

## CCPQ

Bd Pachéco - 19 - boîte 0  
1010 Bruxelles

Tél. : 02 210 50 65

Fax : 02 210 55 33

Email : [ccpq@profor.be](mailto:ccpq@profor.be)

[www.enseignement.be](http://www.enseignement.be)

**INDUSTRIE**

**INDUSTRIE GRAPHIQUE**

**OPÉRATEUR / OPÉRATRICE PAO**

**PROFIL DE QUALIFICATION**

Validation par la C.C.P.Q.

Le 26 juin 1996

## **LE METIER**

### **REMARQUES GENERALES**

1. Le secteur de l'industrie graphique est en évolution très rapide, suite au progrès des machines informatisées. Cependant, la modernisation du secteur ne se fait pas de manière uniforme. On trouve donc, simultanément, des entreprises utilisant un équipement dernier cri et d'autres travaillant de manière plus traditionnelle. En conséquence, il apparaît que la formation doit préparer à l'exercice du métier dans ces deux contextes.
2. Les activités du lay-out et de la conception sont de plus en plus l'affaire des graphistes. Cela pose problème. En effet, ces derniers n'ont pas toujours une connaissance suffisante de la technique de l'industrie graphique et de ses contraintes, et la réalisation de leur création pose parfois des problèmes sur le plan technique. L'art graphique est important mais, dans le cas présent, il doit être mis en relation avec les exigences techniques de la production, ce qui nécessite une collaboration entre les deux professions.
3. Beaucoup d'entreprises de l'industrie graphique sont des P.M.E. Dans le cadre de leurs activités, il est nécessaire, pour les personnes qui y travaillent, d'avoir une certaine polyvalence. Parmi les compétences de cette polyvalence, figure l'aptitude à réaliser des devis ainsi qu'à organiser et ordonner le travail. La commission consultative ne pense pas qu'il faille faire de ces activités un métier spécifique mais estime que ces compétences doivent compléter tous les profils professionnels spécifiques, repris dans la nomenclature.
4. L'informaticien (appliqué) intervient à tous les niveaux de la réalisation. Les compétences liées à cette fonction sont intégrées dans les différents métiers de l'emploi-type.
5. L'exercice de cette profession requiert des exigences particulières, à savoir:
  - posséder une acuité visuelle développée,
  - posséder une bonne maîtrise kinesthésique,
  - avoir intégré des notions d'ergonomie et les appliquer (travail aux écrans, déplacement de charges pondéreuses),
  - identifier et différencier les couleurs, teintes et nuances.
6. Les qualités d'ordonnancement et de méthode, ainsi que les notions de devis et d'organisation sont incorporées dans l'enseignement: elles font partie de l'apprentissage du métier mais ne font pas l'objet d'une

formation isolée du contexte général.

## REGROUPEMENT DES METIERS REELS EN "EMPLOIS-TYPES" PAR FILIERE PROFESSIONNELLE

### 1. "lay-out et conception"

#### 1.1. Graphiste - infographiste

*Définition* : ce travailleur conçoit la forme que doit prendre le message écrit ou graphique. Il le réalise à l'aide de l'outil informatique (infographiste).

#### 1.2. Metteur en page

*Définition* : il s'agit de la tâche d'exécution qui fait suite à la conception de la forme graphique. Le travail consiste à donner au message écrit ou graphique, sa forme définitive.

**Remarque** : la tendance actuelle, s'appuyant sur l'informatisation des activités, va dans le sens du regroupement des deux métiers ci-dessus dans une seule profession.

### 2. "pré-presse"

#### 2.1. Opération polyvalent pré-presse

Métiers couverts par l'appellation : opérateur PAO, photographeur-réalisateur d'image, monteur-impositeur.

*Définition* :

- **L'opérateur PAO** réalise la saisie, l'importation, le traitement et l'assemblage **informatique de textes et d'images**.
- **Le photographeur - réalisateur d'image**, effectue l'ensemble des opérations nécessaires à la reproduction de textes et d'images et à leur mise en forme sur un support (films, clichés, ...)
- **Le monteur - impositeur** prépare la forme imprimante, éventuellement après un montage.

**Remarque** : La tendance actuelle, s'appuyant sur l'informatisation des activités, va dans le sens du regroupement des trois métiers ci-dessus dans une seule profession, l'opérateur polyvalent pré-presse.

#### 2.2. Réalisateur de forme

*Définition* : il réalise la forme imprimante (plaque, cylindre, film, ...)

### 2.3. Informaticien appliqué

*Définition* : l'informaticien appliqué gère et assure le bon fonctionnement du système informatique du réseau pré-presse.

NB: l'évolution de la profession pourrait donner à l'avenir davantage d'importance à cette fonction qui, à l'heure actuelle, est remplie par l'opérateur PAO

## 3. "impression"

### Conducteur de machines d'impression

*Définition* : ce travailleur transfère par impression, sur un support choisi, des images et des textes. Cette impression peut s'effectuer selon les techniques suivantes, nécessitant des machines différentes :

- offset,
- sérigraphie,
- héliogravure,
- flexographie,
- numérique.

## 4. "finition"

### 4.1 Rogneur

*Définition* : personne qui coupe le support imprimé ou à imprimer, au format désiré (massicoter).

### 4.2. Conducteur - Régleur de machines de façonnage

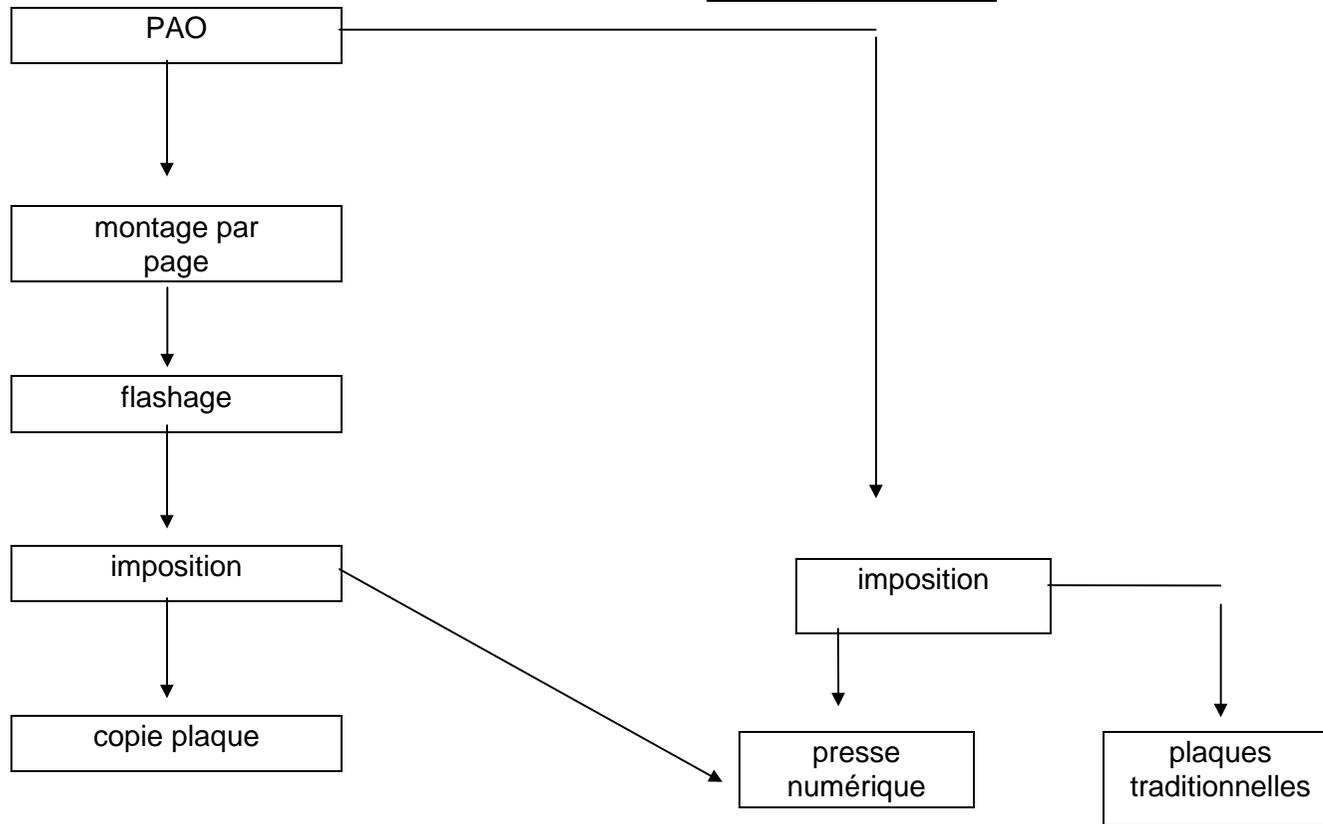
Métiers couverts par l'appellation : conducteur de machines plieuses, encarteuse, piqueuse, brocheuse, relieuse, doreuse, à "pelliculer", à découper, à tracer, à perforer,...

*Définition* : Cet ouvrier exécute l'ensemble des opérations qui donnent à l'imprimé sa forme définitive.

Ces différentes fonctions s'articulent selon le schéma ci-dessous, tant dans les entreprises aux techniques traditionnelles que dans les entreprises qui ont intégré (en tout ou en partie) les technologies dites de pointe.

Techniques traditionnelles

Techniques modernes



### **Remarque importante concernant le Technicien des Industries Graphiques**

Le Technicien (la Technicienne) des industries graphiques est la personne qui, de part ses compétences de formation est capable d'assurer de manière autonome les rôles de : supervision, d'analyse et la résolution des problèmes tant au niveau du pré-presse que de l'impression – finition, tout en maîtrisant dans toute la chaîne graphique les compétences ayant trait aux techniques opératives.

FONCTIONS	ACTIVITES	COMPETENCES
	<p>maîtriser l'ordinateur</p> <p>maîtriser des logiciels de texte, d'illustration et de mise en page</p> <p>lire un ordre de travail complet et complexe</p> <p>recupérer et convertir dans le langage de la machine des fichiers de textes</p> <p>appeler ou créer des illustrations électroniques et les combiner avec le texte</p> <p>appliquer les règles typographiques et de mise en page, et les utiliser de manière adéquate</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• connaître le fonctionnement organique d'un ordinateur</li> <li>• connaître les procédures d'installation de l'équipement, des logiciels</li> <li>• appliquer ces procédures</li> <li>• connaître les fonctions des logiciels utilisés</li> <li>• connaître les commandes d'accès à ces fonctions</li> <li>• appliquer les procédures liées à ces fonctions</li> <li>• connaître les divers messages d'erreurs ou les retrouver (logiciel, support panier)</li> <li>• identifier les causes des messages d'erreur</li> <li>• appliquer la procédure de correction</li> <li>• connaître les manipulations et les opérations de sécurité liées à l'utilisation du matériel et des logiciels</li> <li>• connaître les liens entre les instructions et les opérations à réaliser</li> <li>• lire avec méticulosité la totalité des instructions</li> <li>• imaginer la ou les procédures de réalisation</li> <li>• voir les compétences citées pour la maîtrise des logiciels</li> <li>• voir les compétences pour la maîtrise des logiciels</li> <li>• connaître les règles</li> <li>• imaginer diverses possibilités (créativité) qui respectent ces règles</li> <li>• choisir les plus adéquates en fonction de l'ordre de travail et des possibilités du matériel utilisé</li> <li>• appliquer les règles choisies</li> </ul>

	<p>produire une image, une épreuve à l'écran</p> <p>apprécier le résultat</p> <p>tirer une épreuve sur support (papier, film, ...) et sauvegarder</p> <p>agir de manière autonome</p> <p>agir avec efficacité (qualité et rapidité)</p> <p>explorer les possibilités des logiciels</p> <p>travailler en équipe</p> <p>respecter les normes de sécurité</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• voir les compétences pour la maîtrise des logiciels</li> <li>• juger de la conformité aux normes techniques, à l'ordre de travail et à des critères esthétiques conventionnels</li> <li>• pouvoir distinguer les couleurs</li> <li>• voir les compétences de maîtrise des logiciels</li> <li>• avoir conscience de l'importance de la tâche</li> <li>• maîtriser les techniques professionnelles (voir plus haut)</li> <li>• avoir confiance en soi</li> <li>• connaître les contraintes (technique, de qualité, de rythme, ...) de la chaîne d'édition</li> <li>• évaluer ces contraintes pour chaque travail</li> <li>• adapter son travail en fonction de ces contraintes</li> <li>• pouvoir planifier son travail</li> <li>• faire preuve de curiosité et d'investigations</li> <li>• connaître les contraintes de la chaîne d'édition</li> <li>• connaître le vocabulaire technique de tous les postes de travail</li> <li>• coopérer (analyser, négocier, suggérer, accepter, ...).</li> <li>• connaître les normes de sécurité liées à la production</li> <li>• appliquer ces normes</li> </ul>
--	--	---