

Adobe Flash (Certification Officielle Editeur)

RS1542 · RS · Publiée

L'essentiel

Formacode(s)	46003
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	31/12/2021

Certificateur(s)

SKILLSUP · SIRET : 84858779600014

ADOBE SYSTEMS FRANCE SAS · SIRET : 35038196800071

Partenaires habilités

2 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 2 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
DAWAN	42998754800162	Former et organiser l'évaluation
EVM Formation	—	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Les fichiers Flash créés peuvent être inclus dans une page web pour un usage sur Internet ou peuvent être montrés sous forme indépendante (sous la forme d'un fichier exécutable seul, sans plugiciel) en vue d'une utilisation hors ligne. Le contenu graphique des fichiers Flash permet d'obtenir des applications web riches grâce aux supports du vectoriel et des fichiers multimédia qui intègrent le son numérique et la vidéo numérique. On utilise Flash pour produire des contenus visuels dans l'approche dite « RichMedia » et « Motion Design » du Web.

Adobe a mené une étude visant à identifier le socle de compétences que les étudiants doivent maîtriser pour communiquer efficacement au moyen d'outils multimédias numériques. Prenant en compte les points de vue de formateurs, de créatifs, d'entreprises et d'établissements d'enseignement aux quatre coins du monde, cet examen vise à valider les compétences de base en communication web attendues d'un candidat.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

L'examen Médias interactifs avec Adobe Flash Professional valide l'acquisition de compétences de base en création multimédia correspondant au logiciel Flash Professional.

Domaine 1.0 : Définition des spécificités du projet

1.1

Identifier la finalité, le public et les besoins en matière de médias interactifs.

1.2

Identifier le contenu interactif adapté à la finalité du support sur lequel il sera utilisé (site web, terminal mobile, etc.).

1.3

Appréhender les options possibles pour produire des médias interactifs accessibles.

1.4

Connaître les règles de droits d'auteur (dispositions, obtention des autorisations et mention des éléments soumis à droits d'auteur).

1.5

Appréhender les tâches et responsabilités en matière de gestion de projet.

1.6

Communiquer avec d'autres personnes (homologues et clients notamment) sur les projets de conception et de contenu.

Domaine 2.0 : Identification des éléments des médias interactifs

2.1

Identifier les meilleures pratiques de la création de médias interactifs pour les navigateurs pour PC et terminaux mobiles, les applications, les jeux et la vidéo HD.

2.2

Avoir des connaissances en création (éléments et principes).

2.3

Identifier des techniques génériques applicables à la création de médias interactifs accessibles et lisibles.

2.4

Utiliser un storyboard pour concevoir des éléments de médias interactifs.

2.5

Structurer une maquette de média interactif.

Domaine 3.0 : Maîtrise de l'interface d'Adobe Flash Professional

3.1

Identifier les différents éléments d'interface de Flash Professional.

3.2

Utiliser l'Inspecteur de propriétés.

3.3

Utiliser le scénario.

3.4

Modifier les propriétés d'un document.

3.5

Utiliser les règles et repères Flash.

3.6

Utiliser l'Éditeur de mouvement.

3.7

Maîtriser les types de fichiers Flash.

3.8

Identifier les meilleures pratiques pour gérer la taille du fichier d'un document Flash ou HTML publié.

Domaine 4.0 : Création de médias interactifs dans Flash Professional

4.1

Décider du développement de médias interactifs en fonction de votre analyse et de votre interprétation du cahier des charges.

4.2

Utiliser le panneau Outils pour sélectionner, créer et manipuler des images et du texte.

4.3

Importer et modifier des images.

4.4

Créer du texte.

4.5

Modifier les propriétés de texte.

4.6

Créer des objets et les convertir en symboles, notamment en images, clips et boutons.

4.7

Maîtriser les symboles et la bibliothèque.

4.8

Modifier les symboles et occurrences.

4.9

Créer des masques.

4.10

Créer des animations (en modifiant la forme, la position, la taille, la couleur et la transparence).

4.11

Ajouter des contrôles simples via ActionScript 3.

4.12

Importer et utiliser du son.

4.13

Ajouter et exporter des vidéos.

4.14

Publier et exporter des documents Flash.

4.15

Rendre un document Flash accessible.

Domaine 5.0 : Évaluation des éléments de médias interactifs dans Flash Professional

5.1

Réaliser des tests techniques de base.

5.2

Identifier les techniques applicables à des tests d'ergonomie élémentaires.

L'examen Médias interactifs avec Adobe Flash Professional évaluera les aptitudes ci-après.

Domaine 1.0 : Définition des spécificités du projet

- 1.1 Identifier la finalité, le public et les besoins en matière de médias interactifs.
- 1.2 Identifier le contenu interactif adapté à la finalité du support sur lequel il sera utilisé (site web, terminal mobile, etc.).
- 1.3 Appréhender les options possibles pour produire des médias interactifs accessibles.
- 1.4 Connaître les règles de droits d'auteur (dispositions, obtention des autorisations et mention des éléments soumis à droits d'auteur).
- 1.5 Appréhender les tâches et responsabilités en matière de gestion de projet.
- 1.6 Communiquer avec d'autres personnes (homologues et clients notamment) sur les projets de conception et de contenu

Domaine 2.0 : Identification des éléments des médias interactifs

- 2.1 Identifier les meilleures pratiques de la création de médias interactifs pour les navigateurs pour PC et terminaux mobiles, les applications, les jeux et la vidéo HD.
- 2.2 Avoir des connaissances en création (éléments et principes).
- 2.3 Identifier des techniques génériques applicables à la création de médias interactifs accessibles et lisibles.
- 2.4 Utiliser un storyboard pour concevoir des éléments de médias interactifs.
- 2.5 Structurer une maquette de média interactif.

Domaine 3.0 : Maîtrise de l'interface d'Adobe Flash Professional

- 3.1 Identifier les différents éléments d'interface de Flash Professional.
- 3.2 Utiliser l'Inspecteur de propriétés.
- 3.3 Utiliser le scénario.
- 3.4 Modifier les propriétés d'un document.
- 3.5 Utiliser les règles et repères Flash.
- 3.6 Utiliser l'Éditeur de mouvement.
- 3.7 Maîtriser les types de fichiers Flash.
- 3.8 Identifier les meilleures pratiques pour gérer la taille du fichier d'un document Flash ou HTML publié.

Domaine 4.0 : Création de médias interactifs dans Flash Professional

- 4.1 Décider du développement de médias interactifs en fonction de votre analyse et de votre interprétation du cahier des charges.
- 4.2 Utiliser le panneau Outils pour sélectionner, créer et manipuler des images et du texte.
- 4.3 Importer et modifier des images.
- 4.4 Créer du texte.
- 4.5 Modifier les propriétés de texte.
- 4.6 Créer des objets et les convertir en symboles, notamment en images, clips et boutons.
- 4.7 Maîtriser les symboles et la bibliothèque.
- 4.8 Modifier les symboles et occurrences.
- 4.9 Créer des masques.
- 4.10 Créer des animations (en modifiant la forme, la position, la taille, la couleur et la transparence).
- 4.11 Ajouter des contrôles simples via ActionScript 3.

- 4.12 Importer et utiliser du son.
- 4.13 Ajouter et exporter des vidéos.
- 4.14 Publier et exporter des documents Flash.
- 4.15 Rendre un document Flash accessible.

Domaine 5.0 : Évaluation des éléments de médias interactifs dans Flash Professional

- 5.1 Réaliser des tests techniques de base.
- 5.2 Identifier les techniques applicables à des tests d'ergonomie élémentaires.

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Avoir un sens aigu de l'observation, du détail et de l'analyse, un bon feeling et sens créatif.

Avoir suivi ou avoir les connaissances équivalentes du cours Flash Animation - Avoir une expérience pratique de Flash.

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/12/2021

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<http://www.adobe.com/fr/corporate-responsibility/stories.html>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/1542/>

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	1
Montant total engagé	1 260 €
Coût moyen par dossier	1 260 €
Durée moyenne	14 h
Période	06/2021
France compétences	100 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.