

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

6. ARTS APPLIQUÉS

6.2. PRODUCTION GRAPHIQUE

TECHNICIEN / TECHNICIENNE EN MULTIMEDIA

PROFIL DE FORMATION (CQ7 T)

PQ ayant généré le PF : Technicien/Technicienne en multimedia

Accord du Conseil Général

Le 22 avril 2004

Confirmation du Parlement

LE METIER

Le (la) technicien(ne) multimédia participe à la réalisation de sites internet, intranet, de bornes interactives, de CD Rom, de DVD, etc. Il (elle) travaille en collaboration avec le graphiste ou infographiste, le chef de projet, le directeur artistique ou le développeur.

Technicien(ne) polyvalent(e), il (elle) utilise les logiciels auteurs et pratique couramment les logiciels d'infographie. Il (elle) doit faire preuve de précision, de rigueur technique, d'adaptabilité, d'astuce, de créativité. Son bagage technique est à actualiser en permanence dans un domaine en constante évolution.

REMERCIEMENTS

Nous tenons à exprimer notre reconnaissance aux représentants des formateurs, des professionnels (studios et sociétés de production, indépendants) , des syndicats qui, tant dans les groupes de travail qu'au sein de la Commission consultative, nous ont aidés à construire le présent profil de formation correspondant au CQ7 de l'enseignement secondaire technique.

Les chargés de mission

**Michel Arnold
Jean-Pierre Ravasi**

TABLE DES MATIERES

		Page
Fonction 01	Analyser les données d'un projet	5
Fonction 02	Elaborer un mode opératoire	7
Fonction 03	Composer les éléments multimedia	8
Fonction 04	Intégrer les différents medias	9
Fonction 05	Réaliser le produit final « on line » ou « off line »	10
Fonction 06	S'intégrer dans le monde professionnel	11

Fonction 1 : Analyser les données d'un projet

ACTIVITES DECRITES DANS LE(S) P.Q.	COMPETENCES DU (DES) P.Q. COMPLETEES ET PRECISEES	CLASS COMP.	INDICATEUR DE MAITRISE DE COMPETENCES
1.1. Inventorier le cahier des charges (la charte graphique, etc...)	1.1.1. Identifier dans un projet ou une commande les données objectives, subjectives et esthétiques.	CM	L'apprenant(e) ne formule des suggestions que sur le plan esthétique.
	1.1.2. Reconnaître les besoins et les exigences de la commande.	CM	
	1.1.3. Proposer des suggestions permettant d'affiner la demande (aux plans technique, esthétique, financier) et les argumenter.	CM	
	1.1.4. <i>Examiner la faisabilité du projet ou de la commande (capacités, matériel disponible, temps de réalisation, budget).</i>	CEP	
	1.1.5. <i>Choisir et argumenter la méthodologie de travail à mettre en œuvre.</i>	CEF/ CEP	
1.2. Planifier la réalisation.	1.2.1. Identifier la chronologie des différentes phases de travail.	CM	L'apprenant(e) situe son intervention dans les différentes phases de la conduite du projet
	1.2.2. <i>Estimer la durée de chaque phase. Identifier les parties de la réalisation qui devront être sous-traitées.</i>	CEF/ CEP	
1.3. Etablir, si nécessaire, un devis.	1.3.1. <i>Calculer, dans les limites de ses responsabilités, le coût total de la réalisation en tenant compte des travaux de préparation, des travaux à sous-traiter, des taxes, du temps de réalisation.</i>	CEF/ CEP	

	1.3.2. <i>Présenter et argumenter diverses alternatives possibles dans les limites de ses responsabilités.</i>	CEF/ CEP	
1.4. Etablir, si nécessaire, le bon de commande ou le contrat de réalisation.	1.4.1. <i>Identifier les principaux éléments d'un contrat (droits et devoirs des contractants, responsabilité légale et recours, propriété des fichiers, copyright).</i>	CEP	

Fonction 2 : Elaborer un mode opératoire

ACTIVITES DECRITES DANS LE(S) P.Q.	COMPETENCES DU (DES) P.Q. COMPLETEES ET PRECISEES	CLASS COMP.	INDICATEUR DE MAITRISE DE COMPETENCES
2.1. Se documenter sur le sujet à développer.	2.1.1. Identifier les sources d'information.	CM	Remarque : les compétences liées à la culture graphique sont fondamentales pour la formation
	2.1.2. Classer, archiver les informations, se constituer une banque de données.	CM	
	2.1.3. Développer son ouverture d'esprit et sa curiosité intellectuelle pour s'imprégner de la culture propre aux sujets traités.	CM	
2.2. Rechercher et rassembler les données multimédia à utiliser.	2.2.1. Identifier les éléments (vidéo, audio, image 2D-3D, texte, etc...) multimédia à générer.	CM	
2.3. Choisir les matériels et techniques à utiliser pour réaliser le projet, en fonction du média final (CD, DVD, site Web, bornes, etc...)	2.3.1. <i>Identifier les spécificités des logiciels professionnels et leurs limites.</i>	CEF/ CEP	
	2.3.2. <i>Identifier le(s) logiciel(s) le(s) plus adéquats à un travail.</i>	CEF/ CEP	
	2.3.3. <i>Interpréter correctement les données techniques (hardware) d'un matériel afin d'évaluer ses performances et ses limites.</i>	CEP	
	2.3.4. <i>Appliquer les techniques permettant l'extension des performances d'un matériel (upgrade).</i>	CEF	
2.4. Etablir l'architecture du produit.	2.4.1. Déterminer les moments où les techniques doivent être mises en œuvre sur les matériels existants ou à générer.	CM	L'apprenant(e) organise son travail en fonction des éléments préétablis (voir 1.2.1.)

Fonction 3 : Composer les éléments multimedia

ACTIVITES DECRITES DANS LE(S) P.Q.	COMPETENCES DU (DES) P.Q. COMPLETEES ET PRECISEES	CLASS COMP.	INDICATEUR DE MAITRISE DE COMPETENCES
3.1. Acquérir des données.	3.1.1. Utiliser les techniques d'acquisition : scanner – appareil numérique – enregistreur son – caméra vidéo.	CM	
3.2. Créer (générer) les éléments indispensables à la réalisation du produit.	3.2.1. Choisir les logiciels adéquats.	CM	
	3.2.2. Utiliser des logiciels 2 D.	CM	L'apprenant(e) utilise les fonctions de base uniquement.
	3.2.3. Utiliser les logiciels d'édition sonore et vidéo (découpage).	CM	
3.3. Assurer le traitement informatique des différents médias.	3.3.1. Choisir les logiciels adéquats.	CM	
	3.3.2. Utiliser les logiciels 2 D (formatage).	CM	L'apprenant(e) utilise uniquement les fonctions de base des logiciels.
	3.3.3. Utiliser les logiciels son – vidéo (montage).	CM	Il(elle) ne réalise pas de compositing (mélange 2D/3D) ni d'effets spéciaux.
	3.3.4. Veiller au conditionnement technique et esthétique (style) des médias selon la charte graphique.	CM	L'apprenant(e) reproduit les éléments graphiques selon les modèles.
3.4. Assurer l'animation 2D.	3.4.1. Utiliser les logiciels d'animation 2D.	CM	L'apprenant(e) réalise des animations basiques en interpolation et en images clés.
	3.4.2. Respecter les exigences du story-board.	CM	

Fonction 4 : Intégrer les différents medias

ACTIVITES DECRITES DANS LE(S) P.Q.	COMPETENCES DU (DES) P.Q. COMPLETEES ET PRECISEES	CLASS COMP.	INDICATEUR DE MAITRISE DE COMPETENCES
4.1. Réaliser la mise en page pour écran.	4.1.1. Respecter les règles d'ergonomie et de lisibilité.	CM	L'apprenant(e) exécute la mise en page sur écran et choisit celle qui respecte le mieux les règles.
	4.1.2. Utiliser les logiciels auteurs disponibles pour réaliser la mise en forme de tous les écrans.	CM	L'apprenant(e) maîtrise les outils de mise en page à sa disposition dans les logiciels auteurs.
4.2. Monter et mettre en place les médias, selon le story-board.	4.2.1. Utiliser les logiciels auteurs et ou spécifiques multimédia pour intégrer sons et images.	CM	L'apprenant(e) met les médias au format ad hoc.
	4.2.2. Intégrer un fichier 3D.	CM	L'apprenant(e) importe les fichiers sans manipulation interactive.

Fonction 5 : Réaliser le produit final « on line » ou « off line »

ACTIVITES DECRITES DANS LE(S) P.Q.	COMPETENCES DU (DES) P.Q. COMPLETEES ET PRECISEES	CLASS COMP.	INDICATEUR DE MAITRISE DE COMPETENCES
5.1. Assurer la création matérielle du projet « on line » ou « off line ».	5.1.1. Créer l'interactivité du projet grâce aux logiciels auteurs courants.	CM	L'apprenant(e) maîtrise la navigation de base du produit multimedia (hyperliens, boutons, volume ...)
	5.1.2. Appliquer et paramétrer une fonction préprogrammée.	CM	L'apprenant(e) utilise des scripts avec paramètres (intègre des scripts dans sa propre programmation).
5.2. Restituer le projet dans son format final.	5.2.1. Créer les exécutable avec des logiciels de manipulation aisée.	CM	
	5.2.2. <i>Créer un Cd Rom installable, un DVD Rom, un DVD vidéo.</i>	CEP	
	5.2.3. Mettre en ligne un site web.	CM	L'apprenant(e) réalise la mise en ligne, selon le matériel disponible, en réalité ou par simulation.
5.3. Assurer le débogage.	5.3.1. Tester l'ergonomie et la fiabilité.	CM	En réalité ou en simulation.
	5.3.2. Mettre à l'épreuve la programmation.	CM	L'apprenant(e) teste la logique de fonctionnement.
	5.3.3. Lors de bogues, assurer les correctifs.	CM	Selon la nature des bogues, le débogage est effectué par l'apprenant(e) ou par le concepteur de l'élément intégré.

Fonction 6: S'intégrer dans le monde professionnel

ACTIVITES DECRITES DANS LE(S) P.Q.	COMPETENCES DU (DES) P.Q. COMPLETEES ET PRECISEES	CLASS COMP.	INDICATEUR DE MAITRISE DE COMPETENCES
6.1. Communiquer avec la hiérarchie, les clients, les fournisseurs.	6.1.1. <i>S'exprimer succinctement dans diverses situations de communication.</i>	CEP	
	6.1.2. <i>Synthétiser une communication orale ou écrite sous la forme d'un mémo.</i>	CEP	
6.2. Actualiser ses informations.	6.2.1. <i>Classer tout document professionnel (revues, catalogues, etc...)</i>	CM	L'apprenant(e) se constitue une documentation structurée (cfr 2.1.)
	6.2.2. <i>Se tenir au courant des évolutions de la profession, des matériels, des produits, de l'actualité, des mouvements artistiques, etc...</i>	CM	L'apprenant(e) utilise plusieurs sources documentaires dont les visites de foires, expositions, salons professionnels ...
6.3. Replacer son activité professionnelle dans le cadre général de l'entreprise.	6.3.1. <i>Identifier les activités des entreprises de l'amont (p.e. entreprises clientes) et de l'aval (p.e. sous-traitants)</i>	CEP	
6.4. S'informer des contraintes du métier.	6.4.1. <i>Identifier les services, juridictions et organismes liés à la vie professionnelle.</i>	CEF/ CEP	
	6.4.2. <i>Identifier ses droits et devoirs.</i>	CEF/ CEP	
	6.4.3. <i>Identifier les contraintes sociales et morales à l'égard de l'image.</i>	CEP	
	6.4.4. <i>Identifier les contraintes relatives au droit d'auteur.</i>	CM	L'apprenant(e) identifie les contraintes élémentaires liées à la protection des médias.

6.5. Respecter les règles déontologiques spécifiques à la profession.	6.5.1. <i>Développer des attitudes professionnelles.</i>	CEP	
6.6. Organiser son travail et son plan de travail (outils, éclairage, ergonomie, sécurité).	6.6.1. Développer son autonomie, son sens des responsabilités, sa motivation.	CM	L'apprenant(e) répond pertinemment aux mises en situations simulées et/ou effectuées
6.7. S'inscrire dans une perspective de formation permanente.	6.7.1. <i>Être disponible au renouvellement des techniques graphiques.</i>	CEF/ CEP	
	6.7.2. <i>Expérimenter de nouveaux concepts graphiques.</i>	CEF/ CEP	
	6.7.3. <i>S'autoformer aux upgrades des logiciels professionnels.</i>	CEF/ CEP	
	6.7.4. <i>Identifier les perfectionnements apportés à l'évolution de la chaîne graphique.</i>	CEF/ CEP	
	6.7.5. <i>Chercher constamment la qualité du service et la satisfaction du client.</i>	CEP	