

Conseiller.ère en formation continue
Anne FERVEUR Tél : 06 85 84 77 96 Email : anne.ferveur@mongreta.fr
Responsable de dispositif
Caroline MASSU Tél : 05 82 74 11 24 Email : numerique.toulouse@mongreta.fr
Assistant.e de Pôle
Christelle SACRISPEYRE Tél : 05 82 74 11 22 Email : christelle.sacrispeyre@mongreta.fr
CONTACT
anne.ferveur@mongreta.fr 06 85 84 77 96
DATE
29/06/2022



GRETA Midi-Pyrénées Centre – 26 Boulevard Déodat de Séverac
BP 40164 - 31025 Toulouse cedex 3 - 05 61 77 26 77
N° Siret 193100443000020 – Code APE 8559A
Déclaration d'existence 7331P003931
accueil.toulouse@mongreta.fr
Site internet maforpro-occitanie.fr



FICHE DESCRIPTIVE DE LA FORMATION (Annexe 2)

CONCEPTEUR DESIGNER UI (design utilisateur), niveau 6

PUBLIC CONCERNÉ	
Tous publics	
PRÉ-REQUIS	
Aisance dans l'utilisation des outils informatiques et bureautiques Créativité / curiosité d'esprit : portfolio obligatoire Capacités rédactionnelles Connaissance du métier et forte motivation pour le secteur Anglais niveau A2 Savoir s'exprimer à l'oral Des notions en programmation, développement, web design, gestion de projets seront appréciées.	
DURÉE	DATE DE DÉBUT ET DE FIN DE LA FORMATION
805 heures en centre	07 novembre 2022 au 17 janvier 2024
LIEU	
GRETA Midi-Pyrénées Centre, Site Hippodrome 3 allée Antoine Osète, 31100 TOULOUSE	
ORGANISATION	
<ul style="list-style-type: none"> Nombre de stagiaires prévus : 15 Du 7 novembre 2022 au 17 janvier 2024 (cf planning joint en annexe 1) Formation d'une durée de 15 mois au total : 805 heures en centre de formation, 1309 heures en entreprise Alternance : <ul style="list-style-type: none"> 1 semaine en entreprise / 1 semaine en centre jusqu'en avril 2023 Puis 3 semaines en entreprise / 1 semaine en centre d'avril 2023 à fin décembre 2023 	

MODALITÉS	
Modalités de positionnement ou d'évaluation diagnostique	<p>Test de positionnement en amont de la formation : QCM sur les compétences techniques, test de français. L'évaluation des résultats se fait au regard des objectifs visés et du référentiel de la formation. Etude du portfolio. Entretien : entretien d'exploration des expériences professionnelles, sociales, personnelles et de formation, identification des acquis qui en résultent, exploration du CV, repérage des expériences marquantes en lien avec la certification visée...</p>
Moyens et méthodes pédagogiques	<div> <input checked="" type="checkbox"/> En présentiel <input checked="" type="checkbox"/> Étude de cas </div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> A distance <input checked="" type="checkbox"/> Autre à préciser : pédagogie en mode projet </div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> Mise en situation </div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> Jeux de rôles </div> <p>Notre pédagogie s'articule autour de trois axes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - énoncés de notions théoriques et mise en pratique en cours (présentiel et à distance) ; - individualisation par le développement de projets personnels ; - travail en équipe dans le cadre de projets réels.
Équipement et support	<p>Matériel PC ou IMAC, une seule personne par poste de travail, livret stagiaire numérique Salles de travail adaptées et accessibles aux personnes en situation de handicap Possibilité d'accéder au centre de ressources (conseils) Les supports pédagogiques peuvent être fournis sous format papier ou numérique. Pour les FOAD : LMS, salle virtuelle, ressources en ligne</p>
Modalité de suivi pédagogique	<p>Bilan intermédiaire à mi formation avec le référent / avec le formateur Possibilité de renégocier le contrat avec le référent. Accompagnement individuel à la demande. Suivi en continu de la progression pédagogique du stagiaire.</p> <p>Suivi collectif :</p> <p>Des temps sont planifiés tout au long de la formation pour réaliser un suivi collectif. Mené par la responsable de dispositifs, le formateur référent et, si besoin, la conseillère en formation continue, il a pour objectif de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partager et garantir un même niveau d'informations à l'ensemble du groupe. - Réguler la vie de groupe : expression libre mais commune, partagée si besoin avec l'équipe pédagogique – résolution de conflits éventuels, remédiations collectives. <p>Suivi individuel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suivi individuel pédagogique : assuré par les formateurs de façon quotidienne, il permet un suivi continu des compétences acquises et des difficultés éventuelles rencontrées. Une réponse et un accompagnement individualisés sont mis en place lorsque nécessaires. - Suivi individuel : assuré par la responsable de dispositifs une fois par mois, il permet un suivi continu de l'état d'esprit du stagiaire et permet d'évoquer des aspects personnels, logistiques (équipement et adaptation de poste si besoin), administratifs, financiers qui viendraient entraver le bon déroulement de la formation. Une réponse adaptée et individualisée est apportée et permet de limiter des décrochages éventuels.
Modalités de suivi	<p>La formation fera l'objet d'un suivi par le biais de feuilles de présence et de connexions pour les formations à distance.</p>
Validation	<div> <input type="checkbox"/> Attestation d'acquis, CCF, QCM, CQP, Examens... <input type="checkbox"/> Attestation de fin de formation (Durée et objet de la formation) <input type="checkbox"/> Attestation des acquis <input checked="" type="checkbox"/> Certification <input type="checkbox"/> Diplôme </div>
Évaluation	<p>Enquête de satisfaction client/stagiaire</p>

MONTANT DE LA PRESTATION PROPOSÉE (A TITRE INDICATIF ET PRÉVISIONNEL)	
Coûts prévisionnels de la formation TTC	Pris en charge par l'OPCO
Coût pédagogiques	
Frais hors formation	
Maintien de la rémunération Pôle Emploi	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> Non concerné

OBJECTIF GÉNÉRAUX DE LA FORMATION
<p>À la fois concepteur et technicien, le designer UI tient un rôle pivot entre les équipes de communication et de développement informatique. Il maîtrise les problématiques de communication, de gestion de projet ainsi que les opportunités et contraintes techniques. Le rôle principal du designer UI est d'assurer qu'un site web ou une application atteigne les objectifs du client en offrant une expérience utilisateur optimale. C'est un métier pluridisciplinaire qui place l'utilisateur au cœur de la conception. Le designer UI exerce son métier au sein d'une entreprise, d'une agence de numérique ou en freelance.</p> <p>La formation Concepteur Designer UI proposée par le GRETA est une formation orientée métier. Le programme de formation permet au stagiaire d'apprendre à concevoir et à réaliser un projet numérique de A à Z, de la rencontre avec le client à la livraison et à la promotion du site web.</p>

STAGE EN ENTREPRISE
NEANT

FORMATEURS		
NOM - PRÉNOM SI CONNU EN AMONT DE LA FORMATION*	SPÉCIALISÉ(E) EN	DIPLÔME
COCHARD Stéphane	Formateur pour adultes, graphiste, webdesigner et web-développeur indépendant.	Diplôme national supérieur d'expression plastique (DNSEP) option art.
MAUGENDRE Sandrine	Graphiste indépendant / formatrice design graphique – 12 ans d'expérience	CQP Opérateur PAO BAC + 5 en sciences (Bio) Master Pro Bio-management (Communication scientifique)
MORETTE Erwane	Formatrice pour adultes en gestion de projet web, webdesign.	Doctorat en Sciences de l'information et de la communication. Master 2 – Droit de l'Internet.
RONDE- OUSTAU Véronique	Conseillère en insertion professionnelle / Sophrologue. Communication interpersonnelle, cohésion d'équipe, estime de soi, gestion du stress.	Master Sciences de l'Éducation et de la Formation. Certification RNCP de Sophrologue.

*En cas d'absence ou d'indisponibilité des intervenants nommés, le GRETA s'engage à mobiliser des intervenants possédant les mêmes compétences.

PROGRAMME ET CONTENU		
ENSEIGNEMENT GÉNÉRAL		
MATIERES ET DURÉES	OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	CONTENUS PÉDAGOGIQUES
NEANT		

PROGRAMME ET CONTENU		
ENSEIGNEMENT PROFESSIONNEL		
MATIERES ET DURÉES	OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	CONTENUS PÉDAGOGIQUES
CONCEPTION ET INTÉGRATION WEB Module 1 : Concevoir des interfaces graphiques et des prototypes	- Apprendre à concevoir de façon organisée un design d'interface qui propose une expérience utilisateur optimale et qui permette au site web ou à l'application d'atteindre les objectifs définis dans le cahier des charges.	- Élaboration de profils et de parcours utilisateurs - Élaboration de contenus pour le web et les applications - Conception d'interfaces pour ordinateurs et appareils tactiles avec Adobe Illustrator - Conception d'interfaces à commandes vocales avec Adobe XD - Élaboration de maquettes avec Adobe Illustrator, Adobe Photoshop et Adobe XD - Prototypage de sites web et d'applications avec Adobe XD
CONCEPTION ET INTÉGRATION WEB Module 2 : Réaliser une animation pour différents supports de diffusion	- Apprendre à scénariser la communication d'un message et de réaliser des animations adaptées aux appareils, interactives pour le web, gif animé ou vidéo pour les réseaux sociaux ou les plateformes vidéo.	- Élaboration d'animations interactives avec Adobe Animate - Initiation à la création d'animations vidéo avec Adobe After Effects
CONCEPTION ET INTÉGRATION WEB Module 3 : Intégrer des pages web	- Apprendre à intégrer en pages web des maquettes de responsive design à l'aide des langages HTML et CSS, d'y ajouter de l'interactivité et des fonctionnalités à l'aide de JavaScript et enfin de publier un site web.	- HTML - CSS - JavaScript - Intégration de maquettes web - Pages web responsives - Scripts tiers et frameworks - Intégration de contenus dynamiques côté serveur - Publication de pages web
CONCEPTION ET INTÉGRATION WEB Module 4 : Adapter des systèmes de gestion de contenus	- Apprendre à utiliser le CMS WordPress pour réaliser un site web qui réponde aux objectifs définis dans le cahier des charges ainsi que d'acquérir les notions de base du langage serveur PHP qui est utilisé pour créer des thèmes WordPress.	- PHP/MySQL - WordPress et WooCommerce
PAO/CREATION GRAPHIQUE : Module 5 : Utiliser les outils de création graphique print et web	- Apprendre à utiliser les outils de création graphique print et web en vue de réaliser des interfaces interactives et des supports de communication print	- Réaliser des illustrations vectorielles et des éléments graphiques (Adobe Illustrator) - Préparer, retoucher, recadrer des photos pour des utilisations multiples Print et Web (Adobe Photoshop). - Concevoir des maquettes pour des interfaces web (site internet, applications mobiles, ...) - Créer des supports de communication pour différents supports numériques et imprimables (Adobe Indesign).
GESTION DE PROJET Module 6 : Gérer, contrôler et optimiser un projet de site web	- Connaître et mettre en pratique les méthodes et outils de la gestion, contrôle et optimisation de projet web. - S'initier aux contraintes de temps, de budget, d'environnement technique et organisationnel d'un projet de site web	Cadre légal et réglementaire / mise en conformité : - données personnelles et RGPD / propriétés intellectuelles / Droit à l'image // licences logicielles / identité numérique / réglementation accessibilité Pitch de présentation équipes et clients Connaissance du marché et des métiers – contexte professionnel Outils d'organisation et de collaboration - Drive, Trello, OneNote, GoogleKeep.... Méthodes de créativité - Design thinking, brainstorming, carte heuristiques et mind mapping Méthodes de recherche - moteurs de recherche, annuaires, métamoteurs, recherches booléennes Veille : outils d'agrégation et de curation Retroplanning (planning de gantt) Tableur (Excel, Open office) Elaboration de devis et budget

COMMUNICATION ET WEBMARKETING Module 7 : Elaborer et déployer une stratégie de webmarketing et communication digitale	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à concevoir et à déployer la stratégie de webmarketing et communication digitale d'une organisation. - Piloter et mettre en œuvre des projets digitaux - Mesurer, analyser et optimiser les performances de la stratégie mise en place. 	<p>Introduction au webmarketing et contexte sociaux économiques du numérique</p> <p>Phases d'audit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etudes de concurrence, benchmarking - Définitions des cibles de clientèles, analyse des besoins exprimés et latents, identification des processus d'achat - Méthodologies d'enquête terrain - Dépouillement et analyse des résultats - Définition des positionnements stratégiques de conquête et de fidélisation <p>Outils d'action et d'optimisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Référencement (SEO/SEA), partenariat, sponsoring, affiliation, e-pub et Google Ads, publipostage, e-bus mailing... - Outils de mesure de la performance (web analytics) et contrôles - Amélioration des taux de conversion : tests (A/B, multivariés), reciblage e-mail - Optimisation des systèmes de paiement sécurisés en ligne et de facturation - Dispositifs de fidélisation (emailing, programme de fidélisation) <p>Communication et community management :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaissance des réseaux sociaux et positionnement stratégiques - Calendrier éditorial (méthode et outils) - Hashtags, mots clés, nuages de mots - Charte éditoriale - Contenus éditoriaux, spécificités de l'écriture numérique, storytelling - Gestion de communauté, relation client online - Iconographie : outils de classification (type Pocket), sources (banques d'images) - Datavisualisation
PROJET D'APPLICATION Module 8 : Réaliser un projet de site web en équipe ou en autonomie sur commande d'un "client" partenaire	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en pratique les modules d'apprentissage, de la prise de commande jusqu'à la remise du projet d'un site web au client partenaire - Expérimenter le travail d'équipe et la relation aux donneurs d'ordres - Développer les soft-skills attendues par les recruteurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Rencontre partenaire client / prise de contact - Phase d'audit et de conception - Réalisation du cahier des charges - Définitions des objectifs et du plan en termes de webmarketing et communication - Elaboration des éléments graphiques - Phase d'intégration et de tests - Pitch et remise du projet auprès du demandeur d'ordres
Accueil / Informations générales	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la formation et son environnement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Présentation de la formation (programme, calendrier, emploi du temps, horaires, règles de fonctionnement...). - Présentation des équipes, visite des locaux. - Remise du livret d'accueil, règlement intérieur, contrat individuel de formation, présentation des outils d'évaluation...
Cohésion de groupe	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les enjeux d'une cohésion de groupe et du travail en équipe. - Apprendre à se présenter et favoriser un climat d'écoute, de confiance et une dynamique de groupe progressive. - Adopter les règles essentielles nécessaires à la cohésion de groupe. - Emmener le groupe à échanger autour des différentes représentations de la cohésion et à construire une charte collaborative commune. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apports sur les notions de cohésion de groupe et de travail d'équipe - Présentation croisée des participants (en binôme puis en groupe entier) - Les règles de vie essentielles à la cohésion de groupe : les bonnes pratiques. - Travail en sous-groupe / groupe entier / individuel, basé sur la méthode de "photo langage" emmenant à construire progressivement une charte collaborative garantissant une bonne cohésion. - Conclusion et bilan du module

Préparation à l'examen 21 heures	- Finaliser ses productions	- Présentation des évaluations en cours de formation (ECF). - Pratiques professionnelles dans le DP (dossier professionnel) - Le projet d'un site internet décrit dans un dossier de projet - Une animation vidéo et un support de communication imprimée destinés à la promotion du site
---	-----------------------------	--