



4 rue Jules Raimu

31 200 Toulouse

<http://www.creabilis.com>

[contact@creabilis.com](mailto:contact@creabilis.com)

Tél. : 05 34 251 641

Fax : 05 34 257 956

## Catalogue de formation

CREABILIS S.A.R.L au capital de 7500 € - R.C.S. Toulouse 441 677 085

Tél : 05 34 251 641 – Fax : 05 34 257 956 - [contact@CREABILIS.com](mailto:contact@CREABILIS.com) - 4 rue Jules Raimu 31200 Toulouse

## Sommaire

L'HTML : maîtrise du langage

HTML avancé : CSS et DHTML

La création HTML avec Dreamweaver

Interactivité Web avec le Javascript

Formation au design et ergonomie d'interface Web

Initiation à la création graphique avec photoshop

L'animation avec Flash MX

Flash MX Action script (2.0)

Développement Web avec PHP/MySQL

Nos passeports

## Introduction

Notre première mission est d'accompagner nos clients dans leur appropriation des nouvelles technologies. Dans cet objectif, nous proposons des formations sur-mesure, afin de correspondre au mieux à votre besoin.

Car « comprendre » est plus efficace que « connaître », toutes nos formations sont construites afin de vous permettre d'acquérir le bagage indispensable qui vous confèrera l'autonomie indispensable à la réalisation de vos projets.

Afin de garantir la qualité de nos enseignements, Les sessions sont volontairement limitées à un nombre réduit de participants.

Une grande place est attribuée à la pratique, et nous pouvons aborder vos projets dans le cadre des formations à travers certains travaux pratiques.

Les programmes précisés ci-dessous sont fournis à titre indicatif et peuvent être modifiés afin de s'adapter aux besoins des participants.

N'hésitez pas à nous contacter afin d'établir un plan de formation personnalisé.

*Les formations se déroulent en inter entreprise ou en intra entreprise, ce catalogue liste les prix pour des session inter entreprise.*

*Les prix intra entreprise sont communiqués à la demande.*

# L'HTML : maîtrise du langage

## Public concerné

---

Toute personne souhaitant acquérir la maîtrise de la syntaxe html afin de réaliser des tâches de conception de page web, d'intégration html ; ou souhaitant s'orienter vers la programmation web.

## objectifs de la formation

---

- Appréhender la construction d'une page Web au format html.
- Assimilation de la syntaxe html.
- Optimiser la structure d'une page html.

## Pré-requis

---

- Connaissance de la manipulation d'un PC
- Pratique d'Internet

## Modalités

---

Durée : 1 jour

Horaires : 9h30 à 12h45 avec pause de 15 minutes à 11h, 14h30 à 17h45 avec pause de 15 minutes à 16h.

Tarif : nous consulter

## Programme

---

- 1) Préambule
- 2) Les rudiments de l'HTML
- 3) La mise en forme
- 4) Images et images « map »
- 5) Les tableaux
- 6) Frames
- 7) Éléments de formulaire
- 8) Les Méta tags
- 9) Optimisation d'un site et erreurs courantes
- 10) Compatibilité d'un site

## Moyens pédagogiques

---

Alternance de théorie et de nombreux exercices d'application sur PC.

## Formation associée

---

- HTML avancé :CSS et DHTML

# HTML avancé : CSS et DHTML

## Public concerné

---

Toute personne souhaitant acquérir la maîtrise de la syntaxe html afin de réaliser des tâches de conception de page web, d'intégration html ; ou souhaitant s'orienter vers la programmation web.

## objectifs de la formation

---

- Maîtriser la mise en forme d'un site par l'usage de feuille de style
- Appréhender les problématiques de compatibilité et d'héritage des styles.
- Utiliser les feuilles de style afin de définir l'équivalence d'une page html
- Gérer les compatibilités entre navigateur

## Pré-requis

---

- connaissance du langage html

## Modalités

---

Durée : 1 jour

Horaires : 9h30 à 12h45 avec pause de 15 minutes à 11h, 14h30 à 17h45 avec pause de 15 minutes à 16h.

Tarif : nous consulter

## Programme

---

- 1) Introduction aux feuilles de styles (Cascading Style Sheet)
  - a. Concept
  - b. Utilités et avantages
  - c. Définition et déclaration d'un style
  - d. Les classes et les ID
  - e. Héritage
  - f. Ordre de Priorité
  - g. Les propriétés
  - h. Travaux Pratiques
  - i. Compatibilité entre navigateur
- 2) DHTML ou le HTML dynamique
  - a. Définition
  - b. Positionner avec Netscape
  - c. Positionner avec les feuilles de styles
  - d. Travaux Pratiques
  - e. Compatibilité entre navigateur
  - f. CSS2
  - g. XHTML, XML

## Moyens pédagogiques

---

Alternance de théorie et de nombreux exercices d'application sur PC.

## Formation associée

---

- Interactivité Web avec le Javascript
- Développement Web avec PHP/MySQL

# La création HTML avec Dreamweaver

## Public concerné

---

Toute personne souhaitant créer des sites Web HTML statiques, composés de pages HTML à contenu fixe.

## objectifs de la formation

---

- Utilisation de Dreamweaver dans la composition et réalisation de page web.
- Gérer son site avec Dreamweaver

## Pré-requis

---

- Connaissance et manipulation de logiciels

## Modalités

---

Durée : 4 jour

Horaires : 9h30 à 12h45 avec pause de 15 minutes à 11h, 14h30 à 17h45 avec pause de 15 minutes à 16h.

Tarif : nous consulter

## Moyens pédagogiques

---

Alternance de théorie et de nombreux exercices d'application sur PC avec Dreamweaver.

## Programme

---

- 1) Préambule
  - a. Présentation du langage HTML
  - b. Syntaxe et mécanisme de l'HTML
  - c. Elément de structure
  - d. L'insertion d'éléments :
    - i. Images
    - ii. Scripts
    - iii. Composants
  - e. Tableaux et mise en page
  - f. Styles : externalisation de la mise en forme
    - i. Syntaxe
    - ii. Hiérarchie et priorité.
    - iii. compatibilité
- 2) Présentation de l'interface
  - a. Organisation de l'espace de travail
  - b. Paramétrages des préférences : éditeurs externes, navigateurs
- 3) Construire une page Web avec Dreamweaver
  - a. Le texte, les images
  - b. Les tableaux : mode Standard ou mode "Mise en forme"
  - c. Les liens
  - d. Les formulaires
  - e. Les calques
  - f. Les méta données
  - g. Les frames
- 4) Gérer les styles d'un site et d'une page
  - a. Liaison
  - b. Edition de style
- 5) Définition de modèles
  - a. les « templates »
  - b. les éléments de bibliothèque

- c. les zones éditables
- 6) Interactivité et script
  - a. Editeur de balise
  - b. Bibliothèque de script
  - c. Insertion de script
- 7) Multimédia
  - a. Insertion des animations, de la vidéo, du son
  - b. Les objets flash
- 8) Test et validation
  - a. Validation de syntaxe
  - b. Vérifier les liens du site
  - c. compatibilité de navigateur
- 9) Gestion et Maintenance d'un site
  - a. Construire l'arborescence
  - b. Publication d'un site
  - c. Maintenance d'un site
  - d. Le travail collaboratif et Dreamweaver
  
- 10) Les ressources pour Dreamweaver
  - a. Installer les extensions Dreamweaver
  - b. Extension Manager
  - c. Le site Macromedia Exchange, les sites Web, les forums de discussion

### Formation associée

---

- Formation au design et ergonomie d'interface Web
- Interactivité Web avec le Javascript
- Développement Web avec PHP/MySQL

# Interactivité Web avec le Javascript

## Public concerné

---

Webdesigner, Webmaster, développeur. Tout public impliqué dans la réalisation d'interface Web.

## objectifs de la formation

---

- Savoir intégrer des contrôles de données dans un formulaire
- Gérer l'interaction utilisateur et interface Web

## Pré-requis

---

- Connaissance de la manipulation d'un PC
- Pratique d'Internet
- Connaissance du html et css
- La connaissance d'un langage de développement est un plus

## Modalités

---

Durée : 2 jour

Horaires : 9h30 à 12h45 avec pause de 15 minutes à 11h, 14h30 à 17h45 avec pause de 15 minutes à 16h.

Tarif : nous consulter

## Programme

---

- 1) Préambule
- 2) Théorie Objet
- 3) Le javascript interaction dans une page web
- 4) Maîtriser la syntaxe du langage Javascript
  - a. Les variables
  - b. Opérateurs
  - c. Fonctions
  - d. Les conditions
  - e. Expression Régulières
- 5) Les principaux objets : accès et manipulation
- 6) Les événements : Dynamiser une page web
  - a. Gérer les actions de l'utilisateur
  - b. Contrôle et manipulation de formulaire
  - c. Créer des popups
  - d. Créer des rollover
  - e. Gérer la navigation
- 7) Style et Javascript : modification la présentation des caractéristiques d'une page web
- 8) Déboguer en javascript

## Moyens pédagogiques

---

Alternance de théorie et de nombreux exercices d'application sur PC.

# Formation au design et ergonomie d'interface Web

## Public concerné

---

Toute personne impliquée dans un projet Web.

## objectifs de la formation

---

- Connaître le déroulement d'un projet Web.
- Savoir effectuer des choix de conception concernant l'interface.
- Eviter les erreurs courantes, connaître les règles de base en matière de conception d'interface d'un projet Web.

## Pré-requis

---

- Connaissance de la manipulation d'un PC
- Pratique d'Internet

## Modalités

---

Durée : 1 jour

Horaires : 9h30 à 12h45 avec pause de 15 minutes à 11h, 14h30 à 17h45 avec pause de 15 minutes à 16h.

Tarif : nous consulter

## Formation associée

---

- La création HTML avec Dreamweaver

## Programme

---

1. Ergonomie Interface
  - a. Ergonomie Interface
  - b. Psychologie et Interface
  - c. Conséquences Pratiques
2. Design graphique
  - a. L'usage de la couleur dans la conception des interfaces
  - b. Les avantages de la couleur pour certaines tâches et activités cognitives
  - c. Usage du contraste des formes dans la perception fonctionnelle
  - d. Couleur et contraste
  - e. Charte graphique, usage et communication d'entreprise
  - f. typographie, Lisibilité
3. Design d'interface
  - a. L'utilisation de l'ergonomie et du design graphique
  - b. La structure d'une interface
  - c. L'utilisateur .
4. Les étapes du projet Web
5. Architecture de site, recommandation, règles et exemples
6. Les erreurs les plus courantes
7. Les formulaires

## Moyens pédagogiques

---

Alternance de théorie et de nombreux exemples d'illustrations et cas concrets.

# Initiation à la création graphique avec photoshop

## Public concerné

---

Toute personne impliqué dans la mise à jour d'un site web ou dans la réalisation d'un projet web.

## objectifs de la formation

---

Pratique essentielle de Photoshop pour la réalisation d'image à destination du web.

## Pré-requis

---

- Connaissance de la manipulation d'un PC
- Pratique d'Internet

## Modalités

---

Durée : 1 jours

Horaires : 9h30 à 12h45 avec pause de 15 minutes à 11h, 14h30 à 17h45 avec pause de 15 minutes à 16h.

Tarif : nous consulter

## Formation associée

---

- La création HTML avec Dreamweaver

## Programme

---

1. Préambule
  - Les concepts de base
  - Les types d'images
  - Résolution et définition
  - Les différents formats de fichier
  - Principe de calques et de couches chez photoshop
  - L'interface de photoshop
2. Travail préparatoire de photographie
  - Recadrer une image
  - Redimensionner une image
  - Sauvegarde et modes
3. Réglages chromatiques
4. Les calques
5. Les masques
6. Sauvegarder des photographies pour le web

## Moyens pédagogiques

---

Alternance de théorie et de nombreux exercices d'application sur PC.

# L'animation avec Flash MX

## Public concerné

---

Infographiste, Webdesigner, Webmaster, souhaitant créer des animations flash.

## Objectifs de la formation

---

- Initiation et apprentissage de Flash
- Apprentissage des outils graphiques de Flash
- Création une animation

## Pré-requis

---

- Connaissance de la manipulation d'un PC
- Pratique d'Internet

## Modalités

---

Durée : 2 jours

Horaires : 9h30 à 12h45 avec pause de 15 minutes à 11h, 14h30 à 17h45 avec pause de 15 minutes à 16h.

Tarif : nous consulter

## Programme

---

- 1) Préambule : Illustration vectorielle et bitmap
- 2) L'interface utilisateur
  - a. L'espace de travail
  - b. Les Outils de Dessin
  - c. Les textes
  - d. Les outils de modifications

- 3) Groupe, Symbole et occurrences
- 4) Créer une animation
  - a. Principe et Fondamentaux
  - b. Structure d'animation
  - c. Les techniques d'animations
  - d. Animation image par image
  - e. Animation par interpolation de forme
  - f. Animation par interpolation de mouvement
  - g. Les trajectoires
- 5) Les masques simple et dynamique
- 6) Interactivité de base
  - a. Les boutons
  - b. Contrôle de l'animation (fonctions play, stop)
  - c. Actions de navigation (fonction goto, getUrl)
  - d. Utilisation des labels
- 7) Importation d'images et de sons
- 8) Tester et optimiser l'animation
- 9) Gestion et partage de bibliothèque
- 10) L'Explorateur d'animation

## Moyens pédagogiques

---

Alternance de théorie et de nombreux exercices d'application sur PC avec les logiciels de création Web.

## Formation associée

---

- Flash MX Action script (2.0)

# Flash MX Action script (2.0)

## Public concerné

---

Infographiste, Webdesigner, Webmaster souhaitant réaliser des animations plus complexes ou des applications flash.

## objectifs de la formation

---

- Aborder la conception procédurale et orienté objet.
- Etre capable de concevoir ses propres objets.

## Pré-requis

---

- La connaissance de flash est nécessaire
- La connaissance d'un langage de développement (javascript, vbscript, php...) est recommandé

## Modalités

---

Durée : 2 jours

Horaires : 9h30 à 12h45 avec pause de 15 minutes à 11h, 14h30 à 17h45 avec pause de 15 minutes à 16h.

Tarif : nous consulter

## Programme

---

- 1) L'environnement de script
- 2) Action script procédurale
  - a. Événement d'un bouton
  - b. Variables en action script
  - c. Les tableaux

- d. Les conditions
- e. Opérateur
- f. Les boucles
- g. Les fonctions en action script
- h. Les commentaires

- 3) Débuguer
- 4) Importation de movie clip
- 5) Gérer un préchargement
- 6) Les fichiers "as "
- 7) Action script 2.0 : La programmation orienté objet
- 8) Définition d'un objet
- 9) Utilisation des objets natifs
- 10) POO ou programmation procédurale ?
- 11) Typage de données : la vérification à la compilation
- 12) Créer une classe
  - Déclaration
  - Propriété et méthode
  - Les attributs Private, public, static
  - Les pseudo-propriété
  - Fonction constructeur
- 13) Héritage
- 14) Le transtypage
- 15) Paquetage et interface
- 16) Gérer le préchargement des données en POO
- 17) Distribuer les bibliothèques de classes : Les composants flash MX

## Moyens pédagogiques

---

Alternance de théorie et de nombreux exercices d'application sur PC avec les logiciels de création Web.

# Développement Web avec PHP/MySQL

## Public concerné

---

Toute personne impliquée dans la réalisation d'applications Web : architecte, chef de projet, développeur, administrateur.

## objectifs de la formation

---

- Comprendre l'architecture Web : serveur Web / HTML / PHP / Base de données
- Appréhender la conception et la réalisation et la mise en production d'un projet Web
- Développer des applications PHP complètes

## Pré-requis

---

- Connaissance de la manipulation d'un PC
- Pratique d'Internet

## Modalités

---

Durée : 4 jours

Horaires : 9h30 à 12h45 avec pause de 15 minutes à 11h, 14h30 à 17h45 avec pause de 15 minutes à 16h.

Tarif : nous consulter

## Moyens pédagogiques

---

Alternance de théorie et de nombreux exercices d'application sur PC.

## Programme

---

1. L'architecture Web
  - a) L'architecture Web : client, serveur http, CGI, les serveurs d'applications
  - b) Installation et configuration d'Apache/PHP/MySQL
2. Les bases de données et MySQL
  - a) Les concepts et normes
  - b) La création, la sélection et la mise à jour
  - c) PHPMyAdmin
3. Le développement Web en PHP
  - a) Le développement Web
  - a) La notion d'application et de session
  - b) XML et dérivés
4. Le Langage PHP
  - a) Les concepts du langage
  - b) La syntaxe
  - c) Les concepts objets dans PHP
  - d) Les librairies PHP
5. PHP et les bases de données
  - a) Gestion des connexions à la base de données
  - b) Sélection et mise à jour SQL
6. Utilitaires
  - a) Envoi d'e-mails
  - b) Génération de documents Word et Excel
  - c) Génération de fichiers PDF

# Nos passeports

## Le passeport Webdesign;

Tarif : nous consulter

Initiation à la création graphique avec photoshop  
Formation au design et ergonomie d'interface Web  
La création HTML avec Dreamweaver

## Le passeport Webdéveloppement

Tarif : nous consulter

L'HTML : maîtrise du langage  
HTML avancé : CSS et DHTML  
Développement Web avec PHP/MySQL

## Le passeport Webanimation

Tarif : nous consulter

L'animation avec Flash MX  
Flash MX Action script (2.0)