

• **PROGRAMME** •
Formation Transdisciplinaire

**ASSISTANT CADREUR MONTEUR / ASSISTANTE
CADREUSE MONTEUSE**

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	Marcela PEREZ , 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.

264 heures (44j)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

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

MODULES

MODULE 1: Pré-production

MODULE 2: Prise de vue

MODULE 3: Montage

MODULE 4: Colorimétrie

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

La caméra photo reflex-numérique / Le caméscope vidéo HD 4K-numérique / Régie numérique (ex. ATEM) / Les optiques (objectifs) / Le set d'éclairage / Le fond vert / Les trépieds / L'ordinateur

LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

- **Premiere Pro**, logiciel professionnel de montage vidéo
- **DaVinci Resolve**, logiciel qui associe montage, étalonnage, effets visuels, animations graphiques et post-production audio

LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

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

MODULE 1 : Pré-production

Objectifs	Réaliser les documents nécessaires au bon déroulement d'une production vidéo
Prérequis	Vidéo socle de base
Durée	24 heures (4j)
Formateurs	Stefan MARINOVICI
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique • Rédaction d'une note technique critique d'une séquence imposée
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Scénario• Feuille de route• Découpage technique• Moodboard
Résultat attendu	Être capable de nommer et réaliser les différents documents propre à la réalisation d'une production vidéo

MODULE 2 : Prise de vue

Objectifs	Monter des vidéos dans le but de mettre en avant ou promouvoir une création ou un produit
Prérequis	Vidéo socle de base, Module 1 (Vidéo)
Durée	108 heures (18j)
Formateurs	Stefan MARINOVICI
Modalités d'évaluation	Mise en situation • Réalisation d'un reportage
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Matériels• Composition / Valeurs de plan / lumières• Codec et format• Reportage• Fiction• Clip artistique
Résultat attendu	Être capable de : <ul style="list-style-type: none">• Nommer et utiliser le matériels, les règles de compositions, les lumières, les codecs et formats propre à la réalisation d'une vidéo.• Réaliser un reportage• Réaliser une fiction• Réaliser un clip artistique

MODULE 3 : Montage

Objectifs	Influencer la perception et le propos d'une vidéo par le montage
Prérequis	Vidéo socle de base, Module 1 et 2 (Vidéo)
Durée	108 heures (18j)
Formateurs	Stefan MARINOVICI
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique • Rédaction écrite de sujets documentaires et d'angle de narration Mise en situation • Réalisation d'un court-métrage documentaire • Réalisation de sujets divers : interviews, sujets, événements
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Organisation / import export• After effect et dynamic link• Incrustation• Monter un format long• Monter un clip artistique• Monter une fiction
Résultat attendu	Être capable de : <ul style="list-style-type: none">• Nommé et utilisé le matériels, les règles de compositions, les lumières, les codec et formats propre à la réalisation d'une vidéo.• Réaliser un reportage• Réaliser une fiction• Réaliser un clip artistique

MODULE 4 : Colorimétrie

Objectifs	Coloriser une image Flat
Prérequis	Vidéo socle de base, Module 1, 2 et 3 (Vidéo)
Durée	24 heures (4j)
Formateurs	Dorian GADEGBEKU
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique • Réaliser l'étalonnage d'une vidéo en utilisant différents outils (tracking, masques...) Mise en situation • Réaliser la correction d'une vidéo avec changement de luminosité • Réaliser une vidéo avec changement d'ambiance par la couleur
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Premiere PRO• Lut• Davinci Resolve
Résultat attendu	Être capable de : <ul style="list-style-type: none">• Nommer et d'utiliser les outils de colorimétrie• Corriger la lumière d'un plan• Appliquer une lut• Coloriser une vidéo

AUDIO

114 heures (19j)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Apprendre à enregistrer et traiter le son pour des voix offs, l'habillage sonore et musique pour du contenu vidéo

MODULES

MODULE 1 : La prise de son sur le terrain
MODULE 2 : Introduction aux DAW
MODULE 3 : Introduction au sound design
MODULE 4 : Introduction à la production musicale
MODULE 5 : Le mixage à la vidéo
MODULE 6 : L'IA dans l'audio

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...
- **Premier Pro**, 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 : La prise de son sur le terrain

Objectifs	Être capable d'enregistrer sur un plateau de tournage à l'aide d'un enregistreur portable
Prérequis	Aucun
Durée	6 heures (1j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Réaliser différentes prises de son en intérieur et en extérieur et les dérusher 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, dérusher 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 2 : Introduction aux DAW

Objectifs	Être capable d'utiliser de choisir un DAW et de l'utiliser (Ableton Live / Logic Pro X)
Prérequis	Aucun
Durée	24 heures (4j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Être capable d'enregistrer une voix off pour une vidéo
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• 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 3 : Introduction au sound design

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Être capable de identifier les bruitages nécessaires pour communiquer un sentiment à l'écran• Être 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 2 (Audio)
Durée	12 heures (2j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Reprendre une vidéo sans bruitage et réussir d'enrichir le récit avec des éléments sonores externes
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 de manipuler le ressenti d'une vidéo grâce à l'habillage sonore.

MODULE 4 : Introduction à la production musicale

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Être capable de créer une musique pour sa vidéo animé
Prérequis	Module 1, 2 et 3 (Audio)
Durée	24 heures (4j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Créer une musique pour la vidéo tournée dans la première 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 créer une musique pour l'exercice présenté dans les modules précédents.

MODULE 5 : Le mixage à la vidéo

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 et 4 (Audio)
Durée	30 heures (5j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <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

MODULE 6 : L'IA dans l'audio

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Réussir à nettoyer et modifier l'audio à l'aide d'outils utilisant l'intelligence artificielle dans le cadre du travail vidéo
Prérequis	Module 1, 2, 3, 4, 5 (Audio)
Durée	18 heures (3j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Réaliser de traitements et d'effets audio sur des sons pré enregistrés• Étirer la musique sur toute la durée de la vidéo grâce à l'IA• Générer des musiques
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Présentation des outils de l'IA dans le travail audio• Réparation d'une piste audio grâce à l'IA• Génération de la musique• Bouclage fluide d'une musique dans une timeline
Résultat attendu	Connaître et mettre en pratique des outils utilisant de l'IA au service du travail audio

120 heures (20j)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Maîtriser 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 : Valoriser un produit par l'habillage dynamique

MODULE 2 : Réaliser des effets spéciaux

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

Carte graphique : Tablette graphique : Tablette Cintiq / L'ordinateur

LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

- **After Effects** outil de composition d'effets visuels
- **Illustrator** logiciel de création graphique vectorielle. Peut être utilisé indépendamment ou en complément de Photoshop, et offre des outils de dessin vectoriel puissants.

LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

aep / ai / jpeg / tiff / png

MODULE 1 : Valoriser un produit par l'habillage dynamique

Objectifs	Élaborer des habillages graphiques dynamiques pour la vidéo
Prérequis	Motion design socle de base / Graphisme socle de base
Durée	48 heures (8j)
Formateurs	Andy LEPAGE
Modalités d'évaluation	Mise en situation • Réalisation d'un habillage dynamique d'un produit complexe (titre, intro animée, synthé, mots clés, outro, crédits...)
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Conception de l'habillage, charte graphique• Réaliser les éléments d'habillage avec Illustrator• Le titre : valeur et importance• L'intro : titre + baseline / intro animée avec données de contextualisation• Les synthés animés• L'outro : logos, panneaux, crédits• Les caméras et espace 3D• Les lumières• Le sound design
Résultat attendu	Être capable de valoriser une vidéo par un habillage dynamique

MODULE 2 : Réaliser des effets spéciaux

Objectifs	Élaborer des effets spéciaux pour la vidéo
Prérequis	Motion design socle de base / Graphisme socle de base
Durée	72 heures (12j)
Formateurs	Morgane HENRY - Andy LEPAGE
Modalités d'évaluation	Mise en situation • Réalisation de tracking vidéo, de rotoscopie, de chroma key (fond vert) et usage de masques (alpha / luminance)
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Réalisation de tracking vidéo à 1 point et plusieurs points• Réalisation d'un détournage par rotopinceau pour réaliser une rotoscopie• Réalisation d'une incrustation sur fond vert par l'usage du chroma key• Réalisation d'effets de transitions et d'esthétiques par masques alpha et luma
Résultat attendu	Être capable d'intégrer des effets spéciaux à une vidéo

114 heures (19j)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Maîtriser l'ensemble d'actions et de techniques qui permettent de capter, traiter, reproduire, et stocker, des images fixes à des fins narratives ou artistiques.

MODULES

MODULE 1 : Les bases de la photographie

MODULE 2 : Le reportage photographique / photo de rue / série

MODULE 3 : Le studio photo

MODULE 4 : Cinemagraph et stop motion

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

Les appareils photo reflex et hybride / Cartes mémoire / Les optiques (objectifs) / Lumières (torches, softboxes, réflecteurs, flashes) / Les supports de fonds photo et les fonds papiers / Les trépieds / L'ordinateur

LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

- **Photoshop**, logiciel de retouche, de traitement et de dessin
- **Lightroom**, logiciel qui permet de gérer les flux de production photographique dès l'importation des données jusqu'à la publication
- **Dragonframe**, Logiciel d'animation stop motion

LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

psd / Raw / psb / DNG / cmjrn / HEIF / tiff

MODULE 1 : Les bases de la photographie

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Maîtriser son appareil photo numérique, réaliser les réglages nécessaires à une prise de vue optimale (sensibilité, ouverture, vitesse d'obturation).• Composition de l'image et cadrage.
Prérequis	Photo socle de base
Durée	36 heures (6j)
Formateurs	Cédric NAGAU
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Réalisation d'une série photo avec un thème choisi
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Maîtrise de l'appareil et Applications des 3 éléments du triangle d'exposition : ouverture, vitesse d'obturation, sensibilité ISO.• Connaître les principales règles de composition.
Résultat attendu	Être capable de réaliser des photographies en utilisant les règles de base

MODULE 2 : Le reportage photographique / photo de rue / série

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Savoir trouver et appliquer une idée, un thème, avec cohérence et créativité.• Apprendre à trier et sélectionner les images.
Prérequis	Photo socle de base
Durée	48 heures (8j)
Formateurs	Cédric NAGAU
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Réalisation d'un reportage photo sur un tournage• Réalisation d'un projet de reportage photographique d'un événement
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Visualisation des exemples pour comprendre et appliquer les techniques avancées d'un reportage photographique.• Sortie photo, sélection et publication des images.
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">• Être capable de réaliser des photographies en utilisant les règles de base• Être capable de rendre le contenu réalisé avec la qualité demandée et en temps habile

MODULE 3 : Le studio photo

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• S'initier et se perfectionner à la prise de vue en studio.• Réaliser des prises de vues portrait en éclairage artificiel.• Appréhender l'équipement d'un studio photo professionnel.
Prérequis	Photo socle de base
Durée	12 heures (2j)
Formateurs	Cédric NAGAU
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Réalisation des portraits en studio
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Appliquer différents types d'éclairage, apprendre à diriger le modelé, sélectionner et publier les Images choisies.
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">• Être capable de réaliser des photographies en utilisant les règles de base• Être capable de rendre le contenu réalisé avec la qualité demandée et en temps habile• Être capable d'appliquer les réglages et les règles de prise de photo en conditions d'éclairage diverses

MODULE 4 : Cinemagraph et stop motion

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Réussir à réaliser un gif animé dans la technique de Cinemagraph et mettre en mouvement des images fixes avec la prise de vu et animation avec le logiciel Dragonframe.
Prérequis	Photo socle de base
Durée	48 heures (3j)
Formateurs	Cédric NAGAU
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Réalisation d'une séquence en stop motion• Réalisation d'une séquence Cinémagraph
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Visualiser des exemples et apprendre, utiliser les logiciels Photoshop et Dragonframe et réaliser des exercices de Cinemagraph et animation d'objets.
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">• Être capable de réaliser des photographies en utilisant les règles de base• Être capable de rendre les séquences réalisées avec la qualité demandée et en temps habile

COMMUNITY MANAGER

48 heures (8 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)

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

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Comprendre le rôle du Community Manager• Savoir créer une page web simple.• Élaborer une stratégie social media en lien avec une marque• Définir une cible, un ton, une ligne éditoriale cohérente
Prérequis	Aucun
Durée	13 heures (2j)
Formateurs	Marcela BRZOVIC
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <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">• Une page web simple.• Utilisation correcte des balises HTML.• Application des styles CSS pour améliorer l'apparence.

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	13h (2 jours)
Formateurs	Marcela BRZOVIC
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Création de plusieurs posts (texte + visuel)• Simulation d'un calendrier éditorial mensuel• Production de contenus sur un logiciel de graphisme
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Formats clés (reels, carrousels, stories, lives...)• Initiation aux outils de création : Photoshop, InDesign, Premiere, 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 : Création de contenus & outils de gestion

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	Durée : 24h (4 jours)
Formateurs	Marcela BRZOVIC
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Lecture et analyse de statistiques réelles• Présentation orale du projet de communication globale
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



TREPLIN NUMÉRIQUE FORMATION

23, rue Bénard - 75014 Paris • Tél 01 44 64 70 78 • Contact@tnf-formation.fr
Siret 792 453 086 00011 • APE 8559B • N° Déclaration d'activité 11 75 50573 75