

• **PROGRAMME** •
Formation Transdisciplinaire

**ASSISTANT / ASSISTANTE INFOGRAPHISTE
AUDIOVISUEL MOTION**

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.

168 heures (28j)

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

MODULE 3 : Créer une identité graphique pour une marque et développer le packaging

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 : La veille graphique

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Faire une recherche, trouver des références, faire de la veille créative de l'actualité (expos, concours, internet)• Créer ses outils de références
Prérequis	Graphisme socle de base
Durée	48 heures (8j)
Formateurs	Paulo BOUCHENDHOMME
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Recherches iconographiques• Exposé des résultats de recherche d'inspirations• Réalisation d'un book de références
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Regard critique sur une œuvre• Tendances artistiques qui ont influencé le graphisme actuel• Référentiel d'artistes source d'inspiration• Outils actuels indispensables à la veille graphique (Pinterest, Instagram, Dribbble, Behance, Awwwards,...)• Veille technique sur l'évolution des logiciels et les nouveaux outils de création
Résultat attendu	Être capable d'organiser un référentiel artistique et graphique

MODULE 2 : Maîtriser un projet graphique complexe

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Lire et comprendre un brief• Réaliser un projet cohérent avec le thème, le contenu, le public à qui il s'adresse• Fournir un livrable au bon format selon le support (web, print, vidéo)• Assurer l'interface, conseiller, présenter et argumenter ses réalisations
Prérequis	Graphisme socle de base
Durée	60 heures (10j)
Formateurs	Paulo BOUCHENDHOMME
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Réalisation d'une série de pictogrammes Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Réalisation de pages web• Réalisation d'un projet complexe sur les prestations de l'agence
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Les étapes nécessaires à la réalisation d'un projet• Le cahier des charges• L'organisation du travail• Les identités visuelles (logos, chartes...)• Le dossier de fabrication, préparation du travail, choix des modes de réalisation• La conformité des illustrations et images numérisées avec les spécifications techniques du dossier de fabrication• La mise en page et documents complexes• Les fichiers exploitables en impression• La réalisation d'épreuves contractuelles numériques (type « Bon à Tirer »)• Importation des données, des fichiers en vue de les intégrer sur des documents plurimédia• Les documents "Print" vers des médias numériques• Les fichiers PDF interactifs/EPUB• La présentation du projet
Résultat attendu	Être capable d'élaborer et de mettre en œuvre un projet graphique dans sa globalité

MODULE 3 : Créer une identité graphique pour une marque et développer le packaging

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Concevoir des éléments visuels d'identité pour une marque ou un événement : palette des couleurs, typographie, créer un logo, packaging• Déterminer un concept adapté au besoin de communication et au style graphique souhaité• Déterminer une charte graphique• Présenter et argumenter son projet
Prérequis	Graphisme socle de base
Durée	60 heures (10j)
Formateurs	Paulo BOUCHENDHOMME
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Recherche et réalisation de logos, papier en tête....• Recherche et réalisation de packaging Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Réalisation d'une identité graphique complète pour une marque ou une entité.
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Création du concept autour d'une marque• La charte graphique : un logo, une typo, une palette de couleurs• Des visuels pour différents supports (web, affiche, banderoles...)• Le mockup, présentation qui met en valeur une proposition• Les arguments pertinents pour défendre le projet• Le packaging (concept, forme, matériau, couleurs• L'impression et préparation du fichier pour impression
Résultat attendu	Être capable d'élaborer une série d'objets de communication graphique pour une marque : logo, papier entête, carte de visite, packaging...

186 heures (31j)

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 est aussi considérée comme une forme d'art visuel, cette technique permet de créer des œuvres animées.

MODULES

MODULE 1 : L'illustration pour l'animation

MODULE 2 : L'animation de personnages

MODULE 3 : Les techniques avancées d'animation

MODULE 4 : Réaliser des effets spéciaux

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

Tablette graphique : Tablette Cintiq / L'ordinateur

LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

- **After Effects**, logiciel 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 / .psd / mov / mp4 / h264

MODULE 1 : L'illustration pour l'animation

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Réaliser des croquis en fonction de l'animation• Concevoir la narration et réaliser le story-board• Élaborer les illustrations en tenant compte des contraintes de l'animation
Prérequis	Graphisme socle de base/Animation socle de base
Durée	42 heures (7j)
Formateurs	Andy LEPAGE
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Élaboration de croquis• Création de la planche croquis• Création de moodboard Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• création de l'animation à partir du croquis
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Les croquis, esquisses, illustrations fixe, références, inspirations• Réalisation des illustrations sur Illustrator ou Photoshop dans un format et un mode colorimétrique adapté à l'animation• Organisation des calques de manière pertinente pour l'animateur• Export au format adapté
Résultat attendu	Être capable de réaliser une animation à partir de croquis, d'esquisses, d'inspirations et de références.

MODULE 2 : L'animation de personnages

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Donner une intention à un personnage à travers ses mouvements et expressions
Prérequis	Module After Effects socle de base
Durée	48 heures (8j)
Formateurs	Andy LEPAGE
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Exercices de mouvement, marche, gestuelle sur un personnage donné• Exercices d'expression faciale sur un personnage donné Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Réalisation d'animations de personnages 2D sur au moins 2 séquences à partir d'un story-board
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Les mouvements de base et les rythmes• Le Rigging d'un personnage• Le Puppet tool• Les principes de l'Acting• La caméra et l'espace 3D• La Transition entre les scènes
Résultat attendu	Être capable de mettre en mouvement et en émotion un personnage

MODULE 3 : Les techniques avancées d'animation

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Employer les techniques et outils avancés d'After Effects• Réaliser une animation multiplans
Prérequis	After effect socle de base
Durée	48 heures (8j)
Formateurs	Andy LEPAGE
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Animer plusieurs plans et un sujet• Faire le lien entre plusieurs planches• Utiliser des expressions pour automatiser certaines animations Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Animer plusieurs plans
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• La caméra• L'environnement 3D• Les règles de composition• Le Pinceaux• Les expressions
Résultat attendu	Être capable d'animer plus planches complexes

MODULE 4 : Réaliser des effets spéciaux

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Initiation à l'élaboration des effets spéciaux pour la vidéo
Prérequis	Motion design socle de base / Graphisme socle de base
Durée	48 heures (8j)
Formateurs	Andy LEPAGE
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• 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 détournement 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

AUDIO

72 heures (12j)

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 : Introduction aux DAW

Objectifs	Être capable d'utiliser de choisir un DAW et de l'utiliser (Ableton Live / Logic Pro X)
Prérequis	Aucun
Durée	6 heures (1j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Être capable d'enregistrer une voix off pour une vidéo d'animation
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 2 : 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 1 (Audio)
Durée	12 heures (2j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Reprendre une vidéo animé sans bruitage et réussir de lui attribuer un genre grâce au bruitage
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 un son, le stocker, classer, et l'exporter sur un logiciel de traitement de son.

MODULE 3 : Introduction au mixage

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Être capable d'harmoniser le volume d'un projet audio• Être capable d'optimiser les fréquences de différents éléments audio• Être capable de gérer l'espace stéréo de différentes pistes audio
Prérequis	Module 1 et 2 (Audio)
Durée	12 heures (2j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Reprendre les éléments exportés au cours des deux modules précédents et les mixer pour avoir la meilleure qualité sonore possible
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	Être capable de mixer différents éléments audio pour un rendu harmonieux.

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	12 heures (2j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Créer une musique pour la vidéo d'animation présenté au 1er module
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 sa vidéo animé.

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	24 heures (4j)
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	6 heures (1j)
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

72 heures (12j)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

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

MODULES

MODULE 1 : Concevoir et éditer un projet photo

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

La caméra 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 dessin
- **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)

.psd / .Raw / .psb / .DNG / .cmjn / .HEIF / .heic / .tif

MODULE 1 : Concevoir et éditer un projet photo

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Concevoir un projet photo• Réaliser un projet photo• Mettre en page un projet photo
Prérequis	Module Photo socle de base
Durée	72 heures (12j)
Formateurs	Cédric NAGAU
Modalités d'évaluation	Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Réaliser et éditer un projet photo personnelle
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Le choix d'un thème (quel sujet, pour qui, pourquoi)• Le parti-pris artistique• Écriture du projet : narration et identité• La captation des images• Le choix des images et la retouche• La mise en page du projet (brochure, affiche, expo, livre...)
Résultat attendu	Être capable d'élaborer, mettre en œuvre et éditer un projet photographique personnel

72 heures (12j)

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 : 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) / Le set d'éclairage / 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 : Prise de vue

Objectifs	Réaliser et penser des vidéos pour faire de l'intégration et des effets spéciaux
Prérequis	Vidéo socle de base
Durée	36 heures (6j)
Formateurs	Stefan MARINOVICI
Modalités d'évaluation	Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Réaliser un montage vidéo• Réaliser, exporter et incruster un habillage ou une animation sur un montage vidéo• Réaliser un habillage vidéo complète (titre, Intro animée avec données de contextualisation, synthés, questions, mots clés, sous-titrage, outro, crédits)
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Composition / Valeurs de plan / Lumière• Pack shot• Timelapse• Hyperlaps
Résultat attendu	Être capable de réaliser un packshot, un time lapse et un hyperlapse

MODULE 2 : Montage

Objectifs	Réaliser des incrustations des effets spéciaux et des vidéos à l'aide d'after effect
Prérequis	Vidéo socle de base, Module 1 (Vidéo)
Durée	36 heures (6j)
Formateurs	Stefan MARINOVICI
Modalités d'évaluation	Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Réaliser un montage vidéo• Réaliser, exporter et incruster un habillage ou une animation sur un montage vidéo• Réaliser un habillage vidéo complète (titre, Intro animée avec données de contextualisation, synthés, questions, mots clés, sous-titrage, outro, crédits)
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Organisation• After effect et dynamic link• Incrustation• Timelaps• Hyperlaps• Rotoscopie• Clip artistique
Résultat attendu	Être capable de réaliser un packshot, un Time Lapse et un Hyperlapse

COMMUNITY MANAGER

42 heures (7 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 : 18h (3 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

48 heures (8j)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Découvrir l'essentiel des actions et des techniques qui permettent de créer et de mettre en avant un élément graphique en 3D

MODULES

MODULE 1 : Naviguer, réaliser et texturer un modèle simple en 3D

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

Ordinateur / Carte graphique / Interface graphique tablette graphique / Stylet

LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

- **Photoshop**, logiciel de retouche, de traitement et de dessin
- **Blender**, logiciel généraliste 3D
- **Substance Painter**, logiciel de texturing 3D
- **Zbrush**, logiciel de sculpting 3D

LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

.blend / jpeg / .tif / png / .fbx / .psd / .hdr

MODULE 1 : Naviguer, réaliser et texturer un modèle simple en 3D

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Maîtriser le déplacement dans l'espace 3D• Créer un objet à partir d'une référence• Explorer les usages actuels de l'IA dans la création 3D• Utiliser des outils IA pour générer des modèles, textures ou retopos• Comprendre les limites et intégrer ces outils dans un pipeline hybride
Prérequis	Aucun
Durée	48 heures (8j)
Formateurs	Léo Spinat
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Réalisation d'une structure (temple grec) avec des formes simples• Réalisation d'un props 3D à partir d'une référence graphique• Réaliser L'Unwrap du Props créer précédemment• Painting d'objet• Utilisation d'un outil IA pour générer un asset 3D ou une texture
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Organiser son interface de travail en fonction du projet• Créer des formes simples et les placer dans un espace 3D• Maîtriser l'Outliner• Rechercher et importer des références graphiques• Utiliser le mode Éditer pour modifier la structure d'un base mesh• Démontrer la connaissance des techniques spécifiques d'Unwrap pour déplier L'UVW• Apprendre et reconnaître les différentes textures utilisées en 3D• Peindre une texture avec le pinceau et des pochoirs• Présentation générale des outils IA pour la 3D (Meshy, Mixamo, Rigify, etc.)• Génération de modèles 3D à partir de texte ou d'image
Résultat attendu	Être capable de créer, modifier et manipuler des objets dans un espace 3D Appréhender le logiciel