

**MINISTERE DE LA COMMUNAUTE FRANCAISE**

**ADMINISTRATION GENERALE DE L'ENSEIGNEMENT**

**ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE**

**DOSSIER PEDAGOGIQUE**

**UNITE D'ENSEIGNEMENT**

**INFOGRAPHIE : IMAGE VECTORIELLE**

**ENSEIGNEMENT SECONDAIRE SUPERIEUR DE TRANSITION**

<p><b>CODE : 75 67 23 U21 D2</b> <b>CODE DU DOMAINE DE FORMATION : 709</b> <b>DOCUMENT DE REFERENCE INTERRESEAUX</b></p>
--

**Approbation du Gouvernement de la Communauté française du 04 juillet 2017,  
sur avis conforme du Conseil général**

# INFOGRAPHIE : IMAGE VECTORIELLE

## ENSEIGNEMENT SECONDAIRE SUPERIEUR DE TRANSITION

### 1. FINALITES DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

#### 1.1. Finalités générales

Conformément à l'article 7 du décret de la Communauté française du 16 avril 1991, cette unité d'enseignement doit :

- ◆ concourir à l'épanouissement individuel en promouvant une meilleure insertion professionnelle, sociale, culturelle et scolaire ;
- ◆ 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 vise à permettre à l'étudiant :

- ◆ de s'initier aux techniques et connaissances nécessaires à l'utilisation des systèmes informatiques, en particulier en ce qui concerne les logiciels de type « dessin vectoriel » ;
- ◆ de produire des documents en tenant compte des contraintes techniques et esthétiques ;
- ◆ de développer un « souci qualité » dans sa production.

### 2. CAPACITES PREALABLES REQUISES

#### 2.1. Capacités

*Face à un système informatique en respectant le temps alloué, les règles d'utilisation du système informatique et en utilisant les commandes appropriées,*

- ◆ mettre en route le système informatique ;
- ◆ utiliser ses périphériques ;
- ◆ mettre en œuvre des fonctionnalités de base du système d'exploitation en vue de la gestion de répertoires et de fichiers ;
- ◆ créer et imprimer un fichier ;
- ◆ clôturer une session de travail.

## 2.2. Titre pouvant en tenir lieu

Attestation de réussite de l'unité d'enseignement « INFORMATIQUE – INTRODUCTION A L'INFORMATIQUE » - Code 75 01 02 U21 D1

### 3. ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Pour atteindre le seuil de réussite, à partir d'un projet personnel ou imposé, en respectant les contraintes techniques esthétiques et les règles du droit relatif à l'image,

l'étudiant sera capable :

- ◆ de réaliser une composition graphique combinant textes et dessins ;
- ◆ de sélectionner la couleur de manière cohérente ;
- ◆ de réaliser la mise au net ;
- ◆ de présenter la maquette ;
- ◆ de reproduire des pictogrammes, symboles, emblèmes, signes, logotypes, labels, ... ;
- ◆ de gérer et imprimer les documents.

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

- ◆ du niveau de créativité,
- ◆ de la qualité esthétique de la production,
- ◆ de la pertinence des choix techniques et des méthodes de travail mises en œuvre,
- ◆ du degré d'autonomie atteint.

### 4. PROGRAMME

*Au travers de créations personnelles ou imposées, l'étudiant sera capable :*

- ◆ de réaliser des tracés droits et courbes (courbe de Bézier) en utilisant les outils de dessin ;
- ◆ d'insérer du texte, choisir les attributs de caractères et de paragraphes, définir et utiliser les styles ;
- ◆ de modifier des objets dessinés (changer la taille, la forme, la couleur,...et appliquer des opérations booléennes);
- ◆ d'utiliser judicieusement les grilles, repères et systèmes de mesure notamment pour la duplication et le magnétisme ;
- ◆ de sélectionner les nuanciers adéquats (CMJN, RVB, pantone) en fonction du résultat recherché ;
- ◆ de coloriser des objets dessinés, au moyen de couleurs, d'aplats et/ou de dégradés ;
- ◆ de copier, coller, dupliquer, cloner, grouper, combiner, dissocier des objets ;
- ◆ d'organiser des documents en utilisant différents calques ;
- ◆ d'utiliser et de paramétrer les filtres et les effets ;
- ◆ de concevoir une maquette de mise en page ;
- ◆ d'intégrer des images bitmap (avec ou sans masque) ;
- ◆ de vectoriser les objets (bitmap ou police de caractères) ;
- ◆ de reproduire des signes graphiques (pictogrammes, symboles, emblèmes, signes, logotypes, labels,...) de manière autonome en respectant les contraintes techniques et esthétiques ;
- ◆ d'importer des documents ou parties de document issus d'autres d'applications ;
- ◆ d'optimiser les objets en fonction de diverses destinations (Web, prépresse, multimédia, ...) ;
- ◆ d'exporter des documents ou parties de document en vue d'une exploitation par un autre logiciel ;

- ◆ de paramétrer les valeurs de surimpression et de défonce des objets ;
- ◆ d'imprimer un projet ;
- ◆ de finaliser la mise au net ;
- ◆ d'accéder à l'aide en ligne du logiciel et de consulter la documentation.

## 5. CHARGE DE COURS

Le chargé de cours sera 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

Il est recommandé de ne pas dépasser plus de deux étudiants par poste de travail.

## 7. HORAIRE MINIMUM DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

7.1. Dénomination des cours	Classement des cours	Code U	Nombre de périodes
Laboratoire d'infographie	CT	S	64
<b>7.2. Part d'autonomie</b>		P	16
Total des périodes			<b>80</b>