

MINISTERE DE LA COMMUNAUTE FRANCAISE

ADMINISTRATION GENERALE DE L'ENSEIGNEMENT

ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE

DOSSIER PEDAGOGIQUE

UNITE D'ENSEIGNEMENT

STAGE D'INTEGRATION PROFESSIONNELLE : BACHELIER EN TECHNIQUES GRAPHIQUES – ORIENTATION : TECHNIQUES INFOGRAPHIQUES

ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE TYPE COURT

DOMAINE : SCIENCES DE L'INGENIEUR ET TECHNOLOGIE

<p>CODE : 75 67 03 U31 D2 CODE DU DOMAINE DE FORMATION : 710 DOCUMENT DE REFERENCE INTER-RESEAUX</p>

**Approbation du Gouvernement de la Communauté française du 19 juillet 2016,
sur avis conforme du Conseil général**

STAGE D'INTEGRATION PROFESSIONNELLE : BACHELIER EN TECHNIQUES GRAPHIQUES – ORIENTATION : TECHNIQUES INFOGRAPHIQUES

ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE TYPE COURT

1. FINALITES DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

1.1. Finalités générales

Dans le respect de l'article 7 du décret de la Communauté Française du 16 avril 1991 organisant l'enseignement de promotion sociale, cette unité d'enseignement doit :

- ◆ concourir à l'épanouissement individuel en promouvant une meilleure insertion professionnelle, sociale, scolaire et culturelle ;
- ◆ répondre aux besoins et demandes en formation émanant des entreprises, des administrations, de l'enseignement et d'une manière générale des milieux socio-économiques et culturels.

1.2. Finalités particulières

L'unité d'enseignement doit permettre la prise de conscience par l'étudiant de la fonction « Infographie » au sein de l'entreprise et/ou des organismes.

Elle vise en outre à faciliter l'insertion de l'étudiant dans la vie professionnelle et à lui permettre de se documenter utilement en vue de son travail de fin d'études.

2. CAPACITES PREALABLES REQUISES

2.1 Capacités

Les critères de qualité étant prédéfinis, en utilisant de manière optimale les fonctionnalités du logiciel mis à disposition, en respectant les principes de base de l'animation artistique et en respectant les procédures de contrôle de l'outil informatique et de sauvegarde :

- ◆ construire un scénario ;
- ◆ élaborer le story-board et son animation ;
- ◆ créer ou collecter les éléments d'une animation infographique en respectant les techniques de base de l'animation artistique ;
- ◆ mettre en œuvre l'animation infographique à partir du sujet du scénario en respectant le story-board et les contraintes imposées ;

et

les critères de qualité étant prédéfinis, en utilisant de manière optimale les fonctionnalités du logiciel mis à sa disposition, en respectant les principes de base de l'acoustique et en respectant les procédures de contrôle et de sauvegarde de l'outil informatique :

- ◆ sélectionner des sons et les importer dans un logiciel de traitement ;
- ◆ modifier des sons afin de leur donner une qualité professionnelle ;

- ◆ intégrer des effets spéciaux afin de créer une atmosphère sonore conforme à un rendu prédéfini ;
- ◆ finaliser un montage son sur un support adapté ;

et

face au matériel et aux logiciels adéquats pour la création d'une application multimédia interactive simple et face à un sujet donné :

- ◆ établir une démarche logique de résolution du problème posé ;
- ◆ représenter les algorithmes correspondants et de les traduire en respectant les spécificités du ou des langage(s) de scripts utilisés ;
- ◆ concevoir et programmer l'application multimédia simple ;
- ◆ développer des scripts ;
- ◆ respecter une charte graphique.

et

face à un parc machines différencié tant au niveau du hardware que du software :

- ◆ citer et expliciter le rôle et les caractéristiques des différents éléments constitutifs de ce parc machines ;
- ◆ définir la configuration et la typologie des réseaux tant au niveau des éléments constitutifs que des techniques d'adressage et des protocoles mis en œuvre ;

et

en se servant d'un équipement informatique de type professionnel, en respectant tous les paramètres exigés par les milieux professionnels, en tenant compte de la destination du fichier et des procédures techniques à mettre en œuvre, en utilisant de manière optimale les fonctionnalités du logiciel mis à sa disposition, en respectant les procédures de contrôle de l'outil informatique et de sauvegarde et en développant des stratégies d'évaluation permanente pour la qualité du produit :

- ◆ travailler l'image numérique ;
- ◆ justifier ses choix techniques ;
- ◆ exposer, en faisant preuve d'esprit critique, les avantages, possibilités et limites des formats d'images tels que le BITMAP et le vectoriel.

2.2 Titres pouvant en tenir lieu

Attestations de réussite des unités d'enseignement :

« Infographie – Conception d'animation 2D » code 75 67 09 U31 D1 de l'enseignement supérieur technique de type court

et

« Infographie – Conception et réalisation sonore » code 75 67 12 U31 D1 de l'enseignement supérieur technique de type court

et

« Infographie – Conception et programmation multimédia » code 75 70 03 U31 D1 de l'enseignement supérieur de type court

et

« Infographie – Configurations matérielle et logicielle » code 75 67 11 U31 D1 de l'enseignement supérieur technique de type court.

et

« Infographie – Conception et réalisation graphique » code 75 67 42 U31 D1 de l'enseignement supérieur de type court.

3. ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable de présenter un rapport écrit de qualité professionnelle sur le plan esthétique mettant en évidence :

- ◆ la description des tâches qui lui ont été confiées,
- ◆ l'utilisation des ressources,
- ◆ ses réflexions et conclusions sur le stage.

Pour la détermination du degré de maîtrise, il sera tenu compte :

- ◆ de la précision, de la clarté et de la qualité esthétique du rapport présenté,
- ◆ de son sens critique,
- ◆ du respect des règles de déontologie,
- ◆ du respect des consignes données,
- ◆ de sa maîtrise des techniques de communication et de sa créativité,
- ◆ du degré d'autonomie atteint.

4. PROGRAMME

4.1 Programme pour l'étudiant

En fonction du secteur d'orientation de l'entreprise et dans le cadre d'un projet de stage négocié avec le personnel chargé de l'encadrement et la personne ressource au sein de l'entreprise ou de l'organisme, projet reprenant une liste des tâches significatives pour le bachelier en techniques graphiques - orientation : techniques infographiques, l'étudiant sera capable :

sur le plan des savoir-faire

notamment :

- ◆ de participer à l'élaboration d'un cahier des charges ;
- ◆ d'utiliser les systèmes d'exploitation les plus courants et les matériels informatiques et infographiques les plus usités ;
- ◆ de respecter la stratégie de sécurité de l'entreprise ;
- ◆ de participer à l'adaptation des produits existants ;

pour le secteur de l'animation

- ◆ de participer à la conception et au développement d'animations 2D et/ou 3D sonorisées virtuelles ou non ;

pour le secteur du multimédia

- ◆ de participer à la création et à la réalisation de produits multimédia en ligne et/ou locaux ;

pour le secteur du prépresse

- ◆ de participer à la création et à la mise en page d'une composition graphique sur support papier ;

sur le plan des savoir-être

- ◆ dans l'organisation du travail :
 - ◆ de se conformer strictement aux instructions données ;
 - ◆ d'effectuer les démarches nécessaires pour exécuter les tâches confiées ;
- ◆ dans ses relations avec l'entreprise ou l'organisme et les travailleurs :
 - ◆ de participer aux activités de manière constructive ;
 - ◆ de manifester un esprit de collaboration impliquant un apport personnel ;
 - ◆ de faire preuve d'ouverture, de disponibilité, de persévérance, de capacité d'adaptation ;
- ◆ de se conformer aux règles déontologiques de la profession.

4.2 Programme pour le personnel chargé de l'encadrement

Le personnel chargé de l'encadrement devra :

- ◆ se concerter préalablement avec la personne ressource de l'entreprise ou l'organisme et l'étudiant, afin de définir clairement les activités prévues pour ce dernier ;
- ◆ informer l'étudiant de ses obligations et devoirs découlant du contrat de stage ;
- ◆ superviser les activités de l'étudiant durant le stage et remédier aux problèmes ;
- ◆ évaluer les activités professionnelles avec la personne ressource de l'entreprise ou de l'organisme ;
- ◆ évaluer le rapport d'activités de l'étudiant.

5. CHARGE(S) DE COURS

Un enseignant ou un expert.

L'expert devra justifier de compétences particulières issues d'une expérience professionnelle actualisée en relation avec le programme du présent dossier pédagogique.

6. CONSTITUTION DES GROUPES OU REGROUPEMENT

Sans objet.

7. HORAIRE MINIMUM DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

7.1 Etudiant : 120 périodes

7.2 Encadrement du stage : 20 périodes

	<u>Classement du cours</u>	<u>Code U</u>	<u>Nombre de périodes</u> - par groupe d'étudiants
Encadrement du stage d'intégration professionnelle : Bachelier en techniques graphiques – Orientation : techniques infographiques	CT	I	20
Total des périodes			20