



## LES BASES DE LA CONCEPTION D'UN PROJET MULTIMÉDIA

400 € HT (tarif inter) | REF : GES348  
TARIF SPÉCIAL : particuliers et demandeurs d'emploi

Introduction à la gestion d'un projet multimédia : définition du besoin et conception du projet

### PROGRAMME

#### Partie fonctionnelle : définition du besoin

- Définition des objectifs.
- Analyse des ressources, des cibles (méthode dites des « Personas »).
- Étude de l'existant.
- Benchmark de son environnement (secteur, cible et concurrence).
- Livrable et le brief ou la proposition.

**Travaux pratiques** : Réalisation d'un brief

#### Partie opérationnelle : la conception

- Le cadrage du projet (réunions, CR).
- Le planning et la méthodologie, le budget, les livrables (le cahier des charges).
- Le choix des technologies.
- L'éditorial (tri des cartes) et le fonctionnel.

**Travaux pratiques** : Correction d'un cahier des charges

#### Approfondir les méthodes de conception de projet

- Méthodologie linéaire (planning de Gantt) et itérative (méthodes Agile).
- Pérennité et évolution du projet : garder à l'esprit dès la conception.
- Release management : définition.
- Le wireframing (maquettes fonctionnelles).



1

JOURS

7

HEURES

### OBJECTIFS

Acquérir les bases de la conception et gestion d'un projet multimédia

### PUBLIC | PRÉREQUIS

#### PUBLIC

Chefs de projet, responsables multimédia, développeurs Web

#### PRÉREQUIS

Une sensibilité à la stratégie de communication serait un plus Avoir des notions de contrainte de temps et productivité, de respect de calendrier

### INFOS PRATIQUES

#### HORAIRES DE LA FORMATION

de 9 h 00 à 12 h 30 et de 13 h 30 à 17 h 00

#### MÉTHODOLOGIE PÉDAGOGIQUE

Théorie | Cas pratiques | Synthèse

#### MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation qualitative des acquis tout au long de la formation et appréciation des résultats

### DATES ET LIEUX

Aucune session ouverte