

Formation Designer Graphique

352 heures de formation, 3h de session LIVE, des ateliers pratiques, 1 projet personnel PRO à présenter



“ Un parcours de formation pour acquérir des bases solides en Design Graphique ”

Ce parcours de 352h de formation vous permettra d'acquérir une grande partie des compétences théoriques et pratiques de la conception graphique. Avec pour objectif de prendre en compte les multiples facettes de l'industrie du graphisme ainsi que de ses procédés : le processus graphique et de production, la transmission efficace d'un message, les méthodes de travail de designer graphique professionnels, les contraintes, enjeux et évolutions du métier. Ceci dans les domaines du print, web, la conception d'affiches, l'édition, le packaging, les chartes graphiques ou la vidéo. Bref, les connaissances indispensables pour vous permettre de mener à bien un projet de design graphique de A à Z et lancer votre propre activité.

Mots Clefs associés à ce parcours de formation

ANIMATION, TYPOGRAPHIE, PRINT, MAQUETTISTE, PACKAGING, EDITION, WEB, FLYER, AFFICHE, PAO, DESIGN, IDENTITÉ GRAPHIQUE, LOGO, SÉRIGRAPHIE, CATALOGUE, MOTION DESIGN, ILLUSTRATION, MOCKUP, COULEURS, CROQUIS, SKETCHS, APPLICATION, COMMUNICATION, VISUEL, CONCEPTION, CRÉATION

Programme de cette formation Designer Graphique

Durée totale 352h : / Prix : 1760€ HT
(financement Pôle Emploi, CPF, plan de formation, OPCA...)

1H - SESSION LIVE : Briefing

Faites connaissance avec votre mentor et définissez votre planning. Vous parcourrez ensemble le programme.

127H - MODULE 1 : Maîtriser les outils du graphisme et de la PAO

Ce module vous permettra d'acquérir des connaissances techniques indispensables au métier de designer graphique. Les principaux logiciels et outils de PAO seront abordés dans le détail : Photoshop, Camera Raw, Illustrator, Indesign, Acrobat DC et Muse. Vous apprendrez également à choisir, configurer et utiliser une tablette graphique. Une chose est sûre ; à l'issue de ce module, la technique ne sera plus un frein à votre créativité !

Masterclass Photoshop CC

- Présentation générale : interface, menu, outils, options
- Le principe de calques, couches et masques : création et manipulation des calques, spécificités et utilisation des couches, détourage et masquage avancé
- Les masques de fusion : utilisation, modification et options
- Les calques de réglages : le coeur de Photoshop pour la retouche et le trucage
- La gestion du texte : texte, glyphes, paragraphes
- Les pinceaux et les formes, en utilisant une tablette graphique ou non
- Tout savoir sur le tampon et le correcteur, pour effacer des éléments indésirables
- Les filtres : principe et utilisation
- Les outils de dessin vectoriel : création et modification de dessins de forme prédéfinis et personnalisés, options des outils de forme
- Travailler en non destructif et optimiser ses projets avec les objets dynamiques
- Organiser son travail et ses fichiers avec Bridge CC
- Automatiser l'exportation de fichiers
- Photoshop et les autres logiciels du Creative Cloud : savoir utiliser Photoshop avec Illustrator, Lightroom et InDesign
- Le montage vidéo dans Photoshop
- Adobe Stock : la banque d'image directement dans Photoshop
- Personnaliser et Optimiser Photoshop grâce aux Préférences

- Les raccourcis clavier
- Optimiser son flux de production
- Les plug-ins, scripts et extensions utiles

Maîtriser Camera Raw

- Maîtriser de vos développements avec les fichiers RAW
- Flux de production Bridge / Camera Raw / Photoshop
- Panneau Réglages de Base : détails, amélioration de la netteté, Outil Noir et Blanc, ton clair et ton foncé, etc.
- Développement avancé : virage partiel, corrections de l'objectif, Upright, ajout de grain, de vignettage
- Les paramètres prédéfinis
- La création d'Instantanés
- Les outils de retouches locales : pinceau de retouche, filtre gradué, filtre radial

Les fondamentaux d'Illustrator CC

- Découverte de l'interface : menus, outils, options
- Caractéristiques et différences des images bitmap et vectorielles
- Gestion, choix des couleurs et redéfinir une harmonie
- Gérer les calques, la profondeur, les groupes d'objets
- Gestion, utilisation et modification de la typographie
- Transparence et modes de fusion : utilisation de masques d'opacité pour créer la transparence, comprendre et utiliser les modes de fusion
- Utiliser et modifier les masques d'écrêtage : création d'un masque d'écrêtage pour un groupe ou un calque, modification de tracés à l'intérieur d'un ensemble d'écrêtage, etc.
- Savoir dessiner : manipuler et modifier les tracés, les options, le dessin libre
- Combiner des objets entre eux avec le pathfinder et l'outil concepteur de forme
- Comprendre les dégradés et filets de dégradés
- Maîtriser la perspective dans Illustrator : grille de perspective, perspective isométrique, etc.
- Techniques avancées d'encrage et la colorisation
- Passer d'Illustrator à Photoshop et exporter en PDF
- Les raccourcis clavier
- Optimiser son flux de production grâce aux méthodes de création dynamique

Les fondamentaux d'InDesign CC

- Découverte de l'interface : menus, outils, options
- Différence bitmap et vectoriel
- Tout comprendre de la gestion des blocs, ajustements, placement des images
- Gestion des couleurs, dégradés, nuanciers
- Contrôle des caractères et des paragraphes et techniques de gestion typographique
- Styles de caractères et d'objets

- Insérer du texte dans une forme elliptique
- Les masques dans InDesign
- Maîtriser la création de documents complexes et des différents supports de communication
- Comprendre les notions d'édition/imprimerie indispensables pour dialoguer sereinement avec votre imprimeur
- Maîtriser le développement de projets de mise en page multi-supports (iPad, site web, print, etc.) et les règles de mise en page liquide dans un processus de travail numérique
- Comprendre les variantes de mises en page : aperçu fractionné, options de pagination HTML 5 liquide
- Créer de contenu interactifs pour l'édition numérique (eBook, ePub, pdf interactif)
- La création de formulaires interactifs : linking, liste déroulante, cases à cocher personnalisées, création de bouton et préférences d'affichage
- La réalisation de tableaux complexes avec importation de données XML et export HTML
- Création d'un script pour les images sous Photoshop
- Rechercher/Remplacer et expressions GREP
- Maîtriser les formats d'exportation pour l'édition papier et numérique
- Les raccourcis clavier
- Optimiser son flux de production : utilisation des plans de travail et création de gabarits, préparation automatisée des images et des fichiers avec Bridge

Acrobat DC pour le print : les fondamentaux

- Modifier l'ordre des pages
- Supprimer des pages
- Injecter des pages provenant d'un autre fichier PDF
- Protéger et sécuriser son PDF
- Optimiser le poids d'un fichier pour l'envoi par email ou archivage
- Exporter le contenu d'un PDF (en images, HTML...)
- Analyser un PDF pour la prépresse et le certifier dans une norme PDF

Muse CC : créer des sites web sans coder

- Les bases du Web Design avec Adobe Muse : design d'une page web, structure du site, gestion du texte, des images et des polices, création d'une expérience dédiée aux utilisateurs mobiles
- L'utilisation des Les Widgets interactifs : menu, navigation, réseaux sociaux, formulaires de contact
- Embarquer du contenu HTML
- Intégrer des effets visuels : animations en Scroll Motion, animations HTML avec Edge Animate
- Publier et maintenir son site web
- Optimiser le référencement de son site

Maîtriser la tablette graphique

- Choisir un modèle adapté à ses besoins
- Maîtriser les réglage et personnalisation du stylet : sensibilité, inclinaison, calibrage, paramétrer les touches
- Maîtriser les réglage et personnalisation de la tablette : les paramètres et fonctions essentielles
- Exercices de prise en main : pressions du stylet, ombrage, coordination oeil-main, manipulation de support, encrage et colorisation.

QCM intermédiaire

14H - MODULE 2 : Les fondamentaux théoriques

Ce second module de formation se consacre aux connaissances théoriques fondamentales : la maîtrise des perspectives, les formats et les caractéristiques liés aux fichiers numériques, l'intérêt théorique et l'usage concret des harmonies de couleurs. Bref, aucun de vos choix ne sera dû, désormais, au hasard !

Maîtriser la Perspective

- La perspective à un point de fuite, à deux et trois points de fuite : construction, objets multiples, stratégie de placement, perspective dans une descente ou en montée, etc.
- Le rapport entre hauteur de la ligne d'horizon et point de vue
- La notion de report d'une hauteur dans la distance
- Différence entre cadre de l'image et format fini
- Choix des placements de points de fuite et de distance
- La création de grilles
- Comprendre la projection de courbes en perspective
- Créer des ombres portées en perspective

Images numériques : Rappel des fondamentaux

- La différence entre JPEG et RAW
- Les couches d'images
- Les modes CMJN et RVB
- Le bruit (de la luminance et de la couleur)
- Les aberrations chromatiques
- Les distorsions de l'objectif
- Le vignettage
- La saturation et la vibrance
- L'exposition et le contraste
- L'écrêtage des tons

- Lire un histogramme

Théorie de la couleur et usage du Cercle Chromatique

- La perception de la couleur et ambiances lumineuses
- Le cercle chromatique et usages des Harmonies de couleurs
- Capturer, synchroniser et partager des gammes de couleurs avec Adobe Color CC
- Les outils d'harmonies de couleurs d'InDesign et de Photoshop
- Les outils d'harmonies de couleurs d'Illustrator et les passerelles avec Photoshop

QCM intermédiaire

4H - MODULE 3 : Comprendre processus de création et de production

Ce module vous propose de s'intéresser aux étapes de réflexions et aux méthodes de travail concrètes à engager afin de développer un projet de design graphique pertinent. Après avoir abordé les généralités du processus de création, vous suivez, pas à pas, un projet complet de création de logo dans des conditions professionnelles.

Les étapes de réflexion créatives : généralités

- Rappel sur les droits d'auteurs
- Recherche de références
- Création d'un mind map (carte mentale, carte heuristique)
- Cahier de recherches : définir un style graphique et typographique
- Scénario, storyboard et animatique pour des projets d'animation ou de vidéo.

Processus créatif : création d'un logo

- Établir un workflow, une façon de procéder
- Réaliser une démarche créative complète de A à Z
- Réaliser un logo de A à Z
- Comprendre et appliquer les notions importantes dans un logo
- Analyser le demandeur, et lui poser les bonnes questions
- Établir et développer une réflexion sur un concept
- Réaliser un brainstorming de réflexion
- Traduire un brainstorming en pistes exploitables
- Réaliser des recherches, et poser des idées visuelles
- Réaliser techniquement un logotype
- Justifier, argumenter et défendre votre démarche et votre logo
- Mettre en situation votre logo sur des mockups de cartes de visite avec Photoshop
- Utiliser des outils de créations avec le logiciel Illustrator

QCM intermédiaire

36H - MODULE 4 : Exercices spécifiques au design graphique

Compositing, design culinaire, identité graphique, illustration, Typographie, visuel de t-shirt, édition numérique, etc. ; ce module vous propose de mettre en pratique vos connaissances à travers certains des exercices les plus emblématiques du design graphique.

Compositing avancé : affiches de cinéma

- Créer un document au format affiche
- Mélanger et fondre des images avec les masques de Photoshop
- Utiliser le contour progressif des formes de sélection
- Créer des rayons lumineux
- Importer et appliquer des textures grâce aux modes de fusion
- Créer des raccords de matières
- Appliquer des brushes et des filtres pour créer des effets
- Gérer la typographie
- Utiliser les calques de réglages pour modifier la colorimétrie
- Uniformiser l'ensemble du visuel avec l'ajout de teinte et de bruit
- Utiliser camera raw pour les effets de teinte, exposition, détails, virage partiel

Design culinaire : menu et flyer de restaurant

- Créer background à l'aide de plusieurs photos d'ardoises
- Techniques avancées de détourage
- Mise en scène les éléments dans notre composition
- Créer des ombres portées
- Utiliser les polices de caractères et leurs options de transformation
- Utiliser les outils de dessin de Photoshop
- Retoucher la colorimétrie de l'affiche avec le filtre Camera Raw

Identité graphique : logo et cartes de visite

- Manipuler et modifier des éléments vectorielles
- Gérer les règles de composition et typographiques
- Utiliser et combiner plusieurs polices
- Faire communiquer Illustrator et Photoshop
- Appliquer des ombres avec les styles de calques
- Utiliser les modes de fusion pour ajouter des textures
- Réaliser un mock-up pour présenter son travail

CV graphique

- Création d'un gabarit standard type A4
- Modifier sa photo de profil pour un rendu original
- Jouer avec les typographies
- Création d'éléments graphiques pour illustrer le niveau des compétences
- Mise en page du CV
- Optimiser et enregistrer son CV en PDF

Illustration : poster

- Techniques de reproduction de dessin
- Création de formes calligraphiques personnalisées dans Illustrator
- Créer et appliquer des motifs personnalisés
- Utiliser les filtres d'Illustrator pour créer et dupliquer des formes graphiques
- Vectoriser une image
- Utiliser les outils Pathfinder ainsi que son pochoir pour une colorisation rapide
- Importer des tracés Illustrator dans Photoshop et appliquer des textures
- Retoucher la colorimétrie de l'image avec le filtre Camera Raw

Illustration typographique

- Utiliser, modifier et combiner les typographies
- Créer des éléments graphiques à l'aide des formes primitives et du pathfinder
- Utiliser les outils vectoriels de dessin libre
- Utiliser les options avancées des outils dégradé, transparence et contour
- Modifier des éléments vectoriels grâce aux options de transformation
- Décomposer des formes
- Créer une ombre graphique à l'aide de l'extrusion 3D de Photoshop
- Mise en situation à l'aide d'un mock-up

Visuel pour t-shirt

- Utiliser plusieurs techniques d'encrage : contours principaux et secondaires
- Création d'aplats noirs
- Créer un pinceau et un aérographe personnalisé
- Encre des volumes complexes
- Appliquer l'illustration sur une photo de t-shirt
- Préparer un fichier prêt à l'impression

Catalogue : projet d'édition de A à Z

- Préparation du document
- Traitement automatisé des images et des fichiers pour l'impression
- Définir des grilles de repère
- Créer des gabarits
- Mettre en page des documents complexes et multi-supports

- Définition et attribution de style aux différents éléments du catalogue
- Création automatique d'un sommaire interactif
- Intégrer des vidéos et la personnaliser la lecture au moyen du panneau multimédia
- Ajouter des ancres et des liens hypertextes pour contrôler la navigation au sein du document
- Créer un tableau avec données dynamiques
- Export du document pour l'édition papier et numérique

QCM intermédiaire

1h - SESSION LIVE : Point de mi-parcours

Vous faites un second point avec votre mentor afin d'identifier ensemble des points de blocage et échanger sur des notions à approfondir concernant le programme déjà parcouru.

5H - MODULE 5 : Introduction au motion design

Le motion design suscite de plus en plus l'intérêt des marques et des sociétés pour véhiculer un message. Les designers graphiques sont de plus en plus concernés par cette évolution et doivent se montrer polyvalents dans tous les champs de la création pour répondre à cette nouvelle demande. Ce module s'intéresse aux bases théoriques du motion design avant d'explorer les outils et principes fondamentaux d'After Effect.

Introduction au Motion Design

- Histoire sur le Motion Design
- Les principes d'animation
- Les logiciels utilisés
- La notion de nombre d'images par seconde

Les fondamentaux d'After Effects CC

- Découverte de l'interface d'After Effects : menus, outils, options
- La gestion des calques, leur fusion et leurs propriétés
- L'utilisation des animations par images clés et leur variation de vitesse
- L'outil Texte : utilisation, animation et propriétés
- Utiliser une caméra et comprendre l'environnement 3D d'After Effects
- Les masques et la rotoscopie
- Les calques d'effets : cache, couche, déformation, correction colorimétrique, masquage, nettoyage, etc.
- Rendre ses vidéos avec la file d'attente de rendus

- Comprendre la structure et la hiérarchisation des projets sous After Effects : importation de fichier, création de calques et compositions, exportation

QCM intermédiaire

48H - MODULE 6 : Exercices de Motion Design

Des étapes de conception au rendu de la vidéo, ce module vous propose de suivre, de A à Z la réalisation de 4 projets spécifiques de motion design : création d'un Kinetic synchronisé à de la musique, animation de logo et de texte et animation d'une application mobile. Lesquels vous permettront d'être autonome dans vos propres projets de motion design.

Création d'un kinetic

- Création des illustrations vectorielles avec Illustrator
- Mise en page du kinetic et création des typographies avec Photoshop
- Organiser ses calques et optimiser son fichier pour l'exportation sur After Effects
- Animation d'une typographie dans After Effects
- Utilisation des courbes de vitesse
- Synchroniser les animations avec une musique
- Lancer un rendu vidéo dans After Effects

Animation d'un logo ou d'une illustration

- Pistes de réflexions et définir l'orientation du design graphique
- Créer une palette de couleur à partir d'une image sur Illustrator
- Mise en couleur des illustrations
- Importer des illustrations vectorielles dans After Effects
- Convertir des illustrations vectorielles en calques de formes
- Animation et utilisation des courbes de vitesse
- Décomposer l'ensemble des calques pour créer un effet d'assemblage
- Utilisation des effets d'After Effects

Création et animation d'une application

- Création du template d'iPhone en flat design avec Illustrator
- Création des menus de l'application
- Création d'éléments graphiques à l'aide des outils de 3D d'Illustrator
- Techniques de colorisation
- Utiliser les dégradés de formes et les options d'étapes
- Créer des effets et des déformations sur les typographies
- Importer des illustrations vectorielles dans After Effects
- Utilisation des couches alpha

- Lier des calques entre eux
- Appliquer la pixellisation en continu
- Utilisation des effets d'After Effects : onde progressive, remplir, turbulence
- Synchronisation des animations avec une musique et des bruitages

Animation de texte et tracking 2D

- Création d'un document au format HD
- Mise en place des typographies
- Création d'un ruban et appliquer des effets de transformation avec Illustrator
- Créer des formes calligraphiques et styliser une typographie
- Créer des formes personnalisées à l'aide des formes artistiques du logiciel
- Importer des éléments vectoriels vers Photoshop
- Créer un suivi de mouvement sur After Effects à partir d'une vidéo
- Convertir les calques textes d'un fichier Photoshop en texte modifiable
- Créer automatiquement des masques à partir des calques texte
- Animer une typo grâce aux effets d'After Effects
- Intégration d'une lumière et simulation d'une ombre portée
- Exportation et rendu du projet final

Présenter ses travaux de façon plus créative

- Transformer un calque image 2D en 3D et prise en main des outils 3D de Photoshop
- Gestion de la perspective, des rotations, du positionnement et de la caméra
- Utiliser le flou de diaphragme dans Photoshop pour plus de réalisme
- Création d'une trame et d'un motif personnalisé
- Créer et positionner une caméra dans l'espace 3D d'After Effects
- Apprendre à naviguer entre les différentes vues d'After Effects
- Positionnement des calques dans l'environnement 3D
- Animation de l'effet CC Block Load à l'aide des expressions
- Création et explication des différents types de lumières dans After Effects
- Apprendre à projeter une ombre sur un calque
- Comprendre les options de surface d'un calque

QCM intermédiaire

5H - MODULE 7 : Maîtriser la qualité technique de vos documents pour impression

Ce module a pour objectif de vous donner toutes les clés pour maîtriser la qualité technique de vos documents de communication courants pour une impression professionnelle et de comprendre les principaux concepts liés à l'utilisation des images numériques.

- Maîtriser le vocabulaire technique de base pour mieux dialoguer avec ses prestataires
- Utiliser Photoshop, InDesign et Illustrator de manière combinée
- Préparer les fichiers pour une impression de qualité
- Choisir le bon imprimeur pour son projet
- Procéder à la vérification de vos fichiers
- Télécharger et utiliser des gabarits
- Fournir à votre imprimeur des fichiers conformes aux normes et à leurs spécificités techniques

QCM intermédiaire

14H - MODULE 8 : Gérer un projet professionnel

Briefing, analyser le contexte de la commande, rédiger un cahier des charges, tenir un planning ou encore définir vos tarifs ; ce module vous permettra de comprendre les spécificités et les enjeux du designer graphique pour mener à bien un travail de création dans des conditions professionnelles. De la naissance de l'idée à la finalisation d'un projet.

- Identifier et analyser le contexte et les caractéristiques de la demande du commanditaire
- Rechercher et analyser l'information
- Analyser une demande, itération
- Définir l'orientation du projet
- Développer plusieurs solutions créatives pour un sujet donné
- Concevoir et finaliser un projet
- Rédiger un cahier des charges
- L'estimation du montant de la prestation
- Tenir un planning et s'organiser
- Les pièges à éviter
- La gestion des échanges avec un client

QCM intermédiaire

13H - MODULE 9 : Lancer, construire et gérer son activité

Vous apprendrez, dans cet ultime module, à présenter votre travail, à définir vos tarifs, savoir trouver vos premiers clients, savoir vous vendre et défendre vos idées. Une somme d'informations, de propositions et d'astuces traitées sous les aspects théoriques, techniques et psychologiques pour construire et gérer votre projet professionnel.

Se positionner

- Définir ses intentions
- Définir un modèle de carrière
- Réflexion esthétique et commerciale
- L'équilibre entre Inspiration et imitation : développer son identité

Aspects théoriques et psychologiques

- Les obstacles et difficultés à surmonter
- Vaincre ses freins psychologiques
- Normaliser ses rapports avec l'argent
- Se fixer des objectifs
- La gestion du temps
- Les rituels : instaurer une forme de discipline

S'organiser

- S'organiser avec Evernote
- Définir sa stratégie à long terme avec Mindnode
- Mettre en place un plan d'action pour lancer son activité freelance pour passer des petits contrats aux grands contrats

Gérer les contraintes et les relations professionnelles

- Trouver ses clients
- Se positionner auprès des agences de pub pour en faire des partenaires privilégiés
- Les droits d'auteur et copyright
- Évaluer son travail et facturer

QCM intermédiaire

1H - QCM GENERAL DE FIN DE PARCOURS

Ce test final reprend l'intégralité des notions que vous devez avoir acquises pendant votre formation.

80H - PROJET PERSONNEL

L'apprenant devra réaliser l'identité graphique d'un événement ou d'une entreprise : création d'un logo et/ou d'une typographie, la recherche de polices de caractères pertinente, création d'un document livret ou dépliant, format A5) de 6 à 10 pages fidèle aux normes de l'édition papier et numérique, les déclinaisons du visuel pour la bannière Facebook et le site web et

création d'un élément promotionnel, lequel pourra prendre la forme d'une affiche, d'un packaging ou de tout autre élément que l'apprenant jugera pertinent et utile à son projet. L'apprenant sera jugé sur le pertinence du fond et de la forme, l'originalité des projets proposés et sa maîtrise technique.

1H - PRÉSENTATION ORALE DU PROJET PERSONNEL

L'aboutissement de votre formation passe par la présentation orale de votre projet professionnel.

Public & Pré-requis

Tout public - Aucun pré-requis

Objectifs

- Comprendre et être autonome dans l'utilisation des principaux outils de création appliqué au Design Graphique
- Appréhender les différentes facettes du métier de designer graphique : print, web, affiches, édition, packaging, chartes graphiques, vidéo
- Appréhender le processus créatif et savoir concevoir un projet de design graphique de A à Z
- Se sensibiliser aux tendances et pratiques actuelles
- Appréhender les règles de mise en page et de composition
- Développer sa culture artistique, sa créativité et son langage graphique
- Maîtriser la qualité technique de ses documents
- Être au fait de l'aspect technique du design graphique, des formats de fichiers aux types de papiers et d'impression notamment.
- Comprendre les formats et les contraintes liés aux fichiers numériques et à l'impression
- Lancer, construire et gérer son activité.

Méthodes pédagogique

Le parcours de formation alterne apports théoriques, nombreux exercices pratiques, ateliers spécifiques sous la direction d'artistes professionnels. Et mixe plusieurs modalités d'apprentissage : vidéo, salon d'entraide et session live de soutien individuel. Chaque point

donne accès également à des supports de cours (projets, fichiers et documents spécifiques). Cette méthode a pour objectif une compréhension active des concepts, une appropriation rapide des compétences techniques.

Un système de récompense (déblocage de badges, indicateurs et statistiques de progression, courbe d'assiduité) vous permettent enfin de mieux rythmer votre apprentissage et renforcer votre motivation.

Un dispositif complet pour votre apprentissage

Un apprentissage en vidéo

Plus efficace qu'un livre. Plus accessible qu'une formation traditionnelle, la vidéo permet un apprentissage progressif et favorise l'ancrage mémoriel grâce à la répétition.

Des ressources multiples

La formation s'accompagne avec de nombreux fichiers sources, templates qui viendront agrémenter votre formation.

Un salon d'entraide

Posez librement vos questions dans le salon d'entraide. Formateurs et apprenants vous répondent. Apprendre à plusieurs, c'est ce qu'on appelle le Social Learning !

Un projet pro

En fin de formation, vous préparez un projet professionnel, de manière autonome, de manière à mettre en pratique les notions acquises pendant votre cursus.

Des sessions de visio-conférence

Des séances en live, face à face, avec un formateur expert, qui personnalise votre apprentissage, critique votre travail, vous coache pour vous faire avancer !

Un certificat de complétion

Une fois la formation suivie, les tests passés, le projet pro validé, vous obtenez un certificat que vous pourrez fièrement aborder. Ce dernier atteste de vos nouvelles compétences.



- Tuto.com est **prestataire de formation agréé** (enregistré sous le numéro 93 83 04618 83). Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.
- Tuto.com est **référéncé sur DataDock** et respecte 21 critères sur 21.
- Tuto.com a reçu la **certification qualité VeriSelect de Bureau Veritas**, le 13 juillet 2017. Certificat n° : FR037542-1 / Affaire n° 7053556.

POUR NOUS CONTACTER

SAS WEECAST - 31 Rue d'Alger - 83000 Toulon France.

Contact Formation Professionnelle : Lionel Riccardi pro@tuto.com

Numéro de téléphone : 01 76 42 00 81 (du lundi au vendredi, de 9h à 12 et de 14h à 17h).

Prix d'un appel local à partir d'un poste fixe.

Ils nous font confiance

