



INSTITUT SAINT-JOSEPH  
CINEY

Enseignement technique  
Section de qualification

3<sup>e</sup> degré

*Technicien(ne) en Infographie*

**INSTITUT SAINT-JOSEPH**  
**ÉCOLE TECHNIQUE**

Rue Saint-Hubert 14-16  
5590 CINEY

TÉL 083/23 21 60 - 083/23 21 69  
FAX 083/21 62 28  
isjet.ciney@sec.cfwb.be  
[www.isjciney.be/technique](http://www.isjciney.be/technique)





**Troisième degré**  
**Technique de qualification**  
**Technicien(ne) en Infographie**

**Grille horaire**

	<b>INFOG</b>	
	<b>5<sup>e</sup></b>	<b>6<sup>e</sup></b>
<b><u>A. FORMATION OBLIGATOIRE</u></b>		
Religion		2
Français		4
Formation scientifique		2
Formation historique et géographique		2
Formation sociale et économique		2
Mathématique		2
Langue moderne I		2
Éducation physique		2
<b>TOTAL</b>		<b>18</b>
<b><u>B. FORMATION OPTIONNELLE</u></b>		
Studio		8
Analyse de l'image		4
Création		4
<b>TOTAL</b>		<b>16</b>
<b><u>C. ACTIVITÉS AU CHOIX DE L'ÉCOLE</u></b>		
Histoire de l'Art		2
<b>TOTAL</b>		<b>2</b>
<b>TOTAL GÉNÉRAL</b>		<b>36</b>

# Présentation générale

## Le profil de qualification

Il décrit les **fonctions, activités et compétences** exercées par des techniciens accomplis tels qu'ils se trouvent dans un bureau d'infographie.

Une **fonction** est un grand sous-ensemble de tâches qui concourent au sein d'une activité productive, à assurer un certain type de résultat.

Une **activité** est l'opération par laquelle un technicien réalise une tâche de production.

Une **compétence** est une aptitude de l'individu requise pour réaliser certains actes. Elle exige de la part du technicien et donc de l'élève des acquis, qui peuvent être de quatre types :

- Les connaissances qui sont des informations, des notions, des procédures acquises, mémorisées et reproductibles par un individu dans un contexte donné;
- Les capacités cognitives qui sont des opérations mentales, des mécanismes de la pensée que l'individu met en œuvre quand il exerce son intelligence;
- Les habiletés qui sont des perceptions, des mouvements, des gestes acquis et reproductibles dans un contexte donné qui s'avèrent efficaces pour atteindre certains buts dans le domaine gestuel;
- Les attitudes qui sont des comportements sociaux ou affectifs acquis par l'individu et mobilisables dans des domaines de la vie professionnelle.

## Le profil de formation

Il reprend, à partir du profil de qualification, **l'ensemble des compétences à acquérir en vue de la délivrance du certificat de qualification à l'issue de l'enseignement secondaire.**

## Le programme de formation

Il reprend, à partir du profil de formation, l'ensemble des fonctions, des activités et des compétences à maîtriser. Le programme présente aussi des conseils méthodologiques et des situations d'apprentissage à titre d'exemple.

## Profil du technicien/technicienne en infographie

En pleine expansion, le secteur de l'infographie couvre les différents aspects de la communication visuelle.

Il s'intègre aux besoins d'une production multimédia.

L'infographiste conçoit et/ou traite sur ordinateur, une "œuvre", document multimédia indispensable à la réalisation des documents multimédias classiques et numériques. Le travail de l'infographiste est varié et demande des références culturelles et des compétences artistiques associées à l'habileté technique.

L'infographiste doit être capable de composer et/ou combiner des textes, des illustrations, des photos, des vidéos, des animations dans une réalisation multimédia en accord avec les règles graphiques et répondant à une demande (cahier des charges).

Pour répondre à ces objectifs, les techniciens/techniciennes en infographie devront acquérir la capacité de répondre aux fonctions principales du profil de formation que nous rappelons ici :

- Utiliser l'outil informatique

- Soumissionner un projet
- Concevoir des projets graphiques
- Préparer des blocs textes
- Produire et traiter des images en NB, en couleur, en réalité virtuelle.
- Préparer et monter les composants d'un document
- Mettre en page
- Évaluer la qualité des documents produits

## Approche méthodologique

### L'élève "acteur"

Ce programme propose de travailler dans une logique d'apprentissage (élève- acteur) : c'est l'élève qui, avec l'aide du professeur, doit construire son propre savoir. L'essentiel de la démarche doit donc partir de situations d'apprentissage concrètes qui ont du sens pour l'élève et qui doivent l'amener à se poser des questions.

### L'élève "en recherche"

Il doit acquérir :

- Une documentation plastique et culturelle
- Une documentation technique
- Une documentation professionnelle

### L'élève "qualifié"

L'élève doit être placé dans des situations lui permettant de faire la preuve qu'il maîtrise un maximum de compétences (maîtriser une compétence, c'est maîtriser à la fois des savoirs, savoir-faire, des savoir-être, dans une situation donnée).

Pour l'évaluation finale en fin de degré, l'élève devra être placé devant une situation lui permettant de faire la preuve qu'il maîtrise les compétences requises.

## Programme des cours

La première colonne reprend les compétences génériques du profil de formation tandis que la colonne de droite indique les compétences spécifiques, les connaissances technologiques et l'utilisation de l'outil informatique.

**En création et en studio**, certaines notions technologiques sont nécessaires à l'acquisition des compétences décrites dans les différentes fonctions. Elles sont donc reprises dans la colonne T.

### Analyse de l'image : 4 périodes

Le cours de lecture d'images doit donner aux élèves la maîtrise des compétences suivantes : s'interroger sur la nature et la signification de l'image par l'approche des éléments de sémiologie.

Il faut pouvoir, en fonction de la nature du message et de l'effet recherché, identifier,

préciser et globaliser les relations pertinentes entre texte, typographie et image. Relier ces expressions entre elles pour en dégager le sens.  
Établir ainsi, vis-à-vis de l'image, une distance réflexive (métacognition).

Fonctions	Analyse de l'image	Création	Studio	Technologi	Compétences spécifiques à maîtriser
<b>Activités décrites dans le(s) PQ</b>					
<b>Appliquer les principes de base du marketing</b>	A				Identifier les données relatives aux schémas de communication, aux codes graphiques et typographiques
<b>Analyse de la conception des projets graphiques</b>					
<b>Articuler forme et contenu</b>	A	C	S		Analyser un message graphique comme un tout, sur le plan de la structure formelle et de la signification
	A	C	S		Apporter par l'analyse une plus-value à l'image par sa créativité, son originalité, son sens esthétique, son sens critique
<b>Analyser les composants d'un document en tenant compte du fonctionnement des images de communication</b>					
<b>Analyser les modes de construction et de signification des images de communication et des textes associés</b>	A				Repérer les codes esthétiques, socio- culturels, historiques d'u message visuel
	A				Différencier les types de messages visuels et leurs buts
	A				Analyser les interactions images/textes dans la construction des significations d'ordre symbolique et historique
<b>Analyser les principes d'organisation et utiliser les relations NB et couleurs</b>	A				Évaluer la lisibilité, l'intelligibilité, l'expressivité du NB et de la couleur (gestalt)
	A	C	S		Analyser les notions de psychologie des couleurs
<b>Fonctions</b>					
	Analyse de l'image	Création	Studio	Technologi	Compétences spécifiques à maîtriser
<b>Analyse de la communication visuelle d'un message</b>	A		S		Identifier les principaux éléments de la communication visuelle : couleur, typographie, images, mise en page
	A	C	S		Déterminer l'organisation picturale des éléments : ▪ points d'accroche d'une

					mise en page <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ contrastes</li> </ul>
--	--	--	--	--	---

## Création : 4 périodes

*Le cours de création doit définir les objectifs selon les critères de communication (cible et message) de conception (qualité et efficacité du visuel) de créativité (originalité, flexibilité) ce qui sous-entend de développer et d'élargir son cadre de références par l'exploration, l'expérimentation et l'exploitation*

Fonctions	Analyse de l'image	Création	Studio	Technologi	Compétences spécifiques à maîtriser
<b>Activités décrites dans le(s) PQ</b>					
<b>Appliquer les principes de base du marketing</b>	A	C			Choisir et appliquer les données relatives aux schémas de communication, aux codes graphiques et typographiques
<b>Concevoir des projets graphiques</b>					
<b>Utiliser le dessin comme outil d'expression et de reproduction</b>		C	S		Apprendre et appliquer différents systèmes de représentation : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ croquis d'observation</li> <li>▪ perspectives diverses</li> <li>▪ schématisations intelligibles</li> <li>▪ représentations tridimensionnelles</li> </ul>
		C	S		Voir dans l'espace (représentation en 3D)
<b>Utiliser la technique du dessin et de la représentation</b>		C	S		Exploiter les moyens classiques d'expression du dessin, pour la transmission d'une idée ou d'un message
		C	S	T	Utiliser l'appareil de photographie numérique
		C	S		Réaliser des montages de maquettes (avant projets)
		C	S		Traiter les rendus (couleurs, lumière, ombres, matières...)
<b>Produire des signes graphiques courants</b>		C	S		Développer sa créativité en appliquant les techniques graphiques adéquates pour réaliser des pictogrammes, symboles, emblèmes, signes, logotypes, labels...
<b>Stimuler les processus de créativité</b>		C	S		Pratiquer les techniques élémentaires de créativité (isoler, reproduire, transformer, associer...)
Fonctions	Analyse de l'image	Création	Studio	Technol	Compétences spécifiques à maîtriser

<b>Articuler forme et contenu</b>	A	C	S		Concevoir et réaliser un message graphique comme un tout, sur le plan de la structure formelle et de la signification
	A	C	S		Apporter une plus-value à l'image par sa créativité, son originalité, son sens esthétique, son sens critique
<b>Produire et traiter des images : images en NB, en couleur, en réalité virtuelle</b>					
Calibrer		C	S		Transformer des images
<b>Conception d'images par l'utilisation d'outils infographiques</b>		C	S		Appliquer les techniques de sélection et de manipulation des sélections, détourages, retouches, effets, calques...
<b>Conception d'images virtuelles vectorisées par la mise en œuvre des fonctions de base d'un logiciel de rendu D.</b>		C	S		Appliquer les techniques de sélection et de manipulation des sélections, effets, calques, lumières, points de vue...
<b>Interaction et harmonie du texte et de l'image</b>		C	S		Choisir et personnaliser les attributs typographiques adaptés au style de l'image (en fonction des logiciels)
<b>Préparer et monter les composants d'un document en tenant compte du fonctionnement des images de communication</b>					
<b>Exploiter les modes de construction et de signification des images de communication et des textes associés</b>	A	C	S		Expliciter et exploiter de manière créative les relations, signifiant, signifié, sens propre, sens figuré, explicite, implicite
<b>Exploiter les principes d'organisation et utiliser les relations NB et couleurs.</b>	A	C	S		Appliquer des données théoriques de la gestalt
	A	C	S		Appliquer les notions de psychologie des couleurs
		C	S		Équilibrer les masses, les vides et les pleins
		C	S		Assurer la cohérence des éléments par rappel, correspondance, identité visuelle ou de caractère, rapports divers, etc.
<b>Planifier les étapes de création d'un document</b>	A	C	S		Identifier les procédés mentaux et techniques de création
	A	C	S		Évaluer le(les) mode(s) le(s) mieux adapté(s) à la création en fonction de la demande
<b>Communiquer visuellement un message</b>		C	S		Déterminer le style graphique du document à produire : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ polices</li> <li>▪ harmonies de couleurs en fonction du message et de son objectif</li> <li>▪ éléments graphiques renforçant le message (images, cadrage, filets, etc.)</li> </ul>
	A	C	S		Déterminer l'organisation picturale des éléments : points d'accroche d'une mise en page, contrastes
	A	C	S		Présenter le projet de document et



					justifier ses choix : synthétiser la demande
Fonctions	Analyse de l'image	Création	Studio	Technologi	Compétences spécifiques à maîtriser
<b>Mettre en page</b>					
Concevoir des mises en page		C	S		Concevoir une mise en page à partir : d'une intention directrice, d'une volonté expressive, d'impératifs d'accrochage visuel
		C	S		Disposer des éléments signifiants pour optimiser un processus de lecture
		C	S		Respecter les principes de lisibilité, d'intelligibilité et d'expressivité des messages visuels
Mettre en page un document monochrome et polychrome		C	S		Réaliser les esquisses et la maquette de présentation <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ optimiser la mise en page (choix typographiques, des éléments graphiques, du papier, de l'affichage, etc.)</li> <li>▪ distinguer maquette de présentation et maquette de production</li> </ul>
		C	S		Imprimer une épreuve, en vérifier la qualité, la faire approuver, vérifier et corriger le projet

### Studio : 8 périodes

Le cours de studio doit permettre à l'élève d'intégrer les compétences maîtrisées en lecture d'images et en création par l'expression graphique d'exercices de milieux plastiques divers (bidimensionnel, tridimensionnel, animation, édition, vidéo...). L'apprentissage, l'expérimentation et la réalisation résultent d'applications concrétisées sur ordinateur graphique.

Elles permettent l'approche de disciplines variées orientées vers l'acquisition d'un langage plastique **contemporain**.

Fonctions	Analyse de l'image	Création	Studio	Technologi	Compétences spécifiques à maîtriser
	A	C	S	T	
<b>Utiliser les outils informatiques</b>					
Utiliser des logiciels professionnels			S	T	Préparer une page d'accueil d'un site électronique
			S	T	Mettre en œuvre les fonctions de base de logiciels bitmap, vectoriel 2D et 3D (le professeur tiendra compte de l'évolution rapide des

					logiciels.
<b>Fonctions</b>	<b>Analyse de l'image</b>	<b>Création</b>	<b>Studio</b>	<b>Technologi</b>	<b>Compétences spécifiques à maîtriser</b>
<b>Concevoir des projets graphiques</b>					
<b>Utiliser le dessin comme outil d'expression et de reproduction</b>		C	S		Appliquer différents systèmes de représentation : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ croquis d'observation</li> <li>▪ perspectives diverses</li> <li>▪ schématisations intelligibles</li> <li>▪ représentations tridimensionnelles</li> </ul>
		C	S		Exploiter les moyens classiques d'expression par le dessin, dans un but d'exploitation illustrative ou publicitaire
		C	S		Voir dans l'espace (représentation en 3D)
<b>Utiliser la technique du dessin et de la représentation</b>		C	S		Appliquer les techniques classiques (techniques sèches et humides)
		C	S	T	Utiliser l'appareil de photographie numérique
		C	S	T	Réaliser des mises au net
		C	S		Réaliser des montages de maquettes
		C	S	T	Donner des directions claires au traitement de la couleur
			S	T	Réaliser à l'ordinateur des rendus d'après nature (lumières, ombres, matières) et des graphismes stylisés (images bitmap et vectorielles)
<b>Produire des signes graphiques courants</b>		C	S		Appliquer les techniques graphiques adéquates pour réaliser des pictogrammes, symboles, emblèmes, signes, logotypes, labels,...
<b>Stimuler les processus ordinaires de créativité</b>		C	S		Développer sa créativité
		C	S		Pratiquer les techniques élémentaires de créativité
		C	S		Isoler, reproduire, transformer, associer,...
<b>Articuler forme et contenu</b>	<b>A</b>	<b>C</b>	<b>S</b>		Concevoir et réaliser des messages visuels sur le plan de la structure formelle et de la signification en apportant une plus valeur par sa créativité, son originalité, son sens esthétique et son sens critique

<b>Préparer des blocs de textes *</b>					
<b>Assurer la qualité typographique d'un texte</b>			S	T	Identifier et exploiter les caractéristiques spécifiques des familles de polices
			S		Appliquer les règles typographiques (lisibilité, visibilité,...)
<b>Produire et traiter des images numériques 2D et 3D *</b>					
<b>Acquérir des images</b>			S	T	Choisir, identifier le mode d'acquisition et le paramétrer
		C	S	T	Importer des fichiers de sources différentes

<b>Fonctions</b>	<b>Analyse de l'image</b>	<b>Création</b>	<b>Studio</b>	<b>Technologi</b>	<b>Compétences spécifiques à maîtriser</b>
<b>Manipuler les images</b>		C	S		Appliquer les techniques de retouches, d'étourages,...
		C	S	T	Y insérer des textes et des graphiques
<b>Sauvegarder les images traitées</b>			S		Choisir et appliquer les différentes procédures de sauvegardes, formats, compressions et archivages
<b>Préparer la sortie</b>			S	T	Appliquer les procédures adéquates ua type de sortie
<b>Préparer et monter les composants d'un document en tenant compte du fonctionnement des images de communication *</b>					
<b>Exploiter la relation image-texte</b>	A	C	S		Expliciter et exploiter de manière créative les relations : signifiant, signifié, sens propre, sens figuré, explicite, implicite
	A	C	S		Appliquer les notions de psychologie des couleurs
		C	S		Équilibrer les masses, les vides et les pleins
		C	S		Assurer la cohérence des éléments par rappel, correspondance, identité visuelle ou de caractère, rapports divers, etc.
<b>Planifier les étapes de création d'un document</b>			S		Identifier et analyser les étapes de création en fonction du projet
<b>Communiquer visuellement un message</b>	A		S		Identifier les principaux éléments de la communication visuelle : composition, couleurs, typographie, mise en page...
		C	S		Déterminer la cohérence graphique du document à produire
	A	C	S		Déterminer l'organisation formelle
	A	C	S		Présenter le document et argumenter ses choix
<b>Présenter sur supports multiples (mise en page) *</b>					
<b>Concevoir sur supports multiples</b>		C	S		Concevoir une présentation à partir : <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ d'une intention directrice</li> <li>▪ d'une volonté expressive</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>d'impératifs d'accrochage visuel</li> </ul> <p>en sachant distinguer maquette de présentation et maquette de production</p>
--	--	--	--	--

## Technologie

La technologie intégrée au cours de Création et de studio a fait l'objet d'une analyse des compétences à maîtriser afin de faciliter une intégration cohérente

Fonctions	Analyse de l'image	Création	Studio	Technologie	Compétences spécifiques à maîtriser
<b>Utiliser les outils informatiques *</b>					
			S	T	<p>Connaître et appliquer les procédures:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>commandes de base et outils d'aide</li> <li>structuration des fichiers et répertoires, ouverture, sauvegarde, protection édition de documents, transfert de fichiers</li> </ul>
<b>Résoudre des problèmes de dysfonctionnements courants</b>			S	T	<p>Interpréter correctement les messages paraissant à l'écran</p> <p>Appliquer une démarche méthodique de résolution de problème</p>
<b>Utiliser des moyens de communication</b>			S	T	<p>Appliquer les procédures de réception et de transmission d'informations par courrier électronique et fax-modern (accès au système, expédition, fin de communication)</p>
			S	T	<p>Appliquer des procédures de recherche de l'information dans les réseaux</p>
			S	T	<p>Organiser l'information dans les réseaux</p>
			S	T	<p>Préparer une page d'accueil d'un site électronique</p>
<b>Utiliser des logiciels professionnels</b>		C	S	T	<p>Appliquer les fonctions de base de logiciels</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>DAO et PAO</li> <li>De mise en page</li> <li>De création et de retouche d'images</li> </ul>

					<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Web</li> <li>▪ 3D (exemples : logiciels P.A.O., photoshop, illustrator, Xpress, Director, Flash, Web, 3D Studio Max, etc.)</li> </ul>
		C		T	Appliquer les fonctions de base d'un logiciel de traitement de texte
<b>Préparer des blocs de texte *</b>					
<b>Saisir des textes</b>			S	T	Utiliser le clavier principal et le clavier numérique avec efficacité
			S	T	Gérer et imprimer les fichiers
<b>Assurer la qualité typographique d'un texte</b>		C	S	T	Appliquer la classification internationale des caractères et les caractéristiques spécifiques des familles de polices
		C	S	T	Régler les paramètres du texte : espacements, césures
		C	S	T	Appliquer les règles d'écriture
<b>Créer des boîtes de textes et des feuilles de style</b>			S	T	Appliquer la méthode de création avec le logiciel de mise en page
<b>Fonctions</b>	<b>Analyse de l'image</b>	<b>Création</b>	<b>Studio</b>	<b>Technologi</b>	<b>Compétences spécifiques à maîtriser</b>
			S	T	Transférer un document du logiciel de traitement de texte au logiciel de mise en page
<b>Produire et traiter des images : images en NB, en couleurs, en réalité virtuelle *</b>					
<b>Acquérir des images</b>			S	T	Choisir le mode d'acquisition approprié et le paramétrer
<b>Sauvegarder les images traitées</b>			S	T	Choisir le format et le support de sauvegarde
			S	T	Choisir un type de compression (jpeg, jpg, zip...)
			S	T	Appliquer une méthode d'archivage
<b>Préparer la sortie</b>			S	T	Déterminer et appliquer les paramètres du recouvrement des couleurs et la linéature appropriée
			S	T	Optimiser l'image en vue du type de sortie
			S	T	Déterminer les paramètres et les supports d'impression (traits de coupe...)

## Situation d'apprentissage

### Manipulation du scanner

Être capable d'exécuter la procédure de numérisation (scan), définir l'objet à scanner, effectuer le pré scan, régler les paramètres en fonction de l'utilisation ultérieure, être capable d'utiliser et de manipuler les objets scannés, être capable de scanner le fichier créé dans le logiciel adéquat en fonction du travail à réaliser

## Exemple de situation d'apprentissage en lecture d'images

Dans le cadre du cours « lecture d'images », l'élève sera capable de représenter par un logo les 4 éléments : eau – feu – terre – air.

## Situations d'apprentissage en studio

Présentation d'un volume conçu en réalité virtuelle d'après un croquis ou à partir d'une idée design personnelle.

## Situation d'apprentissage en création et en studio :

Création d'une animation dans l'habillage d'une chaîne télévisuelle.

Les compétences mobilisées dans cette séquence peuvent s'appliquer dans la production de génériques, dessins animés...

Exemple de situation complexe qui pourrait être proposée en fin d'étude.

### **Réaliser un CV sous la forme d'un site Web**

## Les études supérieures

Sa formation générale et technique lui donne la possibilité de poursuivre des études supérieures de type court et de type long : bacheliers, régendats techniques et autres, ingénieur industriel, année de spécialisation ...

## Carrière et débouchés

Tous les secteurs de la création graphique et de l'image sont concernés par l'infographie : TV, publicité, cinéma, dessins animés, design, architecture, édition, jeux, mais également l'industrie (automobile, aéronautique...) et la recherche scientifique (médecine...).

La mission de l'infographiste est comme le metteur en scène de l'information : il crée et transforme les textes et les images numériques pour composer un message clair et surtout efficace. Le métier s'ouvre progressivement à différentes activités de l'édition : illustrateur, maquettiste, opérateur PAO (publication assistée par ordinateur), photogreveur (métiers du prépresse) et plus récemment les métiers de l'animation vidéo.

