



Dossier de présentation  
du Certificat  
de Qualification Professionnelle  
Créatif Multimédia

**2011 - 2012**

## Qu'est-ce que le CQP ?

Un **CQP** (Certificat de Qualification Professionnelle) est une reconnaissance, par une branche d'activité, du niveau de compétences d'un salarié par rapport aux exigences d'un métier donné.

Reconnu dans sa valeur professionnelle, le détenteur d'un CQP garantit à l'entreprise son niveau de qualification et de prestation.

Préparés par alternance dans le cadre d'une situation de travail, le CQP Créatif Multimédia est délivré par la Commission Paritaire Nationale de l'Emploi (CPNE) de la branche des entreprises de Publicité, après examen d'un dossier individuel de validation élaboré par **ZIGGOURAT FORMATION** au vu des évaluations du candidat.

Chaque session de formation fait l'objet d'une habilitation par la CPNE, dans le respect d'un cahier des charges précis et contrôlé.

## **CQP Créatif Multimédia**

### **Description générale du métier**

Intégré à une équipe créative, le créatif multimédia élabore des concepts créatifs Multimédia, suit la réponse créative et respecte les chartes graphiques.

Il intervient dans trois grands domaines que sont la conception, la réalisation et le suivi technique. Le créatif multimédia doit à la fois maîtriser l'environnement de son emploi et à la fois savoir utiliser des méthodes et des outils permettant la conception et la mise en forme de ses créations sur le média Internet.

### **Lieu d'exercice habituel du métier**

Entreprises relevant du secteur de la communication publicitaire.

### **Public visé / Capacités / Pré-requis**

La formation CQP Créatif Multimédia s'adresse :

Soit à des jeunes de moins de 26 ans de niveau BAC+2 souhaitant devenir Créatif Multimédia dans le cadre du contrat de professionnalisation.

Soit à des demandeurs d'emploi de plus de 26 ans ayant besoin d'un complément de formation pour faciliter leur reclassement dans le cadre du contrat de professionnalisation « adulte ».

Soit à des salariés (quel que soit leur âge) souhaitant entreprendre une formation certifiée dans le domaine de la créativité multimédia, qu'ils soient en poste dans une entreprise de la branche ou dans toute autre entreprise (au titre du congé individuel de formation ou d'une période de professionnalisation par exemple).

## Compétences visées par la formation

Etre capable de citer et d'utiliser, en situation professionnelle, les informations suivantes

Thèmes	Résumé
<b>Connaître et comprendre le média Internet et son enjeu.</b>	Appréhender le média Internet par son histoire et son évolution. Connaître les opportunités de ce média aujourd'hui et demain.
<b>Intégrer le média Internet dans une campagne publicitaire.</b>	Créer une stratégie cross-média en intégrant le média Internet. Comprendre le rôle d'Internet dans les campagnes on et off.
<b>Connaître les concepts créatifs d'Internet.</b>	Gérer la créativité potentielle du média Web et pouvoir l'appréhender.

**Savoir utiliser des méthodes et des outils permettant la conception et la mise en forme publicitaire sur le Web**

Thèmes	Résumé
<b>Le Web 2.0</b>	Comprendre les nouveaux usages de Web et savoir les utiliser.
<b>L'ergonomie Web</b>	Savoir gérer la navigation Web avec tous les concepts ergonomiques des sites dits classiques et des interfaces riches.
<b>Les technologies et outils de création Web</b>	Avoir un point de vue général sur les technologies de l'Internet et connaître les bons outils de création.
<b>Conception de site statique</b>	Développer des sites Web avec la méthode des CSS; concevoir facilement des interfaces graphiques simples et efficaces.
<b>Les logiciels de graphismes Web</b>	Créer des animations, des effets spéciaux, des montages pour le Web et son interactivité.

## Unités d'enseignement de la formation

UE 1 : Le media Internet – 21 heures	
Les fondamentaux du média Internet	7 h
Stratégies cross média et nouveaux médias	7 h
Les dispositifs Internet : Concept et créativité	7 h



UE 2 : Les concepts, les technologies et les outils de l'Internet – 28 heures	
Explorons le Web 2.0	7 h
Ergonomie Web	14 h
Technologies et outils de création Web	7 h



UE 3 : La conception de site statique avec les CSS – 42 heures	
Photoshop pour le Web	14 h
Conception de Site avec les CSS et DreamWeaver	28 h



UE 4 : L'animation Flash – 35 heures	
Flash : animation et interactivité	35 h



UE 5 : Le Motion Graphic – 35 heures	
After Effects Motion Graphic	35 h



Evaluation et préparation aux épreuves de la certification – 21 heures	
Préparation à l'évaluation finale - Suivi de projet	14 h
QCM Média Web - Evaluation et soutenance finale	7 h

## **Durée totale de la formation**

182 heures soit 26 jours de 7 heures réparties sur 12 mois.

## **Déroulement et lieu de la formation**

Le parcours pédagogique alterne des séquences collectives et des séquences individualisées sur un des sites de Ziggourat Formation.

## **Validation de la formation**

Descriptif des composantes de la certification

- QCM Culture Média Web (20%) : ce QCM est destiné à évaluer la compréhension des concepts et des notions acquises lors des stages Les fondamentaux du média Internet (33%), Stratégies cross média et nouveaux médias (33%) et les dispositifs Internet : Concept et créativité (33%).
- Soutenance finale (80%) : cette soutenance est destinée à évaluer la mise en œuvre professionnelle des notions et méthodes acquises au cours de la formation à propos de la créativité sur Internet et sa faisabilité. Elle porte sur l'évaluation du dossier (60%), de la maquette (20%) et de leur présentation (20%).

Par la VAE, la certification comporte 5 unités d'enseignement :

- UE 1 : Le Média Internet
- UE 2 : Les concepts, les technologies et les outils de l'Internet
- UE 3 : La conception de site statique avec les CSS
- UE 4 : L'animation Flash
- UE 5 : Le Motion Graphic

En fin de formation, le CQP est délivré au candidat par la CPNE de la branche des Entreprises de Publicité, sur proposition du jury final d'examen. Composé de professionnels et de formateurs, ce jury se prononce au vu des appréciations et des évaluations figurant dans le livret de suivi du candidat (évaluations en continu), et du résultat des épreuves finales (dossier professionnel et soutenance).

## Modalités pédagogiques de suivi de la formation

### Déroulement de la formation

Les 182 heures sont réparties en 26 jours de 7 heures. Nous proposons 4 sessions dans l'année avec la possibilité de faire le cursus en continu ou en alternance selon vos disponibilités et votre mode de financement.

Calendriers prévisionnels 2011-2012

#### Session MARS 2011 en alternance

<b>UE 1 : Le media Internet – 21 heures</b>	
Les fondamentaux du média Internet	23 mars 2011
Stratégies cross média et nouveaux médias	24 mars 2011
Les dispositifs Internet : Concept et créativité	25 mars 2011
<b>UE 2 : Les concepts, les technologies et les outils de l'Internet – 28 heures</b>	
Explorons le Web 2.0	02 mai 2011
Ergonomie Web	03 et 04 mai 2011
Technologies et outils de création Web	20 juin 2011
<b>UE 3 : La conception de site statique avec les CSS – 42 heures</b>	
Photoshop pour le Web	05 et 06 mai 2011
Conception de Site avec les CSS et DreamWeaver	21 au 24 juin 2011
<b>UE 4 : L'animation Flash – 35 heures</b>	
Flash : animation et interactivité	05 au 09 septembre 2011
<b>UE 5 : Le Motion Graphic – 35 heures</b>	
After Effects Motion Graphic	03 au 07 octobre 2011
<b>Evaluation et préparation aux épreuves de la certification – 21 heures</b>	
Préparation à l'évaluation finale - Suivi de projet	20 mai 2011 – 1 journée
Préparation à l'évaluation finale - Suivi de projet	21 novembre 2011 – 1 journée
QCM Média Web	29 avril 2011 – ½ journée
Evaluation et soutenance finale	10 février 2012 – ½ journée

## Session MARS 2011 en continu

<b>UE 1 : Le media Internet – 21 heures</b>	
Les fondamentaux du média Internet	23 mars 2011
Stratégies cross média et nouveaux médias	24 mars 2011
Les dispositifs Internet : Concept et créativité	25 mars 2011
<b>UE 2 : Les concepts, les technologies et les outils de l'Internet – 28 heures</b>	
Explorons le Web 2.0	28 mars 2011
Ergonomie Web	29 et 30 mars 2011
Technologies et outils de création Web	04 avril 2011
<b>UE 3 : La conception de site statique avec les CSS – 42 heures</b>	
Photoshop pour le Web	31 mars et 01 avril 2011
Conception de Site avec les CSS et DreamWeaver	05 au 08 avril 2011
<b>UE 4 : L'animation Flash – 35 heures</b>	
Flash : animation et interactivité	11 au 15 avril 2011
<b>UE 5 : Le Motion Graphic – 35 heures</b>	
After Effects Motion Graphic	18 au 22 avril 2011
<b>Evaluation et préparation aux épreuves de la certification – 21 heures</b>	
Préparation à l'évaluation finale - Suivi de projet	26 avril 2011 – 1 journée
Préparation à l'évaluation finale - Suivi de projet	14 juin 2011 – 1 journée
QCM Média Web	29 avril 2011 – ½ journée
Evaluation et soutenance finale	08 juillet 2011 – ½ journée

## Session NOVEMBRE 2011 en alternance

<b>UE 1 : Le media Internet – 21 heures</b>	
Les fondamentaux du média Internet	16 novembre 2011
Stratégies cross média et nouveaux médias	17 novembre 2011
Les dispositifs Internet : Concept et créativité	18 novembre 2011
<b>UE 2 : Les concepts, les technologies et les outils de l'Internet – 28 heures</b>	
Explorons le Web 2.0	09 janvier 2012
Ergonomie Web	10 et 11 janvier 2012
Technologies et outils de création Web	05 mars 2012
<b>UE 3 : La conception de site statique avec les CSS – 42 heures</b>	
Photoshop pour le Web	12 et 13 janvier 2012
Conception de Site avec les CSS et DreamWeaver	06 au 09 mars 2012
<b>UE 4 : L'animation Flash – 35 heures</b>	
Flash : animation et interactivité	16 au 20 avril 2012
<b>UE 5 : Le Motion Graphic – 35 heures</b>	
After Effects Motion Graphic	04 au 08 juin 2012
<b>Evaluation et préparation aux épreuves de la certification – 21 heures</b>	
Préparation à l'évaluation finale - Suivi de projet	17 février 2012 – 1 journée
Préparation à l'évaluation finale - Suivi de projet	11 juin 2012 – 1 journée
QCM Média Web	20 décembre 2011 – ½ journée
Evaluation et soutenance finale	06 juillet 2012 – ½ journée

## Session NOVEMBRE 2011 en continu

<b>UE 1 : Le media Internet – 21 heures</b>	
Les fondamentaux du média Internet	16 novembre 2011
Stratégies cross média et nouveaux médias	17 novembre 2011
Les dispositifs Internet : Concept et créativité	18 novembre 2011
<b>UE 2 : Les concepts, les technologies et les outils de l'Internet – 28 heures</b>	
Explorons le Web 2.0	21 novembre 2011
Ergonomie Web	22 et 23 novembre 2011
Technologies et outils de création Web	28 novembre 2011
<b>UE 3 : La conception de site statique avec les CSS – 42 heures</b>	
Photoshop pour le Web	24 et 25 novembre 2011
Conception de Site avec les CSS et DreamWeaver	29/11 au 02 décembre 2011
<b>UE 4 : L'animation Flash – 35 heures</b>	
Flash : animation et interactivité	05 au 09 décembre 2011
<b>UE 5 : Le Motion Graphic – 35 heures</b>	
After Effects Motion Graphic	12 au 16 décembre 2011
<b>Evaluation et préparation aux épreuves de la certification – 21 heures</b>	
Préparation à l'évaluation finale - Suivi de projet	19 décembre 2011– 1 journée
Préparation à l'évaluation finale - Suivi de projet	20 janvier 2012 – 1 journée
QCM Média Web	20 décembre 2011 – ½ journée
Evaluation et soutenance finale	10 février 2012 – ½ journée

## Horaires de la formation en centre

9h30 – 13h et 14h – 17h30

## Formateurs

L'équipe pédagogique de **Ziggourat Formation** constituée pour la préparation du CQP Créatif Multimédia comprend :

- des formateurs ayant une expérience de terrain du média Internet,
- des intervenants professionnels spécialisés,
- des formateurs ayant une grande expérience de la formation sur des cursus métier. L'encadrement est réalisé par la responsable Formation de **Ziggourat Formation**.

## La pédagogie

Les préceptes pédagogiques mis en œuvre par **Ziggourat Formation** dans le cadre de la formation CQP « Créatif Multimédia » sont ceux que développent habituellement **Ziggourat Formation** dans le cadre de ses formations.

Ces préceptes sont les suivants :

- la méthode pédagogique rassemble à la fois des parties théoriques et des parties pratiques pour éclairer la théorie ;
- un support de cours est donné à chaque stage de formation ;
- il est demandé à chaque formateur de tenir compte des acquis initiaux de chaque stagiaire dans le but de développer, autant que possible, les principes de l'individualisation pédagogique ;
- le suivi de la progression du stagiaire est mis en œuvre avec des outils tels que le livret de suivi ainsi que les grilles technique et comportementale spécifique réalisées par **Ziggourat Formation**.

## La validation finale

Les modalités d'obtention du CQP à l'issue de la validation sont les suivantes :

- Le CQP est délivré nominativement par la CPNE, sur proposition du jury local, qui se prononce à la majorité de ses membres.
- Le jury apprécie :
  - le livret de suivi du stagiaire qui réunit les éléments de suivi des différents modules et des évaluations et les conditions de validation des compétences générales, techniques et comportementales,
  - la note sur 20 obtenue par le candidat à l'épreuve « QCM Culture Média Internet »
  - la note sur 20 obtenue par le candidat à l'épreuve « soutenance orale ».

# LES FONDAMENTAUX DU MEDIA INTERNET

■ 1 JOUR

■ Programme

## Comprendre l'hypermédia Internet

- Bref historique – Les trois phases de l'Internet en France
- Les chiffres clés de pénétration
- Les internautes – usages et comportement
- Les sites par typologie et fréquentation
- Le développement du e-commerce

## L'heure de la convergence numérique

- La convergence numérique : téléphonie, télévision, presse, musique, cinéma
- Le mobile au cœur de la révolution

## Web 2 : Qu'est ce qui a vraiment changé ?

- L'heure des haut-débits et du multimédia ?
- La blogosphère
- Internet , nouvelle plateforme d'organisation

## Les entreprises face à Internet

- Quel challenge et opportunités pour l'entreprise
- Stratégie d'approche des quelques grands acteurs représentatifs ( Fnac, TF1, etc.)

# STRATÉGIES CROSS MÉDIA ET NOUVEAUX MÉDIAS

■ 1 JOUR

■ Programme

## **Internet : L'apogée du marketing relationnel**

- Stratégie d'intégration des nouveaux médias
- De la logique de notoriété-image à la logique de ROI
- Rôle d'Internet dans les dispositifs cross-média

## **Les interactions entre médias off et médias on**

- Les passerelles entre médias traditionnels et Internet ( télévision, radio, affichage, presse, etc.)
- Analyse de chacun des dispositifs

## **Démarrer une campagne sur le on et prolonger en médias traditionnels**

- Exemples de campagnes type Brandt

## **Démarrer une campagne sur le off et prolonger sur Internet**

- Exemple de campagne type FNCPA

# LES DISPOSITIFS INTERNET : CONCEPT ET CRÉATIVITÉ

■ 1 JOUR

■ Programme

## Où en est la créativité sur Internet ?

- De la créativité visuelle à la créativité des dispositifs
- Créativité visuelle
- Créativité rich-média et 3D
- Créativité des dispositifs

## Comment bien définir un dispositif de projet de marketing interactif

- Penser un dispositif pour le rendre efficace
- Information, interaction et services
- Les mécanismes classiques d'accélération, de viralité, de fidélisation

## La dimension communautaire et contributive dans les stratégies de présence

- Les nouveaux espaces de dialogue et d'interaction avec les consommateurs
- Les marques face aux réseaux d'influenceurs...de l'identification à la participation.

## L'heure du multimédia dans les projets clients...

- Comprendre l'explosion du multimédia
- La montée en puissance des haut-débits
- Les plateformes de publication vidéo

# EXPLORONS LE WEB 2

■ 1 JOUR

■ Programme

## Panorama des nouvelles pratiques et des usages

### Les briques de construction du Web 2

- Outils
- Collaboration
- Services

### La valeur d'usage sur le Net

- Savoir exploiter le Web 2
- Communiquer
- Partager
- Organiser
- Fidéliser
- Cocréer
- Faire de la veille

### Les 50 meilleures façons d'utiliser les services du Web 2

- Flickr
- Delicious
- Wikipédia
- Blogger
- PbWiki
- Twitter
- GoogleDocs
- Creative commons

### Standard Web et bonnes pratiques

- Les normes
- L'accessibilité
- L'ergonomie et le design

## Gérer son identité numérique et sa visibilité sur le Web

- Les outils : openID / LinkedIn / FaceBook / microformats
- Développer des opportunités avec les réseaux sociaux.

## Les principes d'animation d'une communauté

■ 2 JOURS

■ Programme

## L'écran

- Agencement : stratégie en Z, lecture primaire et secondaire, valeurs de positionnement, homogénéité
- Graphisme : chromie, couleurs, codes, connotations, choix, méthode, polices, icônes, hiérarchisation

## La conception de sites Web

- Tenants et aboutissants
- Définition de site : ciblage, analyse, architecture, processus
- Développement : cycles, équipes
- Tests : utilisabilité, qualité
- Mise en ligne : stratégie de lancement, vie du site

## Navigation Web

- Principes
- Architecture
- Homepage : poids, rôle, synthèse
- Barre de navigation : caractéristiques, différenciation, test
- Liens : conception, typologies, positions
- Titres : obligations

## La page Web

- Agencement : principes, cadres, longueur, navigation interne
- Graphisme : charte, css, lisibilité, images, formats, palettes, image maps, animations, polices, listes
- Contenu : présentation textuelle, spécificités rédactionnelles

## Les interfaces riches

- Définition et principes
- Les enjeux ergonomiques

## Internet : nouveau média de création

- Emotion / utilisabilité
- Courants artistiques
- Liens incontournables

# TECHNOLOGIES ET OUTILS DE CRÉATION WEB

■ 1 JOUR

■ Programme

## Introduction

- Création de site Web
- Les étapes
- Les acteurs
- Les outils

## Les technologies

- Le HTML
- Les Styles CSS
- Les Images
- Les animations
- La vidéo
- Les contenus dynamiques (rss...)
- Les interfaces riches

## La programmation

- Le javascript
- L'actionScript
- Le Php
- Le Xml
- Ajax
- ASP

## Les outils

- Les éditeurs et leurs logiciels
- Les outils serveurs
- Dreamwaver, Flash...

## Les CMS

- Définition
- Usages
- Spip, Joomla, Drupal, EzPublish, Wordpress...

# PHOTOSHOP POUR LE WEB

■ 2 JOURS

■ Programme

## Introduction

- Optimisation Web : enjeux généraux et contraintes
- Rappel des notions générales de taille, de définition, de colorimétrie et de format d'image
- Techniques et contraintes de mise en page Web : tableaux, balise <div>, css

## Production

- Création de tranche
- Modification des tranches
- Insertion de liens (URL)
- Préparation pour l'exportation

## Automatisation

- Création et utilisation de scripts
- Traitement par lot
- Création de galerie (mini-sites) Web

## Exportation

- Optimisation des images pour le Web (taille, définition, GIF, JPEG, PNG)
- Paramètres d'exportation (HTML, XHTML, CSS, <div>)
- Exportation des tranches

# CONCEPTION DE SITE AVEC LES CSS ET DREAMWEAVER

■ 4 JOURS

■ Programme

## Environnement du logiciel

- Html et les navigateurs
- Déclaration et gestion du site
- Gestion des éléments du site

## Interface et environnement de travail

- Regroupement des palettes flottantes
- Modification de l'interface utilisateur
- Palettes Propriétés interactives
- Palette d'insertion
- Les différentes vue : code et graphique
- Les aides à la mise en page : grille, règles et loupe

## Développement et Intégration

- Texte et mise en forme
- Enrichissement du caractère
- Enrichissement du paragraphe
- Hyperliens, ancrs
- Formats et insertion d'images
- Barre d'outils de retouche d'image

## Le html

- Principes de base du langage
- Les balises obsolètes
- Création de pages et tableaux en html

## Les feuilles de styles

- Css1, Css2 et Xml
- Les sélecteurs de classes
- Les pseudo-classes
- Les unités de valeurs
- La gestion du texte

## La gestion du graphisme

- Les arrières plans
- La gestion des tableaux
- La lecture du flux
- Design de sites avec les css

## Gérer l'affichage avec les CSS

- Les modèles de boites
- Gérer le positionnement
- Feuilles de styles en fonction des médias et supports
- Les listes
- Améliorer les formulaires
- Trucs et astuces pour la mise en page avec les CSS

## Exercice d'application et réalisation d'un projet personnel avec les CSS

# FLASH : ANIMATION & INTERACTIVITÉ

■ 5 JOURS

■ Programme

## Interface et environnement de travail

- Configuration du logiciel
- Regroupement des palettes flottantes
- L'interface utilisateur

## Dessin et animation

- Les outils
- Manipulation des objets
- Le principe symbole/objet : la conversion d'un objet en symbole, ses propriétés, ses contraintes
- La bibliothèque
- Principe d'animation 2D : le principe des clés et des frames en animation
- Le timeline : sa manipulation, ses fonctions
- Les symboles : étude des divers symboles, de leurs propriété et contraintes
- Les interpolations : les types d'interpolations, les contraintes
- Accélération et décélération d'interpolation
- Les trajectoires
- Les masques (déclarations et contraintes)
- Les effets
- Création effets spéciaux animés
- Gestion du texte

## Navigation

- Les scènes : avantages et inconvénients
- Utilisation des labels
- Actions d'image et d'occurrence
- Création de boutons, boutons animés
- Actions de navigation : GoTo et GetUrl...

## Contrôle des occurrences

- Utilisation d'occurrences cibles (targets)
- Hiérarchie des cibles
- Construire un diaporama
- Mécanismes on/off

## Bitmaps, sons et vidéo

- Importation son, image et vidéo
- Manipulation et masquage des bitmaps
- Importation et gestion des sons
- Synchronisation et manipulation du son
- Traitement de la vidéo
- Le composant de lecture vidéo

## Interactivité sans code

- Contrôle des movies clip
- Comportement Projection
- Comportement son, vidéo
- Comportement Web

## Workflow Analyse d'un projet Flash

- Travail en rough et substitution
- Travailler avec un soft vectoriel 2D

## Réglages d'exportation Swf et Html

- Contrôle de la bande passante
- Export Gif et QuickTime
- Création d'exécutables
- Profils de publication

# AFTER EFFECTS MOTION GRAPHIC

■ 5 JOURS

■ Programme

## L'interface et les bases de l'animation

- Description de l'interface, les notions de «points-clés» et de «calques»
- Introduction à l'animation
- Préférences et modules de sortie

## Points-clés et compositions

- Déplacement dans la timeline, markers, assistants de points clés standards, compositions gigognes, fenêtre d'effet, pré-composition et redistribution temporelle
- Calques d'ajustement

## Réglages de vitesse, notions d'interpolation spatiale

- Interpolations temporelles et spatiales, déplacement et copie de points-clés
- Les couches alpha : import d'éléments Photoshop, export d'animations avec transparence

## Masques et animations avancées

- Masques, interpolation de masques, luma mattes, Transfer controls, techniques d'animation de texte
- Dessin de trajectoire à main levée avec l'assistant Motion Sketch
- Effets
- Effets de flou
- Effets «channel»
- Distorsion standard
- Contrôle de l'image
- Incrustations standard
- Perspective
- Lens flare

- Stylise
- Ramps
- Texte
- Filtres temporels
- Effets de transition

## Introduction à la version professionnelle

- Les assistants : motion tracker, motion stabilizer, wiggler, smooher
- Effets pros : incrustations, Time displacement
- Effets spéciaux QuickTime sur MacOS ou Windows

## Intégration des clips dans flash