

Luc Facchetti, formateur

techniques pour l'entreprise

formations 2003

Comprendre
Savoir-faire
Fabriquer *Créer*

Pragmatic Productions,

numéro d'existence au titre de la formation continue : 11 75 26 664 75

Notre adresse

Pragmatic Productions,

8rue d'Alembert 75014Paris

téléphone & fax : 01 43 27 53 60

E-mail: pragmaticprod@online.fr

site internet <http://www.pragmatic.online.fr>

méthode de formation

La démarche de mes cours est avant tout efficace ; c'est à dire pragmatique et pédagogique.

Toutes les formations proposées sont le résultat d'une mise au point sur le terrain face aux demandes des participants.

pragmatisme

Pragmatique car le but de la formation reste bien la productivité, l'amélioration des performances, du rendement et de la qualité par l'outil informatique.

pédagogie

Pédagogique par l'apport du formateur qui se situe dans la transmission du savoir. il ne s'agit pas ici de connaître des fonctions, mais de bien les utiliser.

concept

À l'issue des formations, les participants auront compris le concept des machines davantage que leurs menus et pourront ainsi trouver les solutions à leur tâche quotidienne.

*Luc Facchetti, 50 ans
Ingénieur en électronique
Doctorant en recherche
cinématographique et audiovisuelle
chef d'entreprise
formateur en milieu pénitentiaire*

3 niveaux

J'ai distingué trois niveaux de formation chacun ayant sa spécificité.

initiation

Ils'agit soit d'une prise en main, soit d'une vue générale pour permettre dans un second temps de traiter précisément le sujet. Ce niveau est plus particulièrement adapté aux débutants qui veulent commencer en douceur un apprentissage qu'ils poursuivront par la suite ou aux personnes qui souhaitent une synthèse minimale et qui s'auto-formeront au quotidien. La formation est inter en nos locaux avec un minimum de cinq participants d'une durée d'une journée et d'un prix de 1 500 F. par participant.

savoir utiliser

L'essentiel de l'approche tient à ce que le niveau central traite le sujet sous de multiples facettes pratiques sans perdre les participants dans des labyrinthes de détails.

approfondissement

Une fois les programmes acquis dans le quotidien, il est utile de maîtriser l'outil informatique dans sa complexité. En général une connaissance minimale est requise pour ce niveau.

Formations bi-plateformes MacIntosh ou PC.

SOMMAIRE

Initiation

Informatique par les concepts
Initiation et prise en main (Mac)
Initiation et prise en main (PC)

Programmation

Programmez en langage C
Logique des micro ordinateurs
Création avancée et ordinateur
Page Maker pour les flasheurs
Page Maker pour les débutants

Stratégie informatique

Professions libérales
Utilisation pratique d'internet
Données relationnelles dans l'entreprise
Flux de données dans l'entreprise
Recherche documentaire

Multimédia

Techniques du multimédia
Utilisation du multimédia
Montage virtuel
Internet pour les chercheurs
Internet pour les graphistes

Techniques d'image

Macromind Director pour développeurs
Communication visuelle dans l'entreprise
Données de création en studio

UTILISATION PRATIQUE D'INTERNET

Objectifs

- S'adresse aux professions libérales
- Expérimenter les différents programmes et services
- Mettre au point une procédure standard
- Eviter les pièges classiques

Programme

- Compréhension
Rappels rapides : historiques et technologiques
Différences entre connexion modem et ADSL
Accès au serveur (Mac et/ou PC)
Les différents programmes à disposition
- Les fonctions du courrier électronique
Texte et document attaché
Classement et sous-dossiers
Répondre, transferts
Fonctions avancées : compressions
- La procédure
Rangement du disque dur
Sauvegarde et sécurités
Passage Mac <-> IBM
- Le site
Les programmes de création
La transmission FTP
Le référencement

Durée

24 heures

INFORMATIQUE PAR LES CONCEPTS

Objectifs

- Comprendre la logique des programmes et de la machine informatique
- Expérimenter les différents traitements de texte
- Mettre au point une procédure standard
- Eviter les pièges classiques

Programme

- Compréhension
Rappels rapides : historiques et technologiques
Fonctionnement d'un ordinateur, du clavier et de la souris
Concepts Macintosh et IBM Personal Computer
Les différents programmes à disposition
- Les fonctions du traitement de texte
Texte en vrac et Feuilles de style
Copier, Couper/Coller. Fonctions d'édition.
Fonctions de présentation
Fonctions avancées : cadre, tableau, graphe.
- La procédure
Rangement du disque dur
Sauvegarde et sécurités
Passage Mac <-> IBM
- Les pièges
Visualisation des polices en erreur
Les caractères cachés
Les plans et pages maître

Durée

40 heures

INITIATION ET PRISE EN MAIN (MAC)

Objectifs

- Comprendre la logique des programmes et de la machine
- Expérimenter les différentes possibilités de sortie
- Mettre au point une procédure standard
- Eviter les pièges classiques

Programme

- Compréhension
Rappels rapides : historiques et techniques
Fonctionnement d'un ordinateur et de la souris
Concept de l'icône MacIntosh et des alias
Les différents programmes à disposition
- Les sorties
Le système d'exploitation ouvert à l'extérieur
Connexion à un autre ordinateur
Connexion à l'imprimante
Les sécurités
- La procédure
Rangement du disque dur
Sauvegarde
Entretien logiciel
- Les pièges
Visualisation des polices en erreur
Les caractères cachés
Les plans et pages maître

Durée

8 heures

niveau initiation

INITIATION ET PRISE EN MAIN (PC)

Objectifs

- Comprendre la logique des programmes et de la machine
- Expérimenter les différentes possibilités de sortie
- Mettre au point une procédure standard
- Eviter les pièges classiques

Programme

- Compréhension
Rappels rapides : historiques et techniques
Fonctionnement d'un ordinateur et de la souris
Concept de l'icône Windows
Les différents programmes à disposition (Windows 3, 95, 98 et NT)
- Les sorties
Le système d'exploitation ouvert à l'extérieur
Connexion à un autre ordinateur
Connexion à l'imprimante
Les sécurités
- La procédure
Rangement du disque dur
Sauvegarde
Entretien logiciel
- Les pièges
Retour au DOS
Programme de démarrage (autoexec)
Les paramétrages

Durée

8 heures

niveau initiation

PROGRAMMEZ EN LANGAGE C

Objectifs

- Comprendre la logique de l'ordinateur avant de programmer
- Expérimenter les différentes variables à disposition
- Pratiquer le langage
- Résolution de problèmes avec le langage C

Programme

- 1ère semaine : compréhension
Les étapes utilisées dans la programmation
Algorithmes
Algorithmes récursifs
- 2ème semaine : le langage
Concepts de base
Différentes variables
Les noms
Les déclarations
Programmation élémentaire
- 3ème semaine : la mise en oeuvre
Différentes fonctions
Fonctions de flux
Fabrication et debugging d'un programme
- 4ème semaine : les programmes complexes
Procédures
Construction de programmes avancés

Durée

169 heures

LOGIQUE DES MICRO ORDINATEURS

Objectifs

- Comprendre la logique du matériel et des logiciels
- Expérimenter les différentes possibilités technologiques
- Eviter les pièges classiques
- Mettre au point une procédure standard d'évaluation

Programme

- 1er jour : électronique de l'ordinateur
Rappels historiques : Silicon Valley et les micro-processeurs
Les mémoires internes et les supports de masse
Les systèmes périphériques : SCSI, liaison série et parallèle
- 2ème au 4 ème jour : les logiciels
DOS : fonctions indispensables
montage logiciel d'un disque dur
transfert Apple <-> IBM
Tableurs : calcul
base de données
grapheur
exemples sur Excel et Lotus
PAO : Colorimétrie et typographie
règles de mise en page
sorties
exemples sur Page Maker et XPress
- 5ème jour : l'évaluation pour un formateur
Test d'anticipation de Mario Berta
Autres tests : psychomoteurs, de caractère, de personnalité
Relations formateur-élèves
La conduite de réunion
Schéma-bloc de mise au point

Durée

40 heures

niveau savoir utiliser

CREATION AVANCEE ET ORDINATEUR

Objectifs

- Gagner du temps en ne commettant que le minimum d'erreurs et en choisissant les bons outils
- Comprendre les dernières techniques en matière de PAO
- Intégrer toutes les composantes de la chaîne graphique
- Eviter les pièges communs en production

Programme

- L'état de l'art
Différences entre mise en page et dessin
Les entrées
Les sorties
Les communications
- Difficultés classiques
Lettrine
Interlignage
Alignement
Plans différents
Similis
Quadrichromies
Importations
- Astuces
Changer de page rapidement
Retrouver une sélection enterrée
Changer rapidement d'outil
Défilement de toutes les pages
Visualiser l'ensemble des pages
Se positionner avec le curseur

Durée

24 heures

niveau approfondissement

PAGE MAKER ET PRE PRINT POUR FLASHEUR

Objectifs

- Comprendre la logique des programmes avant de flasher
- Expérimenter les différentes possibilités de sortie
- Mettre au point une procédure standard
- Eviter les pièges classiques

Programme

- 1er jour : compréhension
Rappels technologiques : pixel, trame, linéature, couleur
Différents formats texte et graphique
Caractéristiques propres de PageMaker et PrePrint
- 2ème et 3ème jour : les sorties
Les drivers à disposition
Sortie A4 et A3 sur Linotype
Sortie A4 et A3 sur Agfa
Sortie A4 et A3 sur 4Cast
Mises au point techniques
- 4ème jour : la procédure
Vitesse de sortie
Système 6 et système 7
PageMaker 4.2 et PrePrint 1.5
Plan de fabrication caractéristique
- 5ème jour : les pièges
Visualisation des fontes en erreur (écrans à surveiller)
Les justifications et tabulations
Les plans et pages maître
Les enchaînements
Schéma-bloc de mise au point

Durée

40 heures

niveau approfondissement

PAGE MAKER POUR DEBUTANTS

Objectifs

- Faire connaissance avec les fonctions du logiciel
- Utiliser les outils
- Comprendre son utilisation optimum
- Eviter les pièges commun

Programme

- Le menu
Utilisation exacte du logiciel
Différentes commandes
Les outils
Les importations, les exportations
- Difficultés classiques
Lettrine
Interlignage
Alignement
Plans différents
- Astuces
Changer de page rapidement
Retrouver une sélection enterrée
Changer rapidement d'outil
Défilement de toutes les pages
Visualiser l'ensemble des pages
Se positionner avec le curseur
- Prise en compte de cas concrets

Durée

24 heures

niveau savoir utiliser

PROFESSIONS LIBERALES

Objectifs

- Rapport entre besoins et outils
- Utiliser les outils de communication
- Passage entre ordinateurs
- Utiliser internet
- Augmenter sa productivité

Programme

- 1er jour : compréhension
Comparaison des outils présents
Traitement de texte : caractères cachés
Mise en page
Automatismes
- 2ème jour : la communication
Base de données
Passage de données entre logiciels
Réaliser un publipostage
Les sorties imprimées
Maintenance élémentaire
- 3ème jour : internet
Connexion au réseau
E-mail
Recherche documentaire
Que faire en cas d'erreur
- Prise en compte de cas concrets

Durée

24 heures

DONNEES RELATIONNELLES DANS L'ENTREPRISE

Objectifs

- Maîtriser les nouvelles fonctionnalités du nouvel operating system (OS) version 8 notamment pour les transferts de fichiers entre les deux micro-ordinateurs.
- Mettre tous les fichiers sous un seul programme SGBD.
- Apprendre les bases de SGBD pour l'utiliser dans les besoins quotidiens de l'entreprise.

Programme

- 1er jour
Nouveautés du système 8.5
Transfert de fichiers entre micro-ordinateurs sous système 8
Principes des Systèmes de Gestion de Base de Données Relationnelles (SGBDR)
Structure, liens entre fichiers
- 2ème jour
Transfert des fichiers existants vers le SGBDR 4D
Analyse des besoins de l'entreprise
Mise en place du cahier des charges
Construction de la Base de Données
- 3ème jour
Mise au point de la Base de Données
Construction des sorties
 - gabarits
 - mailings
 - étiquettes
 - comptes rendus
 - listes

Durée

24 heures

niveau approfondissement

FLUX DE DONNEES DANS L'ENTREPRISE

Objectifs

- Comprendre les facilités et les faiblesses pour l'utilisation de la micro-informatique en entreprise..
- Mettre en place une procédure de sauvegarde et de maintenance.
- Appréhender le flux d'informations qui circulent dans l'entreprise.
- Numériser et automatiser les informations qui peuvent l'être.

Programme

1er jour

- Matériels et logiciels en place
Récapitulation des ressources
Fonctionnalités à disposition
Analyse des informations reçues et envoyées
Perception des besoins

2ème jour

- Etude des logiciels et procédures de maintenance
Mise au point d'une procédure de sauvegarde
Mise en place du cahier des charges
Construction d'une Base de Données

3ème jour

- Mise au point de la Base de Données
Construction des sorties
 gabarits
 mailings
 étiquettes
 comptes rendus
 listes

Durée

24 heures

niveau approfondissement

RECHERCHE DOCUMENTAIRE

Objectifs

Maîtriser la recherche documentaire par les outils informatiques.

- Apprentissage du scanner.
- Appréhension du système de reconnaissance de caractères.
- Paramétrage d'un logiciel de traduction.

Programme

1er jour

- introduction au scanner
connexion du scanner à l'ordinateur
réglage de contraste et luminosité
réglage de gamma
nettoyage du fichier pour un bonne reconnaissance

2ème jour

- reconnaissance de caractères et traduction
liaison directe par driver ou par import d'image scannée
mode apprentissage du logiciel de reconnaissance
traduction français/anglais et anglais/français
introduction du vocabulaire spécialisé

Durée

16 heures

niveau approfondissement

TECHNIQUES DU MULTIMEDIA

Objectifs

- Apprendre les différents supports
- Connaître la technologie des supports
- Anticiper les outils de demain
- Relier les différents outils

Programme

- différents supports
mémoire vive, mémoire morte, mémoire vidéo : leurs rôles
différents formats de mémoire de masse
une utilisation par support
- les standards ou technologies
ordinateurs
vidéo
Compact Disc
images fixes
compressions
- le futur c'est à dire demain
TVHD, DVD, numérique
mémoires
cartes d'acquisition, restitution et compression
l'ordinateur
- relier les outils
convertir les normes TV
convertir les normes son
convertir les normes d'images fixes
les enchaînements
schéma-bloc de mise au point

Durée

8 heures

niveau initiation

UTILISATION DU MULTIMEDIA

Objectifs

- Une connaissance technique préalable est nécessaire
- Traiter un sujet en multimédia
- Fabriquer un sujet en multimédia
- Diffuser un sujet en multimédia

Programme

- analyse du sujet
pré et post-enquête
schéma des tâches PERT
enchaînement logique
- techniques de découpage
synopsis
scénario
story-board
- recherche d'images et de son
banques d'images
sound extractor
- fabrication
macromind director
premiere
- sorties
ordinateur
video
papier
- aspects juridiques
droits d'auteur

Durée

24 heures

niveau savoir utiliser

MONTAGE VIRTUEL

Objectifs

- Une connaissance technique préalable est nécessaire
- Comprendre un sujet en vue du montage
- Utiliser le logiciel de montage AVID®
- Masteriser le sujet

Programme

- analyse du sujet
vision du réalisateur
éléments extérieurs
préparation du montage
- saisie
time code
étalonnage
classement des éléments
- table virtuelle de montage
points d'entrée et de sortie
effets spéciaux
- titrage
polices de caractère
roll et scroll
- sorties
mixages images et son
masterisation
prêt à diffuser
- aspects juridiques
mentions et obligations légales du monteur

Durée

40 heures

niveau savoir utiliser

INTERNET POUR LES CHERCHEURS

Objectifs

- Une connaissance technique préalable est nécessaire
- Comprendre les possibilités d'Internet
- Savoir effectuer une liaison
- Utiliser les différents outils et base de données

Programme

- liaison à l'ordinateur hôte
sous Windows et MacIntosh
mode graphique
mode émulation
- World Wide Web
adresses URL
liens hypertexte
niveaux de recherche
- recherche d'images et de son
banques d'images
sound extractor
- courrier électronique
adressage
fonctions mail
- forum
listes serveur
news
participation
- notions d'UNIX
ethique

Durée

24 heures

niveau savoir utiliser

INTERNET POUR LES GRAPHISTES

Objectifs

- Une connaissance technique préalable est nécessaire
- Comprendre les possibilités d'Internet
- Utiliser les différents outils et base de données
- Mettre au point graphiquement un serveur Web

Programme

- liaison à l'ordinateur hôte
sous Windows et Macintosh
mode graphique
mode émulation
- World Wide Web
adresses URL
arborescence des liens hypertexte
niveaux de recherche
- compression et types d'images
formats de texte et de son
formats de séquences animées
- courrier électronique
adressage
fonctions d'envoi par l'utilisateur du serveur
- HTML
langage
programmes de mise en page
fonctions de programmation
- autres programmes de développement
ethique

Durée

80 heures

niveau approfondissement

MACROMIND DIRECTOR POUR DEVELOPPEURS

Objectifs

- Une connaissance technique préalable est nécessaire
- Comprendre les possibilités du multimedia
- Utiliser les différents outils et base de données
- Mettre au point graphiquement un programme multimédia

Programme

- programme MacroMind
éléments de placement
fonctions
visualisation
- techniques de découpage
synopsis
scénario avec texte
story-board avec images
- compression et types d'images
formats de texte et de son
formats de séquences animées
- programmation Lingo®
conditionnelle
interactive
- sorties
écran ordinateur
écran vidéo
compact disc
- aspects juridiques
droits d'auteur

Durée

80 heures

niveau approfondissement

COMMUNICATION VISUELLE DANS L'ENTREPRISE

Objectifs

- Assurer la prise de vues par une pratique réfléchie du cadre en fonction de l'intention
- Expérimenter les diverses situations de prise de vue
- Concevoir et réaliser un éclairage traduisant une volonté artistique
- Stratégie de communication par l'audio-visuel

Programme

- 1er jour
Analyse de l'image
Règles de composition
Repérer des formes
Exercices avec la lumière de l'après-midi
- 2ème jour
Utilisation rapide de la trichromie
Lumière et visage : recherche du compromis entre la visibilité et le modelé
Lumière naturelle : problèmes et solutions
Effets classiques
- 3ème jour
Exercices avec la lumière du matin
Valeur de la typographie pour renforcer le message
Méthode conformité
 - les trois ressemblances
 - tester
 - cahier des chargesNeuf préceptes pour conclure sa bonne communication

Durée

24 heures

niveau savoir utiliser

DONNES DE CREATION EN STUDIO

Objectifs

- Comprendre la logique des programmes avant de flasher
- Expérimenter les différentes possibilités de sortie
- Mettre au point une procédure standard
- Eviter les pièges classiques

Programme

- compréhension
Rappels technologiques : pixel, trame, linéature, couleur
Différents formats texte et graphique
Caractéristiques propres de PhotoShop
- les sorties
Les drivers à disposition
Sortie A4 et A3 sur Linotype
Sortie A4 et A3 sur Fiery
Sortie A4 et A3 sur 4Cast
Mises au point techniques
- la procédure
Vitesse de sortie
Système 7.5 et 7.5.1
Le réseau
Plan de fabrication caractéristique
- les pièges
Visualisation des fontes en erreur (écrans à surveiller)
Les justifications et tabulations
Les plans et pages maître
Les enchaînements
Schéma-bloc de mise au point

Durée

40 heures

niveau approfondissement