



FORMATION WEBMASTER

Conception, Réalisation, Maintenance de Sites Web
DUREE : 20 jours, soit 140 heures



PHILIPPE LOIZEAU



Menu 1

MARDI 20 MAI 2003

MENU ITEM 2

MENU ITEM 3

MENU ITEM 4

mardi 7 mars 2006

FORMATION WEBMASTER

OBJECTIFS : Cette formation de 20 jours vous permet d'acquérir les connaissances et savoir-faire permettant de concevoir, réaliser, maintenir et promouvoir un site Web graphique et interactif, dans un contexte de projet de création ou d'amélioration d'un site existant.

Ce stage permet de travailler sur des cas concrets et objectifs de création ou de reprise de sites Web existants. Il se déroule en des locaux entièrement équipés.

Le stage comprend : le matériel pédagogique et technique (un poste multimédia par personne), les supports de cours et une assistance par email, d'une durée de un an.

PARTICIPANTS : toute personne chargée de réaliser et maintenir un site web. Cette formation est destinée à des professionnels en poste, en reconversion ou bien dans le cadre d'un DIF ou CIF.

Pour plus d'information sur les moyens de financements, consultez notre site internet <http://www.loizeau.com/formation/financement.htm>



C'est parce que les formations «prêt-à-porter» ne vous conviennent pas, que je confectionne du «sur-mesure».





PHILIPPE LOIZEAU
création & formation
internet - infographie

WEB > dreamweaver & référencement



Durée : 15 JOURS

Introduction

Présentation de Dreamweaver MX

Définition d'un site en local et sur un serveur distant

- Les infos locales
- Les infos du serveur web distant
- Paramétrage
- Mise en forme de la carte du site

Environnement requis et installation du logiciel

- Visualisation en mode Dreamweaver 4 ou MX
- Prise en main : vue d'ensemble (l'espace de travail, la fenêtre du document, l'inspecteur de propriétés, la palette d'objets, les feuilles de style, historique, bibliothèque...)

L'arborescence d'un site

- La page d'accueil
- Le titre de la page
- La couleur de l'arrière-plan
- La photo d'arrière-plan
- La mise en forme des textes
- Quelques règles de typographie
- Les polices de caractère
- Les alignements

Liens :

- interne et externe
- Lien de messagerie
- Ancre
- Réalisation d'une zone réactive sur une image, avec liens hypertextes
- Les boutons de navigation (rollover)
- Menu de reroutage

Création d'une page plus complexe

- L'insertion et paramétrage des images
- Les tableaux (insertion, suppression, fusion des colonnes)

- Les calques
- La conversion des calques en tableaux, pour les navigateurs
- L'insertion des séparations d'écran (frames)
- Le mode de mise en forme

Le formulaire

- Création d'un formulaire
- Ajout d'éléments au formulaire
- Récupération des données d'un formulaire (email ou avec script cgi)
- Vérification de la validité du formulaire, à l'aide des comportements de Dreamweaver

Les bibliothèques et modèles

- Principe
- Utilisation de la bibliothèque
- Utilisation d'un modèle
- Actifs du site

Les feuilles de styles en cascade (css)

- Principe
- CSS dans la page / CSS externe

Insertion d'éléments d'animation multi-media

- Boutons Flash / Texte Flash
- Son / Musique

Les comportements

- Principe
- Gestion d'un comportement
- Ouvrir une fenêtre dans le navigateur
- Ouvrir une fenêtre de message
- Insertion d'un message dans la barre d'état
- Vérification d'un plug-in
- Vérification du navigateur

Le DHTML

- Définition des calques DHTML

- Modifications d'un calque : déplacement, agrandissement, visibilité

La vérification du site

- Optimisation pour les navigateurs : nettoyage du code html, code html Word
- Tests avec les différents navigateurs
- Vérification des liens brisés
- Les rapports
- Organisation du dossier final en local, pour une bonne mise en ligne

La mise en ligne du site

- Outils de gestion des fichiers du site
- Configurer le serveur
- Répertoire local et site distant
- Publication du site sur le réseau, en mode ftp

Le référencement

- Les mots clés (auteur, description, keywords...)
- Les règles d'un bon référencement
- Comment rater son référencement
- Les moteurs et annuaires de recherche

Maintenance du site

- Quelques règles
- Comment créer du trafic
- Analyse des statistiques

Promotion du site

- Le nom de domaine
- Le référencement
- La publicité en ligne
- La publicité classique
- L'échange d'hyperliens ou de banniers
- Les newsgroups lettres d'information
- Le sondage / le quizz
- Fidélisation

Adresses de site

loizeau .com

5 rue des trois pignons - 44610 - INDRE (Nantes)

Tél : 02 40 86 16 01 - Email : formations@loizeau.com - 342 857 216 RM Nantes

Agrément Préfecture de région de Nantes, sous le n° 52 44 03844 44

WEB > Flash & l'animation



PHILIPPE LOIZEAU
création & formation
internet - infographie

DUREE : 5 jours.



OBJECTIF :

Cette formation, par ses nombreux exemples pratiques, permet de maîtriser le développement d'animations avec Macromedia Flash.

CONNAISSANCES REQUISES :

Bonne pratique de l'outil informatique et des fonctions de base de Windows.
La connaissance d'un logiciel graphique est un plus

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Pratique intensive par de nombreuses applications

PROGRAMME

1. Principes de base

Flux de travail
Graphiques vectoriels et bitmap
Environnement
Créer et paramétrer une animation
Aperçu et test des animations
La boîte à outils
Les panneaux
Les menus

2. Bibliothèques et scénarios

Utilisation du scénario
Utiliser les scènes
Les bibliothèques
Les bibliothèques partagées
L'explorateur d'animations
Afficher une scène
Grille, guides et règles
Raccourcis clavier personnalisés
Impressions intermédiaires
Les préférences

3. Les Dessins

Outils de dessin et de peinture
Le chevauchement des formes
Les outils crayon, plume, pinceau
Droites, ovales, rectangles
Modifier des lignes et des contours
Effacer, modifier des formes
Ajustement
Interpolation de mouvement

4. Utilisation des caractères

Polices intégrées et de périphérique
Création de texte
Les attributs de caractère
Créer des zones de texte
Modifier du texte
Transformer du texte
Liens entre un bloc texte et une URL

5. Utiliser les couleurs

Attributs de trait et de remplissage
Création et modification
Le Mixeur
Modifier les palettes de couleurs

6. Utiliser les illustrations importées

Insérer les illustrations dans Flash
Conversions d'images bitmap en graphiques vectoriels
Séparation d'une image bitmap
Modification des images bitmaps
Définition des propriétés d'une image bitmap

7. Ajouter des sons

Importation de sons
Ajout de sons à une animation
Ajout de sons à un bouton
Utilisation de sons avec des bibliothèques partagées ou avec des objets
Les contrôles de modification audio

Démarrage et arrêt des sons dans une image-clef
Compression des sons en vue d'une exportation
La compression MP3
Exportation de sons dans les animations
Quick Time

8. Utilisation des objets

Sélection d'objets
Groupement d'objets
Déplacement, copie et suppression d'objets
Présentation d'objets
Mise à l'échelle
Rotation, pivotement, inclinaison
Restauration d'objets transformés
Alignement
Séparation de groupes d'objets

9. Utilisation des calques

Création de calques
Affichage des calques
Modifier les calques
Calques de guide
Calques de masque

10. Symboles et occurrences

Comportements de symboles
Création de symboles
Créer des occurrences
Créer des boutons
Activer et modifier des boutons
Modifier des symboles
Modifier des propriétés d'occurrences