Module 1 (Vidéo)
Durée	12 heures (2j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	<p>Mise en situation</p> <ul style="list-style-type: none">• Réaliser différentes prises de son en intérieur et en extérieur et les déruscher dans un dossier.
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• La prise en main d'un enregistreur portable• Les bonnes pratiques de l'enregistrement sur le terrain• Les différents outils d'enregistrement de plateau (perche, micros-cravatt, bonnette etc.)• Vider une carte SD, déruscher et organiser les prises
Résultat attendu	Être capable de rendre un fichier audio édité et exporter au bon format d'après un enregistrement de terrain

MODULE 3 : Le montage et le nettoyage d'éléments enregistrés par soit même ou par un tiers

Objectifs	Etre capable de récupérer des éléments audio enregistrés en amont et les traiter
Prérequis	Module 1 et 2 (Audio)
Durée	24 heures (4j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Créer une session de travail organisée pour la post-production• Récupérer des fichiers déjà enregistrés dans les modules précédents et les organiser dans le projet• Couper et assembler les prises pour rendre un produit fluide• Utiliser des effets/plugin/logiciels de nettoyage audio
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Introduction aux EQs et aux compresseurs• Introduction au montage audio• Introduction aux logiciels de nettoyage audio (IZotope RX)• Normalisation d'un fichier audio
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">• Être capable de réaliser un montage et un pré-mixage à l'aide d'un logiciel de post-production• Être capable de livrer une session de projet organisée pour le prochain utilisateur de la chaîne de production audio

MODULE 4 : Adapter des bruitages à un récit

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Etre capable de identifier les bruitages nécessaires pour communiquer un sentiment à l'écran• Etre capable d'altérer le ressenti d'une vidéo à l'aide d'éléments sonores choisis• Employer des logiciels et des effets dédiés à la transformation du son
Prérequis	Module 1, 2 et 3 (Audio)
Durée	24 heures (4j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Reprendre une vidéo et ajouter des bruitages pour lui donner un ressenti différent de cette voulu au départ
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Le rôle du bruitage• Création de bruitages en studio (Foley)• Collecte de sons pour le bruitage : prise de son sur le terrain• Manipulation de fichiers audio• Utilisation de synthétiseurs• Utilisation de banque de samples
Résultat attendu	Être capable d'enregistrer et manipuler des sons pour enrichir un produit audiovisuel

MODULE 5 : Créer de la musique pour l'image

Objectifs	Pouvoir musicaliser un film, un documentaire, une animation, en étant au service d'une histoire, une narration, une idée.
Prérequis	Module 1, 2, 3 et 4 (Audio)
Durée	24 heures (4j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique Composer une musique en lien avec une vidéo
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Les bases de la théorie musicale• Les bases de la composition• Les bases du sampling• L'enregistrement d'instruments• Utiliser des instruments virtuels
Résultat attendu	Être capable de composer une musique pour une vidéo

MODULE 6 : Les bases du mixage

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Concevoir avec discernement et sensibilité l'accompagnement sonore au service de l'image• Réunir et traiter les éléments sonores d'un projet audiovisuel
Prérequis	Module 1, 2, 3, 4 et 5 (Audio)
Durée	12 heures (2j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Synchroniser son et images, pris séparément mise en situation• Réaliser de traitements et d'effets audio sur des sons pré enregistrés• Mixer et faire le rendu du son d'une séquence comportant de la vidéo et des animations
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Synchroniser le son avec image• Montage du son à l'image• Mixage avec Logic Pro et Ableton Live• Utilisation d'un EQ et d'un compresseur pour le mixage• Utilisation d'effets comme la reverb et le delay
Résultat attendu	Etre capable de mixer différents éléments audio pour un rendu harmonieux

120 heures (20 jours)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Identifier et mettre en œuvre 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 composition graphique à l'aide des techniques de création traditionnelle

MODULE 2 : L'illustration

MODULE 3 : L'illustration vectorielle

MODULE 4 : La mise en page

MODULE 5 : L'identité visuelle

MODULE 6 : La chaîne de production graphique

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

**Ordinateur / Tablette graphique / Stylet / Scanner / Imprimante latex 700 /
Matériel de création manuelle**

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 : La composition graphique à l'aide des techniques de création traditionnelle

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Mettre en œuvre l'équilibre des espaces et des textes, la cohérence des couleurs et de la typographie, la pertinence de l'iconographie, la hiérarchisation de l'information pour réussir une composition graphique• Employer des techniques de création traditionnelles comme le collage et le dessin• Justifier des partis pris
Prérequis	Aucun
Durée	12 heures (2j)
Formateurs	Paulo BOUCHENDHOMME
Modalités d'évaluation	Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Composer un visuel à partir d'un kit composé d'éléments graphiques, justification des choix de composition• Composer un visuel à partir de la création manuelle, des formes simples et d'une palette de couleurs justification des choix de composition
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Exprimer une idée ou un concept par un croquis• Les principes colorimétriques• Le champ lexical du graphisme, équilibre des formes, couleurs, hiérarchie de l'information• Le lexique du processus de création (wireframe, maquette, prototype)• Justification des choix de composition
Résultat attendu	Être capable de réaliser une composition graphique afin de faire passer un message ou de véhiculer une idée à l'aide d'une technique de création traditionnelle, collage, dessin...

MODULE 2 : L'illustration

Objectifs	Concevoir une illustration picturale ou graphique, avec ou sans texte, permettant de visualiser un concept, une marque, une histoire.
Prérequis	Module 1 (Graphisme)
Durée	12 heures (2j)
Formateurs	Paulo BOUCHENDHOMME
Modalités d'évaluation	Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Composer une illustration simple sans texte se suffisant à elle-même pour communiquer un concept• Composer une illustration figurative pour communiquer un sentiment• Dessiner un storyboard simple en 3 illustrations
Contenu	Le brief <ul style="list-style-type: none">• Répondre à un brief et traduire en images un concept, une consigne, un sentiment• Distinguer illustration abstraite ou réaliste, figurative ou non.• Le story-board indications écrites ou illustrées pour accompagner un récit
Résultat attendu	Être capable de concevoir et réaliser une illustration à partir d'un brief

MODULE 3 : L'illustration vectorielle

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

MODULE 4 : La mise en page

Objectifs	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.
Prérequis	Module 2 et 3 (Graphisme)
Durée	24 heures (4j)
Formateurs	Paulo BOUCHENDHOMME
Modalités d'évaluation	Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Réaliser une brochure 4 pages• Création d'une mise en page d'un support web• Réaliser le livret d'un disque vinyle
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Le logiciel : InDesign• Les calques, la fenêtre page, les outils texte et image• Appréhension de la mise en page• Hiérarchisation de l'information et utilisation des outils textes et paragraphe avec leurs paramètres• 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• Importation d'images
Résultat attendu	Être capable de composer harmonieusement différents éléments graphiques pour réaliser une mise en page

MODULE 5 : l'identité visuelle

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

MODULE 6 : la chaîne de production graphique

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

120 heures (20 jours)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Identifier et mettre en œuvre l'ensemble d'actions et de techniques qui permettent de créer du mouvement à partir des éléments graphiques. Associer l'écriture, la conception, la direction artistique... pour transformer un contenu complexe en un contenu simple, visuel et compréhensible par tous. L'animation d'images permet de vulgariser un message, mais aussi considéré comme une forme d'art visuel, cette technique permet de créer des œuvres animées.

MODULES

MODULE 1 : Découverte des principes de l'animation

MODULE 2 : Animation de formes et de texte

MODULE 3 : La création des habillages graphiques

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 : Découverte des principes de l'animation

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Se familiariser avec l'animation générale et le logiciel After effects• Identifier les principes de l'animation• Élaborer une succession d'images pour donner l'illusion que des objets simples en réalité immobiles sont dotés de mouvement naturel.
Prérequis	Module 1 (Graphisme et Vidéo)
Durée	12 heures (2j)
Formateurs	Andy LEPAGE
Modalités d'évaluation	<p>Épreuve pratique</p> <ul style="list-style-type: none">• Répondre à un questionnaire• Animation de position et d'opacité, de rotation, et autres transformations basiques <p>Mise en situation</p> <ul style="list-style-type: none">• Découverte de l'interface d'After Effects• Acquisition d'une méthodologie de rangement et de travail• Réaliser un habillage graphique animation simple
Contenu	<p>La conception d'un mouvement repose sur notre rapport au temps. Le temps permet de modifier la fréquence d'image de l'animation, de changer la façon dont les objets évoluent en fonction du rythme de l'audio. Le temps permet également de modifier la vitesse à laquelle un élément va changer grâce aux courbes de l'animation.</p> <p>Le Logiciel After Effects :</p> <ul style="list-style-type: none">• L'interface d'After effects• Travailler les images clés
Résultat attendu	Être capable de réaliser une animation simple

MODULE 2 : Animation de formes et de texte

Objectifs	Animation de formes et de texte
Prérequis	Module 1 (Motion Design), Module 3 (Graphisme)
Durée	48 heures (8j)
Formateurs	Andy LEPAGE
Modalités d'évaluation	<p>Épreuve pratique</p> <ul style="list-style-type: none">• Répondre à un questionnaire• Animer un synthé complexe, <p>Mise en situation</p> <ul style="list-style-type: none">• Animer des formes basiques et du texte
Contenu	Lissage de vitesse, galerie d'effets, éditeur de graphique, masque, liens, flow du mouvement, réglages d'exportation et export.
Résultat attendu	Être capable de créer un synthé complexe

MODULE 3 : La création des habillages graphiques

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Mettre en œuvre les possibilités du logiciel d'animation pour :• Réaliser un habillage graphique, intro, outro• Animer des planches complexes
Prérequis	Module 2 (Motion Design), Module 1 (Graphisme)
Durée	60 heures (10j)
Formateurs	Andy LEPAGE
Modalités d'évaluation	Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Répondre à un questionnaire• Réaliser un habillage graphique (intro / outro)
Contenu	Connaître les outils : <ul style="list-style-type: none">• Gestion des calques et des images,• Gestion des effets• Pré-composition• Environnement 3D• Caméra
Résultat attendu	Être capable de réaliser un habillage graphique

PHOTOGRAPHIE

90 heures (15 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

MODULE 4 : La retouche/équilibrage photo

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

Objectifs	Identifier et articuler la composition des éléments visuels dans une image
Prérequis	Aucun
Durée	18 heures (3j)
Formateurs	Cédric NAGAU
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique • Prise de photo en appliquant des règles de composition demandées.
Contenu	La composition les règles de base • 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
Résultat attendu	Être capable de réaliser des photographies en utilisant les règles de base

MODULE 2 : Régler un appareil photo numérique

Objectifs	Employer tous les réglages d'un appareil photo
Prérequis	Aucun
Durée	24 heures (3j)
Formateurs	Cédric NAGAU
Modalités d'évaluation	Mise en situation • 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
Contenu	• 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
Résultat attendu	Être capable d'adapter les réglages de la prise de photo sous différentes conditions de lumière et contraintes diverses

MODULE 3 : analyse d'image

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

MODULE 4 : Prise d'images en extérieur et studio

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Appliquer les règles de la prise de photo en extérieur et en studio• Mettre en œuvre l'éclairage artificiel continu
Prérequis	Module 1, 2, 3(Photographie)
Durée	24 heures (4j)
Formateurs	Cédric NAGAU
Modalités d'évaluation	Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Réaliser des portraits en studio• Réaliser des prises d'images en extérieur, paysage urbain• Réaliser des photos d'un objet fixe en studio et en extérieur
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Rappel du vocabulaire et du matériel : lumières directes, indirectes / rapport cadrage et éclairage / diriger un regard• Mise en pratique prise de photos avec de la lumière artificielle.• Les portraits studio• La photo de produit• Mise en pratique des photos en extérieur selon différentes conditions de lumière
Résultat attendu	Être capable d'appliquer les réglages et les règles de prise de photo en conditions d'éclairage diverses

COMMUNITY MANAGER

90 heures (15 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

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

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

LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

Canva / 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

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Comprendre le rôle du Community Manager• Élaborer une stratégie social media en lien avec une marque• Définir une cible, un ton, une ligne éditoriale cohérente
Prérequis	Aucun
Durée	30 heures (5j)
Formateurs	Marcela BRZOVIC
Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">• Analyse de stratégie social media existante• Présentation d'une proposition de ligne éditoriale• Rédaction d'un mini-plan de communication
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Culture des réseaux sociaux et tendances 2025• Décryptage des grandes plateformes (Instagram, TikTok, LinkedIn, etc.)• Création de personas & ciblage• Élaboration d'une stratégie de contenu• Création d'un planning éditorial hebdomadaire• Étude de cas de marques
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">• Être capable de proposer une stratégie cohérente et ciblée• Produire un planning de publication réaliste

MODULE 2 : Création de contenus & outils de gestion

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Savoir produire des visuels et des textes engageants• Maîtriser les outils de création, de planification et d'optimisation• Gérer la publication des contenus via les outils professionnels
Prérequis	Aucun
Durée	30 heures (5j)
Formateurs	Marcela BRZOVIC
Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">• Création de plusieurs posts (texte + visuel)• Simulation d'un calendrier éditorial mensuel• Production de contenus sur Canva ou équivalent
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Formats clés (reels, carrousels, stories, lives...)• Initiation aux outils de création : Canva, CapCut, etc.• Règles d'écriture web & storytelling court• Création de templates visuels• Initiation aux outils de planification (Meta Business Suite, Buffer, Notion)• Cohérence graphique & adaptations multi-plateformes
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">• Être capable de produire un contenu social media exploitable• Mettre en forme une stratégie visuelle simple et impactante

MODULE 3 : Animation de communauté & Analyse de performance

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Animer et modérer une communauté• Gérer les interactions positives ou conflictuelles• Mesurer l'impact de ses actions
Prérequis	Aucun
Durée	30 heures (5j)
Formateurs	Marcela BRZOVIC
Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">• Animer et modérer une communauté• Gérer les interactions positives ou conflictuelles• Production de contenus sur Canva ou équivalent
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Techniques d'animation de communauté : jeux, questions, sondages, UGC• Bonnes pratiques de modération• Gestion des situations de crise (cas pratiques)• Suivi de KPIs : portée, engagement, conversion• Lecture d'un tableau de bord analytique• Présentation orale d'une stratégie complète
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">• Savoir gérer une communauté en ligne• Analyser les performances d'une stratégie et ajuster les actions