



BEP INFOGRAPHISTE

Documents Référentiels

Résumé

Ce document rassemble les documents référentiels établis dans le cadre de la formation des Infographistes de niveau BEP, à Madagascar. On y distinguera : le référentiel de métier et de compétences (RMC), le référentiel de formation (RF) et le référentiel d'évaluation (RE). Le RMC a été conçu sur la base de la description du métier et des compétences ainsi identifiées. Dans le RF, chaque compétence identifiée est décrite pour devenir des objets de formation. Elles sont développées dans le cadre d'un enseignement modulaire et/ou d'un enseignement « disciplinaire ». Et dans le référentiel d'évaluation, chaque compétence fait l'objet d'un dispositif d'évaluation dont les modalités, les critères et les indicateurs y sont distinctement présentés. A la différence des autres documents curriculaires, les référentiels comportent des éléments prescriptifs ou d'application obligatoire pour l'ensemble des établissements de formation professionnelle. Les autres documents (guide pédagogique et matériel) complémentaires du curriculum de formation montrent des informations facultatives, élaborées et divulguées pour faciliter la formation. Ces informations propres aux centres de formation et dépendantes de leur contexte d'implantation prouvent que le développement curriculaire de chaque centre peut être spécifique si on se base sur un cadre de qualification commun.

Introduction

Ce référentiel est élaboré pour une formation professionnelle de niveau BEP pour le métier « INFOGRAPHISTE » reconnu par l'Etat et permettant de travailler dans une entreprise ou de créer son propre entreprise à l'avenir.

Cette formation s'adresse à des jeunes ayant terminé la classe de 3^{ème} et a pour objectif de répondre aux besoins en compétences du milieu professionnel.

Référentiel de métier et de compétences

Préambule

Le référentiel de métier-compétences a comme première finalité de tracer le portrait le plus fidèle possible de la réalité d'un métier et de déterminer les compétences requises pour l'exercer.

Dans l'élaboration d'un curriculum de formation professionnelle, le référentiel de métier-compétences va servir de base pour structurer le référentiel de formation.

Le référentiel de métier-compétence, utilisé comme finalité des apprentissages, contribue à assurer le développement des compétences et facilite la certification et la reconnaissance des compétences.

Le référentiel de métier-compétence contribue à la mise en place d'un système de validation des acquis et de l'expérience (VAE).

PREMIERE PARTIE : LE METIER

Section 1 – Le métier d’infographiste

1.1. Présentation du métier

Le titulaire du diplôme BEP Infographiste exerce en toute autonomie l’exécution des différentes phases de création graphique du secteur de la communication graphique et multimédia. Il agit sous les ordres du chef d’entreprise ou d’un supérieur hiérarchique, selon la taille de l’entreprise et selon les secteurs d’activités.

Les situations où il est appelé à exercer en tant qu’infographiste sont très vastes et très variées, il peut travailler directement dans un service de communication d’une PME / PMI et peut occuper même un poste de responsabilité ou d’encadrement.

Le titulaire de diplôme BEP Infographiste peut exercer dans un champ d’activités très large et dans des entreprises de toutes tailles : groupe de presse, agence de communication, studio de création, studio graphique intégré à une imprimerie, service de communication d’une entreprise, intégration web

Ses principales missions sont de transformer la commande du client en visuels et de réaliser des supports de communication de différents formats numériques selon les besoins de la production. Il réalise des supports de communication imprimés de différents formats, tailles, orientation et pour différents plateformes.

On rencontre différentes appellations du métier selon l’entreprise : Infographiste, maquettiste d’édition, maquettiste PAO, Infographiste metteur en page, intégrateur infographie web, assistant réalisateur multimédia ...

L’infographiste conçoit des maquettes et réalise en PAO des supports de communication diversifiés : affiches, plaquettes, pages presse, catalogues, livre, papier-en-tête, carte de visite, flyer, pochettes CD/DVD... Il conçoit tout ou partie d’une commande venant d’un client ou de son supérieur hiérarchique.

Ses principales activités sont :

- Mettre en œuvre un message
 - o Etude d’identité
 - o Préparation de la copie
 - o Choix de l’iconographie
- Créer ou transformer des visuels :
 - o Dessins sur informatique : schémas, graphiques, pictogrammes, logotypes, dessins artistiques
 - o Traitement d’images : détourage, retouche photo, effets, compositing...
- Participer à la réalisation graphique de page
 - o Print
 - o Web
- Exécuter la préparation à la réalisation imprimée (print)

1.2. Conditions d'entrée sur le marché du travail

A l'embauche, rares sont les entreprises qui exigent des titres ou des qualifications du faite qu'il n'existe pas ou très peu les centres qui offrent des formations dans le domaine. Seule la maîtrise de l'outil informatique est exigée.

Il est embauché sous contrat CDD ou CDI et doivent passer une période d'essai de trois à six mois avec ou sans visite médicale d'embauche selon l'entreprise.

A l'embauche, le salaire varie de 300 000 à 400 000MGA et peut bénéficier des soins médicaux et l'inscription à la CNAPS selon l'entreprise. Des primes sur les travaux effectués sont parfois possibles mais le salaire peut augmenter selon l'ancienneté. La pratique de la langue française et une compréhension de la langue anglaise est un atout lors du recrutement.

1.3. Equipements et matériels utilisés

Dans l'exercice de ses activités il est appelé à manipuler l'outil informatique avec des logiciels spécifiques pour la manipulation et le traitement d'images :

- Photoshop
- Illustrator
- Xpress
- Indesign
- Logiciels d'optimisation

1.4. Conditions de travail

Lieu de travail

L'infographiste travaille principalement en situation assise dans un bureau ou dans un studio.

L'horaire de travail normal d'un infographiste est de 40 heures par semaine. S'il y a des commandes urgentes des clients, il peut être amené à travailler le samedi.

Dans une agence de presse, il peut travailler la nuit selon les horaires de mise sous presse.

Risques et maladies professionnelles

L'utilisation prolongée de l'ordinateur chez l'infographiste peut entraîner une diminution rapide de la vision.

La position assise en permanence durant la journée peut aussi entraîner une mauvaise circulation du sang et peut aussi engendrer la fatigue.

Contacts sociaux

Dans une entreprise l'infographiste est en contact avec ses collègues et son supérieur hiérarchique.

Dans une agence de communication il peut être mis en contact avec le client pour bien cerner le travail demandé et proposer des solutions techniques relatives à ses besoins.

1.5. Exigences du métier

Exigences physiques :

- Bonne vision
- Agilité et dextérité
- Bonne condition physique en général

Exigences intellectuelles :

- Etre créatif
- Avoir un sens artistique
- Avoir le sens de l'esthétique
- Méthodique et rigoureux

Exigences comportementales :

- Patience
- Ecoute attentive
- Apte à travailler sous pression
- Responsabilité, initiative et prise de décision
- Sens du relationnel
- Curiosité, prudence et sens de la sécurité

Contre-indications (allergie, handicap)

Les personnes ayant une infirmité aux yeux ne sont pas conseillées pour le métier d'infographiste.

1.6. Responsabilités de la personne

L'infographiste est autonome dans la conception sous la supervision de son supérieur hiérarchique.

1.7. Interactions opérationnelles

Il est en relation avec des interlocuteurs internes intervenant sur les commandes des clients tels que directeur artistique, chef de projet, service commercial, développeur, rédacteur, illustrateurs ainsi que des interlocuteurs externes partenaires-prestataires tels que : imprimeurs, entreprises de communication, de conditionnement, et photographes.

1.8. Situation sociolinguistique

En situation professionnelle, l'infographiste utilise couramment le français mais la connaissance de l'anglais est indispensable car elle est utilisée par plusieurs logiciels et aussi par différentes sites sur internet.

1.9. Possibilités de promotion

Avec de l'expérience et une formation supplémentaire par VAE, l'infographiste peut devenir responsable de production, directeur artistique ou chef de production.

1.10. Formation

Actuellement à Madagascar, quelques centres de formation privés offrent des formations en rapport avec le métier d'infographiste :

- E-média
- ESP-BIG
- InfoPro

1.11. Evolution possible du métier

Dans le domaine de l'informatique la technologie évolue très rapidement. Différents nouveaux logiciels de traitement d'image, de photomontage, de dessin apparaissent sur le marché, mais le sens artistique, le goût de l'art reste toujours pour l'infographiste. Toutefois, il doit ~~il doit~~ se tenir au courant des évolutions technologiques, surtout dans la manipulation de différents formats de fichiers s'il veut rester dans la course.

Section 2 – Analyse des tâches et des opérations

2.1. Tableau des tâches et des opérations

«Les tâches sont des actions qui correspondent aux principales activités à accomplir dans un métier; elles permettent généralement d’illustrer des produits ou des résultats du travail.

Les opérations sont des actions qui décrivent les phases de réalisation d’une tâche ; elles correspondent aux étapes des tâches; elles sont reliées surtout aux méthodes et aux techniques utilisées ou aux habitudes de travail existantes; elles permettent d’illustrer surtout des processus de travail.

TACHES	OPERATIONS
1- Préparer la production et les médias (textes, images fixes ou animées..)	1.1- Analyser techniquement la commande 1.2- Acquérir les éléments visuels ou textuels par : saisie, numérisation, téléchargement, prise de vue ...) 1.3- Utiliser des moyens non destructifs pour le traitement des éléments visuels 1.4- Effectuer d’éventuelles corrections orthographiques et grammaticales sur les éléments textuels 1.5- Préparer dans les délais l’ensemble des éléments pour son exploitation
2-Réaliser des graphismes et illustrations fixes élaborés	2.1- Utiliser les outils, les fonctions d’un logiciel professionnel 2.2- Mettre en forme des textes et des règles typographiques 2.3- Réaliser ou modifier des images vectorielles 2.4- Réaliser des illustrations complexes en cohérence avec les objectifs de communication et l’identité visuelle du client 2.5- Mettre en page des supports de communication conformes aux contraintes de fabrication du support de diffusion final
3-Réaliser des photomontages complexes	3.1- Manipuler et modifier le contenu d’images matricielles 3.2- Réaliser des photomontages et des compositions en volumes 3.3- Mettre en œuvre les techniques de trucage et de composition 3.4- Produire les objets en flux dynamique et automatiser des tâches
4-Contribuer à la conception de maquettes de supports de communication imprimés (Imprimerie, agence de photogravure, agence de publicité)	4.1- Faire une analyse technique de la forme du support envisagé pour l’impression 4.2- Calculer le calibrage et le nombre de pages nécessaires 4.3- Concevoir l’organisation du contenu textuel et visuel en fonction des points d’intérêts à valoriser 4.4- Réaliser un rough sur écran pour validation de la maquette 4.5- Finaliser le format numérique de la maquette validée
5-Réaliser la mise en page de supports de communication imprimés (Imprimerie, agence de photogravure, agence de publicité)	5.1- Réaliser des gabarits avec un logiciel professionnel de mise en page 5.2- Paramétrer dans le logiciel les invariants des gabarits et de la charte graphique 5.3- Appliquer les règles typographiques et de mise en page 5.4- Organiser le contenu en cohérence avec les objectifs de la communication
6-Intégrer dans une forme de découpe les graphismes	6.1- Paramétrer le logiciel de création graphique pour la préparation technique des fichiers

<p>et les informations d'identification d'un produit (emballage)</p>	<p>6.2- Créer des objets vectoriels en perspective 6.3- Préparer les calques tracés dédiés aux découpes, gaufrage en fonction des spécificités des productions</p>
<p>7-Finaliser la mise en page de supports de communication en fonction du mode de diffusion(service prépresse, agence de publicité, studio de création graphique)</p>	<p>7.1- Finaliser les fichiers mis en page pour impression et générer des fichiers sécurisés et normés 7.2- Contrôler techniquement les fichiers avant envoi pour « le bon à tirer » 7.3- Finaliser les fichiers numériques mis en page et intégrer les éléments multimédias (audio, vidéo, visuels) pour les diffusions numériques</p>
<p>8- Intégrer des illustrations dans la page d'un site web à partir de la maquette graphique (web)</p>	<p>8.1- Préparer les images et les éléments du site 8.2- organiser les images à intégrer dans le site</p>

2.2. Informations complémentaires au sujet des tâches

Les spécialistes ont été amenés à se prononcer sur la fréquence d'exécution, la complexité et l'importance relative de chacune des tâches. Le tableau suivant présente l'information recueillie à cet égard. Les spécialistes se sont prononcés sur ces questions et les chiffres indiqués constituent des moyennes de leurs estimations.

TÂCHES	Fréquence d'exécution	Complexité (1 à 4)	Importance relative (1 à 4)
1- Préparer la production et les médias	20	2	4
2- Réaliser des graphismes et illustrations fixes élaborés	20	4	4
3- Réaliser des photomontages complexes	20	4	4
4- Contribuer à la conception de maquettes de supports de communication imprimés	10	3	2
5- Réaliser la mise en page de supports de communication imprimés	10	2	2
6- Intégrer dans une forme de découpe les graphismes et les informations d'identification d'un produit	5	3	2
7- Finaliser la mise en page de supports de communication en fonction du mode de diffusion	5	3	2
8- Intégrer les illustrations dans la page d'un site web à partir de la maquette graphique	10	2	2
	100 %		

2.3. Processus du travail

Le processus de travail se définit comme une suite d'étapes ordonnées dans le temps et qui permettent d'obtenir un résultat, c'est-à-dire un produit ou un service.

PROCESSUS DE REALISATION	
1 ^{ère} étape	Organiser le travail
2 ^{ème} étape	Réaliser le travail
3 ^{ème} étape	Contrôler le travail

Section 3 – Conditions de réalisation et critères de performance

Les conditions de réalisation des tâches réfèrent à des aspects tels les caractéristiques de l'environnement de travail, le lieu de travail, le degré d'autonomie entourant l'exécution de la tâche, l'équipement et les ouvrages de référence. Quant aux critères de performance, ils sont en fait des points de repère permettant de constater si la tâche est exécutée de façon satisfaisante.

TACHE N° 1 – PREPARER LA PRODUCTION ET LES MEDIAS	
Conditions de réalisation	Critères de performance
<p>Degré d'autonomie Travail réalisé individuellement supervisé par le chef hiérarchique</p> <p>Références utilisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - A partir du cahier de charges client, - A partir des instructions du chef hiérarchique <p>Matériels utilisés A l'aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'outils tels que : logiciel de traitement de texte et de communication internet - d'appareil photo <p>Conditions environnementales</p> <ul style="list-style-type: none"> - A l'intérieur - Risque de diminution de la vue <p>En interaction avec</p> <ul style="list-style-type: none"> - le chef - les collègues 	<ul style="list-style-type: none"> - Les fichiers sont nommés et ordonnés selon le processus de production - Les outils utilisés sont non-destructifs et adaptés à la finalité du traitement attendu pour les images - Le format, le mode colorimétrique et la résolution des fichiers sont adaptés aux supports finaux - Les textes sont corrects par rapport aux règles typographiques - Les prises de vues numériques sont techniquement exploitables - Respect du planning établi

TACHE N° 2 –REALISER DES GRAPHISMES ET ILLUSTRATIONS FIXES ELABORES

Conditions de réalisation	Critères de performance
<p>Degré d'autonomie Travail réalisé individuellement ou en équipe : sans supervision la plupart du temps</p> <p>Références utilisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - A partir du cahier de charges client, - A partir des instructions du chef hiérarchique <p>Matériels utilisés A l'aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> - D'outils tels que : logiciel de traitement de texte, de communication internet et de traitement d'images <p>Conditions environnementales</p> <ul style="list-style-type: none"> - A l'intérieur - Risque de diminution de la vue <p>En interaction avec</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ses collègues 	<ul style="list-style-type: none"> - Les outils de dessin, de création d'images vectorielles sont utilisés avec dextérité et les tracés sont précis - L'utilisation des effets, des dégradés de couleurs, de formes donne un rendu en volume réaliste - La charte graphique est mise en valeur selon l'attente du client - La créativité est reconnue - Les textes ou les effets sur les typographies sont maîtrisés en termes de lisibilité et de mise en page - Les effets apportés aux illustrations mettent en valeur le produit du client - Les illustrations sont conformes aux attentes du message client - Le nommage des calques et des repères ou des fichiers permet de comprendre l'organisation de la réalisation - Respect du planning établi

TACHE N° 3 –REALISER DES PHOPTOMONTAGES COMPLEXES

Conditions de réalisation	Critères de performance
<p>Degré d'autonomie Travail réalisé individuellement ou en équipe : sans supervision la plupart du temps</p> <p>Références utilisées</p> <ul style="list-style-type: none">- A partir du cahier de charges client,- A partir des instructions du chef hiérarchique <p>Matériels utilisés A l'aide :</p> <ul style="list-style-type: none">- D'outils tels que : logiciel de traitement de texte, de communication internet et de traitement d'images et de dessin <p>Conditions environnementales</p> <ul style="list-style-type: none">- A l'intérieur- Risque de diminution de la vue <p>En interaction avec Ses collègues</p>	<ul style="list-style-type: none">- Les images réalisées sont conformes au cahier des charges- Les techniques de réalisation conservent la qualité des images- Les détourages réalisés avec les outils du logiciel sont précis- Le nommage de calques ou des groupes des fichiers permet de comprendre l'organisation de la réalisation- Les effets apportés aux photomontages sont pertinents et réalistes- Les illustrations sont conformes aux attentes du message client- Respect du planning établi

TACHE N° 4 –CONTRIBUER A LA CONCEPTION DE MAQUETTES DE COMMUNICATION IMPRIMES

Conditions de réalisation	Critères de performance
<p>Degré d'autonomie Travail réalisé en équipe</p> <p>Références utilisées</p> <ul style="list-style-type: none">- A partir d'une commande, d'un projet- A partir de consignes particulières du chef hiérarchique ; <p>Matériels utilisés A l'aide :</p> <ul style="list-style-type: none">- D'outils tels que : logiciel de traitement de texte, de communication internet et de traitement d'images et de dessin <p>Conditions environnementales</p> <ul style="list-style-type: none">- A l'intérieur- Risque de diminution de la vue <p>En interaction avec</p> <ul style="list-style-type: none">- Ses collègues	<ul style="list-style-type: none">- Les choix techniques réalisés sont pertinents par rapport au projet- La commande est traduite en une maquette qui satisfait aux objectifs clients- La maquette intègre les contraintes techniques du prestataire- La maquette est équilibrée entre sa lisibilité et son efficacité- La maquette permet d'établir un devis et d'estimer le temps de réalisation

TACHE N° 5 –REALISER LA MISE EN PAGE DE SUPPORTS DE COMMUNICATION IMPRIMES

Conditions de réalisation	Critères de performance
<p>Degré d'autonomie Travail réalisé en équipe : sans supervision la plupart du temps</p> <p>Références utilisées</p> <ul style="list-style-type: none">- A partir de la maquette retenue ou du cahier des charges- A partir de consignes particulières du bon de commande et des consignes du client <p>Matériels utilisés A l'aide :</p> <ul style="list-style-type: none">- D'outils tels que : logiciel de traitement de texte, de communication internet et de traitement d'images et de dessin <p>Conditions environnementales</p> <ul style="list-style-type: none">- A l'intérieur- Risque de diminution de la vue <p>En interaction avec Ses collègues</p>	<ul style="list-style-type: none">- L'utilisation des outils du logiciel est conforme à leur usage- La mise en page est conforme au cahier des charges- Les gabarits réalisés avec le logiciel sont cohérents par rapport à la maquette- Les paramètres des invariants de mise en page sont renseignés et correspondent aux directives- La mise en page est équilibrée, lisible- Respect du planning établi

TACHE N° 6 –INTEGRER DANS UNE FORME DE DECOUPE LES GRAPHISMES ET LES INFORMATIONS D’IDENTIFICATION D’UN PRODUIT

Conditions de réalisation	Critères de performance
<p>Degré d'autonomie Travail réalisé individuellement ou en équipe : sans supervision la plupart du temps</p> <p>Références utilisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - A partir de commandes spécifiques ou à partir d'une forme de découpe fournie par le prestataire - A partir de consignes particulières du chef hiérarchique - <p>Matériels utilisés A l'aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> - D'outils tels que : logiciel de traitement de texte, de communication internet et de traitement d'images et de dessin <p>Conditions environnementales</p> <ul style="list-style-type: none"> - A l'intérieur - Risque de diminution de la vue <p>En interaction avec</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ses collègues 	<ul style="list-style-type: none"> - Les paramètres et préférences du logiciel sont optimisés pour la réalisation attendue - La préparation de la maquette est conforme au cahier des charges - La position des infographies et des règles typographiques sont cohérentes avec la commande - Les tracés ou les filets de dégradés ou les perspectives sont précis - Les opérations sur les couches et les calques permettent l'interprétation des éléments spécifiques à l'impression - Respect du planning établi

TACHE N° 7 –FINALISER LA MISE EN PAGE DE SUPPORTS DE COMMUNICATION EN FONCTION DU MODE DE DIFFUSION

Conditions de réalisation	Critères de performance
<p>Degré d'autonomie Travail individuel</p> <p>Références utilisées</p> <ul style="list-style-type: none"> - A partir des maquettes - A partir de consignes particulières du chef hiérarchique <p>Matériels utilisés A l'aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> - D'outils tels que : logiciel de traitement de texte, de communication internet et de traitement d'images et de dessin <p>Conditions environnementales</p> <ul style="list-style-type: none"> - A l'intérieur - Risque de diminution de la vue <p>En interaction avec Ses collègues</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les fichiers de quadrichromie et les tons directs sont identifiables dans le logiciel - Les fichiers PostScript générés sont exploitables par un prestataire technique - Les fichiers PostScript générés sont conformes aux normes techniques - La mise en page proposée s'adapte à différentes tailles et orientations possibles - Le fichier électronique est compatible avec les formats numériques de diffusions - Respect du planning établi

TACHE N° 8 – INTEGRER L'ILLUSTRATION DANS LE SITE WEB A PARTIR DE LA MAQUETTE GRAPHIQUE

Conditions de réalisation	Critères de performance
<p>Degré d'autonomie Travail réalisé individuellement ou en équipe : sans supervision la plupart du temps</p> <p>Références utilisées</p> <ul style="list-style-type: none">- A partir des maquettes retenues- A partir de consignes particulières du développeur du site <p>Matériels utilisés A l'aide :</p> <ul style="list-style-type: none">- D'outils tels que : logiciel de traitement de texte, de communication internet et de traitement d'images et de dessin <p>Conditions environnementales</p> <ul style="list-style-type: none">- A l'intérieur- Risque de diminution de la vue <p>En interaction avec</p> <ul style="list-style-type: none">- Ses collègues, le développeur du site	<ul style="list-style-type: none">- L'interface utilisateur correspond à la maquette du projet

Section 4- Connaissances, habilités et attitudes

4.1. Connaissances

- Connaissance des caractéristiques des réalisations faites en vectorielles et matricielles
- Connaissance des principes de l'image numérique
- Connaissance des chaînes de diffusion : graphique et numérique
- Connaissance des modes colorimétriques
- Connaissance de la sémiologie des images
- Connaissance de base sur les techniques associées à la publicité
- Connaissance approfondie des techniques de correction d'images numériques
- Connaissance des notions sur la propriété intellectuelle et les droits d'auteur
- Connaissance des principes de l'écoconception : labels
- Connaissance des principes d'organisation de projet (comptabilité, management, technique d'organisation, gestion de stock)
- Connaissance des supports de communication imprimés
- Connaissance des règles de base de la composition, de la typographie et des caractères
- Connaissance de la stratégie de communication de l'entreprise et publicitaire
- Connaissance approfondie des règles de mise en page
- Connaissance du vocabulaire technique associé au métier de l'imprimeur et de l'édition
- Connaissance des spécificités pour l'édition numérique
- Connaissance des bases du conditionnement extérieur et de l'emballage
- Connaissance des bases de la réglementation environnementale et des normes de fabrication
- Connaissance des notions de base des techniques commerciales
- Connaissance approfondie de la préparation des fichiers pour des commandes spécifiques
- Connaissance de la culture packaging
- Connaissance basique des méthodes de conception de site web
- Connaissance approfondie de la chaîne de diffusion numérique, des services, des outils
- Technique de communication
- Initiation à la culture entrepreneuriale
- Connaissance de langues (français, anglais)

4.2. Habilités

- Utiliser les fonctions et les outils d'un logiciel de traitement de texte
- Utiliser les fonctions et les outils d'un logiciel de traitement d'images matricielles et vectorielles
- Cadrer un sujet en photographie sur plusieurs plans
- Calculer la taille, le poids, la résolution de fichiers
- Utiliser les fonctions et outils d'un logiciel professionnel de dessin vectoriel
- Mettre en couleur selon des profils de référence et modes colorimétriques
- Utiliser les outils d'un logiciel professionnel pour mettre en forme du texte et des règles typographiques
- Supprimer des imperfections techniques d'une image : lumière, couleurs, flous, poussières.
- Faire des détourages, des sélections, utiliser des masques, des calques pour faire des montages
- Élaborer sur des images et des typographies des effets spécifiques, artistiques, et des trucages
- Utiliser des méthodes pour identifier les besoins d'un client
- Intégrer les contraintes : objectifs, contenus hiérarchisés, charte, coût de fabrication, écoconception
- Utiliser des techniques pour calculer et évaluer un contenu texte/images par rapport au support
- Utiliser des méthodes pour élaborer un rough { *reufe* } sur papier ou écran et définir les intentions
- Définir : typographies, couleurs, format et le concept visuel pour les déclinaisons sur d'autres supports
- Utiliser des techniques de mise en page et respecter des règles de typographie
- Gérer dans le logiciel les pages, les blocs, la couleur, la pagination, les styles et enrichissements d'objets
- Utiliser les fonctions avancées pour réaliser des tableaux, gérer les blocs, la couleur, les habillages
- Utiliser les fonctions spécifiques pour adapter les mises en page en fonction des supports finaux
- Utiliser les outils de création et de déformation, pour réaliser les visuels, les textes et finaliser la maquette
- Importer la maquette dans un logiciel (*images matricielles*) pour réaliser et intégrer des infographies
- Réaliser des opérations spécifiques sur les calques et les couches du fichier de la maquette
- Vérifier et contrôler les fichiers : résolution, marges, fond perdu, mode et format
- Utiliser et paramétrer un logiciel professionnel pour fabriquer et exporter des documents normés
- Préparer et optimiser les images et les contenus en vue de leur intégration en page html

4.3. Attitudes

- Travailler en collaboration avec les différents services ou prestataires techniques
- Echanger avec ces collègues en utilisant un vocabulaire technique
- Ecouter activement un prestataire technique : poser des questions, reformuler
- Argumenter, être force de proposition auprès d'un responsable ou d'un client
- Reformuler clairement les attentes exprimées par un responsable et un client : attitude, compréhension
- Conseiller techniquement un client sur les orientations thématiques, conceptuelles ou les ambiances
- Travailler en collaboration avec un développeur
- Rendre compte, être synthétique, de sa production, des contraintes, des modifications à un responsable

DEUXIEME PARTIE - LES COMPETENCES A DEVELOPPER

1. Liste des compétences cibles du futur programme d'étude

Après analyses des données recueillies durant l'AST et en considérant les différentes situations professionnelles nécessitant des compétences significatives, les professionnels ont arrêté la liste des compétences suivantes selon deux catégories de compétences : les compétences transversales aux différentes tâches et les compétences particulières.

Compétences transversales

1. Appliquer des notions scientifiques en situation professionnelle
2. Communiquer en situation professionnelle
3. Appliquer les connaissances en traitement d'images, colorimétrie et sémiologie graphique
4. Appliquer les connaissances en conception de dessin vectoriel
5. Appliquer les techniques de communication
6. Appliquer les connaissances des règles typographiques/imprimerie
7. Appliquer les techniques de mise en page
8. Appliquer les connaissances des différents supports imprimés
9. Appliquer les connaissances des différentes chaînes de diffusion
10. Appliquer les connaissances basiques de balisage d'une page web
11. Appliquer les techniques de recherche d'emploi

Compétences particulières

12. Se mettre au courant du métier et de la formation
13. Préparer la production et les médias (textes, images fixes ou animées...)
14. Réaliser des graphismes et des illustrations fixes élaborés
15. Réaliser des photomontages complexes
16. Contribuer à la conception de maquettes pour des supports de communication imprimés.
17. Réaliser la mise en page de supports de communication imprimés.
18. Intégrer dans une forme de découpe les graphismes et les informations d'identification d'un produit.
19. Finaliser la mise en page de supports de communication en fonction du mode de diffusion.
20. Intégrer les illustrations dans le site web à partir de la maquette graphique.
21. S'intégrer au milieu professionnel

2. Matrice des compétences

La matrice des compétences est un tableau à double entrée permettant de présenter une vision d'ensemble des compétences particulières, des compétences transversales, du processus de travail ainsi que du niveau de complexité estimé pour chacune des compétences. Il permet de voir l'existence d'un lien fonctionnel entre chaque compétence particulière et transversale ainsi que le processus de travail.

MATRICE DES COMPETENCES		COMPETENCES TRANSVERSALES											PROCESSUS			NOMBRE DE COMPETENCES		
INFOGRAPHISTE	COMPETENCES PARTICULIERES	NUMEROS	NIVEAU DE COMPLEXITE	Appliquer des notions scientifiques en situation professionnelle	Utiliser les langues de communication professionnelle	Appliquer les connaissances en traitement d'images, colorimétrie et sémiologie graphique	Appliquer les connaissances en conception de dessin vectoriel	Appliquer les techniques de communication	Appliquer les connaissances de typographie/imprimerie	Appliquer les techniques de mise en page	Appliquer les connaissances des différents supports imprimés	Appliquer les connaissances des différentes chaînes de diffusion	Appliquer les méthodes de conception de site web	Appliquer les techniques de recherche d'emploi	Organiser le travail		Réaliser le travail	Contrôler le travail
	NUMEROS			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				5
	NIVEAU DE COMPLEXITE			8	8	8	8	4	6	6	5	5	8	4				
	Se mettre au courant du métier et de la formation	12	4	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○				
	Préparer la production et les médias	13	5	○	○			○	○	○	○	○	○	○	△	△	△	
	Réaliser des graphismes et des illustrations fixes élaborés	14	8	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	△	△	
	Réaliser des photomontages complexes	15	8	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	△	△	
	Contribuer à la conception de maquettes pour des supports de communication imprimés.	16	6	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	△	△	
	Réaliser la mise en page de supports de communication imprimés	17	6	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	△	△	
	Intégrer dans une forme de découpe les graphismes et les informations d'identification d'un produit	18	6	○	○	○	○	○	○				○	○	△	△	△	
	Finaliser la mise en page de supports de communication en fonction du mode de diffusion	19	6	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	△	△	
	Intégrer les illustrations dans la page d'un site web à partir de la maquette graphique	20	6	○	○	○	○	○			○	○	○	○	△	△	△	
	S'intégrer au milieu professionnel	22	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	△	△	
	NOMBRE DE COMPETENCES																13	

Référentiel de formation

1. PRESENTATION DU PROGRAMME DE FORMATION

Le programme de formation « INFOGRAPHISTE » s'inscrit dans les orientations retenues par le Ministère de l'Emploi, de l'Enseignement Technique et de la Formation Professionnelle concernant la formation professionnelle. Il a été conçu selon le concept de l'Approche Par les Compétences (APC) qui exige la participation des professionnels du milieu du travail et de la formation.

Le programme de formation est défini par compétences, formulé par objectifs et structuré en modules. Il est conçu selon une approche globale qui tient compte à la fois de facteurs tels les besoins de formation, la situation de travail, les finalités, les buts ainsi que les stratégies et les moyens pour atteindre les objectifs.

Dans le programme de formation, on énonce et structure les compétences minimales que le stagiaire doit acquérir pour obtenir son diplôme. Ce programme de formation doit servir de référence pour la planification de la formation et de l'apprentissage ainsi que pour la préparation du matériel didactique et du matériel d'évaluation.

La durée du programme de formation est de 3300 heures; de ce nombre, 1152 heures sont consacrées à l'acquisition de compétences liées directement à la maîtrise des tâches du métier, 480 heures à l'acquisition de compétences transversales et 1500 heures consacrées aux connaissances générales pour garantir le niveau académique de la formation. Le programme de formation est divisé en 22 modules dont la durée varie de 12 à 540 heures. Cette durée comprend le temps requis pour l'évaluation des apprentissages aux fins de l'obtention du diplôme.

Dans ce contexte d'approche globale, trois documents accompagnent le programme de formation : le *Guide pédagogique*, le *Guide d'évaluation* et le *Guide d'organisation pédagogique et matérielle*.

Pour être admis au concours donnant accès au programme «*INFOGRAPHISTE*», il faut satisfaire aux conditions suivantes :

- Justifier du niveau de la fin 3^{ème} de l'enseignement secondaire;
- Être âgé de moins de 25 ans ;
- Etre admis au concours d'entrée en première année.

2. VOCABULAIRE

PROGRAMME DE FORMATION PROFESSIONNELLE

Un programme est un ensemble cohérent de compétences à acquérir, formulé en termes d'objectifs et découpé en modules. Il décrit les apprentissages attendus du stagiaire en fonction d'une performance déterminée. Ses objectifs et son contenu sont obligatoires.

BUTS DE LA FORMATION

Les buts du programme sont des énoncés des intentions éducatives retenues pour le programme. Il s'agit d'une adaptation des buts généraux de la formation professionnelle pour un programme de formation donné.

COMPÉTENCE

Une compétence est un pouvoir d'agir, de réussir et de progresser qui permet de réaliser adéquatement des tâches ou des activités et qui se fonde sur un ensemble intégré de connaissances, d'habiletés, d'attitudes et de comportements. Les compétences sont de deux types :

- Les **compétences spécifiques** portent sur des tâches types du métier ou de la fonction de travail et qui rendent la personne apte à assurer avec efficacité la production d'un bien ou d'un service.
- Les **compétences transversales** portent sur une activité de travail ou de vie professionnelle qui déborde du champ spécifique des tâches du métier lui-même; ces compétences peuvent être transférables à plusieurs activités de travail.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Les objectifs généraux servent à catégoriser les compétences à faire acquérir par le stagiaire. Ils servent à orienter et à regrouper les objectifs opérationnels.

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

L'objectif opérationnel est défini en fonction d'un comportement relativement fermé et décrit les actions et les résultats attendus du stagiaire. Il comprend cinq composantes :

- Le comportement attendu présente la compétence.
- Les conditions d'évaluation renseignent sur les conditions qui prévalent au moment de l'évaluation de sanction : contexte, matériel, etc.
- Les précisions sur le comportement attendu décrivent des éléments essentiels à la compréhension de la compétence.
- Les critères particuliers de performance définissent des exigences à respecter et accompagnent chacune des précisions sur le comportement. Ils permettent de porter un jugement rigoureux sur l'atteinte de la compétence.
- Les critères généraux de performance définissent des exigences liées à l'accomplissement d'une tâche ou d'une activité et donnent des indications sur le niveau de performance recherché ou sur la qualité globale d'un produit ou d'un service. Ils sont rattachés à l'ensemble ou à plusieurs précisions sur le comportement attendu.

MODULE DE FORMATION

Subdivision autonome d'un programme de formation professionnelle formant en soi un tout cohérent et signifiant.

UNITÉ (CREDIT)

Étalon servant à exprimer la valeur de chacun des modules d'un programme de formation en attribuant à ces composantes un certain nombre de points pouvant s'accumuler pour l'obtention d'un diplôme; l'unité correspond à 12 heures de formation.

PREMIERE PARTIE

3. LA FORMATION

Synthèse du programme de formation

Nombre de modules: 22	Titres de programme: INFOGRAPHISTE
Durée en heures: 3300	Code du programme: IFG
Crédits: 275	Certification: Brevet d'Etude Professionnel

Code	Titre du module	Durée heures	Unités
IFG-01	P1 LE METIER ET LE PROCESSUS DE FORMATION	36	3
IFG-02	P2 PREPARATION DES MEDIAS	168	14
IFG-03	P3 REALISATION DES GRAPHISMES ET DES ILLUSTRATIONS FIXES ELABORES	240	20
IFG-04	P4 REALISATION DES PHOTOMONTAGES COMPLEXES	204	17
IFG-05	P5 CONCEPTION DE MAQUETTES POUR DES SUPPORTS DE COMMUNICATION IMPRIMES	204	17
IFG-06	P6 MISE EN PAGE DE SUPPORTS DE COMMUNICATION IMPRIMES	96	8
IFG-07	P7 INTEGRATION DANS UNE FORME DE DECOUPE LES GRAPHISMES ET LES INFORMATIONS D'IDENTIFICATION D'UN PRODUIT	60	5
IFG-08	P8 FINALISATION DE LA MISE EN PAGE DE SUPPORTS DE COMMUNICATION EN FONCTION DU MODE DE DIFFUSION	120	10
IFG-09	P9 INTEGRATION DES ILLUSTRATIONS DANS LE SITE WEB A PARTIR DE LA MAQUETTE GRAPHIQUE	60	5
IFG-10	P10 INTEGRATION DANS LE MILIEU PROFESSIONNEL (Stage)	120	10
IFG-11	G1 BASES SCIENTIFIQUES		
	Mathématiques appliquées	540	45
	Physiques Chimie appliquées	480	40
IFG-12	G2 COMMUNICATION PROFESSIONNELLE		
	Communication en malagasy	120	10
	Communication en français	120	10
	Communication en anglais	120	10
IFG-13	G3 GESTION DE L'OUTIL INFORMATIQUE	48	4
IFG-14	G4 LES LOGICIELS DE GRAPHISME	120	10
IFG-15	G5 TYPOGRAPHIE ET MAQUETTE	36	3
IFG-16	G6 LA MISE EN PAGE	36	3
IFG-17	G7 COMMUNICATION GRAPHIQUE	108	9
IFG-18	G8 ART APPLIQUE	60	5
IFG-19	G9 CHAINE GRAPHIQUE, D'EDITION ET DE DIFFUSION	24	2
IFG-20	G10 TECHNOLOGIE WEB	48	4
IFG-21	G11 RECHERCHE D'EMPLOI	12	1
IFG-22	G12 EPS	120	10
IFG-23	G13 INITIATION A L'ENTREPRENEURIAT	60	5
	TOTAL	3360	280

4. Buts du programme de formation

Ce référentiel de formation vise à former des personnes aptes à exercer le métier de « *INFOGRAPHISTE* ».

Ce programme vise à former des infographistes aptes à travailler dans différents secteurs liés principalement à l'industrie graphique.

Les infographistes doivent réaliser diverses tâches telles que :

- Mettre en œuvre un message
 - o Etude d'identité
 - o Préparation de la copie
 - o Choix de l'iconographie
- Créer ou transformer des visuels :
 - o Dessins sur informatique : schémas, graphiques, pictogrammes, logotypes, dessins artistiques
 - o Traitement d'images : détourage, retouche photo, effets, compositing...
- Participer à la réalisation graphique de page
 - o Print
 - o Web
- Exécuter la préparation à la réalisation imprimée (print).

Conformément aux buts généraux de la formation professionnelle, le programme « *Infographiste* » vise à :

Rendre la personne efficace dans l'exercice d'un métier, soit :

- lui permettre, dès l'entrée sur le marché du travail, de jouer les rôles, d'exercer les fonctions et d'exécuter les tâches et les activités associées à un métier ;
- lui permettre d'évoluer adéquatement dans un milieu de travail (ce qui implique des connaissances et des habiletés techniques et technologiques en matière de communication, de résolution de problèmes, de prise de décisions, d'éthique, de santé et de sécurité, etc.) ;

Favoriser l'intégration de la personne à la vie professionnelle, soit :

- lui faire connaître le marché du travail en général ainsi que le contexte particulier du métier choisi ;
- lui faire connaître ses droits et responsabilités comme travailleur ou travailleuse ;

Favoriser l'évolution de la personne et l'approfondissement de savoirs professionnels, soit:

- lui permettre de développer son autonomie et sa capacité d'apprendre ainsi que d'acquérir des méthodes de travail ;
- lui permettre de comprendre les principes sous-jacents aux techniques et aux technologies utilisées ;
- lui permettre de développer sa faculté d'expression, sa créativité, son sens de l'initiative et son esprit d'entreprise ;

- lui permettre d'adopter des attitudes essentielles à son succès professionnel, de développer son sens des responsabilités et de viser l'excellence ;

Assurer la mobilité professionnelle de la personne, soit :

- lui permettre d'adopter une attitude positive à l'égard des changements;
- lui permettre de se donner des moyens pour gérer sa carrière, notamment par la sensibilisation à l'entrepreneuriat.

5. Compétences visées et matrice des objets de formation

5.1. Liste des compétences objets de formation

Compétences particulières

1. Se mettre au courant du métier et de la formation
2. Préparer la production et les médias (textes, images fixes ou animées...)
3. Réaliser des graphismes et des illustrations fixes élaborés
4. Réaliser des photomontages complexes
5. Contribuer à la conception de maquettes pour des supports de communication imprimés.
6. Réaliser la mise en page de supports de communication imprimés.
7. Intégrer dans une forme de découpe les graphismes et les informations d'identification d'un produit.
8. Finaliser la mise en page de supports de communication en fonction du mode de diffusion.
9. Intégrer les illustrations dans le site web à partir de la maquette graphique.
10. S'intégrer au milieu professionnel

Compétences transversales

11. Appliquer des notions scientifiques en situation professionnelle
12. Communiquer en situation professionnelle
13. Gérer l'outil informatique dans diverses activités de production
14. Utiliser les logiciels de traitement d'image et de dessin vectoriel (Photoshop, Illustrator)
15. Appliquer les connaissances de bases en typographie et maquette
16. Utiliser un logiciel de mise en page (InDesign, Xpress)
17. Appliquer les principes de la communication graphique
18. Appliquer les connaissances de l'ensemble de la chaîne graphique, d'édition et de diffusion
19. Appliquer les connaissances basiques de balisage d'une page web
20. Appliquer les techniques de recherche d'emploi

5.2. Matrice des objets de formation

La matrice des compétences met en évidence les compétences transversales (portent sur des activités communes à plusieurs tâches ou à plusieurs situations), les compétences spécifiques (portent sur des tâches et des activités directement liés au métier ou à la profession) ainsi que les grandes étapes du processus de travail.

Le tableau est à double entrée permettant de voir les liens qui unissent les éléments placés à l'horizontale (compétences spécifiques) et ceux placés à la verticale (compétences transversales).

Le symbole « Δ » montre qu'il existe une relation entre une compétence spécifique et une étape du processus de travail.

Le symbole « \circ » marque quant à lui un rapport entre une compétence transversale et une compétence spécifique.

Des symboles noircis « \blacktriangle et \bullet » indiquent en plus que l'on tient compte de ces liens dans la formulation d'objectifs visant l'acquisition des compétences spécifiques.

La logique de la conception de la matrice influe sur la séquence d'enseignement de ces modules. De façon générale, on prend en considération une certaine progression dans la complexité des apprentissages et le développement de l'autonomie du stagiaire. De ce fait, les compétences spécifiques sont présentées dans l'ordre à privilégier pour l'enseignement et servant de point de départ pour l'agencement de l'ensemble des modules. Certains deviennent ainsi préalables à d'autres ou doivent être vus en parallèle.

6. Objectifs généraux

Les objectifs généraux du programme «*INFOGRAPHISTE*» sont présentés ci-après. Ils sont accompagnés de l'énoncé des compétences liées à chacun des objectifs opérationnels qu'ils regroupent.

Développer chez le stagiaire les compétences nécessaires pour une intégration harmonieuse au milieu de formation et au monde du travail.

- Décrire le métier et la formation ;
- Utiliser des moyens de recherche d'emploi.
- S'initier au milieu du travail (Stage 1);
- Intégrer le milieu du travail (Stage 2).

Faire acquérir au stagiaire les connaissances de base essentielles et préalables au développement de compétences qui sont liées à l'exécution des tâches

- Appliquer des notions scientifiques en situation professionnelle
- Gérer l'outil informatique dans diverses activités de production
- Utiliser les logiciels de traitement d'image et de dessin vectoriel (Photoshop, Illustrator)
- Appliquer les connaissances de bases en typographie et maquette
- Utiliser un logiciel de mise en page (InDesign, Xpress)
- Appliquer les principes de la communication graphique
- Appliquer les connaissances de l'ensemble de la chaîne graphique
- Appliquer les connaissances basiques de balisage d'une page web

Développer des compétences requises pour l'exécution des tâches

- Préparer la production et les médias (textes, images fixes ou animées...)
- Réaliser des graphismes et des illustrations fixes élaborés
- Réaliser des photomontages complexes
- Contribuer à la conception de maquettes pour des supports de communication imprimés.
- Réaliser la mise en page de supports de communication imprimés.
- Intégrer dans une forme de découpe les graphismes et les informations d'identification d'un produit.
- Finaliser la mise en page de supports de communication en fonction du mode de diffusion.
- Intégrer les illustrations dans le site web à partir de la maquette graphique

Faire acquérir au stagiaire les compétences du domaine de la communication requises à l'exécution de tâches du métier.

- Communiquer oralement et par écrit, en malagasy en utilisant les formes d'expression d'usage courant liées au métier.
- Communiquer oralement ou par écrit, de façon simple, en français en utilisant les formes d'expression d'usage courant liées au métier.
- Communiquer par écrit, de façon simple, en anglais en utilisant les formes d'expression d'usage courant liées au métier.

7. OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

DÉFINITION DES OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

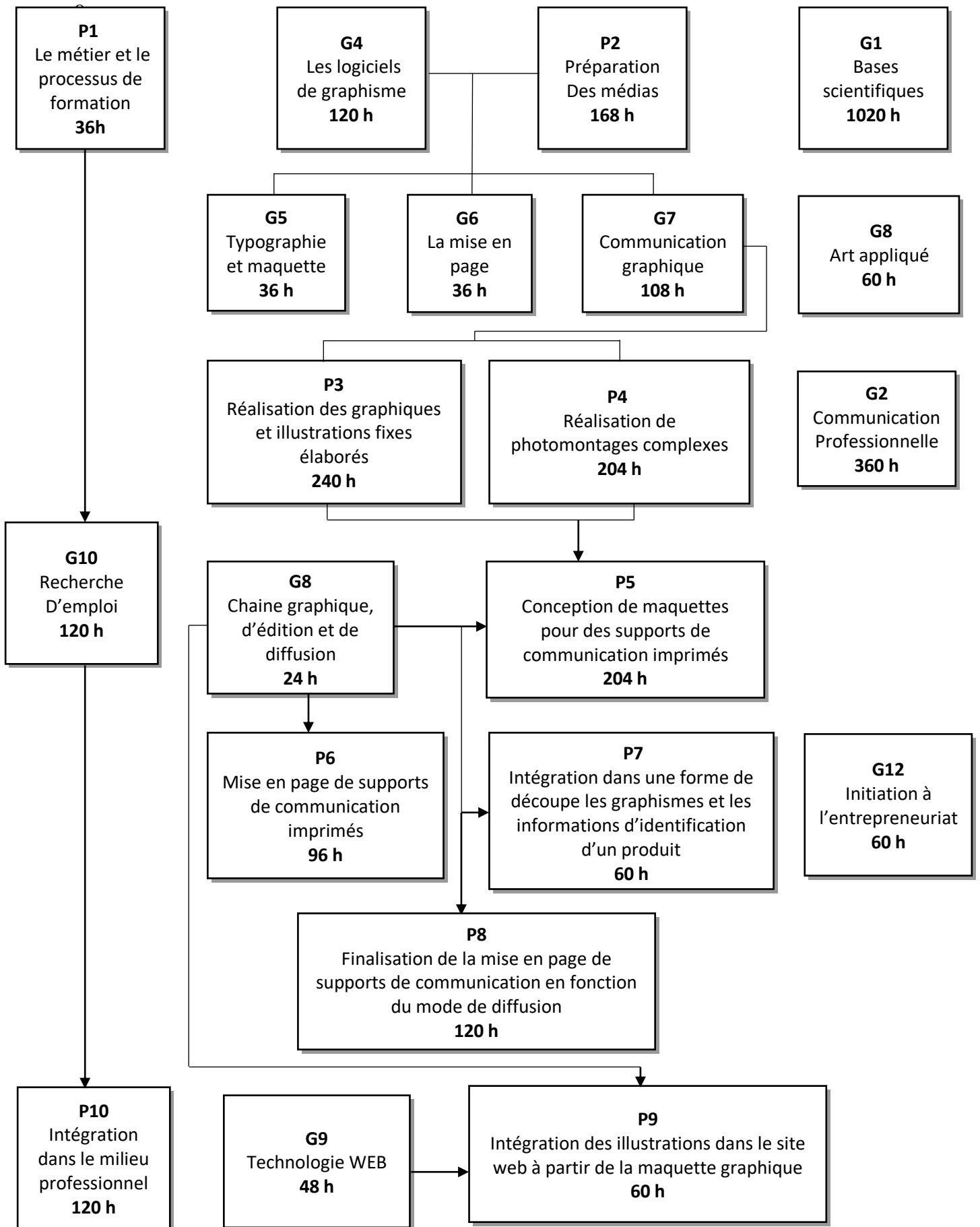
Un objectif de premier niveau est défini pour que chaque compétence soit développée. Des compétences sont organisées en programme de formation intégré conçu pour préparer des apprenants à exercer le métier. Cette organisation systématique des compétences produit de meilleurs résultats globaux de formation par des objectifs d'isolement.

Plus spécifiquement, elle assure une progression douce d'un objectif au prochain, sauve le temps d'enseignement en éliminant la répétition inutile, et intègre et renforce le matériel d'étude.

Les objectifs opérationnels de premier niveau sont les cibles principales et forcées de l'apprentissage et ils sont spécifiquement évalués pour la certification. Il y a deux genres d'objectifs opérationnels: comportemental et situationnel.

- **Un objectif comportemental** est un objectif relativement fermé qui décrit les actions et les résultats prévus de l'apprenant vers la fin d'une étape d'étude. L'évaluation est basée sur des résultats prévus.
- **Un objectif situationnel** est un objectif relativement ouvert qui décrit les phases principales d'une situation d'étude. Il tient compte des résultats pour changer d'un apprenant à l'autre. L'évaluation est basée sur la participation de l'apprenant aux activités du contexte d'étude.

8. LOGIGRAMME



DEUXIEME PARTIE

1. MODULE P1: LE METIER ET LE PROCESSUS DE FORMATION

Code: IFG-01

durée : 36 heures

OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU

OBJECTIF SITUATIONNEL

RÉSULTATS PRÉVUS

En participant aux activités décrites du contexte d'étude selon les critères indiqués, les apprenants pourront **déterminer leur aptitude au métier et au processus de formation**

CARACTÉRISTIQUES

À l'issue de ce module, les apprenants pourront :

- ✓ se familiariser de la nature du métier.
- ✓ Comprendre le programme de formation.
- ✓ Confirmer leur choix de carrière.

CONTEXTE D'ÉTUDE

PHASE 1: L'information sur le métier

- ✓ Se renseigner sur le travail d'infographiste.
- ✓ Se renseigner sur la nature et les conditions du travail (c.-à-d. tâches, conditions de travail, etc.).
- ✓ Présenter les informations recueillies pendant une réunion et une discussion de groupe des impressions personnelles du métier.

PHASE 2: L'information sur le programme et participation au processus de formation

- ✓ Discuter les qualifications, les aptitudes et la connaissance requises pour pratiquer le métier.
- ✓ Se familiariser avec le programme de formation.
- ✓ Discuter comment le programme de formation les prépare pour trouver l'emploi dans l'industrie graphique.
- ✓ Donner leurs premières impressions du métier et du processus de formation.

PHASE 3: Évaluation et confirmation de choix de carrière

Écrire un rapport dans lequel ils:

- ✓ décrivent leurs préférences, aptitudes et intérêts en ce qui concerne l'infographie;
- ✓ évaluent leur choix de carrière en comparant les différentes facettes et demandes du métier à leurs propres aptitudes et intérêts.

DIRECTIVES D'INSTRUCTION

Le professeur devrait:

- Créer un environnement favorisant la croissance et le développement personnels de professionnel.
- Encourager les apprenants à engager la discussion et à exprimer leurs avis.
- Faire participer les apprenants dans l'étude.
- Fournir aux apprenants les moyens d'acquérir une compréhension claire et objective du métier.
- Fournir aux apprenants les moyens pour évaluer honnêtement et objectivement leur choix de carrière.
- Organiser les visites aux établissements liés à l'industrie graphique ;
- Mettre à disposition la documentation de référence appropriée disponible aux apprenants (par exemple l'information sur le métier, les programmes de formation, les manuels, etc.).
- Assurer les apprenants pour rencontrer les spécialistes du métier.

CRITÈRES DE PARTICIPATION

PHASE 1:

- Rassembler les informations sur la plupart des matières à couvrir.
- Exprimer leurs opinions sur le métier lors d'une réunion de groupe, mettant en commun les informations qu'ils ont collectées.

PHASE 2:

- Donner leur avis sur quelques conditions de pratiquer le métier.
- Examiner la documentation de référence fournie.
- Écouter soigneusement des explications.
- Exprimer leurs opinions sur le programme de formation lors d'une réunion de groupe.
- Exprimer clairement leurs réactions.

PHASE 3:

- Écrire un rapport pour:
 - ✓ résumer leurs préférences, intérêts, aptitudes et qualités personnelles;
 - ✓ expliquer clairement comment ils sont arrivés à leur choix de carrière;
 - ✓ expliquer pourquoi ils ont choisi de continuer ou abandonner le programme de formation.

2. MODULE P2 : PREPARATION DES MEDIAS

Code : IFG-02	Duration : 168 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU OBJECTIF COMPORTEMENTAL	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent préparer les médias en vue de la réalisation du travail demandé selon les objectifs de communication et l'identité visuelle du client.</p> <p>CONDITIONS POUR L'ÉVALUATION DES PERFORMANCES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Selon des instructions du client. ➤ Employer : <ul style="list-style-type: none"> - des logiciels spécifiques de traitement d'images; - un logiciel de traitement de texte. ➤ Utilisation d'un appareil de capture d'image (appareil photo, scanner) <p>CRITÈRES GÉNÉRAUX DE PERFORMANCE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Textes et images adaptés aux supports finaux. ➤ Travail réalisé dans les délais raisonnables. ➤ Travail précis et méthodique. 	
CARACTÉRISTIQUES DE COMPORTEMENT PRÉVU	CRITÈRES PARTICULIERS DE PERFORMANCE
A. Analyser techniquement la commande	<ul style="list-style-type: none"> - L'analyse de la demande est précise, exhaustive et pertinente - Les solutions proposées sont pertinentes et opérationnelles - Origine des fichiers fournis bien identifiée en vue de sa récupération - Le cahier des charges contient des valeurs techniques précises et exploitables
B. Acquérir les éléments visuels ou textuels par : saisie, numérisation, téléchargement, prise de vue ...	<ul style="list-style-type: none"> - Le mode opératoire (protocole) structurant les données reçues est bien établi - Plan de travail suivant les délais impartis - Textes et images récupérés sans dommage - Paramètres d'acquisition conformes à la résolution de sortie - Respect des règles de la typographie - Les prises de vues numériques sont techniquement exploitables
C. Utiliser des moyens non destructifs pour le traitement des éléments visuels	<ul style="list-style-type: none"> - Choix approprié du logiciel de traitement et de compression. - Utilisation appropriée des outils de manipulation d'image en rapport avec le travail à effectuer. - Séparation appropriée des couleurs (CMYK, pantone, RVB,...) - Gestion efficace de la mise en couleur (formes de contours, dégradés, motifs de fond) - Effets utilisés non destructifs. - Sauvegarde de l'image originale.
D. Effectuer d'éventuelles corrections orthographiques et	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtrise des règles grammaticales. - Maintien du texte original.

grammaticales sur les éléments textuels	<ul style="list-style-type: none">- Manipulation efficace des différents paramètres pour la réalisation du document- Évaluation appropriée de la présentation du texte.
E. Préparer dans les délais l'ensemble des éléments pour son exploitation	<ul style="list-style-type: none">- Respect du temps imparti pour la préparation- Éléments exhaustifs prêts pour le travail

3. MODULE P3 : REALISATION DES GRAPHISMES ET DES ILLUSTRATIONS FIXES ELABORES

Code : IFG-03	Duration : 240 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU OBJECTIF COMPORTEMENTAL	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent réaliser des graphismes et illustrations fixes élaborés selon les objectifs de communication et l'identité visuelle du client.</p> <p>CONDITIONS POUR L'ÉVALUATION DES PERFORMANCES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ A partir des instructions du chef hiérarchique. ➤ A l'aide du cahier des charges ➤ Employer : <ul style="list-style-type: none"> - des logiciels spécifiques de dessin et d'illustration; - un logiciel de traitement d'image. <p>CRITÈRES GÉNÉRAUX DE PERFORMANCE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Illustrations conformes aux attentes du message client. ➤ Travail réalisé dans les délais raisonnables. ➤ Travail précis et méthodique. 	
CARACTÉRISTIQUES DE COMPORTEMENT PRÉVU	CRITÈRES PARTICULIERS DE PERFORMANCE
A. Utiliser les outils, les fonctions d'un logiciel professionnel	- Maîtrise parfaite des principes fondamentaux (bitmap, vecteur, manettes et points d'assemblage) - Manipulation appropriée des outils et de fonctions spécifiques des logiciels professionnels (points d'ancrage, courbes, angles, points d'assemblage, calques, plumes, crayon, masques de détournage, filtres, ...)
B. Mettre en forme des textes et des règles typographiques	- Maîtrise des principes fondamentaux (polices écran, postscript, true type) - Application correcte des règles typographiques
C. Réaliser ou modifier des images vectorielles	- Les outils de dessin, de création d'images vectorielles sont utilisés avec dextérité - Les tracés sont précis - L'utilisation des effets, des dégradés de couleurs et de formes donne un rendu en volume réaliste - Les techniques de réalisation conservent la qualité des images
D. Réaliser des illustrations complexes en cohérence avec les objectifs de communication et l'identité visuelle du client	- L'identité visuelle du client est respectée - Les illustrations sont cohérentes avec les objectifs de communication - Les images réalisées sont conformes au cahier des charges - Les techniques mises en œuvre sont correctement exploitées à bon escient

4. MODULE P4 : REALISATION DES PHOTOMONTAGES COMPLEXES

Code : IFG-04	Duration : 204heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU OBJECTIF COMPORTEMENTAL	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent réaliser des photomontages et des compositions en volumes selon les objectifs de communication et l'identité visuelle du client.</p> <p>CONDITIONS POUR L'ÉVALUATION DES PERFORMANCES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ A partir des instructions du chef hiérarchique. ➤ A l'aide du cahier des charges ➤ Employer : <ul style="list-style-type: none"> - des logiciels spécifiques de dessin et d'illustration; - un logiciel de traitement d'image. <p>CRITÈRES GÉNÉRAUX DE PERFORMANCE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Illustrations conformes aux attentes du message client. ➤ Travail réalisé dans les délais raisonnables. ➤ Travail précis et méthodique. 	
CARACTÉRISTIQUES DE COMPORTEMENT PRÉVU	CRITÈRES PARTICULIERS DE PERFORMANCE
A. Manipuler et modifier le contenu d'images matricielles	Principes de sélections Maîtrise parfaite des Principes fondamentaux (pixels, résolutions, tailles, luminosités...)
B. Réaliser des photomontages et des compositions en volumes	Détourage principes des calques (nommage, effets, assemblage...), étalonnage
C. Mettre en œuvre les techniques de trucage et de composition	Détourage Règles typographiques Balances des couleurs et variations de ton
D. Produire les objets en flux dynamique et automatiser des tâches	Manipulations des Scripts (créations, nommage, utilisations,...)

5. MODULE P5 : CONCEPTION DE MAQUETTES POUR DES SUPPORTS DE COMMUNICATION IMPRIMES

Code : IFG-05	Duration : 204 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU OBJECTIF COMPORTEMENTAL	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent participer à la conception de maquettes pour des supports de communication imprimés selon les objectifs de communication et des points d'intérêts du client.</p> <p>CONDITIONS POUR L'ÉVALUATION DES PERFORMANCES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ A partir des instructions, d'une commande ou d'un projet. ➤ A l'aide du cahier des charges ➤ Employer : <ul style="list-style-type: none"> - des logiciels spécifiques de conception de maquette; - un logiciel de traitement d'image. <p>CRITÈRES GÉNÉRAUX DE PERFORMANCE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La maquette satisfait aux objectifs clients. ➤ Travail réalisé dans les délais raisonnables. ➤ Travail précis et méthodique. 	
CARACTÉRISTIQUES DE COMPORTEMENT PRÉVU	CRITÈRES PARTICULIERS DE PERFORMANCE
A. Faire une analyse technique de la forme du support envisagé pour l'impression	Définitions des formats à la demande du client Mode colorimétrique
B. Calculer le calibrage et le nombre de pages nécessaires	Maitrise des principes fondamentaux des règles typographiques (technologie du livre)
C. Concevoir l'organisation du contenu textuel et visuel en fonction des points d'intérêts à valoriser	Application correct des règles typographiques (règles des tiers règles, ...)
D. Réaliser un rough sur écran pour validation de la maquette	Gabarit réalisé avec des logiciels spécifiques
E. Finaliser le format numérique de la maquette validée	Maitrise des principes des extensions de fichier

6. MODULE P6 : MISE EN PAGE DE SUPPORTS DE COMMUNICATION IMPRIMÉS

Code : IFG-06	Duration : 96heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU OBJECTIF COMPORTEMENTAL	
COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent réaliser la mise en page de supports de communication imprimés selon les objectifs de communication et les contraintes techniques.	
CONDITIONS POUR L'ÉVALUATION DES PERFORMANCES <ul style="list-style-type: none"> ➤ A partir de la maquette retenue. ➤ A l'aide du cahier des charges ➤ Employer : <ul style="list-style-type: none"> - des logiciels spécifiques de mise en page; 	
CRITÈRES GÉNÉRAUX DE PERFORMANCE <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mise en page conforme au cahier des charges. ➤ Travail réalisé dans les délais raisonnables. ➤ Travail précis et méthodique. 	
CARACTÉRISTIQUES DE COMPORTEMENT PRÉVU	CRITÈRES PARTICULIERS DE PERFORMANCE
A. Réaliser des gabarits avec un logiciel professionnel de mise en page	Maitrise parfaites des règles typographiques Conformité
B. Paramétrer dans le logiciel les invariants des gabarits et de la charte graphique	Manipulations des gabarits créés Réalisation et l'utilisation des styles de paragraphes
C. Organiser le contenu en cohérence avec les objectifs de la communication	Savoir et maitrise de la charte graphiques et des règles typographiques.

7. MODULE P7 : INTEGRATION DANS UNE FORME DE DECOUPE LES GRAPHISMES ET LES INFORMATIONS D'IDENTIFICATION D'UN PRODUIT

Code : IFG-07	Duration : 60 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU OBJECTIF COMPORTEMENTAL	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent intégrer dans une forme de découpe les graphismes et les informations d'identification d'un produit selon le cahier des charges et les normes de fabrication.</p> <p>CONDITIONS POUR L'ÉVALUATION DES PERFORMANCES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ A partir des commandes spécifiques ou d'une forme de découpe fournie. ➤ A l'aide du cahier des charges ➤ Employer : <ul style="list-style-type: none"> - des logiciels spécifiques pour le packaging; - un logiciel de traitement d'image. <p>CRITÈRES GÉNÉRAUX DE PERFORMANCE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conception conforme au cahier des charges. ➤ Respect des règles de base des techniques commerciales et du packaging ➤ Travail réalisé dans les délais raisonnables. ➤ Travail précis et méthodique. 	
CARACTÉRISTIQUES DE COMPORTEMENT PRÉVU	CRITÈRES PARTICULIERS DE PERFORMANCE
A. Paramétrer le logiciel de création graphique pour la préparation technique des fichiers	Formats du document à concevoir
B. Créer des objets vectoriels en perspective	Maitrise des repères, des marges et des bords perdus Maitrise des orientations des calques et tracés
C. Préparer les calques tracés dédiés aux découpes, gaufrage en fonction des spécificités des productions	Les tracés et courbes sont précis Travaux de finition conférer à l'imprimerie

8. MODULE P8 : FINALISATION DE LA MISE EN PAGE DE SUPPORTS DE COMMUNICATION EN FONCTION DU MODE DE DIFFUSION

Code : IFG-08	Duration : 120 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU OBJECTIF COMPORTEMENTAL	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent finaliser la mise en page de support de communication en fonction du mode de diffusion selon les objectifs de communication et l'identité visuelle du client.</p> <p>CONDITIONS POUR L'ÉVALUATION DES PERFORMANCES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ A partir de la maquette. ➤ A l'aide du cahier des charges ➤ Employer : <ul style="list-style-type: none"> - des logiciels spécifiques de dessin, d'illustration, d'audio ou vidéo; - logiciel de mise en page pour édition électronique <p>CRITÈRES GÉNÉRAUX DE PERFORMANCE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les fichiers finalisés sont sécurisés et normés. ➤ Les fichiers sont compatibles avec les formats numériques de diffusion ➤ Travail réalisé dans les délais raisonnables. ➤ Travail précis et méthodique. 	
CARACTÉRISTIQUES DE COMPORTEMENT PRÉVU	CRITÈRES PARTICULIERS DE PERFORMANCE
A. Finaliser les fichiers mis en page pour impression et générer des fichiers sécurisés et normés	<ul style="list-style-type: none"> - La mise en page est conforme au mode de diffusion (livre, publicité, portfolio,...) - Paramétrage adéquate du logiciel pour une exportation de documents normés - Les fichiers de quadrichromie et les tons directs sont identifiables dans le logiciel - les fichiers postscript générés sont conformes aux normes techniques et exploitables par un autre prestataire technique
B. Contrôler techniquement les fichiers avant envoi pour « le bon à tirer »	<ul style="list-style-type: none"> - Les fichiers sont contrôlés (résolution, marges, fond perdu, mode et format) - Travail prêt pour le bon à tirer
C. Finaliser les fichiers numériques mis en page et intégrer les éléments multimédias (audio, vidéo, visuels) pour les diffusions numériques	<ul style="list-style-type: none"> - Le format des éléments multimédias sont compatibles avec les formats de diffusion - Les éléments multimédias peuvent être lus sur différents terminaux

9. MODULE P9 : INTEGRATION DES ILLUSTRATIONS DANS LE SITE WEB A PARTIR DE LA MAQUETTE GRAPHIQUE

Code : IFG-09	Duration : 60heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU OBJECTIF COMPORTEMENTAL	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent intégrer les illustrations dans le site web à partir de la maquette graphique selon les orientations prises par l'équipe pour la structuration du site.</p> <p>CONDITIONS POUR L'ÉVALUATION DES PERFORMANCES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ A partir des instructions de l'équipe de développeur du site. ➤ A l'aide du cahier des charges ➤ Employer : <ul style="list-style-type: none"> - des logiciels spécifiques de dessin et d'illustration; - un logiciel de traitement d'image. <p>CRITÈRES GÉNÉRAUX DE PERFORMANCE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Illustrations compatibles aux choix techniques du développeur du site. ➤ Illustrations conformes aux règles d'utilisabilité et les standards du web ➤ Travail réalisé dans les délais raisonnables. ➤ Travail précis et méthodique. 	
CARACTÉRISTIQUES DE COMPORTEMENT PRÉVU	CRITÈRES PARTICULIERS DE PERFORMANCE
A. Préparer les images et les éléments du site	- Les illustrations sont optimisées et répondent aux principes d'ergonomie - Les illustrations répondent aux objectifs de communication du site
B. organiser les images à intégrer dans le site	- Les éléments graphiques sont adaptés à différents navigateurs - La conception graphique proposée optimise l'accès au contenu

10. MODULE P10 : INTEGRATION DANS LE MILIEU PROFESSIONNEL (Stage)

Code : IFG-04	Duration : 120 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU OBJECTIF COMPORTEMENTAL	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent intégrer le milieu professionnel pour s'imprégner des conditions réelles de travail dans une entreprise.</p> <p>CONDITIONS POUR L'ÉVALUATION DES PERFORMANCES</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ A partir de consignes et de directives. ➤ A l'aide d'un journal de bord et d'un cahier de stage <p>CRITÈRES GÉNÉRAUX DE PERFORMANCE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Travail soigné ➤ Respect du processus de travail ➤ Respect des normes de qualité ➤ Respect des règles de santé, de sécurité et d'ergonomie ➤ Communication efficace ➤ Prise de notes structurée 	
CARACTÉRISTIQUES DE COMPORTEMENT PRÉVU	CRITÈRES PARTICULIERS DE PERFORMANCE
A. Préparer son séjour en milieu de travail	<ul style="list-style-type: none"> - Justesse des données recueillies relatives au stage - Choix approprié des ateliers ou entreprises de production en mesure de recevoir des apprenants - Justesse des données recueillies relatives à l'organisation de l'atelier ou de l'entreprise de production - Description correcte des tâches prévues pendant le stage - Activités décrites avec précision
B. Réaliser des activités en milieu de travail	<ul style="list-style-type: none"> - Respect des directives de l'atelier ou de l'entreprise d'accueil - Attitudes et comportements professionnels corrects - Habiletés de communication appropriées - Observation appropriée des activités - Participation correcte à la réalisation d'activités - Consignation correcte des informations dans le journal de bord
C. Rédiger un rapport faisant état des activités exercées	<ul style="list-style-type: none"> - Rédaction correcte et complète du rapport - Organisation structurée de l'information - Attention particulière à la qualité de la langue écrite
D. Comparer les perceptions du métier avec les réalités du métier	<ul style="list-style-type: none"> - Exposé explicite sur les réalités du métier - Discussion pertinente sur les attitudes et les comportements exigés en milieu de travail - Comparaison juste entre les perceptions de départ et les réalités du métier

11. MODULE G1 : BASES SCIENTIFIQUES

Code : IFG-11	Duration : 1020 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent appliquer les notions de mathématiques, de physiques et de chimie dans diverses activités de production.</p> <p>DESCRIPTION DU MODULE Ce module vise à donner aux apprenants les connaissances scientifiques de base pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendre des phénomènes physiques liés à son métier - Acquérir des méthodes de raisonnement logique - Résoudre des problèmes scientifiques liés au métier 	
MATEMATIQUES (540heures)	
CONTENUS	RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES
EQUATION DU SECOND DEGRE	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque séquence commencera par une évaluation des prérequis - L'utilisation de machines à calculer est recommandée - Utiliser des ressources numériques libres pour illustrer les cours chaque fois que c'est possible pour faciliter la compréhension
FONCTIONS	
CONSTRUCTION GEOMETRIQUE	
TRIGONOMETRIE	
ACTIVITES NUMERIQUES ET ALGEBRIQUES	
ANALYSE 1	
GEOMETRIE	
STATISTIQUES	
ANALYSE 2	
DENOMBREMENT	
PROBABILITES	
ACTIVITES NUMERIQUES ET ALGEBRIQUES	
PHYSIQUES CHIMIE(480 heures)	
CONTENUS	RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES
STATIQUE DES SOLIDES	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque séquence commencera par une évaluation des prérequis - L'utilisation de machines à calculer est recommandée - Utiliser des ressources numériques libres pour illustrer les cours chaque
STATIQUE DES FLUIDES	
ETUDE DE MOUVEMENT	
HYDROCARBURES	
LES COMPOSES ORGANIQUES OXYGENES	
OPTIQUE GEOMETRIQUE	

PHENOMENES VIBRATOIRES – ONDES	fois que c'est possible pour faciliter la compréhension
ACOUSTIQUE	
ELECTROCHIMIE	
MECANIQUE	
OSCILLATEUR ELECTRIQUE	
CHIMIE	

12. MODULE G2 : COMMUNICATION PROFESSIONNELLE

Code : IFG-12	Duration : 360heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent communiquer oralement et par écrit de façon simple, en malagasy, en français et en anglais en utilisant les formes d'expression d'usage courant liées à la profession.</p>	
<p>DESCRIPTION DU MODULE Ce module vise à donner aux apprenants les connaissances linguistique de base pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Communiquer adéquatement avec les divers intervenants : employeurs, pairs, clients et autres - Utiliser des vocabulaires appropriés la situation - Ecrire correctement des lettres sans faute d'orthographe ni de grammaire, etc... - Comprendre des documents de différentes langues 	
MALAGASY (120 heures)	
CONTENUS	RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES
A. EXPRESSION, COMPREHENSION ET COMMUNICATION ORALE (langage oral-situations de communication orale)	<ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer tout le temps en malagasy - Maintenir un milieu d'apprentissage interactif et accueillant - Modeler l'usage de la langue ainsi que l'utilisation des stratégies, démarches et ressources - Effectuer l'évaluation diagnostique et formative - Privilégier la pédagogie active - Donner du temps à l'apprenant d'exprimer ses opinions - Utiliser des supports audio et audiovisuels
B. EXPRESSION, COMPREHENSION ET COMMUNICATION ECRITE	
C. NOTIONS DE LINGUISTIQUE APPLIQUEE	
D. NOTIONS DE LITTERATURE ET CIVILISATION MALAGASY	
FRANÇAIS (120 heures)	
CONTENUS	RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES
A. LES NOTIONS DE COMMUNICATION PROFESSIONNELLE (définition et processus-entreprise et communication-moyens de communication-types de communication-contenu de message-niveau de langage-langage non verbal-obstacles à la communication)	<ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer tout le temps en français - Maintenir un milieu d'apprentissage interactif et accueillant - Encourager l'apprenant à prendre des risques - Modeler l'usage de la langue ainsi que l'utilisation des stratégies, démarches et ressources - Effectuer l'évaluation diagnostique et formative - Privilégier la pédagogie active - Donner du temps à l'apprenant
B. EXPRESSION ET COMMUNICATION ORALE	

(le téléphone-la communication téléphonique-	<p>d'exprimer ses opinions</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des supports audio et audiovisuels
C. EXPRESSION ET COMMUNICATION ECRITE (Ecrits professionnels-communication écrite-lettre professionnelle-CV-rapport de stage-rapport d'intervention-compte rendu	
D. LEXIQUE ET VOCABULAIRE DU METIER (lexique d'outils informatiques-lexique d'outils du web-jargons du métier, etc.)	
E. NOTIONS DE LITTERATURE ET CIVILISATION FRANCAISES	
ANGLAIS(120 heures)	
A. COMPREHENSION ET PRODUCTION ORALE (telephoning-welcoming-presentations-meeting-listening and reading)	<ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer tout le temps en anglaisais - Maintenir un milieu d'apprentissage interactif et accueillant - Encourager l'apprenant à prendre des risques - Modeler l'usage de la langue ainsi que l'utilisation des stratégies, démarches et ressources - Effectuer l'évaluation diagnostique et formative - Donner du temps à l'apprenant d'exprimer ses opinions - Utiliser des supports audio et audiovisuels
B. COMPREHENSION ET PRODUCTION ECRITE	
E. LEXIQUE ET VOCABULAIRE DU METIER (lexique d'outils informatiques-lexique d'outils du web-jargons du métier, etc.)	
F. NOTIONS DE LITTERATURE ET CIVILISATION ANGLAISES	

13. MODULE G3 : GESTION DE L'OUTIL INFORMATIQUE

Code : IFG-13	Duration : 48 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent gérer l'outil informatique dans diverses activités de production.</p>	
<p>DESCRIPTION DU MODULE Ce module vise à donner aux apprenants les connaissances théoriques de base pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et appliquer les procédures des systèmes d'exploitation - Assurer la configuration minimale conduisant à un bon fonctionnement en sachant utiliser les commandes de base et les outils d'aide - Ordonner rigoureusement la gestion de l'arborescence (nomination correcte et bon classement des fichiers, des dossiers et des répertoires) - Connaître les mémoires, les unités d'enregistrement et les disques afin d'exploiter le système et les logiciels dans leur pleine puissance. 	
CONTENUS	RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES
Périphériques internes et externes (USB, FireWire, SCSI).	- Maîtrise de l'utilisation pratique et courante
Installation du système. Partitionner le disque dur. Restaurer le système. Les manipulations dans le Finder : classement, raccourcis-clavier.	- Connaître les différents types de système d'exploitation
Les dossiers et fichiers importants du système : les extensions, les préférences, les polices, les tableaux de bord.	- Gestion de fichier Installation des polices de caractère
Sauvegarde et repérage des fichiers importants. Dépannage du système.	- Archivage et compression
Entretien du disque dur	- Défragmentation - Nettoyage de disque
Configuration et dépannage. Partage de fichiers.	- Maîtrise du diagnostic et du dépannage courant
Configuration d'Internet. Partage Web.	- Configuration correct
Sauvegarde et gravure des fichiers.	- Maîtrise de l'utilisation pratique et courante

14. MODULE G4 : LES LOGICIELS DE GRAPHISME

Code : IFG-14	Duration : 120 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent utiliser un logiciel de traitement et de manipulation d'image (Photoshop) dans diverses activités de production.</p>	
<p>DESCRIPTION DU MODULE Ce module vise à donner aux apprenants les connaissances théoriques de base sur : - L'utilisation des différents outils du logiciel - Les techniques de manipulation des images</p>	
TRAITEMENT D'IMAGES ET DESSIN VECTORIEL (120 heures)	
CONTENUS	RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES
Initiation au logiciel de traitement d'images : réglage des paramètres, gestion des calques, numérisation, colorimétrie et réglage de l'image, séparation ou conversion en mode RVB, CMJN, redimensionner, recadrage, retouche, détourage, taille et poids d'image, dimensions de sortie, scripts/automatisation, les principaux formats de fichiers...)	<ul style="list-style-type: none"> - Connaissances des logiciels de traitement d'images - Définitions et caractéristiques
Initiation au logiciel de dessin vectoriel (réglage des paramètres, dessin, alignement d'objets, masques d'écritage et tracés transparents, filtres et effets, outils de transformation, aspect des objets, contours et fond multiples, transparence, mise en couleur, gestion des calques, les textes libres, curvilignes, captifs, paragraphe, chainage, habillage, tableautage, vectorisation, gestion des liens, enregistrement...)	<ul style="list-style-type: none"> - Connaissances des logiciels de vecteurs et mise en pages - Définitions et caractéristiques
Les conventions théoriques de base des couleurs selon la finalité du document	- Technologies des couleurs (synthèse additives et soustractives)
Les techniques de rendu (volume, texture, couleur)	- Technologies des couleurs (synthèse additives et soustractives)
Réalisation de divers signes graphiques (pictogrammes, symbole, emblème, logotypes, labels,...)	- Définitions et caractéristiques des signes graphiques

15. MODULE G5 : TYPOGRAPHIE ET MAQUETTE

Code : IFG-15	Duration : 36 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent appliquer les connaissances de bases en typographie et maquette dans diverses activités de production.</p>	
<p>DESCRIPTION DU MODULE Ce module vise à donner aux apprenants les connaissances théoriques de base pour : - se familiariser avec la typographie - connaître les technologies de construction des livres et la mise en page</p>	
BASES DE LA TYPOGRAPHIE (36 heures)	
CONTENUS	RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES
Police des caractères : Familles et classification, Association Corps, œil, graisse, approches	- Connaissance de l'utilisation
Interlignage : Les blancs	- Ornaments
Technologie du livre : -Calibrage -Hiérarchie des titres et des textes -Types de composition des textes -Calibrage et chemin de fer -Enrichissement du texte et charte typographique -Gestion des blancs	- Connaissance élémentaire
Mise en pages des textes et illustrations : Rappel des règles essentielles de mise en page Analyse du texte Langage de l'image Rapport texte-image Cadrage des images Grille et tracé régulateur	- Connaissance pratique
Couleurs : Langage des couleurs	- Connaissance élémentaire
Les formats	- Connaissance élémentaire

16. MODULE G6 : LA MISE EN PAGE

Code : IFG-16	Duration : 36 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent utiliser un logiciel de mise en page dans diverses activités de production.</p>	
<p>DESCRIPTION DU MODULE Ce module vise à donner aux apprenants les connaissances théoriques de base pour : - comprendre les caractéristiques et les différentes techniques de mise en page</p>	
REGLES TYPOGRAPHIQUES (36 heures)	
CONTENUS	RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES
Familiarisation avec l'interface	- Connaissances pratiques des logiciels de mise en page
Environnement : onglets, palettes, menus et affichages	
Concept des blocs : sélections, alignements, positionnements, déformations simples	
Placement des textes et des images	
Utilisation de couleurs existantes	
Utilisation des calques	
Textes : Importation, correction orthographique, recherche et remplacement	
Attributs typographiques : caractères, paragraphes, gestion des C&J	
Styles de caractères et de paragraphes	
Pipette pour la récupération de styles	
Polices : mode éditeur, recherche de polices, travail avec les Opentypes	
Couleurs : Espaces colorimétriques (CMJN, RVB, LAB, HSB)	
Couleurs quadri et tons directs	
Palettes Nuancier et Couleurs	
Transparences	

17. MODULE G7 : COMMUNICATION GRAPHIQUE

Code : IFG-18	Duration : 108 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent appliquer les principes de la communication graphique dans diverses activités de production.</p>	
<p>DESCRIPTION DU MODULE Ce module vise à donner aux apprenants les connaissances théoriques de base pour : - Connaitre le vocabulaire de base et les fonctions générales qu'assure toute communication - Identifier les facteurs qui dans un message graphique et typographique, en constituent le code, les faces signifiantes et signifiées</p>	
COMMUNICATION GRAPHIQUE (108 heures)	
CONTENUS	RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES
<p>Les relations signifiantes des composantes du message (codes graphiques et typographiques)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Théorie générale de la communication (Shannon, Weaver, Jakobson) - Les fonctions de la communication chez Jakobson - Le signe et ses faces signifiante et signifiée - Notion de bruit et redondance 	<p>Le formateur expose et analyse différents types d'images assurant des fonctions diverses (tableaux d'histoire, commémoratifs, allégorique, vanités, expressionnistes, surréalistes, décoratifs, cartes géographiques ou touristique, blasons, documents publicitaires, annonces, affiches culturelle, de propagande ou d'information, illustrations), l'apprenant sera invité à illustrer les fonctions mises à jour à l'aide de documents à sa portée. Il mettra dans son commentaire correctement en évidence les divers facteurs de communication et leur(s) rôle(s).</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Les contenus explicites et implicites d'un document médiatique - Convergence sémantique entre contenus et formes du message 	<p>A travers une analyse d'images, l'apprenant -distingue les contenus explicites et implicites d'un document médiatique -établit une relation entre les contenus et la forme du message.</p>
<p>La structure générale de l'image</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les éléments constitutifs de la mise en page et leurs modes de structuration (lignes de force) - L'équilibre des masses, des vides et des pleins (les plans cinématographiques) - Cohérence des éléments correspondances, alignement, rythme (les blocs typographiques, l'accroche, répartition des formes, chronologie de perception, gestaltisme, les symboles, logo et emblèmes) 	<p>L'élève doit prévoir les intentions structurant formellement les messages graphiques et publicitaires ; il en mesure les contraintes et la logique</p>
La structuration des textes	L'apprenant doit rendre compte avec

<ul style="list-style-type: none"> - Typographie - La relation de typographie au sens - L'image des mots - Le slogan - La syntaxe du message publicitaire 	<p>pertinence dustyle et de l'organisationgraphique d'un texte. Faire relever la présence defautes typographiquesévidentes par l'apprenant.</p>
<p>La structuration de la couleur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Théorie général des couleurs - La couleur dominante et sa valeur expressive et symbolique - Le noir et blanc 	<p>Faire caractériser les options «couleur» qui ont été choisies au sein d'une composition.</p>
<p>Le double sens des images</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les références culturelles générales - les principaux types de messages visuels (logo, affiche,...) - Les principales figures de style (métaphore, lilote, hyperbole,...) 	<p>Faire analyser par l'apprenant des messages médiatiques courants selon une méthodologie structurée, de manière à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -en dégager les significations (explicites et implicites) -identifier l'interaction sémantique des éléments du message.
<p>Le contenu des images de communication</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les intérêts sensoriels - Le réflexe conditionné - Les théories freudiennes (sublimation) - La hiérarchie des besoins (Maslow) - Les axes et thèmes d'une campagne publicitaire 	<p>Faire décoder par l'apprenant des messages publicitaire. Il peut déceler les motivations des achats suggérées en évaluer l'intérêt de manière critique.</p>
<p>Structuration de l'image</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les techniques graphiques - La structuration des images - Le travail de l'image 	<p>Faire travailler l'apprenant à partir d'éléments donnés : transformation géométrique de l'image, détournement de logos, annonces, emblèmes existants.</p>

18. MODULE G8 : ART APPLIQUE

Code : IFG-18	Duration : 60heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU	
COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent appliquer les connaissances de l'art dans diverses activités de production.	
DESCRIPTION DU MODULE Ce module vise à donner aux apprenants les connaissances artistiques de base sur : - l'ensemble des professions qui interviennent de la conception à la finalisation d'un produit graphique	
ART APPLIQUE (60h)	
CONTENUS	RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES
Histoire de l'art	- Connaissance élémentaire
Expression plastique	- Connaissance élémentaire
Art graphique et image	- Connaissance élémentaire
Composition décorative	- Connaissance élémentaire

19. MODULE G9 : CHAINE GRAPHIQUE, D'EDITION ET DE DIFFUSION

Code : IFG-19	Duration : 24 heures
OBJECTIF OPERATIONNEL DE PREMIER NIVEAU	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent appliquer les connaissances de l'ensemble de la chaîne graphique, d'édition et de diffusion dans diverses activités de production.</p>	
<p>DESCRIPTION DU MODULE Ce module vise à donner aux apprenants les connaissances théoriques de base sur : - l'ensemble des professions qui interviennent de la conception à la finalisation d'un produit graphique</p>	
TECHNIQUES DE MISE EN PAGE (24 heures)	
CONTENUS	RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES
Les différents procédés d'impression	
Présentation étape par étape des chaînes graphiques : -Pré-press -Press -post-press	- Connaissance élémentaire
Les typographies et numérique - avantages et inconvénients de chacune	- Différences entre Typographies et numériques
Les différentes modes de diffusion	- Connaissance élémentaire

20. MODULE G10 : TECHNOLOGIE WEB

Code : IFG-20	Duration : 48 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent appliquer les connaissances basiques de balisage d'une page web dans diverses activités de production.</p>	
<p>DESCRIPTION DU MODULE Ce module vise à donner aux apprenants les connaissances théoriques de base sur l'intégration d'une maquette sur un site web. Le rôle de l'infographiste est limité à l'organisation du site et l'introduction des données de base qu'il a pu réaliser lui-même (images, textes, graphismes, petites animations vectorielles)</p>	
STRUCTURE WEB (48heures)	
CONTENUS	RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES
<p>La méthodologie de conception d'un site</p> <ul style="list-style-type: none"> - les qualités d'une page d'accueil - les différentes structures, la notion des cadres et leur enregistrement - la conception des liens et hyperliens internes et externes en rapport avec les contenus - les principes graphiques - le design graphique 	<p>Veillez à ce que l'apprenant</p> <ul style="list-style-type: none"> · Respecte les principes de communication visuelle · Organise le contenu de manière logique et élabore un sommaire · Crée des liens internes et externes au site · Choisit des images permettant un accès rapide
<p>Les bases du langage HTML et d'édition HTML</p> <ul style="list-style-type: none"> - caractéristiques d'un langage descriptif (et non de programmation) - notion de balise - les tableaux, les rangées, les colonnes - la notion d'attribut de bordure, de l'attribut SRC (syntaxes diverses) - attribut TARGET - interaction entre les cadres - les cibles, les actions et les comportements 	<p>Copier et faire analyser la source d'une page existante, faire modifier son contenu sans toucher à sa mise en page.</p>
<p>Les formats du Web (images, sons, textes, etc.) et leur conversion</p> <ul style="list-style-type: none"> - la résolution des images et leur taille - les couleurs directes et indexées - les notions de transparence, de fond, de mapping, d'image cliquable, de gif animé - les boutons, les menus, les formulaires 	

21. MODULE G11 : RECHERCHE D'EMPLOI

Code : IFG-21	Duration : 12 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU OBJECTIF COMPORTEMENTAL	
COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent appliquer les techniques de recherche d'emploi.	
CONDITIONS POUR L'ÉVALUATION DES PERFORMANCES <ul style="list-style-type: none"> ➤ A partir de consignes et de directives ou d'offres d'emploi ➤ A l'aide de lettre de présentation, d'un modèle de rédaction d'un CV 	
CRITÈRES GÉNÉRAUX DE PERFORMANCE <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cohérence du plan de recherche d'emploi ➤ Respect des règles d'écriture et de grammaire ➤ Respect des règles de convenance en entrevue 	
CARACTÉRISTIQUES DE COMPORTEMENT PRÉVU	CRITÈRES PARTICULIERS DE PERFORMANCE
A. Planifier une démarche de recherche d'emploi.	<ul style="list-style-type: none"> - Identification correcte des étapes d'une recherche d'emploi - Établissement juste d'une liste d'employeurs potentiels - Détermination adéquate des actions à entreprendre
B. Rédiger un curriculum vitæ et une lettre de présentation	<ul style="list-style-type: none"> - Présence de tous les renseignements pertinents - Clarté des informations inscrites - Pertinence des informations avec l'emploi postulé - Présentation soignée - Absence de fautes d'orthographe
C. Assurer le suivi de sa démarche	<ul style="list-style-type: none"> - Détermination juste des étapes d'une relance - Suivi approprié à la relance
D. Participer à une entrevue de sélection	<ul style="list-style-type: none"> - Respect des règles de convenance - Utilisation appropriée des techniques d'entrevue - Pertinence des réponses, des questions et des interventions
E. Se préparer à la recherche d'un emploi	<ul style="list-style-type: none"> - Identification de ses forces et de ses points à améliorer - Description correcte des moyens à prendre pour améliorer ses points faibles

22. MODULE G12 : EPS

Code : IFG-22	Duration : 120 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU	
<p>COMPORTEMENT ATTENDU Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent montrer leur capacité à développer leurs habiletés psychomotrices.</p> <p>DESCRIPTION DU MODULE Ce module permet aux apprenants de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser et orienter son activité physique en vue de l'entretien de son corps - Se préparer à réaliser une performance à une échéance donnée - Contrôler son corps afin de maîtriser un affrontement individuel. 	
EPS (120 heures)	
CONTENUS	RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES
Athlétisme : <ul style="list-style-type: none"> - Courses - Sauts - Lancers 	<ul style="list-style-type: none"> - Insister sur le maintien - Lutter contre les mauvaises attitudes : musculation dorsale, musculation abdominale - Insister sur la recherche du rythme et la coordination corporelle pendant la course d'endurance. - Interval-training sur petites distances
Natation	
Gymnastique au sol	
Grimper	
Sports collectifs : <ul style="list-style-type: none"> - Basket ball - Volley ball - Hand ball - Foot ball - Rugby 	

23. MODULE G13 : INITIATION A L'ENTREPRENEURIAT

Code : IFG-23	Duration : 60 heures
OBJECTIF OPÉRATIONNEL DE PREMIER NIVEAU	
COMPORTEMENT ATTENDU	
<p>Pour démontrer la compétence, les apprenants doivent appliquer les connaissances acquises permettant d'entreprendre suivant un processus bien défini en créant ou en développant leur propre projet.</p>	
DESCRIPTION DU MODULE	
<p>Ce module vise à donner aux apprenants les connaissances de base pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concevoir et formuler un projet de création, - Monter et gérer un projet, - Transformer une idée en opportunité de création réaliste, - Développer de l'innovation dans une entreprise, - Mobiliser des capitaux et des ressources humaines à leur disposition. 	
INITIATION A L'ENTREPRENEURIAT (60 heures)	
CONTENUS	RECOMMANDATIONS PEDAGOGIQUES
<p>Personnes entrepreneuriales :</p> <ul style="list-style-type: none"> - décrire les traits caractéristiques, les motivations, les attitudes, les habiletés et les aptitudes d' une personne entrepreneuriale - expliquer diverses façons de développer son esprit entrepreneurial 	<ul style="list-style-type: none"> - Cours théorique - Etude de cas - Entretien, interview - Témoignage - Utilisation de ressources numérique (Microsoft)
<p>Contributions d'entrepreneures et d'entrepreneurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - décrire comment les entrepreneures ou les entrepreneurs procèdent pour satisfaire la clientèle (par exemple, résolution de problème, innovation, invention, compétition) - définir les entrepreneurs comme agents de changement 	
<p>Autoévaluation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - évaluer ses caractéristiques entrepreneuriales - décrire des situations où il 	

<p>ou elle a démontré son esprit entrepreneurial</p> <ul style="list-style-type: none"> - déterminer son intérêt dans des carrières qui valorisent l' esprit entrepreneurial 	
<p>Invention et innovation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - comparer l' invention et l' innovation - décrire les besoins et les désirs que ces inventions ou ces innovations ont satisfaits - démontrer l' impact que ces inventions et ces innovations ont eu sur la qualité de vie de la société - décrire comment des entrepreneures et entrepreneurs utilisent leurs inventions ou innovations pour créer des entreprises 	
<p>Sources d'idées et d'occasions d'affaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> - distinguer une idée d' une occasion d' affaires - expliquer comment des occasions d' affaires peuvent découler des besoins et des désirs des consommatrices et consommateurs - utiliser diverses sources pour rechercher de nouvelles idées (par exemple, livres, magazines, observations personnelles) - analyser les tendances économiques et sociales actuelles pour en déduire des idées nouvelles 	
<p>Recherche d'idées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - déterminer des besoins et des désirs insatisfaits chez les consommateurs et consommatrices 	

<ul style="list-style-type: none">- utiliser la pensée créative pour produire des idées- choisir la meilleure idée pour un nouveau produit ou service	
<p>Étude de marché :</p> <ul style="list-style-type: none">- montrer comment déterminer la demande par rapport à un bien ou un service- décrire les caractéristiques d' un marché potentiel et les méthodes pour l' atteindre- évaluer la concurrence pour un nouveau produit ou service	

Référentiel d'évaluation

1. MODULE P1: LE METIER ET LE PROCESSUS DE FORMATION

1. Déroulement de l'épreuve :

EPREUVE N° 01		
FILIERE	INFOGRAPHISTE	
MODULE	P1 : LE METIER ET LE PROCESSUS DE FORMATION	CODE :IFG-01
COMPORTEMENT ATTENDU	déterminer leur aptitude au métier et au processus de formation	DUREE : 36 h
DESCRIPTION DE L'ENGAGEMENT :	<p>Renseignements généraux : L'épreuve a pour but d'évaluer l'engagement de l'apprenant dans une démarche qui vise à assurer l'acquisition de la compétence «Se situer au regard du métier». L'évaluation de l'engagement est faite tout au long de la formation par le formateur. Le jugement devrait porter sur le rappel de données ainsi que sur des associations et des arguments fondés sur des données objectives justifiant son choix professionnel.</p> <p>Déroulement : <i>Explorer le métier et la formation</i> Cet élément exige de recueillir des renseignements sur divers sujets à traiter. Dans leur recherche, les apprenants auront à préciser au moins :<ul style="list-style-type: none">- deux types d'entreprises ;- deux types de produits ou de services offerts ;- les perspectives d'emploi dans leur région ;- la rémunération au seuil du marché du travail ainsi que pour un infographiste expérimenté ;- les conditions d'entrée sur le marché du travail ;- les principales tâches ;- les principales conditions de travail ; <i>Comparer les exigences du métier avec son profil personnel.</i> L'évaluation de l'apprenant s'effectue à l'occasion d'une rencontre de groupe qui porte sur la mise en relation du métier avec son profil personnel. Durant cette rencontre, l'apprenant est appelé à établir au moins deux liens entre son profil et des exigences liées à l'exercice du métier. Une telle rencontre devra être dirigée de manière à ce que toutes les personnes aient l'occasion de s'exprimer.</p> <i>Faire le point quant aux résultats de sa réflexion.</i> L'apprenant doit remettre un rapport dans lequel il explique principalement son choix d'orientation scolaire et professionnelle. Dans ce rapport, il devra expliquer le choix de son orientation en relation avec le métier d'infographiste en tenant compte de ses goûts, de ses aptitudes et de ses champs d'intérêt.	

2. Fiche d'évaluation :

EPREUVE N° 01			
FILIERE : INFOGRAPHISTE			
MODULE P1 : LE METIER ET LE PROCESSUS DE FORMATION			CODE : IFG-01
COMPORTEMENT ATTENDU : déterminer leur aptitude au métier et au processus de formation			DUREE : 36 h
Nom de l'apprenant : _____			
Etablissement : _____			
Date de l'évaluation : _____			
Signature du formateur :			Résultat
			Succès Echec
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Éléments de la compétence	Oui	Non	Résultats
1. INFORMATION SUR LE METIER 1.1 Recueil de l'information pertinente sur le métier ! milieux de travail, perspectives d'emploi, rémunération, condition de travail ; possibilités d'avancement et de mutation, association patronales ou syndicales, etc	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 1
2. INFORMATION SUR LA FORMATION 2.1 Recueil de l'information pertinente sur la formation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 1
3. RESULTAT DE SON ANALYSE 3.1 Il établit un bilan de son profil personnel en fonction des exigences du métier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 1
4. RESULTAT DE SON DEMARCHE 4.1 Il établit l'état de progression et les résultats de sa démarche 4.2 Il fixe ses objectifs de carrière	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 1
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 1
Total :			_____/5
Seuil de réussite : 3 des 5 critères d'évaluation, dont la satisfaction aux exigences des critères 2.1 et 4.2			
Règle de verdict :		Oui	Non
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
REMARQUES :			

2. MODULE P2: PREPARATION DES MEDIAS

1. Déroulement de l'épreuve :

EPREUVE N° 02		
FILIERE	INFOGRAPHISTE	
MODULE	P2 : PREPARATION DES MEDIAS	CODE :IFG-02
COMPORTEMENT ATTENDU : préparer les médias en vue de la réalisation du travail demandé		DUREE : 168 h
DESCRIPRION DE L'EPREUVE	Renseignements généraux L'épreuve a pour but d'évaluer la compétence de l'apprenant à préparer les différents médias fournis par le client en vue de les transformer en différents format exploitable pour le reste du travail. La durée de l'épreuve sera de 2 heures. Déroulement On donnera à l'apprenant une commande (presque réelle) comprenant : textes, images numériques, photos papier, logo, ... Il doit effectuer la <u>préparation des médias</u> en autonomie.	
NOMBRE D'APPRENANTS	Individuel	
DUREE DE L'EPREUVE	2 heures	
SEUIL DE REUSSITE	75 points	
REGLE DE VERDICT	Non destruction des éléments fournis par le client	
MATERIELS NECESSAIRES	<ul style="list-style-type: none">- Ordinateur- Scanner- Appareil photo- Différents logiciels de traitement de texte et de traitement d'images	
CONSIGNES PARTICULIERES	L'épreuve doit être administrée à la fin du module.	

2. Fiche d'évaluation :

EPREUVE N° 02				
FILIERE : INFOGRAPHISTE				
MODULE P2 : PREPARATION DES MEDIAS			CODE : IFG-02	
COMPORTEMENT ATTENDU : préparer les médias en vue de la réalisation du travail demandé			DUREE : 168 h	
Nom de l'apprenant : _____				
Etablissement : _____				
Date de l'évaluation : _____				
Signature du formateur :			Résultat	
			Succès	Echec
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Eléments de la compétence	Oui	Non	Résultats	
1. Traitement de la demande				
1.1 L'analyse de la demande est précise, exhaustive et pertinente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10	
1.2 Les solutions proposées sont pertinentes et opérationnelles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 15	
2. Elaboration du CDC				
2.1 Le cahier des charges contient des valeurs techniques précises et exploitables	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 15	
3. Préparation du travail				
3.1 Le mode opératoire (protocole) structurant les données reçues est bien établi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10	
4. Acquisition des éléments				
4.1 Paramètres d'acquisition conformes à la résolution de sortie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 5	
4.2 Les prises de vues numériques sont techniquement exploitables	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 5	
5. Traitement des images				
4.1 Choix approprié du logiciel de traitement et de compression.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 5	
4.2 Séparation appropriée des couleurs (CMYK, pantone, RVB,...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 5	
4.3 Effets utilisés non destructifs.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 5	
4.4 Sauvegarde de l'image originale.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 5	
6. Correction				
6.1 Maîtrise des règles grammaticales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 5	
6.2 Évaluation appropriée de la présentation du texte.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 5	
7. Temps d'exécution des travaux				
7.1 Respect du temps imparti pour la préparation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10	
Total :			_____/100	
Seuil de réussite : 75 points				
Règle de verdict : Non destruction des éléments fournis par le client		Oui		
		<input type="checkbox"/>		Non
REMARQUES :				

3. MODULE P3: REALISATION DES GRAPHISMES ET DES ILLUSTRATIONS FIXES ELABORES

1. Déroulement de l'épreuve :

EPREUVE N° 03		
FILIERE	INFOGRAPHISTE	
MODULE	P3 : REALISATION DES GRAPHISMES ET DES ILLUSTRATIONS FIXES ELABORES	CODE :IFG-03
COMPORTEMENT ATTENDU : réaliser des graphismes et illustrations fixes élaborés		DUREE : 240h
DESCRIPRION DE L'EPREUVE	<p>Renseignements généraux L'épreuve a pour but d'évaluer la compétence de l'apprenant à réaliser des graphismes et illustrations fixes élaborés à partir des données fournis par le client.</p> <p>Déroulement On donnera à l'apprenant un cahier des charges d'une commande et les instructions nécessaires. Il doit réaliser des illustrations fixes élaborées selon le délai imparti.</p>	
NOMBRE D'APPRENANTS	Individuel	
DUREE DE L'EPREUVE	4 heures	
SEUIL DE REUSSITE	85 points	
REGLE DE VERDICT	Respect de la charte graphique imposée	
MATERIELS NECESSAIRES	<ul style="list-style-type: none"> - Ordinateur - Scanner - Appareil photo - Différents logiciels de traitement de texte et de traitement d'images 	
CONSIGNES PARTICULIERES	L'épreuve doit être administrée à la fin du module.	

2. Fiche d'évaluation :

EPREUVE N° 03				
FILIERE : INFOGRAPHISTE				
MODULE P2 : PREPARATION DES MEDIAS			CODE : IFG-03	
COMPORTEMENT ATTENDU : préparer les médias en vue de la réalisation du travail demandé			DUREE : 36 h	
Nom de l'apprenant : _____				
Etablissement : _____				
Date de l'évaluation : _____				
Signature du formateur :			Résultat	
			Succès	Echec
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Éléments de la compétence		Oui	Non	Résultats
1. Utilisation des logiciels professionnels :				
1.1. Manipulation appropriée des outils et des fonctions spécifiques des logiciels professionnels		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10
2. Mise en forme :				
2.1. Application correcte des règles typographiques		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 15
3. Images vectorielles :				
3.1. Les outils de dessin, de création d'images vectorielles sont utilisés avec dextérité		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10
3.2. Les tracés sont précis		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10
3.3. L'utilisation des effets, des dégradés de couleurs et de formes donne un rendu en volume réaliste		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10
4. Illustration complexe en cohérence avec l'les objectifs de communication et l'identité visuelle du client :				
4.1. L'identité visuelle du client est respectée		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10
4.2. Les illustrations sont cohérentes avec les objectifs de communication		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 25
4.3. Les images réalisées sont conformes au cahier des charges		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10
Total :			_____/100	
Seuil de réussite : 85 points				
Règle de verdict : Respect de la charte graphique imposée		Oui	Non	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
REMARQUES :				

4. MODULE P4: REALISATION DES PHOTOMONTAGES COMPLEXES

1. Déroulement de l'épreuve :

EPREUVE N° 04		
FILIERE	INFOGRAPHISTE	
MODULE	P4 : REALISATION DES PHOTOMONTAGES COMPLEXES	CODE :IFG-04
COMPORTEMENT ATTENDU : réaliser des photomontages et des compositions en volumes		DUREE : 204 h
DESCRIPRION DE L'EPREUVE	Renseignements généraux L'épreuve a pour but d'évaluer la compétence de l'apprenant à réaliser des photomontages et des compositions en volumes, à mettre en œuvre des techniques de trucage et de composition pour réaliser la thématique, le concept et l'ambiance souhaitée par le client. Déroulement On donnera à l'apprenant un cahier des charges d'une commande et les instructions nécessaires. Il doit réaliser des photomontages complexes selon le délai imparti.	
NOMBRE D'APPRENANTS	Individuel	
DUREE DE L'EPREUVE	4 heures	
SEUIL DE REUSSITE	85 points	
REGLE DE VERDICT	Conservation de la qualité de l'image	
MATERIELS NECESSAIRES	<ul style="list-style-type: none">- Ordinateur- Scanner- Appareil photo- Différents logiciels de traitement de texte et de traitement d'images	
CONSIGNES PARTICULIERES	L'épreuve doit être administrée à la fin du module.	

2. Fiche d'évaluation :

EPREUVE N° 04				
FILIERE : INFOGRAPHISTE				
MODULE P4 : REALISATION DES PHOTOMONTAGES COMPLEXES			CODE : IFG-04	
COMPORTEMENT ATTENDU : réaliser des photomontages et des compositions en volumes			DUREE : 204 h	
Nom de l'apprenant : _____				
Etablissement : _____				
Date de l'évaluation : _____				
Signature du formateur :			Résultat	
			Succès	Echec
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Éléments de la compétence	Oui	Non	Résultats	
1. Manipulation d'images matricielles : 1.1. Maitrise parfaite des Principes fondamentaux (pixels, résolutions, tailles, luminosités...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10	
2. Photomontages et des compositions en volumes 2.1. Détourage parfaite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 20	
2.2. Principes des calques (nommage, effets, assemblage...),	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 15	
2.3. Etalonnage correct	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 15	
3. Trucage et composition : 3.1. Détourage parfaite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 5	
3.2. Respect des règles typographiques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10	
3.3. Balances des couleurs et variations de ton corrects	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10	
4. Produire les objets en flux dynamique et automatiser des tâches 4.1. Manipulations des Scripts (créations, nommage, utilisations,...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 15	
Total :			_____/100	
Seuil de réussite : 85 points				
Règle de verdict : Respect de la charte graphique imposée		Oui	Non	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
REMARQUES :				

5. MODULE P5: CONCEPTION DE MAQUETTES POUR DES SUPPORTS DE COMMUNICATION IMPRIMES

1. Déroulement de l'épreuve :

EPREUVE N° 05		
FILIERE	INFOGRAPHISTE	
MODULE	P5 : CONCEPTION DE MAQUETTES POUR DES SUPPORTS DE COMMUNICATION IMPRIMES	CODE :IFG-05
COMPORTEMENT ATTENDU : participer à la conception de maquettes pour des supports de communication imprimés		DUREE : 204 h
DESCRIPRION DE L'EPREUVE	<p>Renseignements généraux L'épreuve a pour but d'évaluer la compétence de l'apprenant à réaliser la conception de maquettes pour des supports de communication imprimés pour répondre à une commande spécifique d'un client..</p> <p>Déroulement On donnera à l'apprenant une commande d'un client avec des spécifications techniques. Il doit réaliser le rough en calculant le calibrage et le nombre de pages nécessaires, en déterminant le type de papier. Il doit concevoir l'organisation du contenu textuel et visuel en fonction de l'imposition et des points d'intérêts du client à valoriser, et ceci, selon le délai imparti.</p>	
NOMBRE D'APPRENANTS	Individuel	
DUREE DE L'EPREUVE	4 heures	
SEUIL DE REUSSITE	80 points	
REGLE DE VERDICT	Respect des exigences du client	
MATERIELS NECESSAIRES	<ul style="list-style-type: none"> - Ordinateur - Scanner - Appareil photo - Différents logiciels de traitement de texte et de traitement d'images 	
CONSIGNES PARTICULIERES	L'épreuve doit être administrée à la fin du module.	

2. Fiche d'évaluation :

EPREUVE N° 05				
FILIERE : INFOGRAPHISTE				
MODULE P5 : CONCEPTION DE MAQUETTES POUR DES SUPPORTS DE COMMUNICATION IMPRIMES			CODE : IFG-05	
COMPORTEMENT ATTENDU : participer à la conception de maquettes pour des supports de communication imprimés			DUREE : 204 h	
Nom de l'apprenant : _____				
Etablissement : _____				
Date de l'évaluation : _____				
Signature du formateur : _____			Résultat	
			Succès Echec	
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Éléments de la compétence		Oui	Non	Résultats
1. Analyse technique :				
1.1. Définition du format selon demande du client		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 20
1.2. Mode colorimétrique respectée		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 20
2. Calibrage et nombre de pages :				
2.1. Maîtrise des principes fondamentaux des règles typographiques (technologie du livre)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 25
3. Organisation textuel et visuel :				
3.1. Application correct des règles typographiques (règles des tiers règles, ...)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10
3.2. Points d'intérêts bien valorisés		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 5
4. Réalisation d'un rough sur écran pour validation de la maquette				
4.1. Gabarit réalisé avec des logiciels spécifiques		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10
5. Finalisation du numérique de la maquette validée				
5.1. Maîtrise des principes des extensions de fichier		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10
Total :				_____/100
Seuil de réussite : 75 points				
Règle de verdict : Respect de la charte graphique imposée		Oui	Non	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
REMARQUES :				

6. MODULE P6: MISE EN PAGE DE SUPPORTS DE COMMUNICATION IMPRIMES

1. Déroulement de l'épreuve :

EPREUVE N° 06		
FILIERE	INFOGRAPHISTE	
MODULE	P6 : MISE EN PAGE DE SUPPORTS DE COMMUNICATION IMPRIMES	CODE :IFG-06
COMPORTEMENT ATTENDU : réaliser la mise en page de supports de communication imprimés		DUREE : 96 h
DESCRIPRION DE L'EPREUVE	<p>Renseignements généraux L'épreuve a pour but d'évaluer la compétence de l'apprenant à réaliser la mise en page en vue de réaliser des gabarits..</p> <p>Déroulement On donnera à l'apprenant une maquette avec le cahier des charges et à l'aide d'un logiciel spécifique de mise en page. Il doit réaliser les gabarits à partir de la maquette avec un logiciel professionnel de mise en page. Paramétrer dans le logiciel les invariants des gabarits et de la charte graphique. Appliquer les règles typographiques et de mise en page. Organiser le contenu en cohérence avec les objectifs de la communication, l'identité visuelle du client et les contraintes techniques. Adapter les mises en page pour : l'impression aux différents formats de page, orientations ou terminaux, tablettes et autres écrans, selon le délai imparti.</p>	
NOMBRE D'APPRENANTS	Individuel	
DUREE DE L'EPREUVE	4 heures	
SEUIL DE REUSSITE	80 points	
REGLE DE VERDICT	Respect des exigences du client	
MATERIELS NECESSAIRES	<ul style="list-style-type: none"> - Ordinateur - Scanner - Appareil photo - Différents logiciels de traitement de texte et de traitement d'images 	
CONSIGNES PARTICULIERES	L'épreuve doit être administrée à la fin du module.	

2. Fiche d'évaluation :

EPREUVE N° 06									
FILIERE : INFOGRAPHISTE									
MODULE P6 : MISE EN PAGE DE SUPPORTS DE COMMUNICATION IMPRIMES		CODE : IFG-06							
COMPORTEMENT ATTENDU : réaliser la mise en page de supports de communication imprimés		DUREE : 96 h							
Nom de l'apprenant : _____									
Etablissement : _____									
Date de l'évaluation : _____									
Signature du formateur :		<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Résultat</th> </tr> <tr> <th>Succès</th> <th>Echec</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table>		Résultat		Succès	Echec	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Résultat									
Succès	Echec								
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
Éléments de la compétence		Oui	Non	Résultats					
1. Réalisation d'un gabarit :									
1.1. Respect des règles typographiques		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 25					
1.2. Conformité du gabarit		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 25					
2. Paramétrage dans le logiciel les invariants des gabarits et de la charte graphique :									
2.1. Manipulation des gabarits créés		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 15					
2.2. Réalisation et l'utilisation des styles de paragraphes		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 15					
3. Organisation du contenu en cohérence avec les objectifs de la communication :									
3.1. Savoir et maîtrise de la charte graphiques et des règles typographiques		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 20					
Total :				_____/100					
Seuil de réussite : 80 points									
Règle de verdict : Respect de la charte graphique imposée		Oui	Non						
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
REMARQUES :									

7. MODULE P7: INTEGRATION DANS UNE FORME DE DECOUPE LES GRAPHISMES ET LES INFORMATIONS D'IDENTIFICATION D'UN PRODUIT

1. Déroulement de l'épreuve :

EPREUVE N° 07		
FILIERE	INFOGRAPHISTE	
MODULE	P7 : INTEGRATION DANS UNE FORME DE DECOUPE LES GRAPHISMES ET LES INFORMATIONS D'IDENTIFICATION D'UN PRODUIT	CODE :IFG-07
COMPORTEMENT ATTENDU : intégrer dans une forme de découpe les graphismes et les informations d'identification d'un produit		DUREE : 60 h
DESCRIPRION DE L'EPREUVE	<p>Renseignements généraux L'épreuve a pour but d'évaluer la compétence de l'apprenant à intégrer dans une forme de découpe les graphismes et les information d'identification d'un produit..</p> <p>Déroulement On donnera à l'apprenant une commande spécifique ou une forme de découpe. Il doit réaliser de paramétrer des logiciels de création graphique pour la préparation technique des fichiers. Utiliser les fonctions avancées pour créer des objets vectoriels en perspective, en volume. Préparer les calques dédiés aux découpes, gaufrage, vernis des fichiers en fonction des spécificités des productions, selon le délai imparti.</p>	
NOMBRE D'APPRENANTS	Individuel	
DUREE DE L'EPREUVE	4 heures	
SEUIL DE REUSSITE	75 points	
REGLE DE VERDICT	Respect des exigences du client	
MATERIELS NECESSAIRES	<ul style="list-style-type: none"> - Ordinateur - Scanner - Appareil photo - Différents logiciels de traitement de texte et de traitement d'images 	
CONSIGNES PARTICULIERES	L'épreuve doit être administrée à la fin du module.	

2. Fiche d'évaluation :

EPREUVE N° 07				
FILIERE : INFOGRAPHISTE				
MODULE P7 : INTEGRATION DANS UNE FORME DE DECOUPE LES GRAPHISMES ET LES INFORMATIONS D'IDENTIFICATION D'UN PRODUIT			CODE : IFG-078	
COMPORTEMENT ATTENDU : intégrer dans une forme de découpe les graphismes et les informations d'identification d'un produit			DUREE : 60 h	
Nom de l'apprenant : _____				
Etablissement : _____				
Date de l'évaluation : _____				
Signature du formateur :			Résultat	
			Succès Echec	
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Éléments de la compétence		Oui	Non	Résultats
1. Paramétrage du logiciel de création graphique pour la préparation technique des fichiers		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 20
1.1. Formats du document à concevoir				
2. Création des objets vectoriels en perspective		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 25
2.1. Maitrise des repères, des marges et des bords perdus		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 25
2.2. Maitrise des orientations des calques et tracés		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 25
3. Préparation des calques tracés dédiés aux découpes, gaufrage en fonction des spécificités des productions :				
3.1. Les tracés et courbes sont précis		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 20
3.2. Travaux de finition conférer à l'imprimerie		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10
Total :				_____/100
Seuil de réussite : 75 points				
Règle de verdict : Respect des exigences du client		Oui	Non	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
REMARQUES :				

8. MODULE P8: FINALISATION DE LA MISE EN PAGE DE SUPPORTS DE COMMUNICATION EN FONCTION DU MODE DE DIFFUSION

1. Déroulement de l'épreuve :

EPREUVE N° 08		
FILIERE	INFOGRAPHISTE	
MODULE	P8 : FINALISATION DE LA MISE EN PAGE DE SUPPORTS DE COMMUNICATION EN FONCTION DU MODE DE DIFFUSION	CODE :IFG-08
COMPORTEMENT ATTENDU : finaliser la mise en page de support de communication en fonction du mode de diffusion		DUREE : 120 h
DESCRIPRION DE L'EPREUVE	<p>Renseignements généraux L'épreuve a pour but d'évaluer la compétence de l'apprenant à Finaliser la mise en page de supports de communication en fonction du mode de diffusion.</p> <p>Déroulement On donnera à l'apprenant des maquettes et le cahier des charges. Il doit finaliser les fichiers mis en page pour l'impression et générer des fichiers sécurisés et normés. Contrôler techniquement les fichiers avant de les transférer au prestataire technique. Soumettre l'épreuve contractuelle au jury et faire des corrections éventuelles afin d'obtenir son accord « <i>le bon à tirer</i> ». Finaliser les fichiers mis en page pour des modes de diffusion numériques et intégrer des éléments multimédias : audio, vidéo et visuels, selon le délai imparti.</p>	
NOMBRE D'APPRENANTS	Individuel	
DUREE DE L'EPREUVE	4 heures	
SEUIL DE REUSSITE	75 points	
REGLE DE VERDICT	Respect des exigences du client	
MATERIELS NECESSAIRES	<ul style="list-style-type: none"> - Ordinateur - Scanner - Appareil photo - Différents logiciels de traitement de texte et de traitement d'images 	
CONSIGNES PARTICULIERES	L'épreuve doit être administrée à la fin du module.	

2. Fiche d'évaluation :

EPREUVE N° 08			
FILIERE : INFOGRAPHISTE			
MODULE P8 : FINALISATION DE LA MISE EN PAGE DE SUPPORTS DE COMMUNICATION EN FONCTION DU MODE DE DIFFUSION			CODE : IFG-08
COMPORTEMENT ATTENDU : finaliser la mise en page de support de communication en fonction du mode de diffusion			DUREE : 120 h
Nom de l'apprenant : _____			
Etablissement : _____			
Date de l'évaluation : _____			
Signature du formateur : _____			Résultat
			Succès
			Echec
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
Éléments de la compétence	Oui	Non	Résultats
1. Finalisation des fichiers mis en page pour impression et générer des fichiers sécurisés et normés			
1.1. La mise en page est conforme au mode de diffusion (livre, publicité, portfolio,...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10
1.2. Paramétrage adéquate du logiciel pour une exportation de documents normés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 15
1.3. Les fichiers de quadrichromie et les tons directs sont identifiables dans le logiciel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 15
1.4. les fichiers postscript générés sont conformes aux normes techniques et exploitables par un autre prestataire technique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 15
2. Contrôle technique des fichiers avant envoi pour « le bon à tirer » :			
2.1. Les fichiers sont contrôlés (résolution, marges, fond perdu, mode et format)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 15
2.2. Travail prêt pour le bon à tirer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 15
3. Finalisation des fichiers numériques mis en page et intégration des éléments multimédias (audio, vidéo, visuels) pour les diffusions numériques			
3.1. Le format des éléments multimédias sont compatibles avec les formats de diffusion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 10
3.2. Les éléments multimédias peuvent être lus sur différents terminaux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 5
Total :			_____/100
Seuil de réussite : 75 points			
Règle de verdict : Respect de la charte graphique		Oui	Non
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
REMARQUES :			

9. MODULE P9: INTEGRATION DES ILLUSTRATIONS DANS LE SITE WEB A PARTIR DE LA MAQUETTE GRAPHIQUE

1. Déroulement de l'épreuve :

EPREUVE N° 09		
FILIERE	INFOGRAPHISTE	
MODULE	P9 : INTEGRATION DES ILLUSTRATIONS DANS LE SITE WEB A PARTIR DE LA MAQUETTE GRAPHIQUE	CODE :IFG-09
COMPORTEMENT ATTENDU : intégrer les illustrations dans le site web à partir de la maquette graphique		DUREE : 60 h
DESCRIPRION DE L'EPREUVE	<p>Renseignements généraux L'épreuve a pour but d'évaluer la compétence de l'apprenant à Finaliser la mise en page de supports de communication en fonction du mode de diffusion.</p> <p>Déroulement On donnera à l'apprenant des maquettes et le cahier des charges. Il doit finaliser les fichiers mis en page pour l'impression et générer des fichiers sécurisés et normés. Contrôler techniquement les fichiers avant de les transférer au prestataire technique. Soumettre l'épreuve contractuelle au jury et faire des corrections éventuelles afin d'obtenir son accord « <i>le bon à tirer</i> ». Finaliser les fichiers mis en page pour des modes de diffusion numériques et intégrer des éléments multimédias : audio, vidéo et visuels, selon le délai imparti.</p>	
NOMBRE D'APPRENANTS	Individuel	
DUREE DE L'EPREUVE	4 heures	
SEUIL DE REUSSITE	75 points	
REGLE DE VERDICT	Respect des exigences du client	
MATERIELS NECESSAIRES	<ul style="list-style-type: none"> - Ordinateur - Scanner - Appareil photo - Différents logiciels de traitement de texte et de traitement d'images 	
CONSIGNES PARTICULIERES	L'épreuve doit être administrée à la fin du module.	

2. Fiche d'évaluation :

EPREUVE N° 09			
FILIERE : INFOGRAPHISTE			
MODULE P9 : INTEGRATION DES ILLUSTRATIONS DANS LE SITE WEB A PARTIR DE LA MAQUETTE GRAPHIQUE			CODE : IFG-09
COMPORTEMENT ATTENDU : intégrer les illustrations dans le site web à partir de la maquette graphique			DUREE : 60 h
Nom de l'apprenant : _____			
Etablissement : _____			
Date de l'évaluation : _____			
Signature du formateur :			Résultat
			Succès Echec
			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Éléments de la compétence	Oui	Non	Résultats
1. Préparation des images et les éléments du site :			
1.1. Les illustrations sont optimisées et répondent aux principes d'ergonomie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 30
1.2. Les illustrations répondent aux objectifs de communication du site	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 25
2. Organisation des images à intégrer dans le site :			
2.1. Les éléments graphiques sont adaptés à différents navigateurs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 25
2.2. La conception graphique proposée optimise l'accès au contenu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 ou 20
Total :			_____/100
Seuil de réussite : 75 points			
Règle de verdict : Non destruction des données		Oui	Non
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
REMARQUES :			

10. MODULE P10 : INTEGRATION DANS LE MILIEU PROFESSIONNEL (Stage)

Epreuves liées au stage pratique en fin de formation

✓ Nature et objectifs

Il s'agit d'une épreuve sous forme de :

- stage pratique (20% points) de trois semaines dans une entreprise,
- écrit : pour finaliser l'élaboration du rapport de stage (40% points) pendant une semaine,
- exposé oral (40% points) de 15 à 20 minutes pour la présentation du rapport.

Le thème de stage sera au choix de l'apprenant. L'épreuve permettra d'évaluer l'apprenant sur sa capacité d'adaptation aux situations réelles dans une entreprise de production graphique. Elle sera affectée d'un coefficient 2 pour l'examen final.

✓ Modalités de l'évaluation

L'épreuve se déroulera à la fin de la troisième année de formation. L'apprenant sera placé dans une entreprise pendant la durée du stage durant lequel il est appelé à monter un rapport qu'il doit finaliser un mois après. A la fin du stage, le maître de stage donnera son appréciation sur les capacités de l'apprenant (pli confidentiel) et ce dernier présentera son rapport sous forme d'exposé devant un jury.

11. MODULE G1 à G13 : MODULES GENERALES ET TRANSVERSALES (sauf G11)

Modalités de mise en œuvre des épreuves en examen final

Les modalités des épreuves en examen final seront décrites dans l'arrêté portant organisation des examens du BEP de la filière TIC.

Il s'agit des compétences suivantes :

- Appliquer des notions scientifiques en situation professionnelle
- Communiquer en situation professionnelle
- Gérer l'outil informatique dans diverses activités de production
- Utiliser les logiciels de traitement d'image et de dessin vectoriel (Photoshop, Illustrator)
- Appliquer les connaissances de bases en typographie et maquette
- Utiliser un logiciel de mise en page (InDesign, Xpress)
- Appliquer les principes de la communication graphique
- Appliquer les connaissances de l'ensemble de la chaîne graphique, d'édition et de diffusion
- Appliquer les connaissances basiques de balisage d'une page web
- Appliquer les techniques de recherche d'emploi

Modalité de délivrance du diplôme

La formation sera sanctionnée par un diplôme de fin de formation pour les apprenants ayant validé l'ensemble des modules et ayant obtenu une moyenne générale supérieure ou égale à 12/20.

Les apprenants n'ayant pas validé l'un des modules doivent reprendre le ou les modules non validé (s).