

Guide méthodique pour la formation pratique des apprentis concepteur / trice en multimédia

Version 1.0 31 mars 2003

Selon le règlement provisoire d'apprentissage et d'examen de fin d'apprentissage du 20 novembre 2002

Tables des matières

	<i>Page</i>
La première année de formation en ECV	3
Objectifs de la première <i>année d'apprentissage – formation de base de la communication visuelle</i>	4
Temps nécessaire pour la formation par discipline, 1re année d'apprentissage	6
<i>Deuxième année d'apprentissage</i>	7
<i>Objectifs de la deuxième année d'apprentissage</i>	8
<i>Temps nécessaire pour la formation par discipline, 2e année d'apprentissage</i>	10
<i>Troisième année d'apprentissage</i>	11
<i>Objectifs de la troisième année d'apprentissage</i>	12
<i>Temps nécessaire pour la formation par discipline, 3e année d'apprentissage</i>	14
<i>Quatrième année d'apprentissage</i>	15
<i>Objectifs de la quatrième année d'apprentissage</i>	16
<i>Temps nécessaire pour la formation par discipline, 4e année d'apprentissage</i>	18

Première année d'apprentissage

La première année de formation en ECV comprend :

36 semaines d'enseignement à plein temps

10 semaines de stages pratiques en entreprise d'apprentissage

6 semaines de vacances

Chaque école organise elle-même ces blocs selon ses possibilités

Première année d'apprentissage

Objectifs de la première année

d'apprentissage

Généralités

Bases de création et de réalisation visuelle

Utilisation des logiciels de traitement de texte et d'image

Connaissance de base [des appareils](#) périphériques et des réseaux

Première année d'apprentissage

Généralités

Installer la place de travail.

Observer les principes de base de l'ergonomie à la place de travail.

Respecter les mesures de l'hygiène professionnelle.

Respecter les prescriptions légales de la loi sur les toxiques, concernant la manipulation, le stockage et l'élimination des produits chimiques.

Prévenir les accidents en rapport avec les appareils de l'entreprise et les installations électriques.

Prendre des mesures pour la prévention et la lutte contre les incendies.

Décrire les différentes formes d'organisation des processus dans l'entreprise.

Situer dans le domaine de la communication visuelle la place de la profession apprise.

Utiliser les termes techniques en usage dans l'environnement multimédia, connaître et utiliser la littérature.

Bases de création et de réalisation visuelle

Appliquer les connaissances visuelles acquises en ECV, par la pratique du dessin, du croquis, de la couleur, de la composition, [de l'image et de la typographie](#).

Appliquer, par des exercices graphiques, les connaissances acquises en ECV, dans les domaines de l'histoire de l'art, de la culture [ainsi que](#) des théories de la communication visuelle [et linguistique](#).

Utilisation des logiciels de traitement de texte et d'image

[Connaître les techniques de prises de vue et de l'acquisition de l'image par le moyen du scannage ou de la prise de vue.](#)

Pratiquer le traitement de l'image fixe (pixel et vectoriel) et l'intégration texte et image [selon des critères typographiques](#).

Gérer [et préparer des données](#) pour l'impression ou la mise en écran, e la réalisation de maquettes.

Connaissance de base [des appareils](#) périphériques et des réseaux

Disposer des connaissances informatiques de base en [rapport avec l'usage des réseaux et les logiciels spécifiques](#).

Première année d'apprentissage

10 semaines à 5 jours

4						
		B				
3						
				C		
2						
1						
	A					D

A Généralités

B Bases de création et de réalisation visuelle

C Utilisation des logiciels de traitement de texte et d'image

D Connaissance de base [des appareils](#) périphériques et des réseaux

Deuxième année d'apprentissage

La deuxième année d'apprentissage comprend :

44 semaines de 4 jours à la place d'apprentissage

3 semaines de cours d'introduction

Chaque école organise elle-même ces blocs selon ses possibilités

Deuxième année d'apprentissage

Objectifs pour la deuxième année
d'apprentissage

Utilisation des logiciels de production on- et off-line.

Acquisition et création d'éléments textes / images fixes et animés et de son.

Intégration de ces éléments dans des processus interactifs.

Conception et réalisation de produits textes / images fixes et animés et de son

Élaboration sous directive de concepts de création multimédia et de productions on- et off-line.

Deuxième année d'apprentissage

Utilisation des logiciels de production on- et off-line	<p><i>Appliquer, sous directive des logiciels d'intégration pour la production on- et off-line.</i></p> <hr/> <p><i>Créer, sous directive, des interfaces et des navigations et une circulation ergonomique.</i></p> <hr/>
Acquisition et création d'éléments textes / images fixes et animés et de son	<p><i>Développer, par des exercices, les compétences en matière d'acquisition, de création, de traitement et d'intégration des éléments textes / images et son.</i></p> <hr/> <p><i>Sous directive acquérir, monter et intégrer des images animées.</i></p> <hr/> <p><i>Réaliser des produits graphiques, des animations, des clips vidéos et des intégrations sonores.</i></p> <hr/>
Intégration de ces éléments dans des processus interactifs	<p><i>Acquérir des connaissances de bases en matière de l'hierarchisation et de structuration d'informations.</i></p> <hr/> <p><i>Acquérir des connaissances de bases pour la création d'un concept graphique de base.</i></p> <hr/> <p><i>Acquérir des connaissances de bases pour la création d'un concept de base pour la communication.</i></p> <hr/> <p><i>Gérer, par des exercices, les formats, les compressions, la dénomination et l'architecture des fichiers textes / images et son.</i></p> <hr/> <p><i>Mise en écran des éléments texte, image et son.</i></p> <hr/>
Conception et réalisation de produits textes / images fixes et animés et de son	<p><i>Développer, par des exercices, les compétences graphiques en matière de textes et d'images (pixel et vectoriel).</i></p> <hr/> <p><i>Réaliser, sous directive, les aspects narratifs en tenant compte des scénarios, des story-boards ainsi que du découpage et du montage.</i></p> <hr/> <p><i>Comprendre, par des exercices pratiques, le sens d'une communication visuelle.</i></p> <hr/> <p><i>Réaliser, sous directive, des produits traitant d'aspects publicitaires, de communication d'entreprise, d'objectifs de formation, ludiques et de divertissement.</i></p> <hr/>
Élaboration sous directive de concepts de création multimédia on- et off-line	<p><i>Approfondir, par des exercices, les capacités créatives, le sens de la recherche d'idée et du développement de concept.</i></p> <hr/> <p><i>Concevoir, sous directive, des produits multimédia on- et off-line, selon un cahier des charges.</i></p> <hr/> <p><i>Planifier, par des exercices, des produits multimédias sous les aspects de la communication visuelle, du public cible, du budget et de l'emploi du temps</i></p> <hr/> <p><i>Réaliser, sous directive, des produits multimédias intégrant l'ensemble du processus, les techniques de production et les concepts.</i></p> <hr/>

Troisième année d'apprentissage

Troisième année d'apprentissage comprend :

44 semaines de 4 jours à la place d'apprentissage

3 semaines de cours d'introduction

Chaque école organise elle-même ces blocs selon ses possibilités

Troisième année d'apprentissage

Objectifs pour la troisième année
d'apprentissage

*Utilisation des logiciels **pour la** production on- et off-line.*

Acquisition et création d'éléments textes / images fixes et animés et de son.

Intégration de ces éléments dans des processus interactifs.

Conception et réalisation de produits textes / images fixes et animés et de son.

*Élaboration sous directive des concepts de **création** multimédia de **productions** on- et off-line.*

Troisième année d'apprentissage

Utilisation des logiciels pour la production on- et off-line

Utiliser et approfondir les logiciels d'intégration pour la production on- et off-line.

Créer des interfaces et des navigations ergonomiques.

Utiliser, sous directive des langages de programmation, des scripts et des formulaires.

Comprendre, par des exercices pratiques, la gestion d'une base de donnée.

Acquisition et création d'éléments textes / images fixes et animés et de son

Approfondir, par des exercices pratiques, les compétences en matière d'acquisition, de création, de traitement et d'intégration des éléments textes / images et son.

Appliquer les connaissances techniques en 3D en niveau de la modélisation, les textures, les éclairages et le mouvement de la camera.

Intégration de ces éléments dans des processus interactifs

Hiérarchiser des informations et les structurer.

Créer des concepts graphiques de base

Créer des concepts de base pour la communication

Gérer les formats, les compressions, la dénomination et l'architecture des fichiers textes, images et son.

Mise en écran des éléments texte, image et son.

Conception et réalisation de produits textes / images fixes et animés et de son

Approfondir les compétences graphiques en matière de textes, d'images, de 3D, de vidéo et de son.

Réaliser les aspects en tenant compte des scénarios, des story-boards ainsi que du découpage et du montage.

Approfondir la compréhension pour la communication visuelle par la mise en application pratique.

Réaliser des produits traitant d'aspects publicitaires, de communication d'entreprise, d'objectifs de formation, ludiques et de divertissement.

Élaboration sous directive de concepts de création multimédia on- et off-line

Approfondir les capacités créatives, le sens de la recherche d'idée et du développement de concept.

Élaborer des produits multimédia on- et off-line, selon un cahier des charges.

Planifier des produits multimédias sous les aspects de la communication visuelle, du public cible, du budget et de l'emploi du temps.

Réaliser un produit multimédia intégrant des techniques de production et des concepts.

Exercer la présentation du concept, du produit et de ses phases de développement

Quatrième année d'apprentissage

La quatrième année *d'apprentissage comprend* :

44 semaines de 4 jours à la place d'apprentissage ; la préparation à l'examen et l'examen de fin d'apprentissage inclus.

Chaque école organise elle-même ces blocs selon ses possibilités

Quatrième année d'apprentissage

Objectifs pour la quatrième année
d'apprentissage

Utilisation des logiciels pour la production on- et off-line.

Acquisition et création d'éléments textes / images fixes et animés et de son.

Intégration de ces éléments dans des processus interactifs.

Conception et réalisation de produits textes / images fixes et animés et de son.

Élaboration des concepts de création multimédia de productions on- et off-line.

Quatrième année d'apprentissage

Utilisation des logiciels de production on- et off-line

Utiliser *et approfondir* les connaissances techniques des logiciels d'intégration on- et off-line.

Créer, de manière autonome, des interfaces, une navigation et une circulation ergonomique.

Utiliser des langages de programmation, des scripts, des formulaires.

Comprendre la gestion et l'élaboration d'une base de donnée.

Acquisition et création d'éléments textes / images fixes et animés et de son

Approfondir les compétences en acquisition, création, traitement et intégration des éléments textes / et son.

Approfondir et utiliser les connaissances en 3D au niveau de la modélisation, des textures, de l'éclairage et le mouvement de la camera.

Intégration de ces éléments dans des processus interactifs

Hiérarchiser des informations *et les structurer*.

Créer des concepts graphiques

Créer des concepts de communication

Gérer les formats, les compressions, la dénomination et l'architecture des fichiers textes, images et son.

Mise en écran des éléments texte, image et son.

Conception et réalisation de produits textes / images fixes et animés et de son

Approfondir les compétences graphiques en matière de textes, d'images, de 3D, de vidéo, et de son.

Réaliser les aspects narratifs, des scénarios, des story-boards, ainsi que du découpage et du montage.

Approfondir la compréhension pour la communication visuelle par la mise en application pratique.

Réaliser, de manière autonome, des produits traitant d'aspects publicitaires, de communication d'entreprise, d'objectifs de formation, ludiques et de divertissement.

Elaboration de concepts de création multimédia on- et off-line.

Approfondir les capacités créatives, le sens de la recherche d'idée et du développement de concept.

Élaborer, de manière autonome, des produits multimédia on- et off-line, selon un cahier des charges.

Planifier d'une manière autonome des produits multimédias sous les aspects de la communication visuelle, du public cible, du budget et de l'emploi du temps

Réaliser, de manière autonome, un produit multimédia intégrant l'ensemble des techniques de production *et les concepts*.

Présenter le concept, le produit *dans* ses phases de développement.
