

Devenir webmaster

DESCRIPTION:

- Véritable chef d'orchestre, le Webmaster est désormais l'acteur incontournable des différents sites Web de l'entreprise. Il doit être capable de repérer les stratégies des différents acteurs impliqués dans la conception d'un site et d'harmoniser leurs différentes logiques. Médiateur, il doit avoir une bonne connaissance de l'entreprise (organisation interne, mission, marketing...), mais aussi des connaissances techniques suffisantes pour dialoguer avec des ingénieurs ou responsables informatiques.

DURÉE :

- 17 Jours – 119 h.

PRÉ-REQUIS :

- Maîtriser parfaitement la micro-informatique et Internet en tant qu'utilisateur.

OBJECTIFS :

- Acquérir les compétences spécifiques liées à la structuration des contenus, à l'ergonomie et au design d'un site.
- Pratiquer les outils principaux pour créer des pages Web.
- Savoir dialoguer avec les différents intervenants internes de l'entreprise et les prestataires.

PUBLIC :

- Futur Webmaster.
- Webmaster débutant qui souhaite renforcer ses compétences.

Ackware
Centre de formation
Informatique - Développement Personnel - Santé



ACKWARE VOUS ACCOMPAGNE DANS TOUS VOS
PROJETS DE FORMATION ET VOUS APPORTE SON EXPERTISE
POUR VOTRE TOTALE SATISFACTION



Devenir webmaster

PARTIE 1 : LES FONDAMENTAUX DU MÉTIER DE WEBMASTER

Webmaster : définition du métier

- Situer le métier dans le contexte professionnel.
- Connaître les métiers rattachés.
- Les compétences du webmaster.

Le cahier des charges

- Le rôle du cahier des charges dans le projet.
- La structure d'un cahier des charges.
- Préciser ses objectifs et identifier sa cible.
- Définir la ligne éditoriale.

Héberger son site Web

- Les différents modes d'hébergements.
- L'achat du nom de domaine.
- L'exploitation et la maintenance.
- Recueillir et exploiter les statistiques (web analytics).

Les points-clés de la législation et de la réglementation

- Le cadre juridique.
- Les principaux pièges pour le Webmaster.
- Respecter la déontologie en matière de référencement.
- Déclaration des sites à la CNIL.

Démystifier l'environnement technique

- Le réseau Internet.
- Le principe du client-serveur.
- Les problématiques de connexion et de sécurité.
- Les règles d'accessibilité

Les langages et les outils

- Les protocoles associés : HTTP ; SMTP ; FTP ; NNTP.
- Les langages du Web : HTML, JavaScript, XML, XHTML, HTML 5, CSS,...
- Les outils de gestion de contenu (CMS) : Joomla, Wordpress, SharePoint, Drupal, eZpublish, Typo3, SPIP, etc.
- Les langages des clients "riches" : Ajax, Flex, Silverlight.
- Les outils et les ressources pour la réalisation de scripts, PHP, ASPX, JSP.

Le développement d'un site Web

- Rappel de la structure d'un site Internet et Intranet, principales différences.
- Créer des pages HTML.
- Tester le rendu sur les navigateurs.
- Publier et mettre à jour un site avec un outil FTP.
- Aborder les systèmes de gestion de contenu (les CMS) : l'interface administration.
- Les formulaires pour les contributeurs.
- La déclinaison du site pour mobile et tablettes.

Référencer son site web

- Connaître les actions de base.
- Choisir ses mots-clés.
- Le référencement payant.
- Utiliser les backlinks.
- Optimiser ses pages pour les moteurs de recherche.

Créer le site

- Organiser les fichiers d'un site.
- Créer des pages.
- Formater et éditer du texte.
- Insérer des images et définir leurs propriétés.
- Créer des liens hypertexte.
- Utiliser les différentes techniques de mise en page.

PARTIE 2 : MAQUETTE ET WEBDESIGN

Préparer une maquette

- Définir une arborescence.
- Le système de navigation.
- La charte graphique.
- La grille de mise en page.
- La maquette de principe avec Photoshop.

Optimiser les images pour le Web

- Les fonctions indispensables de Photoshop pour le web.
- Redimensionner une image.
- Choisir le bon format et exporter pour le Web.
- Optimiser le rapport poids/qualité.

Les feuilles de styles (CSS)

- L'intérêt des CSS pour la mise en forme d'un site web.
- Créer et modifier des feuilles de styles (CSS) : styles personnalisés (classes), styles natifs (HTML).
- Contrôler l'aspect de son site.

Animer le site web

- Incorporer des animations et des objets Flash.
- Insérer du son, des vidéos, des cartes, des widgets.
- Créer des comportements utilisateurs (Jquery)
- Les animations flash,
- Les nouvelles fonctionnalités HTML5 (canvas, video, SVG,...).

Introduction à la programmation côté serveur

- Notion de site dynamique (PHP).
- Le principe des comportements serveurs.

PARTIE 3 : MISE EN ŒUVRE DU SITE AVEC UN CMS

Installer un système de gestion de contenus (CMS)

- Télécharger le logiciel.
- Connaître les pré-requis.
- Préparer l'installation.
- Démarrer l'installation sur le serveur.
- Créer une base de données.

Paramétrer et administrer le logiciel

- Utiliser le tableau de bord.
- Connaître la barre de menus.
- Définir les options générales.
- Choisir les options de discussion.
- Régler et paramétrer les médias.
- Définir les options des permaliens.
- Ajouter et gérer des extensions.

Gérer les thèmes et les contenus

- Gérer les thèmes.
- Créer et ajouter du contenu.
- Améliorer l'ergonomie du site.
- Gérer les comptes utilisateurs.
- Les réglages avancés du thème.

Personnaliser un thème

- Personnaliser le thème par défaut.
- Modifier un thème et sa structure avec les CSS.
- Personnaliser l'image d'entête.

Promouvoir son site Internet

- Les techniques de promotion au-delà du référencement.
- Générer du trafic avec une newsletter.