



La fonction de publipostage

- 6 Découvrir les différents moyens de communication
Comprendre quel est l'impact d'un message personnalisé
- 8 Introduire la fonction de publipostage
Les étapes à suivre pour achever le publipostage
Définir une base de données
Créer une BDD dans Word ou dans Excel
- 10 Créer une base de données
Créer le document
Créer le lien entre la base de données et le document
- 14 Deux projets à faire



Photoshop

- 16 Utiliser l'outil PEN pour créer une sélection professionnelle
Créer un chemin [Path] et le convertir en une sélection
- 18 Créer une loupe dans Photoshop
- 20 Créer une bande de film dans Photoshop
- 22 Manipuler les calques
Utiliser les styles de calque et la commande perspective
Utiliser l'outil Pen
Maîtriser les différentes techniques de sélection
- 24 Fusionner deux images afin d'en créer une troisième
- 25 Découvrir Layer Style en vue d'appliquer des effets artistiques à un document
- 26 Créer un modèle de document afin de réaliser la double page d'un palmarès



NVU

- 28 Se rappeler l'utilisation du logiciel NVU
Suivre les étapes pour créer un site Web
Un projet à faire
Remplir l'organigramme d'un site Web
- 30 Compléter les détails des différentes pages du site Web
Redimensionner les images dans Photoshop
- 32 Créer le squelette de la page Web
Changer l'arrière-plan de la page Web
Créer des titres dans Photoshop
- 34 Activer un lien hypertexte



Microsoft Access

- 36 Définir une base de données (Database)
Savoir où se trouve une BDD
Savoir si un document est considéré comme une BDD
- 38 Savoir pourquoi stocker des informations dans une BDD
Créer une BDD dans Excel, puis la trier et la filtrer
Connaître les programmes utilisés pour créer une BDD

- 40 Apprendre à utiliser Access
Examiner l'écran d'accueil du logiciel Access
Créer une BDD vide
- 42 Créer l'en-tête d'une table dans Access
Modifier la structure d'une table
- 44 Produire un résultat
Créer une requête (Query)
- 46 Définir une condition pour une requête
Définir le type de données à chaque colonne de la table
- 48 Evaluer les concepts appris dans ce chapitre



Small Basic

- 50 Introduire un langage de programmation
Connaître l'utilité du logiciel **Small Basic**
Découvrir L'**Intelligence** de **Small Basic**
- 52 Ecrire le premier programme **Small Basic**
Les commandes de base pour que la tortue dessine des figures
Dessiner une figure avec la tortue
- 54 Déclarer une variable
Incrémenter une variable
Manipuler une variable
- 56 Comprendre la différence entre **Objects** et **Operations**
- 58 Combiner les deux Objets **Turtle** et **TextWindow**
- 60 Récapituler toutes les notions acquises dans **Small Basic**
Introduire les fonctions **IF**, **Then**, **EndIf** pour créer une condition
- 62 Créer une condition en utilisant les commandes **IF**, **Then**, **EndIf**, et **Else**
- 64 Créer une boucle
Initier la valeur de la variable avant de rentrer dans la boucle
Terminer une boucle
- 66 Détecter une erreur dans une boucle
- 67 Des programmes à évaluer
- 68 Dessiner des figures avec la tortue en utilisant des boucles



Culture informatique

- 70 Connaître les catégories de réseaux informatiques
Connaître les modes d'accès à un réseau informatique
Apprendre le rôle d'un administrateur de réseau informatique
Comprendre l'organigramme d'un réseau informatique
- 72 Revoir l'utilisation des fonctions Backup et Restore
Maîtriser l'écran d'impression
Savoir comment utiliser un logiciel antivirus pour protéger les données
- 74 Savoir comment acheter sur l'Internet d'une manière sûre
Respecter les droits de propriété intellectuelle
Connaître les caractéristiques des différentes catégories de logiciels
- 76 Introduire les applications mobiles
Créer un compte Google
Introduire la plate-forme Google Docs
- 79 Bulletin de compétences

Note : Toutes les ressources utilisées dans ce manuel sont disponibles sur : www.linfopourtous.com/g9.zip