

CCPQ

Bd Pachéco - 19 - boîte 0
1010 Bruxelles

Tél. : 02 210 50 65

Fax : 02 210 55 33

Email : ccpq@profor.be

www.enseignement.be

INDUSTRIE

INDUSTRIE GRAPHIQUE

PHOTOGRAVEUR / PHOTOGRAVEUSE

PROFIL DE QUALIFICATION

Validation par la C.C.P.Q.

Le 29 janvier 1997

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

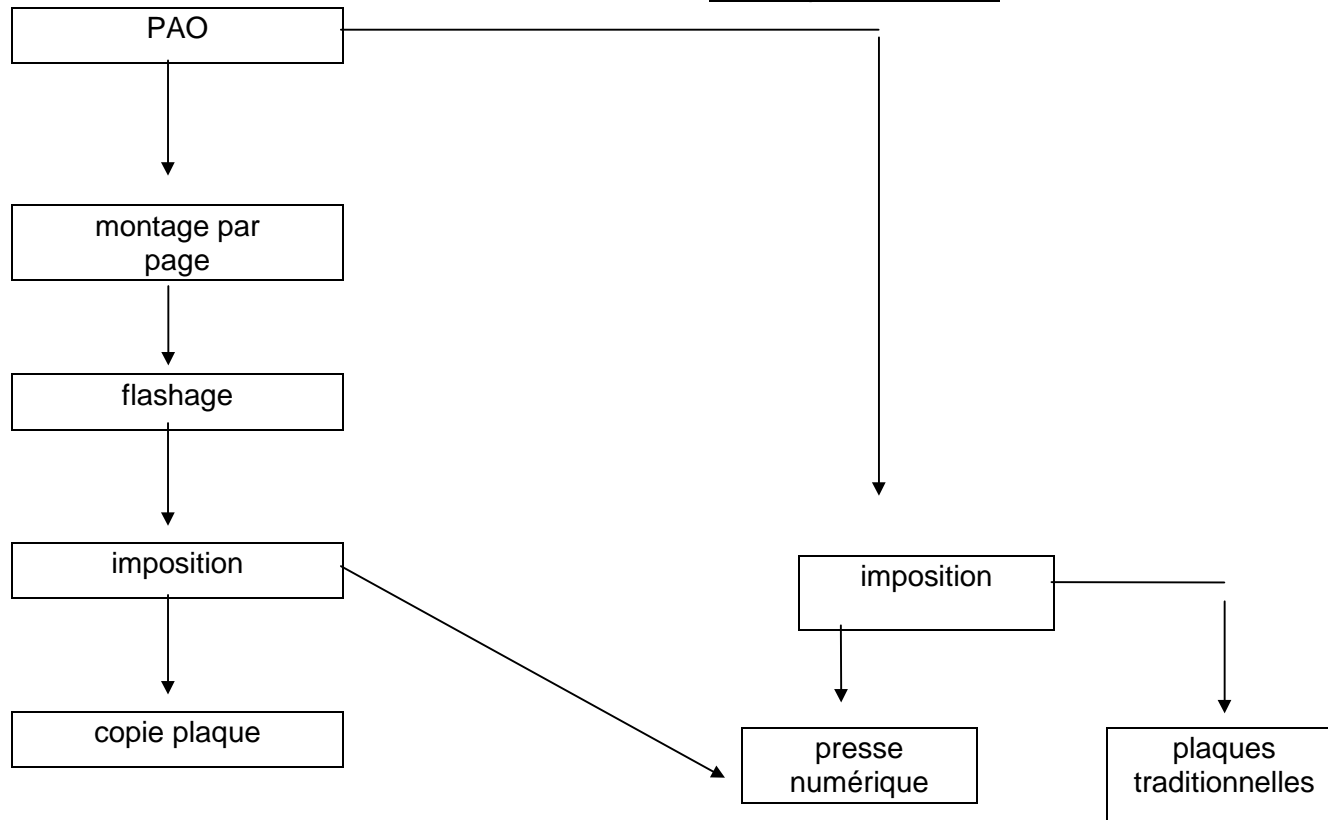
Métiers couverts par l'appellation : conducteur de machines plieuses, encarteuse, piqueuse, brocheuse, relieuse, doreuse, à "pelliculer", à découper, à tracer, à perforer,...

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
1. RÉALISER L'USINAGE FINAL	<p>1.1. maîtriser le matériel informatique et périphérique, micro-ordinateur, caméra, ...</p> <p>1.2. maîtriser les logiciels de traitement de l'usinage</p> <p>1.3. optimiser les documents de base</p> <p>1.4. récupérer et convertir dans le langage de la machine des fichiers de textes</p> <p>1.5. appeler les illustrations électroniques</p> <p>1.6. exploiter les possibilités des logiciels</p> <p>1.7. produire une image, une épreuve à l'écran</p> <p>1.8. apprécier le résultat</p> <p>1.9. tirer une épreuve, un support (papier, film, ...) et sauvegarder</p>	<ul style="list-style-type: none"> • connaître le fonctionnement organique du matériel • connaître les procédures d'installation, d'entretien et l'organisation de l'équipement et du logiciel • appliquer les procédures • connaître les fonctions des logiciels utilisés • connaître les commandes d'accès à ces fonctions • appliquer les procédures liées à ces fonctions • connaître les divers messages d'erreurs ou les retrouver (logiciel, support panier) • identifier les causes des messages d'erreur • appliquer la procédure de correction • connaître les manipulations et les opérations de sécurité liées à l'utilisation du matériel et des logiciels • Voir les compétences pour la maîtrise des logiciels • faire preuve de curiosité et d'investigation • voir les compétences pour la maîtrise des logiciels • juger de la conformité aux normes techniques, à l'ordre de travail et aux critères esthétiques conventionnels • pouvoir distinguer la gamme des couleurs • voir compétences de maîtrise des logiciels

	<p>1.10. agir de manière autonome</p> <p>1.11. agir avec efficacité (qualité et rapidité)</p> <p>1.12. travailler en équipe 1.13. maîtriser les séquences de travail d'amont et d'aval</p> <p>1.14. mettre en fonction le matériel</p> <p>1.15. respecter les normes de sécurité</p>	<ul style="list-style-type: none"> • avoir conscience de l'importance de la tâche • maîtriser les techniques professionnelles (voir plus haut) • avoir confiance en soi • connaître les contraintes (techniques de qualité, de rythme, ...) de la chaîne d'édition • évaluer ces contraintes pour chaque travail • adapter son travail en fonction de ces contraintes • pouvoir planifier son travail • connaître les contraintes de la chaîne d'édition • connaître le vocabulaire technique de tous les postes de travail • coopérer (analyser, négocier, suggérer, accepter, ...) • connaître les séquences et précautions de mise en fonctionnement et d'arrêt • être attentif aux anomalies de fonctionnement • connaître les normes de sécurité liées à la production, au matériel et aux produits • appliquer ces normes
--	--	---