



# Objectifs évaluateurs école professionnelle Graphistes CFC

Numéro de profession 90306

Nota:

- I = INTRODUCTION** aux bases, acquisition de connaissances de base
- A = APPROFONDIMENTO**  
Les approfondissements permettent de traiter les objectifs évaluateurs de manière de plus en plus complexe au cours de la formation.

## Niveaux taxonomiques pour les objectifs évaluateurs

(selon Bloom)

Chaque objectif évaluateur est évalué par un niveau taxonomique (6 niveaux de complexité: C1 à C6). Ces niveaux traduisent la complexité des objectifs évaluateurs. Ils sont définis comme suit:

Niveau	Opération	Description
<b>C1</b>	<b>Savoir</b>	Les graphistes restituent des informations mémorisées et s’y réfèrent dans des situations similaires.
<b>C2</b>	<b>Comprendre</b>	Les graphistes expliquent ou décrivent les informations mémorisées avec leurs propres mots.
<b>C3</b>	<b>Appliquer</b>	Les graphistes mettent en pratique les technologies/aptitudes acquises dans des situations nouvelles.
<b>C4</b>	<b>Analyser</b>	Les graphistes analysent une situation complexe : ils la décomposent en éléments distincts, relèvent les rapports entre ces éléments et identifient les caractéristiques structurelles.
<b>C5</b>	<b>Synthétiser</b>	Les graphistes combinent les différents éléments d’une situation et les assemblent en un tout.
<b>C6</b>	<b>Évaluer</b>	Les graphistes évaluent une situation plus ou moins complexe en fonction de critères donnés.

a	Domaines de compétences opérationnelles a : Organisation des projets et des processus de travail	semestre	1 <sup>ère</sup> année		2 <sup>e</sup> année		3 <sup>e</sup> année		4 <sup>e</sup> année	
			1	2	3	4	5	6	7	8
a 1	<b>Compétences opérationnelles a1 : Planifier et communiquer les processus de travail relatifs aux projets de communication visuelle</b>							6		
<p><i>Les graphistes planifient les étapes de travail des projets de communication visuelle. Ils définissent les phases nécessaires du projet et les communiquent au client. Ils coordonnent et administrent les processus du projet conformément aux spécifications du projet et vérifient en permanence, pendant la mise en œuvre, si les intentions de communication sont remplies et si les objectifs du projet sont atteints. Ils répondent de manière constructive à l'évolution des besoins ou aux nouvelles demandes et proposent, le cas échéant, d'autres solutions ou alternatives. Dans le même temps, ils montrent comment les changements affectent la planification et les coûts des projets. Pour éviter tout malentendu, ils consignent les modifications par écrit et en informent immédiatement tous les participants au projet.</i></p>										
<p>Les graphistes... <span style="float: right;">périodes</span></p>										
a 1.1	recueillent les principales informations nécessaires pour la planification du projet.	C5						I		
a 1.2	esquissent la manière de procéder en vue de clarifier les exigences du projet conformément aux spécifications.	C3						I		
a 1.3	définissent les principaux éléments sous la forme d'une documentation complète et compréhensible dans la perspective d'un entretien.	C2						I		
a 1.4	utilisent, en fonction de la situation, les moyens de communication verbaux et non verbaux lors d'un entretien.	C3						I		
a 1.5	identifient, grâce à leur écoute active et au questionnement, les besoins et les idées du client.	C5						I		
a 1.6	expliquent les principaux critères pour l'établissement d'un cahier des charges et définissent les tâches qui en découlent.	C2						I		
a 1.7	définissent des objectifs mesurables pour les projets de communication visuelle.	C4						I		
a 1.8	planifient de manière exemplaire la procédure stratégique des processus créatifs.	C6						I		
a 1.9	expliquent les étapes de travail des projets de communication visuelle et établissent le calendrier de manière compréhensible.	C3						I		
a 1.10	décrivent d'une manière techniquement correcte le mode de fonctionnement et les domaines d'utilisation des aides à la planification numériques et analogues les plus courantes.	C2						I		
a 1.11	expliquent à l'aide de leurs propres mots les objectifs et les méthodes de la planification de projet.	C2						I		
a 1.12	établissent une planification de projet exemplaire en vue de la réalisation des projets de communication visuelle.	C4						I		
a 1.13	expliquent les règles de fond et de forme les plus importantes à appliquer pour sécuriser et garder la trace des résultats de travaux.	C2						I		

<b>a 2</b>	<b>Compétences opérationnelles a 2: Coordonner la collaboration entre les participants aux projets de communication visuelle</b>		<b>2</b>				<b>6</b>		
------------	--	--	----------	--	--	--	----------	--	--

*Au début d'un projet, les graphistes évaluent s'il convient de faire appel à des spécialistes. En fonction des compétences requises, ils constituent une équipe de participants internes et/ou externes au projet. Ils planifient, régissent et coordonnent les différentes prestations et assurent ainsi une coopération optimale entre tous les intervenants durant toutes les phases du projet. Ce faisant, ils attachent de l'importance à une bonne culture d'équipe.*

Les graphistes...		périodes	5	5
a 2.1	examinent les spécifications du projet sous l'angle des ressources, des exigences et des délais, évaluent la faisabilité et consignent leurs conclusions.	C4		
a 2.3	décrivent les bases de la gestion du temps et du projet.	C2		
a 2.4	décrivent les champs professionnels des professions apparentées au domaine du graphisme et les distinguent du métier de graphiste.	C2		
a 2.5	décrivent les organisations du monde du travail responsables de la formation de graphiste et leur importance pour la branche.	C1		
a 2.6	dressent une vue d'ensemble des prestations propres et de tiers à effectuer dans le cadre des projets de communication visuelle.	C3		

<b>a 3</b>	<b>Compétences opérationnelles a 3: Définir les prestations à fournir, le temps nécessaire et les facteurs de coût externes</b>		<b>2</b>				<b>6</b>		
------------	---	--	----------	--	--	--	----------	--	--

*Les graphistes déterminent leurs propres prestations et définissent le temps nécessaire en fonction du budget. Pour les prestations externes et les coûts de production externes, ils se procurent les devis nécessaires et les expliquent au client. Ils respectent les contraintes budgétaires dans toutes les phases du projet et, au besoin, réagissent en conséquence. Les graphistes ont conscience d'autres facteurs de coût tels que les droits d'auteur, les droits d'utilisation et les licences*

Les graphistes...		périodes	5	5
a 3.1	établissent une vue d'ensemble des prestations à fournir dans le cadre des projets de communication visuelle.	C3		
a 3.2	expliquent les facteurs de coût pour l'établissement d'un décompte d'honoraires.	C2		
a 3.3	sont capables, dans le cadre de projets d'exercice, d'expliquer de manière compréhensible comment les projets de communication visuelle tiennent compte des conditions économiques.	C3		
a 3.4	expliquent les éléments les plus importants à prendre en compte pour demander des devis aux fournisseurs, aux entreprises de production et aux participants externes au projet.	C2		A
a 3.5	formulent une demande de devis en utilisant le vocabulaire technique correct.	C2		A
a 3.6	déterminent, dans le cadre d'un exercice, leurs propres besoins en temps en fonction du budget.	C3		
a 3.7	distinguent les droits d'auteur, les droits d'utilisation et les licences.	C4		A

<b>a 4</b>	<b>Compétences opérationnelles a 4: Tenir compte du contexte culturel et des aspects de durabilité environnementale et sociale</b>		<b>2</b>						
------------	--	--	----------	--	--	--	--	--	--

*Les graphistes tiennent compte de la durabilité environnementale et sociale ainsi que du contexte culturel dans le cadre de leur travail. Ils vérifient de ce fait la compatibilité de chaque projet avec l'environnement et le climat et veillent à ce que la conception soit aussi respectueuse de l'environnement et socialement acceptable que possible et à ce que les méthodes de production et les matériaux utilisés préservent les ressources. Dans leur propre environnement de travail, ils gèrent les ressources de manière aussi responsable et durable que possible et veillent aux aspects liés à la santé dans le processus de travail.*

	Les graphistes...	périodes	5						
a 4.1	analysent l'impact social, culturel et sociétal de la communication visuelle.	C4	I						
a 4.2	attribuent les contenus et les messages visuels choisis au contexte historique des arts et de la culture.	C4	I						
a 4.3	examinent, dans le cadre d'exercices, le concept de communication visuelle sous l'angle de sa compatibilité avec l'environnement et le climat.	C4	I						
a 4.4	décrivent les certifications les plus courantes dans la branche ainsi que les critères à remplir.	C2	I						
a 4.5	expliquent les aspects liés à la santé dans le cadre du processus de travail.	C2	I						
a 4.6	examinent, dans le cadre d'exercices, des projets en vue d'une conception respectueuse de l'environnement et socialement acceptable ainsi que de l'emploi de méthodes de production et de matériaux préservant les ressources.	C4	I						
a 4.7	énumèrent les principales influences sur l'environnement qui interviennent dans le cadre de la réalisation des projets de communication visuelle.	C1	I						

<b>a 5</b>	<b>Compétences opérationnelles a 5: Finaliser les projets de communication visuelle</b>		<b>1</b>						
------------	---	--	----------	--	--	--	--	--	--

*Au terme d'un mandat, les graphistes s'assurent qu'il a été exécuté conformément aux accords conclus. Ils effectuent un débriefing pour analyser les processus de travail et, au besoin, les adaptent aux futurs projets. Les graphistes archivent et sauvegardent systématiquement les fichiers de travail pour en assurer la disponibilité.*

	Les graphistes...	périodes	5						
a 5.1	analysent l'atteinte des objectifs spécifiés lors de la réalisation d'un projet modèle.	C4	I						
a 5.4	décrivent les bases de l'archivage et archivent les fichiers numériques après la réalisation d'un projet modèle en utilisant des désignations logiques des fichiers.	C2	I						

		1 <sup>ère</sup> année		2 <sup>e</sup> année		3 <sup>e</sup> année		4 <sup>e</sup> année			
<b>b</b>	<b>Domaines de compétences opérationnelles b : Recherche et analyse d'éléments de base pour les projets</b>	<b>semestre</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>			
<b>b 1</b>	<b>Compétences opérationnelles b 1 : Analyser le briefing et l'adapter avec les clients</b>										
<i>Au début du projet, les graphistes prennent connaissance du briefing fourni par le client. Ils vérifient si celui-ci est complet et clair en ce qui concerne les objectifs du projet. Toute information peu claire ou manquante est clarifiée avec le client et complétée si nécessaire. Si aucun briefing n'est disponible au début du projet, il est préparé de manière indépendante ou avec le client. Pour un briefing optimal, les graphistes obtiennent la confirmation finale du client.</i>											
	<b>Les graphistes... périodes</b>			<b>10</b>	<b>10</b>				<b>5</b>		
b 1.1	expliquent les composantes et la structure d'un briefing.	C2		I	A				A		
b 1.2	analysent un briefing modèle sous l'angle des objectifs du projet.	C4		I	A				A		
b 1.3	élaborent des briefings pour des exercices.	C3		I	A				A		
<b>b 2</b>	<b>Compétences opérationnelles b 2 : Procéder aux recherches requises pour les projets de communication visuelle</b>			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<i>Les graphistes définissent les sources d'inspiration pertinentes pour leurs recherches en vue des projets de communication visuelle. Pour ce faire, ils s'appuient sur leurs connaissances dans les domaines de l'histoire de la culture, de l'art, du design et de la communication. Ils déterminent les méthodes et les outils appropriés à cet effet et les utilisent de manière ciblée. Ils consignent en permanence les résultats de leurs recherches sous une forme appropriée et les classent de manière claire et judicieusement structurée.</i>											
	<b>Les graphistes... périodes</b>			<b>40</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>25</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>10</b>
b 2.1	énumèrent les étapes les plus importantes de l'histoire de la culture, de l'art et du design en utilisant les termes techniques corrects.	C1		I	A	A	A			A	A
b 2.2	expliquent l'élaboration de la communication visuelle à l'aide d'exemples.	C2		I	A	A	A	A		A	A
b 2.3	utilisent de manière ciblée les méthodes et instruments les plus importants pour obtenir des informations et justifient leur choix par rapport au projet.	C4		I	A	A	A	A	A	A	A
b 2.4	déterminent les thèmes et les objectifs d'une recherche exemplaire et justifient leur choix.	C5		I	A	A	A	A	A	A	A
b 2.5	vérifient les sources et évaluent leur qualité.	C4		I	A	A	A	A	A	A	A
b 2.6	citent correctement les sources.	C1		I	A	A	A	A	A	A	A
b 2.7	documentent les résultats de la recherche de manière compréhensible et en tirent des conclusions pour la concrétisation du projet.	C4			I	A	A	A	A	A	A

<b>b3 Compétences opérationnelles b3: Traiter et analyser les résultats des recherches effectuées pour les projets de communication visuelle</b>		1	2	3		6	8
<p><i>Les graphistes préparent les résultats de la recherche sous une forme claire. Ils examinent ces résultats au regard des objectifs du projet. Ce faisant, ils établissent des comparaisons et des délimitations et évaluent le potentiel de créativité par rapport au travail de conception graphique. Dans une analyse finale, ils procèdent à une pondération sous l'angle du contenu et de la conception et déterminent les informations pertinentes pour le projet.</i></p>							
Les graphistes...		périodes	5	5	5		5
b3.1	examinent, dans le cadre d'exercices, les résultats de la recherche en termes de pertinence, de potentiel et des possibilités d'utilisation des contenus ainsi que sous l'angle de la conception.	C4	I	A	A		A
b3.2	expliquent les principaux outils d'analyse et les utilisent de manière appropriée dans le cadre d'exercices, notamment en ce qui concerne l'analyse des tendances, de la concurrence, du marché et des groupes (public) cibles.	C3		I			A
b3.3	évaluent, dans le cadre d'exercices, la qualité des résultats de la recherche par rapport aux objectifs du projet.	C6		I	A		A
b3.4	structurent les informations de manière judicieuse et compréhensible.	C4		I	A		A
<b>b4 Compétences opérationnelles b4: Vérifier la faisabilité et la pertinence des projets de communication visuelle</b>				3			8
<p><i>A partir des informations obtenues par l'analyse, les graphistes tirent des conclusions judicieuses pour les objectifs définis pour leurs projets. Ils vérifient la faisabilité et l'adéquation des projets de communication visuelle. Les résultats de cet examen constituent des solutions réalisables et ciblées pour une communication orientée vers les groupes cibles.</i></p>							
Les graphistes...		périodes			5		5
b4.1	définissent des critères pour contrôler l'atteinte des objectifs dans le cadre d'exercices et appliquent ces critères de façon judicieuse.	C6		I			A
b4.2	utilisent les critères pour contrôler l'analyse dans le cadre d'exercices.	C6		I			A
b4.3	dans le cadre d'exercices, tirent de l'analyse des conclusions concises pour les objectifs des projets.	C4		I			A
b4.4	élaborent des stratégies et des solutions réalisables dans le cadre d'exercices.	C5		I			A
<b>b5 Compétences opérationnelles b5: Présenter les conclusions et les conditions de faisabilité aux clients et les argumenter</b>				3			8
<p><i>Les graphistes récapitulent les conclusions de leur analyse dans une documentation. Ils la conçoivent sous une forme médiatique adéquate, de manière claire, structurée et précise. Ils communiquent ces conclusions au client et recueillent son approbation finale.</i></p>							
Les graphistes...		périodes			5		5
b5.1	expliquent les éléments et la structure d'une documentation.	C2		I			A
b5.2	établissent une documentation sur la base de leurs recherches et des conclusions de l'analyse.	C5		I			A
b5.3	élaborent une documentation de manière claire et compréhensible.	C4		I			A

c	Domaines de compétences opérationnelles c : Élaboration des stratégies de communication	semestre	1 <sup>ère</sup> année		2 <sup>e</sup> année		3 <sup>e</sup> année		4 <sup>e</sup> année	
			1	2	3	4	5	6	7	8
<b>c1</b>	<b>Compétences opérationnelles c1 : Vérifier le contenu de l'intention de communication et le préciser si nécessaire</b>						<b>5</b>	<b>6</b>		
<p><i>Les graphistes déterminent si un message existe déjà, s'il doit être précisé ou s'il doit encore être défini. Sur la base des objectifs des projets et des conclusions tirées de l'analyse, ils examinent les intentions de communication des projets de communication visuelle et des groupes cibles. Ils enregistrent les résultats à l'aide de croquis et de notes.</i></p>										
	Les graphistes...	périodes					5	5		
c 1.1	décrivent les éléments d'un message.	C2					I	A		
c 1.2	justifient le message sous l'angle du public cible.	C4					I	A		
c 1.3	appliquent les bases de la communication, de la sémiotique et de la théorie des médias.	C3					I	A		
c 1.4	citent les méthodes permettant de déduire et de saisir les éléments clés d'un message.	C2					I	A		
<b>c2</b>	<b>Compétences opérationnelles c2 : Élaborer et décrire le caractère du message des projets de communication visuelle</b>						<b>5</b>	<b>6</b>		
<p><i>Les graphistes développent des approches créatives pour le rendu visuel du message. Pendant cette phase, ils impliquent le client de manière active. Les graphistes décrivent le caractère du message en mots et au moyen de représentations visuelles compréhensibles et pertinentes.</i></p>										
	Les graphistes...	périodes					5	5		
c 2.1	élaborent plusieurs approches créatives dans le cadre d'exercices.	C5					I	A		
c 2.2	choisissent des approches créatives dans le cadre d'exercices et vérifient leur pertinence par rapport au message à faire passer.	C5					I	A		
c 2.3	analysent dans le cadre d'exercices les approches créatives et vérifient leur pertinence par rapport aux intentions de communication.	C6					I	A		
c 2.4	décrivent le rôle, les formes et les effets de moodboards ainsi que les éléments qui les composent.	C2					I	A		
c 2.5	utilisent les moodboards pour décrire et visualiser des approches créatives.	C3					I	A		
c 2.6	comparent différents moodboards et consignent les conclusions.	C6					I	A		



<b>c3 Compétences opérationnelles c3: Définir les mesures et les canaux de communication ainsi que les médias des projets de communication visuelle</b>						5	6	7	
<i>Les graphistes élaborent une stratégie de communication adaptée en tenant compte des objectifs du projet et du message visé. À cette fin, ils définissent les canaux de communication appropriés et les médias adaptés à la cible. Ils justifient le choix des mesures.</i>									
Les graphistes...						10	5	10	
c3.1	citent les bases de la publicité, du marketing et de la communication.	C2				I	A	A	
c3.2	appliquent les bases de la publicité, du marketing et de la communication dans le cadre d'exercices.	C3				I	A	A	
c3.3	élaborent dans le cadre d'exercices une stratégie de communication appropriée en tenant compte des objectifs du projet, du message visé et de l'approche visuelle.	C3				I	A	A	
c3.4	définissent, dans le cadre d'exercices, les canaux de communication appropriés pour la stratégie de communication.	C5				I	A	A	
c3.5	établissent un catalogue de critères pour l'évaluation des mesures de communication, des canaux de communication et des médias.	C5				I	A	A	
c3.6	formulent des arguments cohérents et convaincants pour les décisions relatives à la conception et au graphisme.	C5				I	A	A	
c3.7	élaborent un ensemble d'arguments dans le cadre d'exercices et justifient de manière compréhensible le choix des mesures et des canaux de communication ainsi que des médias.	C6				I	A	A	
c3.8	documentent dans le cadre d'exercices la stratégie de communication à l'aide de moyens appropriés.	C3				I	A	A	

		1 <sup>ère</sup> année		2 <sup>e</sup> année		3 <sup>e</sup> année		4 <sup>e</sup> année	
<b>d</b>	<b>Domaines de compétences opérationnelles d: Développement et transmission d'idées</b>	<b>semestre</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>8</b>
<b>d 1</b>	<b>Compétences opérationnelles d 1: Générer des idées par le biais de méthodes de créativité</b>					<b>3</b>			<b>7</b>
<i>Les graphistes trouvent et développent des idées de contenu et de concepts visant à réaliser la stratégie de communication. Dans ce processus, ils appliquent des méthodes de créativité appropriées à chaque cas pour obtenir le plus large éventail possible d'idées. Pour ce faire, ils utilisent leur intuition, leur curiosité et leurs connaissances sociales et culturelles. Ils consignent toutes les idées sous une forme appropriée.</i>									
Les graphistes...						15			5
d 1.1	décrivent les avantages et les inconvénients des différentes méthodes de créativité et les sélectionnent en fonction des effets visés.	C4				I			A
d 1.2	définissent des stratégies en vue de générer des idées appropriées pour des projets de communication visuelle. Pour ce faire, ils intègrent des considérations sociales, culturelles et d'histoire de l'art ainsi que des sources d'inspiration.	C5				I			A
d 1.3	analysent le processus de recherche d'idées à l'aide de bases théoriques.	C3				I			A
d 1.4	appliquent, dans le cadre d'exercices, des méthodes de créativité lors du processus de génération d'idées.	C3				I			A
d 1.5	élaborent de manière méthodique une variété d'idées dans le cadre d'exercices.	C4				I			A
d 1.6	consignent, dans le cadre d'exercices, les idées à l'aide de notes, de croquis et d'autres moyens appropriés.	C3				I			A

<b>d2</b>	<b>Compétences opérationnelles d2: Évaluer et sélectionner les idées sur la base de critères personnels</b>			<b>3</b>					<b>7</b>
-----------	---	--	--	----------	--	--	--	--	----------

*Les graphistes formulent des critères pour vérifier la qualité du choix d'idées en termes de communication et de conception graphique. Ils utilisent des méthodes appropriées pour sélectionner, comparer, combiner ou rejeter des idées. Ils vérifient l'originalité, l'innovation et la pertinence des idées. Ce processus et les résultats sont documentés continuellement de manière compréhensible.*

Les graphistes...		périodes			15				5
d.2.1	expliquent le but de l'évaluation et de la sélection systématiques des idées.	C2			I				A
d.2.2	sur la base de l'énoncé du projet d'exercice, élaborent un catalogue modèle de critères pour évaluer les résultats d'une vaste recherche d'idées.	C6			I				A
d.2.3	sélectionnent plusieurs idées sur la base du catalogue modèle de critères et élaborent ces idées en examinant des variantes, des modifications et des combinaisons ainsi qu'en réexaminant, en écartant ou en approfondissant des idées.	C5			I				A
d.2.4	utilisent des croquis, des ébauches, des variantes et des moodboards pour documenter le processus d'évaluation et de sélection des idées.	C3			I				A
d.2.5	catégorisent la collection d'idées pour le projet d'exercice en utilisant le catalogue de critères et sélectionnent les idées appropriées.	C5			I				A
d.2.6	élaborent des idées sélectionnées en fonction des spécifications du projet d'exercice et appliquent des méthodes de créativité appropriées dans le cadre du processus d'évaluation et de sélection des idées.	C5			I				A
d.2.7	établissent une documentation sur le processus d'évaluation et de sélection des idées dans le cadre du projet d'exercice.	C3			I				A

<b>d3</b>	<b>Compétences opérationnelles d3: Communiquer le potentiel d'un éventail d'idées aux participants au projet et aux clients</b>			<b>3</b>					
-----------	---	--	--	----------	--	--	--	--	--

*Les graphistes utilisent les spécifications et les conditions cadres du projet de communication visuelle pour décider des idées à présenter. Ils sont capables de décrire de manière cohérente et compréhensible la qualité des idées choisies par rapport à la stratégie de communication. Ils mettent en scène les idées de manière judicieuse et pertinente sous une forme appropriée et comparable et les communiquent en tenant compte du public cible avec des arguments convaincants.*

Les graphistes...		périodes			10				
d.3.1	formulent des critères et des arguments pour présenter le choix d'idées dans le cadre d'exercices.	C4			I				
d.3.2	dans le cadre d'exercices, choisissent les médias et les moyens de communication appropriés pour transmettre de manière compréhensible le potentiel des idées à présenter.	C3			I				
d.3.3	présentent leur choix d'idées dans le cadre d'exercices en utilisant des arguments cohérents et convaincants et des modes de présentations appropriés.	C3			I				

e	Domaines de compétences opérationnelles e : Élaboration de concepts de communication visuelle	semestre	1 <sup>ère</sup> année		2 <sup>e</sup> année		3 <sup>e</sup> année		4 <sup>e</sup> année		
			1	2	3	4	5	6	7	8	
e 1	<b>Compétences opérationnelles e 1 : Élaborer des concepts d'images</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	
<p><i>Les graphistes développent un concept d'image approprié sur la base de la stratégie de communication. Pour ce faire, ils font la distinction entre les règles fondamentales du langage visuel (key visual) et l'utilisation situationnelle des images. Ils examinent différentes approches de communication visuelle et les consignent. Sur la base de leurs conclusions, ils décident comment mettre en œuvre le concept d'image. Ils utilisent des techniques photographiques, illustratives ou de dessin. Ce faisant, ils tiennent toujours compte des exigences spécifiques aux médias. Ils formulent un briefing clair pour le recours à des spécialistes.</i></p> <p>Les graphistes...</p>			<b>périodes</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>5</b>
e 1.1	élaborent, dans le cadre d'exercices, différentes idées pour l'utilisation d'images et esquissent des idées d'images.	C3	I	A	A	A	A	A	A	A	A
e 1.2	décrivent différentes techniques de peinture et de dessin.	C2	I	A	A	A					A
e 1.3	décrivent les fonctions de base d'un logiciel de traitement d'images.	C2	I	A	A	A					A
e 1.4	élaborent un langage visuel approprié et un concept d'images dans le cadre d'exercices.	C5		I	A	A	A	A	A	A	A
e 1.5	décrivent les moyens de création d'images photographiques.	C2		I	A	A					A
e 1.6	créent de manière autonome un projet photographique sur un sujet donné en tenant compte des bases techniques.	C5		I	A	A	A	A			A
e 1.7	expliquent les bases techniques de la photographie ainsi que les règles les plus courantes de la composition et de la conception d'images.	C2		I	A	A					A
e 1.8	expérimentent différents langages visuels dans le cadre d'exercices.	C3	I	A	A	A	A	A	A	A	A
e 1.9	déterminent dans le cadre d'exercices différents types d'images et domaines d'utilisation des images.	C4	I	A	A	A	A	A	A	A	A
e 1.10	élaborent dans le cadre d'exercices des croquis expressifs ainsi que des illustrations indépendantes.	C3		I	A	A	A	A	A	A	A
e 1.11	utilisent les fonctions de base d'un logiciel de traitement d'images.	C3	I	A	A	A	A	A	A	A	A
e 1.12	appliquent les fonctions de base des graphiques vectoriels.	C3	I	A	A	A	A	A	A	A	A
e 1.13	élaborent à titre d'exemple un briefing en vue de la production externe du matériel visuel requis.	C3		I	A	A	A	A	A	A	A

<b>e2 Compétences opérationnelles e2: Élaborer des concepts de couleurs</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>		<b>8</b>
<p><i>Les graphistes élaborent un concept de couleur adéquat sur la base de la stratégie de communication. Ils examinent différentes approches dans le domaine de la couleur et consignent leurs conclusions. Ce faisant, ils tiennent compte des exigences propres aux différents médias. Ils appliquent correctement les règles les plus courantes de la théorie des couleurs en termes d'esthétique du design et sous l'angle psychoculturel ainsi que des techniques médiatiques.</i></p>									
Les graphistes...		<b>périodes</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>5</b>
e.2.1	décrivent la signification d'une couleur donnée en termes d'impact visuel et contextuel.	C2	I	A	A	A			A
e.2.2	expliquent les principales règles de la théorie des couleurs et les caractéristiques des différents systèmes de couleurs ainsi que leurs domaines d'utilisation.	C2	I	A	A				A
e.2.3	appliquent correctement, dans le cadre d'exercices, les principales règles de la théorie des couleurs ainsi que les systèmes de couleurs.	C3	I	A	A	A	A		A
e.2.4	élaborent, dans le cadre d'exercices, des concepts de couleur et les expliquent en utilisant les termes techniques appropriés.	C3		I	A	A	A	A	A
e.2.5	créent, dans le cadre d'exercices, des modèles pour différents processus d'impression et les comparent avec les résultats imprimés.	C3		I	A	A	A	A	A
e.2.6	élaborent des critères pour sélectionner les couleurs appropriées dans le cadre d'un exercice.	C5		I	A	A	A	A	A
<b>e3 Compétences opérationnelles e3: Élaborer des concepts de typographie et de mise en page</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>		<b>8</b>
<p><i>Les graphistes élaborent un concept de typographie et de mise en page adéquat sur la base de la stratégie de communication. Ils développent plusieurs approches de communication visuelle en structurant et en mettant en scène le contenu à l'aide de la typographie et en concevant différentes mises en page à partir de ces éléments. Ce faisant, ils tiennent compte des exigences propres à chaque média. Ils consignent leurs conclusions et simulent des applications possibles dans divers médias. Les graphistes utilisent les polices d'écriture de manière à ce qu'elles répondent aux exigences de communication du projet de communication visuelle. Ils vérifient la disponibilité, les conditions de licence et l'applicabilité technique avant d'intégrer les polices dans un projet.</i></p>									
Les graphistes...		<b>périodes</b>	<b>70</b>	<b>30</b>	<b>15</b>	<b>30</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>5</b>
e.3.1	déterminent, dans le cadre d'exercices, les besoins en termes de police d'écriture.	C4	I	A	A	A	A	A	A
e.3.2	expliquent toutes les fonctions requises des logiciels de mise en page.	C2	I	A	A	A			A
e.3.3	utilisent les polices d'écriture dans le cadre d'exercices selon les exigences en termes de la communication visuelle et en fonction des exigences techniques du média sélectionné.	C3	I	A	A	A	A	A	A
e.3.4	utilisent correctement la terminologie technique de la composition et de la typographie dans le cadre d'exercices.	C3	I	A	A	A	A	A	A
e.3.5	distinguent diverses formes de mise en scène et les utilisent dans le cadre d'exercices.	C3	I	A	A	A	A	A	A
e.3.6	dans le cadre d'exercices, appliquent correctement les aspects linguistiques et de contenu des textes lors des travaux typographiques.	C3	I	A	A	A	A	A	A
e.3.7	utilisent correctement diverses formes de structuration typographique dans le cadre d'exercices.	C3	I	A	A	A	A	A	A
e.3.8	élaborent des miroirs de page ou des grilles selon les règles typographiques et justifient les éventuels écarts de manière cohérente.	C3	I	A	A	A	A	A	A
e.3.9	utilisent toutes les fonctions des logiciels de mise en page.	C3	I	A	A	A	A	A	A
e.3.10	expliquent les critères de sélection des polices d'écriture ainsi que leurs aspects juridiques.	C2		I	A	A	A	A	A
e.3.11	utilisent pour le mode d'application retenu des programmes, des normes et des formats appropriés.	C4	I	A	A	A	A	A	A

<b>e 4</b>	<b>Compétences opérationnelles e 4: Élaborer des marques verbales et figuratives</b>	<b>1</b>		<b>3</b>	<b>4</b>		<b>6</b>		<b>8</b>
------------	--	----------	--	----------	----------	--	----------	--	----------

*Sur la base de la stratégie de communication, les graphistes développent des marques figuratives et verbales/figuratives expressives. Après avoir examiné, sur le plan du contenu et de la forme, les thèmes pertinents pour les marques verbales et figuratives, ils élaborent de premiers projets de communication visuelle et les modulent. Ils harmonisent leurs projets avec les autres éléments de la communication visuelle et simulent les applications possibles. Ils définissent les formes et les couleurs en tenant compte des exigences propres aux médias.*

Les graphistes...		périodes	10	20	20	15	5
e 4.1	examinent la signification du contenu de divers signes et symboles dans le contexte historique et actuel.	C4	I	A	A		A
e 4.2	expliquent la notion de sémiotique avec ses trois domaines (les signes en tant que tels, leur organisation en systèmes, leur contexte).	C2	I	A	A		A
e 4.3	comparent la signification sémiotique des signes et des symboles.	C4	I	A	A	A	A
e 4.4	étudient, à partir d'exemples, les relations qui apparaissent lorsque des signes, des images, des caractères et des couleurs sont juxtaposés.	C4	I	A	A	A	A
e 4.5	dans le cadre d'exercices, esquissent, des signes, des marques verbales et figuratives en lien avec l'étude de leur contenu.	C5	I	A	A	A	A
e 4.6	dans le cadre d'exercices, condensent des thèmes et des contenus afin de les abstraire dans la présentation.	C4	I	A	A	A	A
e 4.7	dans le cadre d'exercices, sélectionnent parmi un choix d'esquisses d'idées celles qui sont le plus appropriées afin d'expérimenter des approches de conception concrètes.	C4	I	A	A	A	A

<b>e 5</b>	<b>Compétences opérationnelles e 5: Élaborer des systèmes de caractères et de polices</b>	<b>1</b>	<b>2</b>		<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>		<b>8</b>
------------	---	----------	----------	--	----------	----------	----------	--	----------

*Sur la base de la stratégie de communication, les graphistes développent des systèmes de caractères et de polices. Ils esquissent des solutions envisageables et vérifient la concision visuelle et la compréhensibilité des projets. Ils modulent et définissent les détails formels et complètent le système de signes ou de polices. À l'aide de modèles, de maquettes et d'applications appropriés, ils visualisent la réalisation concrète dans la perspective des mesures et des médias demandés. Pendant la phase de développement, les graphistes tiennent compte des différentes exigences techniques. Si nécessaire, ils consultent des spécialistes.*

Les graphistes...		périodes	30	35	20	10	10	5
e 5.1	appliquent de manière compétente les règles typographiques dans le cadre d'exercices.	C3	I	A	A	A	A	A
e 5.2	appliquent, dans le cadre du travail de conception, les règles les plus courantes de l'étude des formes.	C3	I	A	A	A	A	A
e 5.3	élaborent, à partir d'exemples, de nouvelles polices d'écriture en tenant compte des règles de l'étude des formes ainsi que de la signification traditionnelle des caractères.	C5	I	A	A	A	A	A
e 5.4	expliquent l'élaboration des polices d'écriture en utilisant les termes techniques corrects.	C2	I	A	A			A
e 5.5	expliquent l'élaboration de la typographie sur la base d'exemples donnés.	C2	I	A	A			A
e 5.6	procèdent à un classement des polices d'écriture de manière techniquement correcte.	C1	I	A	A			A
e 5.7	expliquent les règles de base de la construction de caractères à l'aide d'esquisses.	C2	I	A	A			A
e 5.8	élaborent des caractères individuels selon les règles définies.	C4	I	A	A	A	A	A
e 5.11	élaborent, dans le cadre d'exercices, des pictogrammes dans un langage des signes autonome et pertinent.	C5			I	A	A	A

<b>e 6 Compétences opérationnelles e 6 : Élaborer des concepts d’animation et de graphiques animés</b>			2	3				7	8
Les graphistes...		périodes	10	40				5	5
e 6.1	décrivent toutes les fonctions requises des logiciels de graphiques animés.	C2		I				A	A
e 6.2	conçoivent des produits d’animation et de graphiques animés dans le cadre d’exercices.	C5		I				A	A
e 6.3	appliquent les outils dramaturgiques de l’animation et des graphiques animés dans le cadre d’exercices, en fonction des objectifs.	C3		I				A	A
e 6.4	esquissent leurs idées de conception et leurs ébauches dans le cadre d’exercices sur la base de dessins, d’illustrations et de photographies.	C3	I	A				A	A
e 6.5	dans le cadre d’exercices, élaborent un storyboard à l’aide de dessins, d’illustrations et de photographies.	C3	I	A				A	A
e 6.6	dans le cadre d’exercices, réalisent, à l’aide de leurs storyboards, des animations et des séquences audiovisuelles simples.	C4	I	A				A	A
e 6.7	dans le cadre d’exercices, déterminent pour quelles tâches spécialisées il y a lieu de faire appel à des spécialistes.	C4		I				A	A

<b>e 7 Compétences opérationnelles e 7 : Élaborer des concepts pour l’utilisation de médias numériques interactifs</b>			2	3	4		6	7	8
Les graphistes...		périodes	5	10	40		5	10	5
e 7.1	décrivent de manière techniquement correcte les principales conditions cadres permettant de concevoir des médias numériques.	C2	I	A	A		A	A	A
e 7.2	décrivent toutes les fonctions requises d’un logiciel pour la conception d’interfaces utilisateur graphiques.	C2	I	A	A		A	A	A
e 7.3	examinent la possibilité d’utiliser des médias interactifs dans le cadre d’exercices.	C4		I	A		A	A	A
e 7.4	conçoivent des applications interactives dans le cadre d’exercices.	C4			I		A	A	A
e 7.5	élaborent, dans le cadre d’exercices, des prototypes pour des applications interactives.	C3			I		A	A	A
e 7.6	dans le cadre d’exercices, intègrent dans le développement de produits les conclusions tirées des feedbacks et des tests.	C4			I		A	A	A

<b>e 8 Compétences opérationnelles e 8: Élaborer des concepts pour des espaces et des objets tridimensionnels</b>		<b>1</b>		<b>2</b>	<b>3</b>		<b>6</b>	<b>7</b>		
<p><i>Sur la base de la stratégie de communication, les graphistes développent des emballages, des conceptions spatiales, des espaces d'exposition et des systèmes de guidage. Ils apportent les clarifications techniques requises et créent des prototypes si nécessaire. Ils décident des tâches pour lesquelles ils font appel à des spécialistes ou acquièrent des connaissances spécialisées.</i></p>										
Les graphistes...		<b>périodes</b>		<b>10</b>		<b>10</b>	<b>5</b>		<b>5</b>	<b>10</b>
e 8.1	expliquent les différentes façons dont les disciplines graphiques sont utilisées dans les applications spatiales.	C2			I				A	A
e 8.2	décrivent les principaux domaines d'utilisation des systèmes de guidage.	C2			I					A
e 8.3	expliquent l'importance des formes des objets, de leurs dimensions et de leur matérialité pour l'élaboration d'objets tridimensionnels.	C2			I				A	A
e 8.4	élaborent, dans le cadre d'exercices, leurs propres idées de conception d'objets ou de situations tridimensionnels et visualisent leurs idées à l'aide de moyens appropriés.	C5			I				A	A
e 8.5	expliquent les différents types de représentation de la perspective.	C2	I		A					A
e 8.6	dans le cadre d'exercices, appliquent de manière appropriée différents types de représentation de la perspective.	C3	I		A	A			A	A
e 8.7	élaborent des prototypes et des modèles simples dans le cadre d'exercices.	C3								I
e 8.8	examinent dans le cadre d'exercices quelles sont les tâches qui doivent être confiées à des spécialistes	C4								I

<b>e 9 Compétences opérationnelles e 9: Contrôler et coordonner les éléments de conception élaborés</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>		
<p><i>Les graphistes développent un concept de communication visuelle basé sur la stratégie de communication, axé sur une interaction cohérente des éléments de communication visuelle et compatible avec tous les médias. Ils présentent le concept de communication visuelle au client. Pour ce faire, ils utilisent de manière compétente les moyens de visualisation appropriés et expliquent de façon compréhensible comment les objectifs du projet ont été atteints. Sur la base d'instructions ou de manuels, ils veillent à l'application correcte des éléments de communication visuelle au moyen de spécifications et d'exemples.</i></p>											
Les graphistes...		<b>périodes</b>		<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>
e 9.1	élaborent, dans le cadre d'exercices, un concept de communication visuelle sur la base du briefing et de l'analyse.	C5	I	A	A	A	A	A	A	A	A
e 9.2	expliquent l'objectif et la systématique de la corporate identity et du corporate design.	C2						I	A	A	
e 9.3	expliquent les principes qui régissent la marque.	C2						I	A	A	
e 9.4	dans le cadre d'exercices, présentent par écrit le concept de communication visuelle développé de manière techniquement correcte.	C3					I	A	A	A	
e 9.5	expliquent de manière compréhensible, dans le cadre d'exercices, comment le concept de communication visuelle prend en compte l'objectif du projet.	C3		I	A	A	A	A	A	A	
e 9.6	conçoivent, dans le cadre d'exercices, l'interaction des différents éléments du concept de communication visuelle pour les médias prévus.	C5				I	A	A	A	A	
e 9.7	montrent à l'aide d'exemples les effets des moyens dramaturgiques dans différents médias.	C4				I	A	A	A	A	
e 9.8	dans le cadre d'exercices, présentent, de manière compréhensible et avec les moyens appropriés, les éléments du concept de communication visuelle ainsi que la systématique et les règles d'application.	C5				I	A	A	A	A	

		1 <sup>ère</sup> année		2 <sup>e</sup> année		3 <sup>e</sup> année		4 <sup>e</sup> année			
		1		3							
<b>f</b>	<b>Domaines de compétences opérationnelles f:</b> <b>Mise en œuvre de concepts pour la communication visuelle</b>	<b>semestre</b>									
<b>f1</b>	<b>Compétences opérationnelles f1:</b> <b>Contrôler et adapter les concepts de communication visuelle</b>		<b>2</b>		<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>		
<p><i>Les graphistes analysent un concept de communication visuelle existant et évaluent s'il atteint les objectifs du projet et met en œuvre la stratégie de communication de manière judicieuse. Ils discutent des résultats de leur analyse avec les clients et les personnes impliquées dans le projet et, le cas échéant, procèdent aux ajustements nécessaires.</i></p>											
Les graphistes...		<b>périodes</b>			<b>5</b>		<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>
f1.1	décrivent les critères permettant de contrôler si les objectifs du projet sont atteints.	C2	I			A	A	A	A	A	
f1.2	analysent les éléments d'un concept de communication visuelle, utilisé à titre d'exemple, sur la base des objectifs déterminés du projet et de la stratégie de communication.	C4				I	A	A	A	A	
f1.3	formulent les éventuels ajustements sur la base des résultats de leur analyse et consignent les résultats sous une forme appropriée.	C5				I	A	A	A	A	
<b>f2</b>	<b>Compétences opérationnelles f2:</b> <b>Harmoniser les éléments de conception en fonction des médias utilisés</b>		<b>2</b>		<b>4</b>		<b>6</b>		<b>8</b>		
<p><i>Les graphistes adaptent correctement les éléments de conception aux supports et plateformes de communication définis. Ce faisant, ils utilisent de manière ciblée leurs vastes connaissances techniques et leurs compétences créatives et manuelles.</i></p>											
Les graphistes...		<b>périodes</b>			<b>5</b>		<b>10</b>	<b>5</b>		<b>5</b>	
f2.1	décrivent correctement les caractéristiques et les exigences des différents médias et plateformes de communication.	C2	I			A	A		A		
f2.2	réalisent et adaptent, dans le cadre d'un exercice, la conception pour les applications planifiées en fonction des médias et de manière appropriée.	C4				I	A		A		
<b>f3</b>	<b>Compétences opérationnelles f3:</b> <b>Procéder à la conception détaillée des projets de communication visuelle</b>		<b>1</b>	<b>2</b>			<b>5</b>	<b>6</b>		<b>8</b>	
<p><i>Les graphistes vérifient la conception détaillée sur le plan de la qualité conceptuelle et technique et, si nécessaire, complètent, précisent et améliorent tous les détails de la conception. Au besoin, ils consultent des spécialistes.</i></p>											
Les graphistes...		<b>périodes</b>		<b>10</b>	<b>10</b>			<b>20</b>	<b>5</b>		<b>5</b>
f3.1	traitent la couleur, la typographie et les images en utilisant les outils, programmes et moyens techniques spécifiques à chaque cas.	C3	I	A				A	A	A	
f3.3	appliquent correctement les règles typographiques de la micro et de la macrotypographie dans le cadre d'exercices.	C3	I	A				A	A	A	
f3.4	décrivent les critères de sélection des images pour un exercice.	C3	I	A				A	A	A	
f3.5	utilisent différentes possibilités de traitement des images.	C3		I				A	A	A	
f3.6	traitent des images conçues par leurs propres soins pour différents procédés d'impression et les comparent avec les résultats imprimés.	C4		I				A	A	A	
f3.7	créent des échantillons, des prototypes et des maquettes à titre d'exemples.	C3	I	A				A	A	A	



<b>f4 Compétences opérationnelles f4: Préparer les supports de production en fonction des médias utilisés</b>			<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>				<b>8</b>	
<i>Les graphistes se procurent les informations nécessaires à la production auprès des spécialistes concernés et clarifient les spécifications techniques si nécessaire. Ils rédigent les instructions de production et préparent les documents de production en fonction des médias. Ils en vérifient l'exactitude technique et fournissent les données et les documents nécessaires pour la production aux spécialistes concernés.</i>										
Les graphistes...		<b>périodes</b>		<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>				<b>5</b>
f 4.1	décrivent les différents processus de production et systèmes de publication ainsi que leur domaine d'application et les exigences techniques.	C2		I	A	A				A
f 4.2	décrivent, de manière techniquement correcte, les caractéristiques des principaux formats de données et d'images et leurs utilisations.	C2		I	A	A				A
f 4.3	décrivent de manière techniquement correcte l'utilisation des moyens auxiliaires appropriés.	C2		I	A	A				A
f 4.4	citent correctement les différentes catégories de supports d'impression ainsi que leurs propriétés.	C1		I	A	A				A
f 4.5	décrivent les exigences pertinentes spécifiques aux utilisateurs en utilisant correctement le vocabulaire technique.	C2		I	A	A				A
f 4.6	décrivent correctement les exigences techniques et de conception des supports pour les médias imprimés.	C1		I	A	A				A
f 4.7	décrivent correctement les exigences techniques et de conception spécifiques aux images et aux polices d'écriture pour les médias numériques.	C1		I	A	A				A
f 4.8	préparent, d'une manière techniquement correcte, des modèles qu'ils ont eux-mêmes créés pour différents médias cibles, vérifient les effets produits et, le cas échéant, déterminent les mesures à prendre.	C4		I	A	A				A
f 4.12	décrivent les contenus typiques d'instructions de production.	C2		I	A	A				A

<b>f5 Compétences opérationnelles f5: Surveiller la production des médias des projets de communication visuelle et veiller au respect des directives</b>				<b>3</b>	<b>4</b>				<b>8</b>	
<i>Les graphistes planifient, coordonnent et accompagnent l'ensemble du processus de production. Ils assurent la coordination avec les spécialistes de la production et contrôlent l'exécution souhaitée. Grâce à leurs connaissances techniques, ils garantissent la qualité technique et fonctionnelle du produit final.</i>										
Les graphistes...		<b>périodes</b>			<b>5</b>	<b>5</b>				<b>5</b>
f 5.1	expliquent le déroulement des différents processus de production typiques et citent les étapes les plus importantes.	C2			I	A				A
f 5.2	décrivent de manière techniquement correcte les outils au service de l'assurance qualité.	C2			I	A				A
f 5.3	évaluent les résultats de production présentés selon les critères d'évaluation techniques.	C4			I	A				A



g3 Compétences opérationnelles g3: Présenter le portfolio aux personnes intéressées en vue d'une transmission de compétences				3		5			
Les graphistes...		périodes		10		5			
g3.1	expliquent de manière compréhensible les options médiatiques pour la présentation de leurs travaux.	C2		I		A			
g3.2	définissent les critères de sélection des médias appropriés pour les présentations.	C4		I		A			
g3.3	utilisent les moyens et les médias de présentation de manière techniquement correcte.	C3		I		A			

*Les graphistes présentent le contenu des portfolios aux personnes intéressées. La présentation efficace des projets les plus importants sert à la fois à des fins de candidature et de marketing personnel. Avec une rhétorique convaincante, les graphistes présentent leurs principaux domaines d'activité et leurs compétences personnelles. Ils répondent aux questions de manière appropriée avec des arguments plausibles et fournissent des informations professionnelles correctes.*