

SOMMAIRE

Un titre professionnel qu'est-ce-que c'est ?

Conditions de déroulement de la prestation.

Présentation de l'organisme AGALIS.

Parcours de l'organisme.

Les différents publics de l'organisme.

Accueil du public en situation de handicap.

Procédure de connexion.

Programme de formation.



Un titre professionnel qu'est-ce que c'est ?

Un titre professionnel est une certification professionnelle délivrée, au nom de l'état, par le ministère chargé de l'emploi et enregistré dans le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP). Le titre professionnel est reconnu par le réalisme de son contenu, centré sur des compétences professionnelles directement utilisables.

Le titre professionnel vise à permettre à des personnes sorties du système scolaire sans diplôme, à des personnes expérimentées qui souhaitent valider des acquis de leur expérience ou à des personnes qui souhaitent se reconvertir d'obtenir une nouvelle qualification reconnue par les entreprises.

Un titre professionnel est constitué de plusieurs unités représentant chacune un ensemble cohérent de compétences, aptitudes et connaissances : certificats de compétences professionnelles (CCP).

Chaque CCP correspond à un bloc de compétences.

Un ou plusieurs CCP peuvent être validés indépendamment du titre professionnel.

Un titre professionnel est validé dans son intégralité.

Une validation par blocs de compétences (CCP) est possible.



Titre Professionnel designer web

Formation de niveau 5

Inscrit au RNCP (Répertoire Nationale des Certifications Professionnelles) – code 26602

Délivré par le ministère du travail

Définition métier :

Le/la Designer Web conçoit et réalise des outils de communication numériques adaptés à différents supports de publication, en tenant compte des standards, du référencement, de l'accessibilité et de l'ergonomie. Il/elle analyse la demande, conçoit l'interface, élabore une ambiance graphique, crée ou adapte une charte graphique et des médias. Il/elle réalise des visuels ou des maquettes et élabore des animations. Il/elle intègre les médias, sur les sites Web ou applications, en utilisant des logiciels professionnels, des frameworks, des langages de description ou de programmation. Il /elle met en œuvre et personnalise des systèmes de gestion de contenu (CMS). Il /elle teste ses réalisations sur différents périphériques (ordinateurs de bureau ou mobiles) et sur différents navigateurs. Il tient compte des bonnes pratiques et des règles en matière de sécurité. Il/elle contribue à la gestion d'un projet numérique en ligne. Il/elle assure une veille technique et concurrentielle. Il/elle contribue à l'élaboration d'un cahier des charges, conçoit un prototype et l'interactivité avec les utilisateurs, réalise les outils pour la promotion et la communication du produit et du service client. Il/elle utilise des tests, des outils marketing d'analyse ou de statistiques, et travaille à l'amélioration de l'ergonomie et de l'expérience utilisateur. Afin de rendre plus efficace le référencement naturel il/elle met à jour et améliore le contenu régulièrement. Le designer web est autonome dans les phases techniques et créatives de son activité. Il/elle peut être en relation avec d'autres professionnels (chef de projet, directeur artistique, webmaster...). Il/elle rend compte régulièrement de l'avancée de sa production au responsable du projet ou au client. L'emploi s'exerce dans une agence Web spécialisée, une agence de publicité, un studio de création graphique...

Prérequis :

- Gestion des outils ordinateur et Web (connaissances informatiques solides).
- Connaissance des logiciels Photoshop et Illustrator.
- Créativité et sensibilité graphique.
- Bonne vision des couleurs, culture liée à l'expression graphique et à la composition,
- Capacité et goût du travail en équipe (écoute, propositions),
- Adaptabilité, autonomie, curiosité et rigueur,
- Qualités rédactionnelles,
- Projet professionnel précis.

Objectifs :

Élaborer le design graphique d'un outil de communication numérique.

Réaliser un outil de communication numérique.

Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique.

Durée :

Parcours continu de formation sur 8 mois et demi – 1225 heures

945h en organisme de formation + 280h de stage en entreprise (8 semaines consécutives)
Les heures de formation sont dispensées en présentiel.

- Avantages : dynamique dans le groupe, échanges entre stagiaires et formateurs, échanges d'idées et développement de la créativité par le partage (sorties pour prise de vues photos, expositions...) pause-café.
- Cependant il est possible, selon la situation, de suivre la formation en Distantiel.

Délai d'accès :

1 session par an en moyenne. Calendrier fourni.

Tarif : 9500 €

Emploi : Entreprises de conception de sites web, designer web mobile, game designer web, ...

Évolution professionnelle : Designer web free-lance, chef (fe) d'édition, chef (fe) de projet, directeur (trice) artistique web...

Taux de réussite – 100 %

Retour à l'emploi – 60 % - source [Pôle emploi](#).

Méthodes mobilisées :

- Des exercices de simulation et de créativité – exercices imposés et création libres.
- Équipements individuels par candidat : 1 poste informatique MAC, connexion internet, logiciels intégrés dernière version en licence Education (Adobe CC : Photoshop, Illustrator, Indesign, Dreamweaver, Acrobat pro...)
- Equipements collectifs : imprimante couleur, scanner, rétroprojecteur.
- Accès au support de cours en ligne et / ou en téléchargement.
- Livres, magazines à disposition dans la salle.

Modalité d'évaluation :

- Trois évaluations en cours de formation (ECF) sont effectuées tout au long du parcours de formation. Chaque ECF correspond aux compétences devant être acquises pour chacun des trois CCP prévu dans le référentiel (RNCP).

Accessibilité : Adaptation et individualisation du parcours de formation en fonction du handicap – chaise réglable, table avec poste de travail à côté du formateur pour un meilleur suivi (difficulté de compréhension, personnes sourdes, malentendante...). Bâtiment non accessible aux personnes en fauteuil, mise en place de formations en vidéo conférence. *En savoir +*

Référent handicap – Patrick Scherrer

Suivi pédagogique individuel :

- Assistance pédagogique par téléphone ou internet permettant de poser toutes questions.
- Échanges réguliers avec les formateurs et l'équipe pédagogiques.
- Conseils méthodologiques permettant d'avancer régulièrement et efficacement.

Accompagnement pendant et après la formation :

- Recherche de stage et emploi (ateliers individuels et collectifs) : *Les stagiaires doivent préparer des outils leur permettant d'être efficaces dans leur recherche de stage, puis d'emploi (CV, lettre de motivation, book imprimés, book PDF, portfolio en ligne).*

Procédure d'admission des candidats :

- Le candidat est invité à lire attentivement le programme de formation et de renvoyer un CV si la formation l'intéresse.
- Entretien de motivation professionnelle, téléphonique et/ou lors d'un rendez-vous avec le directeur du centre et le responsable de session de validation.
-

Processus de validation :

- Des évaluations sont effectuées tout au long de la formation (ECF), elle valide les CCP (Certificat de Compétences Professionnels) passés par les candidats.
- Le candidat doit tout au long de la formation remplir son « dossier professionnel ». Le dossier sera expliqué lors de la réunion de pré-rentrée.
- La session de validation se déroule selon le statut du candidat.

En parcours continu (passage devant un jury)

Mise en situation professionnelle : 3h00

Présentation du dossier professionnel

Entretien avec le jury : 1 h 40 min

Un parchemin est attribué au candidat ayant obtenu le titre complet.

En parcours par capitalisation de CCP (passage devant un jury)

Possibilité de capitaliser les 3 CCP sur 5 ans.

Mise en situation professionnelle

« Dossier professionnel »

Diplôme :

- Un parchemin est attribué au candidat ayant validé le titre complet.
- Pour les parcours progressifs un livret de certification, où sont enregistrés les CCP acquis, est remis au candidat.

La formation est composée de 3 CCP (Certificat de Compétences Professionnelles) ou blocs de compétences.

CCP1/Bloc de Compétences 1 – 266 heures.

Élaborer le design graphique d'un outil de communication numérique

1. Concevoir un site ou une application Web.
2. Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels.
3. Réaliser des maquettes et des interfaces.
4. Élaborer une animation pour différents supports de diffusion.

CCP2/Bloc de compétences 2 – 301 heures.

Réaliser un outil de communication numérique

1. Intégrer des pages Web en tenant compte des standards, du référencement, de l'accessibilité et de l'ergonomie.
2. Adapter des systèmes de gestion de contenus à partir d'un cahier des charges.
3. Publier des page Web.

CCP3/Bloc de compétences 3 – 350 heures.

Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique

1. Assurer une veille technique et concurrentielle.
2. Contribuer à l'élaboration d'un cahier des charges pour différents types de sites.
3. Optimiser en continu un site ou une application Web.
4. Réaliser des outils de communication ou de promotion.

Bloc de compétence 1/CCP1 : Élaborer le design graphique d'un outil de communication numérique.

Compétence 1 : Concevoir un site ou une application Web

- A partir d'un cahier des charges, d'instructions reçues du responsable du projet, ou de la demande directe d'un client, concevoir l'interface d'un site ou d'une application Web.
- Tenir compte de l'ergonomie, de l'accessibilité, du référencement, et de la législation des droits d'auteur.
- Créer ou adapter une charte graphique ou réaliser une planche tendances.
- Concevoir l'interface en réalisant des schémas illustrant la position et le contenu des différents éléments.
- Décliner ces schémas pour différents types de périphériques.
- Analyser les interfaces existantes et les tendances du Web.
- Définir une orientation graphique et une palette chromatique.
- Rechercher des visuels complémentaires.
- Sélectionner une typographie et gérer le texte pour optimiser la lecture sur écran.
- Structurer et hiérarchiser l'information en anticipant le référencement naturel, définir une arborescence.

Compétence 2 : Réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels.

- A partir des choix graphiques définis à la conception du projet, des instructions contenues dans le cahier des charges et des images choisies pour la production, ou de données big datas, réaliser des illustrations, des graphismes et des visuels afin d'élaborer un support de communication numérique.
- En tenant compte des supports de destination, réaliser des illustrations vectorielles et bitmap (logotypes, éléments d'interface, pictogrammes) ou des éléments à intégrer dans une animation.
- Optimiser le poids et la qualité des réalisations, sélectionner le format d'enregistrement et définir la taille.
- Utiliser les différents éléments en respectant les droits d'auteur.

Compétence 3 : Réaliser des maquettes et des interfaces.

- Traiter ou réaliser avec différents médias des éléments graphiques, des visuels, pour réaliser des interfaces ou des maquettes destinées à différents support de diffusion.
- Numériser les médias, effectuer les corrections chromatiques, les opérations de cadrage, de sélection, de détourage et de retouche.
- Créer des photomontages, appliquer des effets visuels.
- Saisir le texte.
- Optimiser le poids, la taille et la qualité des réalisations en fonction des spécificités du support.
- Sélectionner le format d'enregistrement.

Compétence 4 : Élaborer une animation pour différents supports de diffusion.

- Concevoir et réaliser une animation pour différents supports et canaux de diffusion.
- Concevoir un scénarimage en tenant compte des règles de cadrage, de rythme, d'échelle des plans et de mouvement.
- Définir l'aspect graphique.
- Présenter et argumenter le concept et le scénarimage aux destinataires.
- En fonction du public, du périphérique cible et associer des effets visuels et des effets sonores.
- Intégrer les différents médias.
- Optimiser le poids et adapter la taille de l'animation et choisir le format d'enregistrement pour le support de diffusion.
- Après validation du client, publier l'animation sur un réseau ou sur un support numérique.

Savoirs à acquérir (connaissances) :

Vocabulaire professionnel technique (anglais inclus niveau A2),

Éléments constitutifs d'un cahier des charges,

Tendances graphiques du Web,

Sémiologie des couleurs,

Techniques de recherche d'images en ligne – banques d'images,

Principes de gestion du texte sur écran et des règles typographiques,

Règles pour structurer et hiérarchiser l'information,

Principe des grilles de mise en page à l'écran,

Principes de base d'accessibilité, d'ergonomie,

Spécificités des différents types de périphériques,

Fonctions de base d'un logiciel de traitement de texte,

Principes de l'image numérique,

Différents modes de colorimétriques,

Principe de base du dessin,

Symbolique des formes et des couleurs,

Des principes de la visualisation de données,

Techniques de mise en valeur graphique,

- Différents formats d'enregistrement d'images,
- Fonctions d'un logiciel professionnel de dessin,
- Base d'un logiciel professionnel de traitement graphique,
- Spécificités des supports de destination,
- Règles de cadrage, de rythme, d'échelle des plans et du mouvement,
- Principe de l'animation : compression, étirement, anticipation, accélération, exagération,
- Spécificités des supports et canaux de publication,
- Différents formats d'enregistrement des animations,
- Techniques de la visualisation des données,
- Technique de compression et d'optimisation des animations,

Base de la législation des droits d'auteurs,

Savoir-faire technique :

- Réaliser des schémas d'interface,
- Optimiser ses recherches sur le Web,
- Créer ou adapter une charte graphique,
- Réaliser une planche de tendance,
- Utiliser les outils de numérisation d'image,
- Utiliser un logiciel professionnel de dessin,
- Utiliser un logiciel professionnel de traitement graphique,
- Optimiser le poids et adapter la taille des réalisations,
 - Utiliser un logiciel professionnel de traitement de l'image,
 - Sélectionner et appliquer des effets visuels,
 - Élaborer un scénarimage,
 - Utiliser un logiciel d'animation - After effect, Animate,
 - Incorporer du son ou de la vidéo dans un scénario.

Bloc de compétences 2/ CCP 2 – Réaliser un outil de communication numérique

Compétence 1 : Intégrer des pages Web en tenant compte des standards, du référencement, de l'accessibilité et de l'ergonomie.

- Avec les différents médias préparés, réaliser l'intégration de page Web adaptables, et de newsletters, en tenant compte des standards du Web, du référencement, de l'accessibilité et de l'ergonomie.
- Collaborer avec un développeur pour adapter ou développer les scripts, et améliorer l'ergonomie.
- Adapter des effets d'animation ou de transition, intégrer les diaporamas, les carrousels, les animations, ou des vidéos optimisées pour les différents navigateurs.
- Améliorer les pages en prenant en compte les retours d'expérience.

Compétences 2 : Adapter des systèmes de gestion de contenus à partir d'un cahier des charges.

- Mettre en place et adapter un système de gestion de contenu (CMS) pour réaliser un site Web personnalisé.
- Installer et configurer le CMS sur un serveur (droit des utilisateurs, paramétrage des URL...), intégrer la maquette en personnalisant ou en créant le thème pour le client.
- En fonction de la demande, intégrer une galerie d'images, un carrousel, une animation, ou une vidéo.
- Sélectionner et installer des modules complémentaires.
- Configurer l'espace d'administration et rédiger un guide pour l'utilisateur.

Compétence 3 : Publier des pages Web.

- Publier les pages Web en utilisant des outils de transfert de fichiers. En tenant compte des préconisations de sécurité de prestataires techniques, gérer les droits et l'indexation des fichiers et des dossiers.

- Valider la conformité du code des pages.
- Tester les pages en local et en ligne dans différents navigateurs et sur différents périphériques.
- Optimiser le code pour le référencement naturel (SEO).
- Soumettre le site aux différents moteurs de recherche.
- Apporter les améliorations pour optimiser les performances.

Savoirs à acquérir (connaissances)

Les différents formats d'enregistrement d'images et de vidéos.

Langages HTML et CSS.

Standards du Web W3C et des normes d'accessibilité WAI ou RGAA.

Techniques du responsive Webdesign.

Notions JavaScript.

Outils de test et de validation du code.

Principe de base d'ergonomie.

Principe du référencement naturel (SEO)

Principes de base d'ergonomie.

Spécificités des différents navigateurs.

Spécificités des différents types de périphériques.

Base du langage PHP – MySQL.

Spécificités des newsletters.

Organisation d'un CMS.

Utilisation des principaux CMS.

Base en sécurité informatique.

Base de la législation sur les données en ligne.

Outils de test et de validation du code.

Outils et techniques pour optimiser les performances Web.

Solutions d'hébergement

Savoir-faire techniques

Utiliser un éditeur de code.

Configurer un serveur d'évaluation.

Utiliser un framework HTML/CSS

Adapter des effets d'animation ou de transition.

Intégrer la vidéo dans des formats compatibles avec les différents navigateurs.

Configurer un système de gestion de base de données sur un serveur.

Déployer un CMS.

S'informer des bonnes pratiques de sécurité.

Modifier le code HTML/CSS d'un CMS.

Effectuer des modifications de bases de PHP.

Adapter un CMS au e-commerce.

Utiliser des logiciels de transfert de fichiers.

Gérer les droits sur les répertoires.

Utiliser les techniques pour bloquer ou favoriser l'indexation des fichiers.

Bloc de compétence 3/CCP3

Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique.

Compétence 1 : Assurer une veille technique et concurrentielle.

- Organiser et assurer une veille afin d'anticiper les évolutions, d'enrichir ses connaissances, de comparer les offres concurrentes et d'élaborer une stratégie dans la réalisation d'un projet.
- Exploiter différentes sources d'information (sites concurrents, forums spécialisés, réseaux sociaux, flux d'informations, presse spécialisée).
- Participer à des salons, des conférences et des rencontres, développer et entretenir un réseau de professionnels référents.
- Comparer, analyser et synthétiser les informations collectées en fonction de leur intérêt ou du projet.

Compétence 2 : Contribuer à l'élaboration d'un cahier des charges pour différents types de sites.

- Identifier l'objectif et le contexte du projet pour participer à l'élaboration d'un cahier des charges.
- En tenant compte des normes et de la législation en vigueur préciser l'objectif et le contexte de réalisation du projet, identifier le public et le support cible, afin de proposer une solution technique répondant au besoin.
- Concevoir l'interactivité avec les utilisateurs en tenant compte de l'accessibilité et de l'ergonomie et réaliser un prototype.
- Proposer un nom de domaine et un hébergement.
- Participer à la planification des différentes étapes du projet.

Compétence 3 : Optimiser en continu un site ou une application Web.

- Optimiser un site ou une application Web pour améliorer l'expérience utilisateur, augmenter l'audience et répondre aux besoins du client.
- Réaliser des tests d'ergonomie auprès des utilisateurs cibles, effectuer des analyses d'audience et de comportement.
- En tenant compte du retour des utilisateurs, déterminer les informations-clés du site, adapter le texte, mettre à jour et améliorer le contenu, optimiser le référencement naturel.
- Élaborer des newsletters pour fidéliser les utilisateurs du site.
- Utiliser les réseaux sociaux pour développer l'audience.

Compétence 4 : Réaliser des outils de communication ou de promotion.

- Réaliser et diffuser un clip vidéo ou effectuer la mise en page d'un document destiné à la promotion ou la communication.
- En utilisant des séquences filmées mises à disposition, réaliser un montage pour créer un clip vidéo et le transférer sur un site d'hébergement, de partage ou de visionnage de vidéos en ligne.

- A partir de médias fournis ou préparés en amont, élaborer et mettre en page des documents de communication ou de promotion en tenant compte de la charte graphique.
- Réaliser une épreuve de contrôle (papier ou numérique) des documents pour la validation par le client.
- Optimiser et enregistrer les documents au format PDF ou dans un autre format en fonction de sa destination.

Bloc de compétence 3/CCP3

Contribuer à la gestion et au suivi d'un projet de communication numérique.

Compétence 1 : Assurer une veille technique et concurrentielle.

- Organiser et assurer une veille afin d'anticiper les évolutions, d'enrichir ses connaissances, de comparer les offres concurrentes et d'élaborer une stratégie dans la réalisation d'un projet.
- Exploiter différentes sources d'information (sites concurrents, forums spécialisés, réseaux sociaux, flux d'informations, presse spécialisée).
- Participer à des salons, des conférences et des rencontres, développer et entretenir un réseau de professionnels référents.
- Comparer, analyser et synthétiser les informations collectées en fonction de leur intérêt ou du projet.

Compétence 2 : Contribuer à l'élaboration d'un cahier des charges pour différents types de sites.

- Identifier l'objectif et le contexte du projet pour participer à l'élaboration d'un cahier des charges.
- En tenant compte des normes et de la législation en vigueur préciser l'objectif et le contexte de réalisation du projet, identifier le public et le support cible, afin de proposer une solution technique répondant au besoin.
- Concevoir l'interactivité avec les utilisateurs en tenant compte de l'accessibilité et de l'ergonomie et réaliser un prototype.
- Proposer un nom de domaine et un hébergement.
- Participer à la planification des différentes étapes du projet.

Compétence 3 : Optimiser en continu un site ou une application Web.

- Optimiser un site ou une application Web pour améliorer l'expérience utilisateur, augmenter l'audience et répondre aux besoins du client.
- Réaliser des tests d'ergonomie auprès des utilisateurs cibles, effectuer des analyses d'audience et de comportement.
- En tenant compte du retour des utilisateurs, déterminer les informations-clés du site, adapter le texte, mettre à jour et améliorer le contenu, optimiser le référencement naturel.
- Élaborer des newsletters pour fidéliser les utilisateurs du site.
- Utiliser les réseaux sociaux pour développer l'audience.

Compétence 4 : Réaliser des outils de communication ou de promotion.

- Réaliser et diffuser un clip vidéo ou effectuer la mise en page d'un document destiné à la promotion ou la communication.
- En utilisant des séquences filmées mises à disposition, réaliser un montage pour créer un clip vidéo et le transférer sur un site d'hébergement, de partage ou de visionnage de vidéos en ligne.
- A partir de médias fournis ou préparés en amont, élaborer et mettre en page des documents de communication ou de promotion en tenant compte de la charte graphique.
- Réaliser une épreuve de contrôle (papier ou numérique) des documents pour la validation par le client.
- Optimiser et enregistrer les documents au format PDF ou dans un autre format en fonction de sa destination.

Savoirs (connaissances)

Principes de base de promotion et communication.

Règles de grammaires et d'orthographe.

Spécifiés des sites d'hébergement et de partage vidéo.

Principaux formats de publication.

Mise en page, gestion du texte et règles typographiques.

Technique Web, marketing de fidélisation.

Principes de rédaction pour le Web.

Principaux outils d'analyse d'audience.

Réseaux sociaux.

Base en matière de stratégie marketing.

Optimiser la délivrabilité des newsletters.

Étapes de production d'un projet Web.

Différentes solutions de site Web.

Base de la législation concernant les droits d'auteurs, droit à l'image, commerce en ligne et données personnelles.

Critères de sélection d'un nom de domaine.

Fonction de base de logiciels en bureautique.

Base des solutions de paiement en ligne.

Base des outils d'étude de marché.

Spécificité des outils de recherche.

Outils et techniques de curation de contenu et de souscription à l'information.

Savoir-faire techniques

Optimiser ses recherches sur le Web.

Identifier les sources d'informations fiables (Web, forums...).

Analyser et synthétiser les informations issues de la veille.

Réaliser des prototypes à l'aide de logiciel.

Proposer un nom de domaine et sélectionner un hébergeur.

Hiérarchiser l'information et l'adapter pour le Web.

Optimiser le poids et la taille des médias.

Réaliser des tests d'ergonomie.

- Utiliser des outils d'analyse d'audience et de comportement.
- Utiliser les réseaux sociaux pour développer l'audience.
- Élaborer des newsletters.
- Adapter la typographie en fonction du support de publication.
- Adapter la résolution des images en fonction du support de publication.
- Utiliser un logiciel de montage vidéo.
- Utiliser les fonctions de base d'un logiciel professionnel de traitement graphique.
- Utiliser un logiciel de mise en page – Indesign.



Accueil du public en situation de handicap.

Adaptation et individualisation du parcours.

Référent : Patrick Scherrer.

En 2009 Patrick Scherrer s'initie à la LSF (Langue des Signes Française).

- Il intervient en Intra, en tant que formateur auprès de personnes handicapées à l'AVATH de Toulon, Six-fours et La Crau de 2011 à 2015 – il forme 12 stagiaires par année.
- Il sensibilise le formateur extérieur lors d'un entretien, la durée de cet entretien formatif est de 3 heures.
- Nous avons accueilli dans notre organisme 5 apprenants handicapés en formation TP Infographiste Metteur en page de 2013 à 2017.

Les personnes handicapées et mobiles bénéficient d'un accompagnement individualisé si nécessaire :

- Matériel adapté le mieux que possible en fonction du handicap, - chaise réglable, table avec poste de travail à côté du formateur pour un meilleur suivi (difficulté de compréhension, personnes sourdes ou malentendantes...)
- Mise en place de cours complémentaires,
- Optimisation de la salle de cours.
- Relations privilégiées avec le référent ou autre personne de l'organisme.
- Aménagement du rythme de la formation...

Le lieu du déroulement de nos formations n'étant pas accessible aux personnes à mobilité réduite, nous mettons en place des formations en ligne.

Une partie de la formation – *les cours* - se déroule en vidéo conférence afin que le stagiaire participe au maximum à la dynamique du groupe. L'autre partie - *exercices de mise en situation* - se fait individuellement en restant en contact avec le formateur qui visualise le travail effectué par l'apprenant. Le formateur peut intervenir directement sur le poste de travail de l'apprenant.

Une assistance par téléphone, texto, mail est possible en dehors des heures de formation.



Procédure de connexion

Nous utilisons la plateforme TeamViewer qui permet aux apprenants, de se connecter sur notre matériel et profiter ainsi de nos abonnements aux produits Adobe CC.

- L'apprenant télécharge une application gratuite - TeamViewer - pour se connecter sur notre passerelle.
- Le formateur accepte la connexion.
- Si le stagiaire n'a pas les logiciels nécessaires, il accède, via la passerelle, à un de nos postes qui sont tous équipés de la suite Adobe.
- Si le stagiaire possède les logiciels nécessaires, le formateur accède à son poste.

Dans les deux cas le stagiaire est en lien permanent avec le formateur.



Conditions de déroulement de la prestation.

Une présentation de l'organisme est mise à disposition dans la salle d'accueil.

La convocation est adressée au stagiaire par mail, avant l'entrée en formation.

Le règlement intérieur est remis au stagiaire le premier jour d'entrée en formation. Il est à disposition dans l'espace d'accueil et également dans le livret d'accueil.

Le livret d'accueil est transmis au stagiaire en format papier s'il le désire mais aussi dans un dossier spécial stagiaire sur chaque ordinateur.

Les conditions générales d'utilisation sont consultables sur notre site internet et dans la pièce d'accueil de l'organisme.

Ces documents peuvent être envoyés par mail sur demande du stagiaire.



Présentation de l'organisme AGALIS.

Création : 29/01/2008

Siret : 502 103 682 00014

Naf : 8559A

Déclaration d'activité : 93 83 03912 83

Adresse postale : 428 avenue François Nardi – 83000 Toulon

Adresse formation : 103 avenue Henri Barbusse – 83000 Toulon

Gérant : Patrick Scherrer – 06 76 09 63 02 – patrick@agalis.fr
Formateur en PAO / Web
Formateur Titres Professionnels

Associée : Florence Scherrer – 06 32 07 30 32 – florence@agalis.fr
Formatrice PAO- Bureautique
Responsable session Titres Professionnels.

Nombre de stagiaires formés : 749 – de 2008 à 2020



Parcours

En 2008 nous formons des commerçants, artisans, salariés aux outils de PAO / création de site internet et autres thématiques (Bureautique, anglais, comptabilité, hygiène alimentaire ...).

En 2012, nous formons également, des stagiaires au Titre Professionnel Infographiste Metteur en Page et obtenons, auprès de la DIRECCTE PACA, l'agrément pour organiser des sessions de validation à ce titre.

Ce titre professionnel, ayant évolué en décembre 2018, nous avons obtenu un nouvel agrément jusqu'en 2023 – (90,8 % de réussite totale - toutes versions confondues, sur 8 sessions de validation).

En 2014, nous mettons en place des formations au Titre professionnel Multimédia et obtenons auprès de la DIRECCTE PACA, l'agrément pour organiser des sessions de validation pour ce titre.

Ce titre professionnel a été remplacé en 2016 par Designer Web, nous avons obtenu un nouvel agrément jusqu'en 2019 qui a été prolongé jusqu'en juillet 2021 – (100 % de réussite totale - toutes versions confondues).

En janvier 2017 nous avons effectué une demande de référencement DATADOCK, la demande a été validée.

En 2017 nous étions sur un projet de demande de référencement pour entrer dans une démarche de qualité. Le projet n'a pas été finalisé suite aux incertitudes de réforme de la formation.

En mai 2020 AGALIS est certifié QUALIOPi selon le Référentiel National sur la Qualité des actions concourants au développement des compétences mentionné à l'article L.6316 du code du travail et le PS-FOR-PRO-001.



Les différents publics de l'organisme.

En fonction du public que nous accueillons dans notre organisme nous étudions les objectifs de chacun et adaptons le programme et l'animation de nos formations.

Les chefs d'entreprise ont des besoins très ciblés, et veulent aller à l'essentiel, rapidement et efficacement, nous proposons des formations de courte durée – 24 à 35h – et travaillons exclusivement sur leur projet.

Nous proposons des formations en Inter ou Intra, les lundis (jour de fermeture des commerces) et/ou les autres jours de la semaine. Nous pouvons, également, intervenir le matin, l'après-midi, entre midi et deux et le soir.

Financements possibles : AGEFICE – CMAR – FIFPL

Les salariés doivent acquérir de nouvelles compétences dans le cadre de leur travail, avec ou sans besoin de certification professionnelle, nous proposons, différents modules de formation – 35 h à 300 h par module.

Nous proposons des formations, en journée ou demi-journée, en inter ou intra pour les salariés qui se forment sur demande de leur patron.

Pour les salariés qui souhaitent se former en dehors des heures de travail, nous proposons d'intervenir en inter ou intra, le soir, à la pause du déjeuner, les jours de repos et les samedis.

Financements possibles :

OPCO – Plan de développement des compétences, dispositif PRO-A.

CPF – Compte personnel de formation.

CPF de transition professionnelle – CPIR (commissions paritaires interprofessionnelles régionales – (TRANSITION PRO)).

Les demandeurs d'emploi, doivent s'adapter aux besoins du marché de l'emploi, nous proposons différents modules - 35 h à plus de 300 h en fonction des besoins et des compétences à acquérir.

Financements possibles :

CPF – Compte personnel de formation.

Abondement du CPF possible, par pôle emploi, via MonCompteFormation.

Les formations certifiantes – Titres Professionnels et Blocs de compétences – le programme de formation est établi en fonction du référentiel, le nombre d'heures est évalué en fonction des compétences à acquérir.

Financements possibles :

FAF des indépendants : AGEFICE – CMAR – FIFPL

OPCO – Plan de développement des compétences, dispositif PRO-A.

CPF – Compte personnel de formation – Abondement Pôle Emploi possible.

CPF de transition professionnelle – CPIR (commissions paritaires interprofessionnelles régionales – (FONGECIF).

AIF – Aide individuelle à la formation.

Ces formations, tout public, sont composées de plusieurs modules correspondants chacun à un bloc de compétences - CCP. Les stagiaires peuvent s'inscrire pour la totalité de la formation et valider en fin de parcours le titre professionnel.

Ils peuvent également, s'inscrire pour un ou plusieurs blocs de compétences et valider en fin de parcours, un ou plusieurs CCP.

Chaque module peut être décliné en simple acquisition de compétences. Dans ce cas il n'y a pas de certification en fin de parcours.

Les supports de cours sont en téléchargement sur notre serveur – PDF Adobe. Sur demande, un support de cours papier – édition Eni – peut être transmis aux stagiaires.

Quel que soit le public, nous assurons une assistance pédagogique après la formation et les stagiaires peuvent nous contacter par téléphone ou mail et poser toutes questions.