

FORMATIONS

Association « Multimédia et Nouveaux Métiers »

A1. Atelier de découverte et d'initiation (100 h).

Public : débutants.

Formateur : Olivier CHARLES, Formateur et Webmestre Freelance.

Il s'agit d'une approche " préprofessionnelle " offerte sans limite d'âge, de profil, de parcours, de statut, à des personnes désireuses

- d'une ouverture sur ces nouveaux savoirs utiles à un premier engagement professionnel ou à une nouvelle orientation de carrière.
- d'un apport complémentaire à une compétence déjà acquise dans un autre secteur d'activité.

Dans tous les cas, la possibilité existe de s'engager ensuite vers des niveaux d'apprentissage intermédiaire, voire approfondi.

Méthodes pédagogiques

- La partie théorique est limitée à un minimum de données générales indispensables. Les cours se déroulent essentiellement sous forme de travaux pratiques. A cela s'ajoute de l'autoformation.
- L'hétérogénéité des publics conduit à une très grande souplesse dans l'organisation :
 - Respect des rythmes personnels d'acquisition
 - Attention portée à détecter les capacités et les potentiels des participants.
 - Dispense de certains enseignements
 - Renforcement d'autres enseignements

Programme

Le programme comprend 5 parties. Elles seront utilisées dans l'ordre le plus approprié au parcours de chaque stagiaire. Les temps d'enseignement ne sont donnés qu'à titre indicatif et ne comprennent pas l'autoformation.

1. Sensibilisation générale

- à l'évolution des supports d'expression
 - multiplicité de ceux-ci avant l'invention de l'imprimerie (pierre, végétaux, parchemin...)
 - prépondérance du papier imprimé ensuite
 - puces électroniques enfin, reliées de manière subtile à l'écran cathodique
- à l'évolution socio-culturelle
 - transformation des habitudes et pratiques sociales : convivialité et interactivité dans les quartiers et villes... rapports croisés possibles sans limite géographique ou autre à travers la messagerie, les blogs, les forums, les réseaux...
 - nouvelles possibilités culturelles : accès à toute connaissance et à toute création
- à l'évolution socio-économique
 - horizons économiques élargis : informations, choix illimités d'expressions, commerce

- nouveaux champs professionnels à différents niveaux de compétence : de la formation à la programmation en passant par la bureautique, la conception de sites Web, etc.

2. Découverte de l'ordinateur et de ses “ périphériques ”

- compréhension schématique des différents éléments et de leurs fonctions (unité centrale, moniteur, clavier, souris, imprimante, modem...) qui constituent l'ordinateur et ses périphériques ; démontage et remontage d'un vieil ordinateur...
- la relation souris/écran : ce sont les stagiaires qui devront eux-mêmes manipuler la souris, découvrir les icônes, leurs fonctions, les applications auxquelles elles sont parfois associées
- connexion à une imprimante ; la faire fonctionner, changer la cartouche, régler les problèmes de bourrage papier, etc.
- lecture et gravure de CD-Rom...
- simulation de pannes sous forme de jeu : en découvrir la cause...

3. Apprentissages élémentaires

- accoutumance au clavier : ce peut être en simple amateur, ou en futur professionnel (frappe avec plusieurs doigts)
- acquisition de l'anglais informatique minimum.

4. Premiers contacts avec les logiciels

- Qu'est-ce qu'un logiciel ? Comment en installer à partir d'un CD-Rom (ou par Internet ; voir § 5).
- Découverte de Microsoft Word (ou d'un autre logiciel de traitement de texte). Objectifs indicatifs : écrire une lettre, un curriculum vitae, exécuter un collage de photos ou de dessins, etc.
- Découverte d'un tableur. Objectifs indicatifs : établir des comptes automatisés d'un budget, composer une liste de personnes connues avec leur numéro de téléphone, adresse, e.mail, etc. Classement et recherche
- Découverte et pratique d'un logiciel de messagerie électronique.

5. Premiers contacts avec Internet

- Découvrir différents sites : culturels, économiques, ludiques...
- Faire le lien avec la vie pratique : chercher une adresse, le plan d'un quartier de Paris, un hôtel à Montréal... Consulter un catalogue de vente, acheter, etc.
- Utiliser Internet comme outil de messagerie
- Qu'est-ce qu'un forum, un blog ? Comment y participer ?

Matériel utilisé

Ordinateurs en connexion Wifi + un ordinateur d'occasion à démonter
Logiciels : Pack Microsoft Office, Internet Explorer, Firefox, Eudora..

A2. Apprentissage bureautique (100 h).

Public : personnes ayant déjà une expérience élémentaire des ordinateurs.

Formateur : Maria Luiza LAPA DE SOUZA. Docteur en Mathématiques de l'Université Paris 7-Denis Diderot. Enseignante dans divers établissements d'enseignement secondaire.

Méthodes pédagogiques

Il n'est pas question de longues journées de formation dont le contenu est difficile à mémoriser. Un rythme de 3h pour chaque logiciel (comprenant 2h d'exercices) semble bien adapté à ce type d'enseignement. La transmission des documents par la messagerie pourra se faire tout au long de la formation.

Programme

Microsoft Word

- Prise en main : les menus, la barre d'outils. Découverte de chaque fonction, simple ou un peu plus complexe.
- Styles : comment les utiliser, les modifier, les conserver
- Insertion de tableaux, d'ombrages et de coloriations
- Insertion de dessins et photos (dans un CV par exemple)
- Utilisation de l'aide.

Tableur Excel

- Formules de calcul ; les graphiques ; mise en forme
- Définition et présentation d'un projet : quelles données pour quels résultats ?
- Types de données ; saisir et protéger des données, recopier, déplacer, inverser, etc.
- Champs ; corrections automatiques ; grilles ; listes
- Traitement de données et simulation : tris, scénarios, tables de données variables.

Bases de données

- Présentation d'Access (éventuellement de FileMakerPro). Importation de données Excel vers une base de données
- Création d'une table, gestion des champs, saisie des données
- Mises en forme. Trier, filtrer et modifier les données
- Création d'un formulaire, gestion des champs, graphiques.

Transmission d'un document par la messagerie

- Comment attacher un document Word ou Excel à un message électronique
- Acrobat Reader et Acrobat Distiller. Conversion d'un document issu d'un logiciel quelconque en format pdf et transmission par la messagerie.

Matériel utilisé

A3. Conception Internet (100 h).

Public : stagiaires désireux d'acquérir une compétence professionnelle dans la conception de sites Web.

Formateur : Erwan DUPEUX-MAIRE. Développeur multimédia.

Le cours est divisé en trois parties A3.1, 3.2 et 3.3. La fin du cours est marquée par la mise en ligne d'un site Internet conçu et réalisé par le stagiaire. Chacun dispose d'un accès personnalisé à un site de formation en ligne afin de pouvoir approfondir certains aspects en autoformation (cours complet, exercices corrigés, articles, ressources...)

A3.1. Conception de sites Web

Objectifs

Cette partie vise à introduire auprès des stagiaires "La conception d'application Web". Il s'agit de découvrir les spécificités de ce média, de sensibiliser les stagiaires à l'importance des phases de conception, de leur apporter les bases indispensables à la conduite d'un projet Web.

Contenu

- Présentation des notions d'échange Client / Serveur
- Les contraintes et spécificités du Web
- Identification du public visé : un site, pour quoi faire ?
- Structure des informations et conception d'une navigation
- Conception d'une ergonomie réussie
- Respect d'une charte graphique
- Favoriser le référencement

Référence

« Comment réussir un projet de site Web », par Nicolas Chu, 4^e édition, Eyrolles éditeurs.

A3.2. Réalisation d'applications Web statiques

Objectifs

Cette partie propose aux stagiaires d'acquérir les langages et techniques du Webmestre. A la fin de celle-ci, un stagiaire pourra transformer une maquette image complexe en son équivalent HTML. Il pourra réaliser un site Web statique valide, fonctionnel et évolutif.

Contenu

- Création de documents HTML
- Création des textes et des liens
- Utilisation des structures de mise en forme
- Intégration des images et autres médias
- Création de formulaires
- Utilisation des feuilles de styles (CSS & CSS2)
- Le découpage
- Optimiser son travail grâce aux fonctionnalités des éditeurs HTML

A3.3. Introduction au JavaScript et au DHTML

Objectifs

Il s'agit d'acquérir une connaissance approfondie du langage JavaScript qui est un langage essentiel à la réalisation de sites Internet. Par l'intermédiaire d'exercices pratiques, les stagiaires apprendront à produire des pages plus interactives grâce au DHTML (Dynamic HTML), qui consiste à associer du javascript au code HTML et aux CSS.

Une attention particulière est portée à la compatibilité du code entre les différents navigateurs.

Contenu

- Compréhension et écriture d'algorithmes simples
- Etude de la syntaxe, des types de données et des opérateurs Javascript
- Gestion des évènements
- Contrôle des fenêtres et des frames
- Contrôle d'éléments multimédia d'une page Web par JavaScript
- Contrôle des formulaires côté client et méthode de stockage des données côté client
- Modèle d'objets du navigateur (D.O.M.)
- Réalisation d'interfaces interactives en DHTML
- Présentation et initiation à l'AJAX.

A4. Gestion de l'image et du texte (60 h).

Public : stagiaires désireux d'acquérir une compétence professionnelle dans la gestion de l'image.

Formateur : Mehdi RAYNAUD. Graphiste Designer.

A4.1. Gestion basique (charte graphique, photoshop)

Contenu

Des images naissent chaque jour autour de nous, certaines nous laissent indifférents, d'autres nous interpellent. Il s'agit d'essayer de savoir comment parvenir à séduire le regard du public.

Les images ont une histoire qui se raconte avec des formes et des couleurs. L'image se dessine ainsi à travers un « scénario » : la charte graphique.

Les stagiaires apprendront à définir un cadre de travail dans lequel ils auront énoncé les raisons de leurs choix mais également les étapes de leur analyse.

Ensuite, à l'aide de cette charte, ils façonneront leur graphisme à l'aide de l'outil Photoshop dont les bases seront expliquées durant les séances de travaux pratiques.

A4.2. Initiation au dessin vectoriel

Contenu

L'objectif de cet enseignement est de compléter l'approche et le contenu du cours sur la gestion de l'image par l'utilisation d'un outil de dessin professionnel et la manipulation d'un format d'image spécifique, l'image vectorielle. Cet enseignement n'a pas pour but de former des illustrateurs, mais de permettre de résoudre des problématiques professionnelles liées par exemple à la qualité des images, la retouche d'illustrations, etc.

Le cours est axé sur la résolution d'exercices ponctués par des points théoriques.

- Le dessin vectoriel
- Les courbes de Béziérs
- La typographie
- Les formats d'images vectorielles, qualité, archivage
- Premier contact avec un outil de dessin vectoriel : Illustrator.
 - Paramétrage du logiciel
 - Prise en mains des outils de bases.
 - Exemples de problématiques :
 - Vectorisation d'illustrations, de logos...
 - Stylisation d'images
 - Application : conception et réalisation d'avatars et de décors en relation avec les cours d'animations.

A4.3. Initiation à la mise en page (Xpress)

Ce cours servira aux stagiaires à clôturer le module de gestion de l'image et du texte, par un outil de mise en page utilisé en adéquation avec les logiciels précédemment présentés.

Photoshop servent principalement à la retouche d'image. Illustrator au dessin vectoriel (création de

Le cours est axé sur les techniques de mise en pages et les contraintes liées à l'impression.

- Études des formats les plus utilisés (taille standard de carte de visite, documents de correspondance etc...)
- Les règles de mise en page
- Préparer un document pour l'impression
- Exemples d'application :
- Création d'un flyer
- En tête de lettre, carte de visite, enveloppe.
- Mettre en page une charte graphique

A5. La conception Internet multimédia avec Flash (80 h).

Public : stagiaires désireux d'acquérir une compétence professionnelle dans la gestion de l'image en relation avec la création d'un site.

Formateur : Sébastien CHAPRON. Développeur multimédia.

Objectifs

Apprendre à utiliser le logiciel Flash : animer des éléments, animer un personnage, réaliser des interfaces dynamiques, connaître les opportunités qu'offre Flash.

Comprendre l'enjeu de la conception Internet et multimédia notamment avec Flash, c'est-à-dire la scénarisation du contenu.

Contenu

A5.1. Présentation de l'environnement Flash

- Maîtrise des outils et concepts de base pour la création graphique.
 - L'interface
 - Les outils
 - Les calques
 - La ligne de temps.
- Sensibilisation aux techniques de l'animation.
 - L'animation image par image
 - Les symboles et les occurrences
 - L'animation interpolée
 - Les masques et les guides de mouvement
 - Les effets spéciaux
 - L'animation par Action Script.
- Compréhension et réalisation de scénarios interactifs.
 - Les instructions simples.
 - Les événements.
 - Design d'interface
 - Le texte dynamique
 - La manipulation du son
 - La génération dynamique d'occurrences.
- L'intégration dans un média : Internet et CD-Rom.
 - Les contraintes de chaque média
 - Les paramètres d'exportations
 - La publication HTML
 - Les options locales (fscommand)
 - Les boucles de chargement
 - La détection du plugin Flash.
- Conception d'application dynamique.
 - L'intégration de données externes au format texte, xml
 - L'envoi de données.

A5.2. Les enjeux de la conception Internet et multimédia

A6. Introduction à l'architecture des ordinateurs, aux systèmes d'exploitation (A6.1) et aux réseaux (A6.2) (80 h)

Public : Stagiaires désireux d'acquérir des compétences professionnelles théoriques et pratiques dans le domaine de l'administration de serveurs et réseaux d'entreprise.

Formateur : Ismail DEHA

Objectifs :

Acquisition des notions fondamentales sur l'architecture matérielle et logique des micro-ordinateurs, ainsi que sur les principes des systèmes d'exploitation et des réseaux informatiques locaux et étendus.

Méthodes :

Les travaux pratiques seront privilégiés :
Installation et configuration de serveurs de domaines sous Windows,
installation et configuration de postes sous linux.
Conception et mise en place de réseaux locaux.

Evaluation :

Contrôle continu et réalisation de projets.

Contenus :

A6.1 Architecture des ordinateurs

Le cours est orienté vers la connaissance des micro-ordinateurs et des stations de travail.

- Étude des différents composants : processeur (architecture RISC et CISC, parallélisme), mémoire cache, mémoire principale, mémoire secondaire (disques durs, lecteurs de CD-ROM et de disquettes, clefs USB), périphériques.
- Repérage des composants matériels d'un micro ordinateur.
- Étude de la couche logique numérique : les portes logiques, les différents types de bus et leurs fonctionnements.
- Principes des systèmes d'exploitation :
 - systèmes multitâches, systèmes embarqués, systèmes temps réel
- Classement des différents systèmes d'exploitation
 - Les systèmes d'exploitation Microsoft
 - Introduction aux systèmes UNIX et Linux
- Organisation et gestion des fichiers, gestion des droits d'accès, les processus et leur gestion, les commandes de base.
- Différentes distributions open source

A6.2 Principes des réseaux numériques

- Modèle de référence OSI, communication entre couches, notion de protocole, unités de données de service/unités de données de protocoles.
- Étude des différentes couches : les services associés, leurs principes de fonctionnement, leurs paramètres.
- Réseaux locaux : conception des réseaux locaux; exemples des réseaux Ethernet, Token Ring, FDDI, ATM; adressage physique et trames; connaissance des différents types de matériels d'interconnexion et des normes.
- Notions sur les réseaux sans fil.

interactions client-serveur et des API; étude du DNS; étude des principales applications disponibles sur Internet.

- connectivité Internet : ADSL , SDSL, Câble, etc.
- Réseaux privés virtuels
- Sécurité des réseaux informatiques

A7. Développement Web côté serveur (90 h)

Requêtes SQL (A7.1), programmation PHP (A7.2) et Java (A7.3).

Public : à visée professionnelle.

Formateur : Erwan DUPEUX-MAIRE. Développeur multimédia.

Ce cours permet d'appréhender la notion de langage côté serveur par l'étude de deux des plus utilisés : le PHP et le Java. Leur maîtrise permettra aux stagiaires de créer des pages Web dynamiques, c'est-à-dire qui interagissent avec des données stockées dans des bases de données.

A7.1. Introduction à la programmation en SQL

Objectifs

Il s'agit d'acquérir une bonne maîtrise des requêtes en SQL, depuis les requêtes simples jusqu'aux requêtes avancées. Les autres aspects du langage SQL ne seront abordés que de manière incidente. L'objectif est de se concentrer sur ce qui est nécessaire aux applications Web et multimédia connectées à des bases de données. Les exercices sont réalisés sur des bases de données Access et/ou MySQL qui sont parmi les SGBD les plus courants de ces domaines.

Contenu

- Principes de base d'un SGBD relationnel
- Architecture client-serveur et utilisation du langage SQL dans cette architecture
- Structure générale et syntaxe générale de SQL
- Les bases du langage de définition de données SQL : création de tables en SQL, types de données, définition des contraintes
- Les bases du langage de manipulation des données de SQL : requêtes de sélection mono-table, fonctions et expressions, tri des tuples
- Les requêtes de sélection sur les groupes et les fonctions de groupe
- Les requêtes de sélection multitable et les différents types de jointures
- Les requêtes imbriquées
- Les opérateurs ensemblistes
- Les autres requêtes de manipulation de données.

A7.2. Introduction à la programmation PHP

Objectifs

Le PHP permet de créer des pages web dites "dynamiques", c'est à dire qui sont générées à la demande généralement à partir de données stockées dans des bases de données ou des fichiers XML. Il permet également l'automatisation de certaines tâches et le développement d'applications variées telles les blogs, forums de discussion, albums photo...

L'objectif est d'offrir une découverte progressive du PHP par des réalisations concrètes. Ce module doit permettre aux stagiaires de réaliser une interface de type "back office" pouvant gérer les contenus d'un site Web

Contenu

Initiation

- Le PHP, pour quoi faire ? Qu'est ce qu'un langage de programmation côté serveur ?
- Les caractéristiques du langage.
- Les variables, les tableaux, les opérateurs.
- Les méthodes
- Les structures

Les formulaires

- Envoi et récupération des données depuis une page Web
- Upload de fichier

PHP et les bases de données

- Sélection
- Suppression
- Ajout / Modification

Aller plus loin avec le PHP

- Lire et écrire des fichiers (CSV, XML)
- Générer des pages statiques
- Introduction à l'AJAX

A7.3. Introduction à la programmation en Java

Objectifs

Les séances de cours/TP intégrés doivent permettre au stagiaire, au travers d'exercices, d'acquérir les pratiques essentielles de la programmation Java utilisées dans le domaine du Web. Dans une première partie, les bases de la programmation Java seront étudiées par la réalisation d'applets. Une deuxième partie, consacrée aux servlets et JSP, permettra d'étudier des notions avancées orientées Web.

Contenu

- Les classes et les objets Java
 - L'héritage et le polymorphisme
 - La programmation événementielle
 - Les bases de la programmation graphique
 - Les applets Java
 - La gestion des exceptions
 - Les servlets Java
 - JSP et serveur Tomcat.
- JDBC et la connectivité des bases de données.

A8. Anglais (40 h).

Public : stagiaires débutants et à visée professionnelle.

Formateur : Estelle FOLEST. Doctorante en anglais à l'Université de Paris III (soutenance prévue en 2007).

Objectifs

L'objectif premier de cet atelier est de permettre aux stagiaires de lire l'anglais de l'informatique et du multimédia, d'être en mesure de produire des énoncés oraux en anglais dans des situations simples et de préparer les épreuves du TOEIC.

Contenu

Les séances de cet atelier font intervenir différentes compétences

- Compréhension et traduction de textes en anglais, comportant un vocabulaire spécifique (informatique et multimédia essentiellement)
- Maîtrise des outils grammaticaux de base (révision des principaux points de grammaire anglaise et exercices)
- Production d'énoncés oraux et écrits
- Rédaction d'un CV et d'une lettre de motivation en anglais.

Evaluation

L'évaluation du stagiaire se fait selon les modalités du contrôle continu en raison de la spécificité de cet enseignement. Le stagiaire est donc amené à rendre des devoirs régulièrement (résumés de textes qui ont été vus pendant le cours par exemple) et à effectuer des travaux en classe (contrôles de vocabulaire, études de textes...).

En outre, un oral de 10-15 minutes que le stagiaire présente en binôme sur un sujet de son choix détermine son évaluation.

A9. Patrimoine iconographique et nouveaux médias (40 h).

Public : Stagiaires désireux d'acquérir une compétence professionnelle souhaitant appliquer les nouvelles technologies à la découverte du patrimoine.

Formateur : Yann HARLAUT. Docteur de l'Université de Reims, animateur patrimoine de La Chapelle-Saint-Luc.

Méthode pédagogique

L'enseignement dispensé répond à trois objectifs : redonner des bases d'expression écrite, enrichir la culture générale des stagiaires dans le domaine artistique et développer leur esprit critique et créatif. L'enseignement s'appuie sur les nouvelles technologies mais également la découverte in situ de notre patrimoine.

Objectifs

Dès son émergence, Internet a donné un nouveau souffle à la diffusion de la culture. Ces nouvelles technologies ont notamment permis la numérisation systématique du patrimoine et la mise en ligne des bases de données des institutions culturelles (Joconde, Mémoire, Gallica...). Au niveau européen, ces travaux ont été associés dans un projet commun dénommé Aquarelle.

Ce besoin de conserver mais également de créer est l'un des grands enjeux de l'Internet. Ce cours a ainsi pour but de faire découvrir et comprendre notre patrimoine iconographique au travers de l'histoire, de l'évolution des formes, des techniques et du statut même de l'image dans notre société. Par l'analyse et la critique systématique, il s'agit de tenter de comprendre la perception de l'image, afin de perfectionner ses capacités créatives.

Contenu

- Analyser l'image et l'évolution de celle-ci dans le domaine de l'histoire de l'art et des médias.
- Faire découvrir les différents acteurs du domaine culturel et patrimonial ainsi que les programmes d'aide à la création et à la diffusion culturelle.
- Analyse iconographique appliquée au patrimoine de proximité (« Nos palais »)
- Débat autour des notions de patrimoine : numérisation, création de bases de données et diffusion des différentes composantes de « Nos palais ».

Débouchés professionnels

Guide touristique, conférencier, animateur patrimoine, concours administratifs filière culturelle, Webmaster de sites d'institutions patrimoniales et muséales.

A10.L'entreprise et son environnement juridique et commercial (40 h)

Public : stagiaires souhaitant créer leur propre entreprise ou association et par là-même maîtriser leur environnement économique.

Formateur : Marie CERCLÉ. Conseil en gestion d'entreprises et gérante de PME.

Contenu

- La création d'entreprise :
 - Choix de la forme juridique
 - Les différentes options de la fiscalité
 - Le statut du chef d'entreprise (social et fiscal).

- La comptabilité d'entreprise
 - Brève initiation. Sa mise en place
 - Le plan comptable. Utilisation et signification des comptes.

- Le bilan et le compte de résultats : savoir les lire et les interpréter rapidement. Principaux états comptables dans l'entreprise.

- Les embauches dans l'entreprise, contrats de travail, aides à l'embauche :
 - Le bulletin de paye (savoir établir et lire un bulletin de paye)
 - Les cotisations et organismes sociaux.

- Les principaux impôts et taxes dans l'entreprise : impôts sociétés, TVA, taxes professionnelles et autres...

- Analyse financière : les principaux ratios et calculs utilisés.

A11. Pratiques de communication et travail en équipe (40 h).

Public : personnes souhaitant améliorer leurs capacités de communication dans des situations professionnelles variées.

Formateur : Brigitte RAMONT. Maître de Conférence associé à l'Université du Maine-Le Mans.

Le travail proposé est essentiellement pratique, enrichi d'apports et de repères théoriques quand cela est nécessaire.

Objectifs

- S'exprimer mieux et communiquer plus facilement
- Développer ses qualités relationnelles
- Gagner de la confiance en soi
- Prendre la parole en public
- Etre plus à l'aise dans les différentes situations professionnelles (relations hiérarchiques, réunions, entretiens)
- S'entraîner au travail en groupe

Contenu

- L'expression orale, gestuelle et corporelle
- La connaissance de soi en situation de communication – apprivoiser son image, son stress –
- L'affirmation de soi
- L'imaginaire et la créativité
- Les situations de réunions et de travail en groupe
- Le questionnement
- L'écoute

Méthode pédagogique

L'approche pédagogique est centrée sur les besoins des personnes en proposant une variété d'exercices et de situations.

La progression s'ajuste aux rythmes des participants pour un meilleur accompagnement. Le travail proposé, essentiellement pratique, est enrichi d'apports et de repères théoriques quand cela est nécessaire.

A 12. Entraînement aux entretiens d'embauche (30 h).

Public : personnes souhaitant préparer ses entretiens de recrutement.

Il est demandé d'avoir suivi préalablement le module « Pratiques de communication et travail en équipe » pour optimiser l'apport de cette préparation.

Formateur : Brigitte RAMONT. Maître de Conférence associé à l'Université du Maine-Le Mans

Objectifs

Un entretien d'embauche est une situation de stress dans laquelle il faut donner et montrer le meilleur de soi-même. Pour relever ce défi, une préparation personnelle est nécessaire pour chaque candidat. L'entraînement en groupe enrichit le travail en apportant, dynamique créative, soutien, regard critique et constructif.

Contenu

- Connaissance de soi et gestion du stress
- Apprendre à s'évaluer à sa juste valeur, (sortir de la dévalorisation, survalorisation ou réserve excessive)
- Savoir se présenter et parler de soi
- Etre à l'écoute et rebondir
- Simulations d'entretiens
- Expérimentations face à différents profils de recruteurs.

Méthode pédagogique

L'accompagnement individualisé est possible grâce à une diversité d'exercices de préparation répondant aux spécificités de chacun. Nombreux jeux de rôles et simulations pour des entraînements efficaces. Utilisation possible de la vidéo.

A13. Gestion de projets (100 h minimum).

Ces projets font appel aux connaissances théoriques acquises durant la formation mais aussi aux savoir-faire nécessaires en milieu professionnel.

Chaque stagiaire doit effectuer deux projets. Chaque projet est encadré par un tuteur qui est membre de l'équipe pédagogique.

Les projets sont effectués en binôme. Néanmoins le travail de chaque stagiaire du binôme est évalué individuellement. Le tuteur peut demander dans certains cas une soutenance orale du projet.

Le volume horaire du travail consacré par chacun à chaque projet doit dépasser 100 h sans toutefois empêcher le stagiaire de continuer à travailler les autres enseignements.

Les sujets de ces projets doivent être indépendants de tout autre travail effectué dans le cadre de l'un des enseignements.

A13.1. Projet de conception et réalisation d'un site Web.

Le projet doit permettre aux stagiaires d'acquérir une compréhension globale des fondamentaux de la gestion de projet, par :

- La définition, l'organisation et la mise en place du projet.
- La gestion des risques et la planification.
- Le pilotage et l'animation.

L'évaluation de la gestion de projet sera un élément important de la note.

Pour placer le stagiaire dans une situation réelle, le sujet du projet mettra en jeu un interlocuteur réel vis-à-vis duquel les stagiaires seront responsables de la réalisation du projet.

A13.2. Projet au choix dans une autre matière.

Le stagiaire peut choisir, pour ce second projet, une matière orientée technique ou non. Le choix du sujet et du tuteur doit se faire en accord avec les responsables de la formation.

LES FORMATEURS (par ordre alphabétique)

Marie CERCLE. Conseil en gestion d'entreprises et gérante de PME

Sébastien CHAPRON. Développeur multimédia

Olivier CHARLES, Formateur et Webmestre Freelance

Ismaël DEHA. Gérant d'entreprise : Plaine informatique

Erwan DUPEUX-MAIRE. Développeur multimédia

Estelle FOLEST. Doctorante en anglais à l'Université de Paris III (soutenance prévue en 2007)

Yann HARLAUT. Docteur de l'Université de Reims, animateur patrimoine de La Chapelle-Saint-Luc

Maria Luiza LAPA de SOUZA. Docteur en Mathématiques de l'Université Paris 7-Denis Diderot. Enseignante dans divers établissements d'enseignement secondaire

Brigitte RAMONT. Maître de Conférence associé à l'Université du Maine-Le Mans

Mehdi RAYNAUD. Graphiste designer.