

- A. Règlement provisoire d'apprentissage et d'examen de fin d'apprentissage  
B. Programme d'enseignement professionnel provisoire
- 

## **Concepteur en multimédia/Conceptrice en multimédia**

A

### **Règlement provisoire d'apprentissage et d'examen de fin d'apprentissage**

du 20 novembre 2002

---

*L'Office fédéral de la formation professionnelle et de la technologie,*

vu les art. 12, al. 1 et 3, 28, 39, al. 1 et 2, et 43, al. 1, de la loi fédérale du 19 avril 1978<sup>1</sup> sur la formation professionnelle (appelée ci-après «la loi»),  
vu les art. 1, al. 1, 9, al. 3 à 6, 13 et 32 de l'ordonnance y relative du 7 novembre 1979<sup>2</sup>,

*arrête:*

#### **1 Apprentissage**

#### **11 Modalités**

**Art. 1** Dénomination de la profession, début et durée de l'apprentissage

<sup>1</sup> La dénomination officielle de la profession est concepteur en multimédia/conceptrice en multimédia.

<sup>2</sup> Le concepteur en multimédia s'occupe de la création visuelle et de la réalisation de produits multimédia. Il élabore, en collaboration avec d'autres spécialistes, des mandats et projets multimédia selon un cahier des charges et prend soin de leur réalisation technique.

<sup>3</sup> L'apprentissage dure quatre ans. Son début coïncide soit avec l'enseignement de base pour les métiers de la communication visuelle (ECV) de l'école professionnelle fréquentée, ou dans un cadre considéré comme équivalent par les autorités cantonales compétentes (voir point 211 «Notions fondamentales» du programme d'enseignement professionnel).

<sup>1</sup> RS 412.10

<sup>2</sup> RS 412.101

## **Art. 2** Exigences concernant l'entreprise

<sup>1</sup> Les apprentis ne peuvent être formés que par des entreprises à même de dispenser une formation complète selon le programme fixé à l'art. 5. Les entreprises doivent disposer à cet effet d'installations de traitement d'image numérique, de texte, de graphique, de son et de vidéo.

<sup>2</sup> Les entreprises qui ne sont pas en mesure de dispenser une formation complète dans toutes les disciplines définies à l'art. 5 ne sont autorisées à former des apprentis que si elles s'engagent à leur faire acquérir dans une autre entreprise les éléments qu'elles ne peuvent enseigner. Le nom de la seconde entreprise, le contenu et la durée de la formation complémentaire doivent figurer dans le contrat d'apprentissage.

<sup>3</sup> L'entreprise assure aux apprentis une formation systématique; celle-ci leur est dispensée d'après un guide méthodique type<sup>3</sup> établi conformément à l'art. 5 du présent règlement.

<sup>4</sup> L'autorité cantonale compétente juge de l'aptitude des entreprises à former des apprentis. Les dispositions générales de la loi sont réservées.

## **Art. 3** Autorisation de former des apprentis et nombre maximal d'apprentis

<sup>1</sup> Sont habilités à former des apprentis:

- a. les concepteurs en multimédia qualifiés avec au moins deux années d'expérience professionnelle;
- b. les professionnels qualifiés dans les domaines du graphisme et de la communication visuelle qui ont travaillé au moins quatre années dans les domaines d'activités du concepteur en multimédia.

<sup>2</sup> Une entreprise est autorisée à former:

un apprenti, si elle occupe en permanence au moins une personne du métier;  
un second apprenti peut commencer son apprentissage lorsque le premier entre dans sa dernière année de formation;

deux apprentis, si elle occupe en permanence au moins deux personnes du métier;  
un apprenti en sus pour chaque groupe supplémentaire de deux personnes du métier occupées en permanence dans l'entreprise.

<sup>3</sup> Sont réputés personnes du métier les professionnels qualifiés mentionnés à l'art. 3, al. 1.

<sup>4</sup> L'entreprise veille à engager les apprentis à intervalles réguliers afin de les répartir de manière équilibrée sur les années d'apprentissage.

<sup>3</sup> L'Office paritaire de formation professionnelle pour la communication visuelle (OPF), regroupant les associations responsables Viscom, Comedia et Syna, fournit sur demande le guide méthodique type.

## 12 Programme de formation dans l'entreprise

### Art. 4 Dispositions générales

<sup>1</sup> La formation des apprentis doit être assurée conformément aux règles de la profession, de manière méthodique et avec la compréhension nécessaire. Elle permet aux apprentis d'assimiler le savoir-faire et les connaissances professionnelles et favorise l'acquisition d'aptitudes qui dépassent le cadre de la profession, ainsi que le développement de la personnalité. Les apprentis acquièrent ainsi les compétences requises pour l'exercice futur de leur profession, le perfectionnement professionnel et la formation continue.

<sup>2</sup> L'entreprise assigne aux apprentis un poste de travail approprié et met à leur disposition les équipements nécessaires à leur formation.

<sup>3</sup> Les mesures de sécurité, celles visant à prévenir les accidents et les dommages à la santé ainsi que celles qui ont pour but de protéger l'environnement doivent être observées et respectées dès l'entrée en apprentissage. Les apprentis reçoivent sans délai les prescriptions et les recommandations correspondantes, qui leur sont expliquées.

<sup>4</sup> Afin de développer leur habileté professionnelle, les apprentis répètent à certains intervalles les mêmes travaux pratiques. On les forme de sorte qu'ils soient capables, au terme de l'apprentissage, de s'acquitter seuls et en un temps raisonnable de tous les travaux pratiques énumérés dans le programme de formation.

<sup>5</sup> Le maître d'apprentissage établit périodiquement, en règle générale chaque semestre, un rapport<sup>4</sup> sur le niveau de formation atteint par l'apprenti et s'en entretient avec lui. Ce rapport est porté à la connaissance du représentant légal de l'apprenti.

<sup>6</sup> Les apprentis consignent dans un document les étapes et le contenu de leur propre formation. Ils y intègrent régulièrement tous les travaux importants, les connaissances et expériences acquises. Le maître d'apprentissage contrôle et vise périodiquement ce document, mais au moins une fois par semestre. Il peut être utilisé comme moyen auxiliaire lors des travaux pratiques à l'examen de fin d'apprentissage.

### Art. 5 Objectifs de la formation en entreprise

<sup>1</sup> Les formateurs veillent à coordonner la réalisation des objectifs de la formation en entreprise avec les cours d'introduction et avec l'enseignement professionnel.

<sup>2</sup> Le programme de formation est subdivisé en objectifs. Les objectifs généraux définissent dans leurs grandes lignes les connaissances et le savoir-faire exigés des apprentis au terme de chacune des étapes de leur formation ou d'un domaine d'enseignement; les objectifs particuliers précisent les objectifs généraux.

<sup>3</sup> *Objectifs généraux* pour chaque année d'apprentissage:

<sup>4</sup> L'OPF (Viscom, Comedia et Syna) ou la CRFP fournissent sur demande les formules servant à consigner le rapport sur la formation.

### *Première et deuxième années d'apprentissage (première phase de formation)*

- Acquérir et pratiquer les techniques de base du graphisme et de la communication visuelle
- Connaître les logiciels de traitement du texte et de l'image, utiliser les programmes de production on- et offline
- Connaître et utiliser les équipements périphériques de la production multimédia
- Être capable d'élaborer des concepts et les réaliser dans les diverses applications on- et offline du multimédia
- Lire, comprendre et utiliser les livres, les revues et la documentation professionnelle

### *Troisième et quatrième années (deuxième phase de formation)*

- Planifier, élaborer et réaliser de manière indépendante un projet multimédia, du cahier des charges et du concept jusqu'à sa réalisation technique
- Utiliser les techniques d'acquisition et de montage audio-visuels
- Développer la capacité d'engagement par projet
- Être capable d'élaborer un concept et de le réaliser dans les diverses applications du multimédia, en tenant compte de critères économiques
- Maîtriser les interfaces et liens du champ multimédia

### *4 Objectifs particuliers pour chaque domaine de formation:*

#### *Savoir-faire de base*

- Disposer la place de travail de manière ergonomique
- Situer dans le domaine de la communication visuelle la place de la profession apprise
- Expliquer l'organisation opérationnelle de l'entreprise d'apprentissage
- Appliquer et respecter les mesures d'hygiène professionnelle et de protection de l'environnement
- Respecter les mesures de sécurité propres aux moyens de production, aux installations électriques, aux produits chimiques et éviter les accidents
- Prendre les dispositions nécessaires pour prévenir les incendies et lutter contre ceux-ci
- Connaître et utiliser la littérature spécialisée et les autres ressources documentaires
- Utiliser les termes techniques en usage dans l'environnement multimédia

#### *Création et réalisation*

L'acquisition des aptitudes et connaissances suivantes nécessite une habileté manuelle et visuelle optimale, la maîtrise des formes et des couleurs ainsi que des connaissances appropriées du matériel.

- Dessiner à main levée des représentations en trois dimensions
- Visualiser des idées sous forme d'esquisse

- Transposer des esquisses en projets prêts à être présentés
- Utiliser les logiciels informatiques et les périphériques usuels dans le multimédia
- Posséder les connaissances requises concernant la typographie, la communication visuelle et l'écriture multimédia
- Etablir un lien entre l'écrit, l'image fixe et animée, le texte, le son, la navigation et l'ergonomie
- Disposer des éléments de création et d'animation de façon conviviale et les mettre en relation selon des critères donnés
- Adapter le mode de conception au public cible
- Utiliser les techniques et les éléments de conception en fonction du support numérique
- Réaliser un projet multimédia on- et offline en mettant en œuvre différentes techniques et en respectant les aspects didactiques et la force d'expression
- Appliquer les techniques d'acquisition numérique et analogique

#### *Aspects techniques*

- Disposer des connaissances informatiques de base en architecture, en réseau et en programmation
- Connaître les outils de programmation et de développement informatique ainsi que les techniques de bases de données
- Utiliser les logiciels usuels (dessin, 2D, 3D, traitement de texte, mise en page, traitement d'image, animation, montage vidéo, etc.)
- Connaître les aspects techniques du déroulement de la production, de la transmission de données, du traitement de texte, d'objet (fixe et animé), de son et de la réalisation on- et offline
- Connaître l'acquisition analogique ou numérique d'objet

#### *Organisation et méthodologie*

- Définir la démarche et planifier les étapes du travail
- Rassembler la documentation nécessaire à un projet
- Connaître les bases de la gestion de projet
- Expliquer et appliquer les bases légales spécifiques au droit d'auteur, à la sécurité des données et à l'éthique

#### *Présentation*

- Définir les formes de présentation en tenant compte des techniques multimédia, du sujet et des critères économiques
- Présenter et commenter avec arguments à l'appui les différentes phases de réalisation

#### *Collaboration*

- Développer les aptitudes favorisant le travail en équipe et par projet.

## **13 Formation à l'école professionnelle**

### **Art. 6**

L'école professionnelle dispense l'enseignement obligatoire conformément au programme d'enseignement établi par l'Office fédéral de la formation professionnelle et de la technologie<sup>5</sup>.

## **2 Examen de fin d'apprentissage**

### **21 Organisation**

#### **Art. 7 Généralités**

<sup>1</sup> L'examen de fin d'apprentissage doit établir si les apprentis ont atteint les objectifs fixés dans le règlement d'apprentissage et dans le programme d'enseignement.

<sup>2</sup> Les cantons organisent l'examen.

#### **Art. 8 Déroulement**

<sup>1</sup> L'examen dans la branche «Travaux pratiques» consiste en un travail individuel effectué en principe durant le dernier semestre de l'apprentissage. Le déroulement de ce travail est régi par les directives édictées par l'OFFT<sup>6</sup>. L'entreprise inscrit le candidat et propose le sujet du travail à exécuter selon les directives de l'autorité responsable de l'examen. L'autorité détermine le lieu pour les autres épreuves de l'examen. Pour ces autres épreuves, les apprentis doivent pouvoir disposer d'une place de travail et des équipements nécessaires en parfait état. Lors de la convocation, il sera précisé quel matériel pourra être apporté par les apprentis.

<sup>2</sup> Les apprentis ne prennent connaissance des sujets d'examen concernant les «Connaissances professionnelles» qu'au début de l'épreuve; ils reçoivent au besoin les explications nécessaires.

<sup>3</sup> Les apprentis peuvent s'aider de leur documentation rassemblée durant l'apprentissage lors de l'examen dans la branche «Travaux pratiques».

#### **Art. 9 Rôle des experts**

<sup>1</sup> L'autorité cantonale nomme les experts. La préférence est donnée aux personnes qui ont suivi un cours d'experts.

<sup>2</sup> Afin de pouvoir porter un jugement objectif et complet sur les prestations des candidats, les experts veillent à ce que ceux-ci répartissent judicieusement leur temps entre les différents travaux prescrits. Ils les informent que la note 1 sera attribuée à tout travail non exécuté.

<sup>3</sup> Un expert au moins surveille l'exécution du travail individuel de production et consigne par écrit ses observations.

<sup>5</sup> Annexe au présent règlement.

<sup>6</sup> Les directives de l'OFFT pour les travaux individuels à l'examen de fin d'apprentissage peuvent être commandées auprès de l'OPF (viscom, comedia, Syna).

<sup>4</sup> Deux experts au moins apprécient et évaluent les travaux d'examen. L'appréciation du travail individuel de production tient compte de l'avis du supérieur hiérarchique de l'apprenti.

<sup>5</sup> Deux experts au moins procèdent aux examens oraux et évaluent les prestations des candidats.

<sup>6</sup> Les experts examinent les candidats calmement et avec bienveillance. Leurs remarques doivent être objectives.

<sup>7</sup> Si un candidat affirme ne pas avoir acquis certaines connaissances professionnelles fondamentales ni avoir été initié à des techniques de travail élémentaires, les experts ne tiennent pas compte de ses déclarations. Les experts consignent toutefois dans leur rapport ces déclarations ainsi que les lacunes constatées dans la formation professionnelle et scolaire du candidat.

<sup>8</sup> Le rapport et la feuille d'examen sont signés par les experts et remis sans délai à l'autorité cantonale compétente.

## **22 Branches et matières d'examen**

### **Art. 10 Branches d'examen**

Branches d'examen et durée des épreuves:

- |  |                 |
|--|-----------------|
| a. Travaux pratiques   | 24 à 120 heures |
| b. Connaissances professionnelles  | 4 heures        |
| c. Culture générale (selon le règlement concernant la branche de culture générale à l'examen de fin d'apprentissage des professions de l'industrie et de l'artisanat). |                 |

### **Art. 11 Matières d'examen**

<sup>1</sup> Les exigences posées aux candidats lors de l'examen doivent rester dans les limites des objectifs généraux énumérés à l'art. 5 et dans le programme d'enseignement professionnel. Les objectifs particuliers servent à fixer les sujets d'examen.

#### **Travaux pratiques**

<sup>2</sup> Le travail individuel effectué de manière indépendante par les apprentis dans le cadre de la production est considéré comme un devoir d'examen déterminé par l'entreprise formatrice. Il représente prioritairement la réalisation d'un projet. Les éléments principaux sont la conception, la création et la réalisation. Son déroulement se réfère aux directives édictées par l'OFFT.

#### **Connaissances professionnelles**

<sup>3</sup> L'examen est écrit et/ou oral, il porte sur les disciplines suivantes:

- Notions fondamentales
- Technologie.

Du matériel d'illustration est utilisé lors des examens oraux.

## 23 Appréciation des travaux et détermination des notes

### Art. 12 Appréciation des travaux

<sup>1</sup> Les travaux d'examen sont appréciés dans les branches et sur les points suivants:

Branche: *Travaux pratiques*

L'appréciation porte en particulier sur les compétences professionnelles et les aptitudes qui dépassent le cadre de la profession. La procédure d'appréciation se base sur les directives édictées par l'OFFT.

Branche: *Connaissances professionnelles*

1 Notions fondamentales

2 Technologie (compte double).

<sup>2</sup> Pour chaque point d'appréciation, la note est attribuée conformément à l'art. 13. Si, pour déterminer la note se rapportant à un point d'appréciation, on fait préalablement usage de notes auxiliaires, celles-ci seront établies compte tenu de l'importance des travaux auxquels elles se réfèrent dans l'ensemble du point d'appréciation<sup>7</sup>.

<sup>3</sup> Les notes de branche correspondent à la moyenne des notes attribuées à chacun des points d'appréciation; elles sont arrondies à la première décimale.

### Art. 13 Notes

<sup>1</sup> La valeur des travaux exécutés s'exprime par des notes échelonnées de 1 à 6. Les notes égales ou supérieures à 4 traduisent des résultats suffisants; celles qui sont inférieures à 4 des résultats insuffisants. Excepté les demi-notes, les notes intermédiaires ne sont pas admises.

<sup>2</sup> Echelle des notes

Note	Travail fourni
6	Très bon, qualitativement et quantitativement
5	Bon, répondant bien aux objectifs
4	Satisfaisant aux exigences minimales
3	Faible, incomplet
2	Très faible
1	Inutilisable ou non exécuté

### Art. 14 Résultat de l'examen

<sup>1</sup> Une note globale exprime le résultat de l'examen de fin d'apprentissage; elle se calcule d'après les notes de branche suivantes:

- Travaux pratiques (compte double),
- Connaissances professionnelles,
- Enseignement professionnel (note d'école),
- Culture générale.

<sup>7</sup> L'OPF (Viscom, Comedia, Syna) fournit sur demande les formules d'inscription des notes.



<sup>2</sup>La note globale correspond à la somme des notes de branche, divisée par 5; elle est arrondie à la première décimale.

<sup>3</sup>L'examen est réussi si la note de la branche «Travaux pratiques» et la note globale sont égales ou supérieures à 4,0.

<sup>4</sup>Les candidats qui ont réussi l'examen de maturité professionnelle sont dispensés de l'examen dans la branche culture générale. Il n'est dans ce cas pas tenu compte de la note de cette branche ni pour la détermination du résultat de l'examen (al. 1) et de la note globale (al. 2) ni dans les conditions de réussite (al. 3).

<sup>5</sup>La note de la branche «Enseignement professionnel» correspond à la moyenne des notes des bulletins semestriels obtenues dans les disciplines de la branche «Connaissances professionnelles».

<sup>6</sup>L'ancienne note d'école reste acquise pour les candidats qui repassent l'examen et qui ne fréquentent plus l'école professionnelle. Pour ceux qui retournent à l'école professionnelle, on tient compte de la nouvelle note d'école.

<sup>7</sup>Pour les candidats qui sont admis à l'examen en vertu de l'art. 41, al. 1, LFPr et qui disposent de notes semestrielles pour moins de la moitié de la durée de l'apprentissage, la note de la branche «Connaissances professionnelles» est prise en considération et compte double en lieu et place de la note d'école.

#### **Art. 15** Certificat de capacité

Les candidats qui ont réussi l'examen de fin d'apprentissage reçoivent le certificat fédéral de capacité et sont autorisés à porter l'appellation légalement protégée de «concepteur en multimédia qualifié/conceptrice en multimédia qualifiée».

#### **Art. 16** Voies de droit

Les recours concernant l'examen de fin d'apprentissage sont régis par le droit cantonal.

### **3. Dispositions finales**

#### **Art. 17** Abrogation du droit en vigueur

Le projet de règlement (essai pilote dès août 1998) concernant l'apprentissage et l'examen de fin d'apprentissage de concepteur en multimédia est abrogé.

#### **Art. 18** Dispositions transitoires

<sup>1</sup>Les apprentis ayant commencé leur apprentissage avant le 1<sup>er</sup> janvier 2003, l'achèvent conformément à l'ancien règlement.

<sup>2</sup>Les candidats qui répètent l'examen peuvent sur demande le passer jusqu'au 31 décembre 2009 selon l'ancien règlement.

**Art. 19**          Entrée en vigueur

Les prescriptions relatives à l'apprentissage entrent en vigueur le 1<sup>er</sup> janvier 2003, celles qui concernent l'examen de fin d'apprentissage le 1<sup>er</sup> janvier 2007.

20 novembre 2002

Office fédéral de la formation professionnelle  
et de la technologie

Le directeur: Eric Fumeaux

# Concepteur en multimédia/Conceptrice en multimédia

B

## Programme d'enseignement professionnel provisoire

du 20 novembre 2002

---

*L'Office fédéral de la formation professionnelle et de la technologie (OFFT),*  
vu l'art. 28 de la loi fédérale du 19 avril 1978<sup>8</sup> sur la formation professionnelle,  
vu l'art. 16, al. 1, de l'ordonnance du 14 juin 1976<sup>9</sup> sur l'enseignement de la gymnastique et des sports dans les écoles professionnelles,

*arrête:*

### **1 Généralités**

#### **11 Objectifs généraux de formation**

L'école professionnelle dispense aux apprentis les connaissances professionnelles théoriques qui leur sont nécessaires pour exercer leur profession, des notions de culture générale ainsi que la gymnastique et le sport. Elle stimule les capacités qui dépassent le cadre de la profession et encourage le développement de la personnalité.

Les écoles professionnelles, les entreprises et les responsables des cours d'introduction veillent à assurer une étroite collaboration aussi bien en ce qui concerne le contenu de la formation que du point de vue de l'organisation.

#### **12 Organisation**

L'école professionnelle organise l'enseignement conformément au présent programme d'enseignement, en tenant compte des objectifs fixés à l'art. 5 du règlement d'apprentissage et de leur répartition par année. Les programmes de travail internes établis sur cette base par l'école sont remis, sur demande, aux entreprises formant des apprentis.

Les classes sont constituées par année d'apprentissage. Toute dérogation à cette règle requiert l'approbation de l'autorité cantonale et de l'OFFT.

<sup>8</sup> RS 412.10

<sup>9</sup> RS 415.022

L'enseignement obligatoire est dispensé si possible par jour entier d'école. Un jour d'école ne doit pas comprendre plus de neuf leçons, un demi-jour plus de cinq, gymnastique et sport inclus<sup>10</sup>.

La répartition, par année, des leçons des branches spécifiques à la profession doit être établie de façon à permettre la fréquentation de l'enseignement préparant à la maturité professionnelle.

### 13 Répartition des leçons

Les nombres de leçons indiqués ci-après sont obligatoires. Leur répartition sur les années d'apprentissage tient compte des particularités régionales et doit être décidée en collaboration avec les autorités compétentes et les entreprises.

Branches	Années				Total des leçons
	1	2	3	4	
<b>21 Connaissances professionnelles</b>					
211 Notions fondamentales	1050				1050
212 Technologie		200	200	200	600
212.1 Communication, marketing					
212.2 Création média					
212.3 Mise en scène et narration					
212.4 Dessin, art et culture					
<b>3 Culture générale, gymnastique et sport</b>					
Culture générale	120	120	120	120	480
Gymnastique et sport	80	40	40	40	200
<b>Total</b>	<b>1250</b>	<b>360</b>	<b>360</b>	<b>360</b>	<b>2330</b>
Nombre de jours d'école/semaine	3½	1	1	1	

La branche 1, notions fondamentales, se base sur la première année de formation de base de l'école de communication visuelle (ECV). Les 3.5 jours de cours hebdomadaires durant la 1<sup>ère</sup> année d'apprentissage se déroulent durant 35 semaines d'école, à 37 leçons, données selon le programme d'ECV.

### 2 Matières d'enseignement

Le programme d'enseignement professionnel est subdivisé en objectifs. Les objectifs généraux énoncés ci-après définissent dans leurs grandes lignes les connaissances et les aptitudes exigées des apprentis au terme de leur formation. Les objectifs particuliers précisent les objectifs généraux.

<sup>10</sup> Si l'enseignement professionnel est dispensé sous forme de cours intercantonaux, l'organisation est régie par le règlement de ces cours

## **21                    Connaissances professionnelles**

### **211                    Notions fondamentales (1050 leçons)**

Les notions fondamentales sont enseignées dans le cadre de la formation de base (ECV), conformément au programme d'enseignement professionnel.

*La formation comprend les matières suivantes:*

- Etude de la langue maternelle
- Deuxième langue nationale
- Anglais
- Sciences naturelles
- Connaissances et culture de la communication visuelle
- Bases de la créativité
- Photographie, techniques audio-visuelles
- Techniques de diffusion
- Bases du droit des médias et du droit d'auteur
- Bases des langages de programmation
- Technologie de l'information de la communication.

### **212                    Technologie (600 leçons)**

#### **212.1                Communication, marketing (env. 80 leçons)**

*Objectif général*

- Posséder les connaissances de base des différents aspects de la communication audiovisuelle et les transposer dans le cadre de projet
- Expliquer les bases de la communication et du marketing.

*Objectifs particuliers*

- Décrire les bases de la linguistique et de la sémiologie
- Décrire la définition d'un axe de communication
- Décrire les interactions images-texte-son par rapport à un public cible
- Expliquer la structure et le contenu d'une documentation
- Expliquer les exigences d'un cahier des charges
- Définir et expliquer le choix des supports les mieux adaptés
- Décrire les moyens de communication sonores et visuels et leur impact
- Connaître les bases de la présentation et de l'argumentation par rapport à un public cible
- Connaître les bases des coûts de production et de la calculation des honoraires.

## 212.2 Création média (env. 300 leçons)

### *Objectifs généraux*

Déterminer et transposer des concepts de communication sur les supports appropriés.

### *Objectifs particuliers*

#### *Infographie*

- Acquérir, traiter et publier des éléments de texte et d'image
- Utiliser les logiciels usuels dans les domaines: texte, graphique, image et mise en page
- Connaître les processus usuels de numérisation

#### *Caractère, typographie*

- Connaître et appliquer les principes fondamentaux de l'utilisation des caractères à l'écran et sur des supports imprimés selon leurs caractéristiques et leur signification
- Connaître et utiliser les principes de mise en page typographique
- Connaître et utiliser les logiciels de mise en page, de graphisme, de multimédia ainsi que les éditeurs web dans le respect des principes typographiques

#### *Photographie*

- Décrire les bases de la conception, de la composition des images et des techniques de leurs acquisition

#### *Animation*

- Décrire et différencier les logiciels d'animation
- Expliquer les principes d'animation interactive
- Décrire des mises en scènes interactives

#### *Audio, vidéo*

- Connaître les bases du tournage vidéo en relation avec les différents supports, formats, signaux et leurs compatibilités
- Connaître et appliquer les techniques de la postproduction vidéo
- Connaître les étapes de la réalisation d'un film vidéo
- Décrire la production et le traitement du son
- Expliquer la mise en place d'infrastructures vidéo et du travail de régie.

### **212.3 Mise en scène et narration** (env. 100 leçons)

#### *Objectif général*

- Expliquer la réalisation d'un film ou d'une animation.

#### *Objectifs particuliers*

- Connaître les principes de la narration
- Décrire la mise en scène et la création
- Réaliser des mises en scène et scénarii simples.

### **212.4 Dessin, art et culture** (env. 120 leçons)

#### *Objectif général (dessin)*

Utiliser le dessin comme un entraînement visuel et comme moyen de l'activité créatrice et de communication.

#### *Objectifs particuliers*

- Maîtriser les bases du dessin à main levée
- Connaître et utiliser les techniques de réalisation du storyboard
- Maîtriser les techniques de base de la 2D et 3D
- Différencier les moyens d'expression et les styles des différents mouvements culturels
- Mettre en pratique la théorie des couleurs en tant que message.

#### *Objectif général (art et culture)*

Disposer des connaissances fondamentales de l'histoire de l'art et de la culture.

#### *Objectifs particuliers*

- Ordonner historiquement et différencier les plus importantes époques de l'art et de la culture
- Analyser et évaluer les différents langages et styles visuels
- Analyser et expliquer les aspects historiques des moyens de communication.

## **3 Culture générale, gymnastique et sport**

Les plans d'étude que l'OFIAMT, respectivement l'OFFT, ont établi pour la culture générale ainsi que pour la gymnastique et le sport sont applicables.

#### **4 Dispositions finales**

##### **41 Abrogation du droit en vigueur**

Le projet de programme d'enseignement professionnel (essai pilote dès août 1998) concernant la formation de concepteur en multimédia est abrogé.

##### **42 Disposition transitoire**

Les apprentis qui ont commencé leur apprentissage avant le 1<sup>er</sup> janvier 2003 suivent l'enseignement professionnel selon les anciennes prescriptions.

##### **43 Entrée en vigueur**

Le présent programme d'enseignement entre en vigueur le 1<sup>er</sup> janvier 2003.

20 novembre 2002

Office fédéral de la formation professionnelle  
et la technologie

Le directeur: Eric Fumeaux