



**Durée : 02 Mois**

## Programme de Formation **INFOGRAPHIE FONDAMENTALE**

**1**



## **PROGRAMME DE FORMATION EN INFOGRAPHIE FONDAMENTALE**

### **OBJECTIFS :**

- Maîtriser les concepts fondamentaux de l'infographie
- Utiliser des logiciels de création graphique tels que Canva et Adobe Photoshop
- Créer des visuels de communication efficaces et attrayants
- Développer leur propre style graphique

### **PUBLIC CIBLE :**

Ce programme s'adresse à tous ceux qui souhaitent s'initier à l'infographie, qu'ils soient débutants ou qu'ils aient déjà quelques notions de base. Il est particulièrement adapté aux :

- Professionnels du marketing et de la communication
- Entrepreneurs
- Étudiants en art graphique ou en communication visuelle
- Toute personne souhaitant développer ses compétences créatives

**PREREQUIS :** Avoir accès à un ordinateur avec une connexion internet.

## **MODULE 1: INITIATION AU CONCEPT DE DESIGN GRAPHIQUE**

### Leçon 1 : Définition et histoire du design graphique

- A. Qu'est-ce que le design graphique ?
- B. Les différentes branches du design graphique
- C. L'histoire du design graphique

### Leçon 2 : Les principes fondamentaux du design graphique

- A. La composition et la mise en page
- B. La hiérarchie visuelle
- C. Le contraste et l'équilibre
- D. La typographie
- E. La couleur

## **MODULE 2 : COLORIMETRIE & HARMONIE DES COULEURS**

### Leçon 3 : La théorie des couleurs

- A. Le cercle chromatique
- B. Les couleurs primaires, secondaires et tertiaires
- C. Les harmonies de couleurs
- D. La psychologie des couleurs

### Leçon 4 : Choisir et utiliser les couleurs dans un design

- A. Comment choisir une palette de couleurs pour un projet
- B. Comment utiliser les couleurs pour créer une ambiance ou transmettre un message
- C. Les outils de colorimétrie

## **MODULE 3 : TYPOGRAPHIE**

### Leçon 5 : Les polices de caractères

- A. Les différents types de polices de caractères
- B. La lisibilité et la hiérarchie typographique
- C. Comment choisir une police de caractères pour un projet

### Leçon 6 : Composer du texte avec des polices de caractères

- A. Les règles de base de la typographie
- B. L'espacement des lettres et des mots
- C. La mise en forme des paragraphes
- D. La création de titres et de logos

## **MODULE 4 : CONCEPT DE DESIGN PUBLICITAIRE**

### Leçon 7 : Les étapes de création d'une publicité

- A. Définir les objectifs de la publicité
- B. Identifier le public cible
- C. Développer un concept créatif
- D. Réaliser la publicité

### Leçon 8 : Les différents types de publicité

- A. La publicité print
- B. La publicité digitale
- C. La publicité audiovisuelle
- D. L'affichage publicitaire

## **MODULE 5 : COMMUNICATION VISUELLE**

### Leçon 9 : Le pouvoir de la communication visuelle

- A. Comment la communication visuelle peut être utilisée pour transmettre un message
- B. Les différents types de communication visuelle
- C. Les éléments de la communication visuelle

## Leçon 10 : Créer une communication visuelle efficace

- A. Définir les objectifs de votre communication visuelle
- B. Identifier votre public cible
- C. Choisir le bon support visuel
- D. Créer un visuel percutant et mémorable

## **MODULE 6 : CONCEPTION GRAPHIQUE AVEC CANVA**

### Leçon 11 : Introduction à Canva

- A. Qu'est-ce que Canva ?
- B. Créer un compte Canva
- C. Prendre en main l'interface de Canva

### Leçon 12 : Créer des designs simples avec Canva

- A. Créer des affiches, des flyers, des cartes de visite, etc.
- B. Utiliser les modèles et les outils de Canva
- C. Exporter vos designs

## **MODULE 7 : CONCEPTION GRAPHIQUE COMPLEXE AVEC**

### **ADOBE PHOTOSHOP**

### Leçon 13 : Introduction à Adobe Photoshop

- A. Qu'est-ce qu'Adobe Photoshop ?
- B. Créer un compte Adobe Photoshop
- C. Prendre en main l'interface de Photoshop

### Leçon 14 : Retouche et manipulation d'images avec Photoshop

- A. Retoucher des photos
- B. Créer des montages photo
- C. Supprimer des éléments indésirables



D. Ajouter des effets spéciaux

## Leçon 15 : Création de visuels complexes avec Photoshop

- A. Créer des illustrations vectorielles
- B. Concevoir des interfaces utilisateur
- C. Réaliser des photomontages professionnels