

PROGRAMME RÉVISÉ

570.A0

Présentation du programme d'études

Le programme Graphisme s'inscrit dans les finalités et les orientations de la formation technique qui guident l'action du ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport ; en fonction du cadre réglementaire, le programme est défini par compétences et formulé par objectifs et par standards.

Le programme Graphisme comprend une composante de formation générale qui est commune à tous les programmes d'études (162/3unités), une composante de formation générale qui est propre au programme (6 unités), une composante de formation générale qui est complémentaire aux autres composantes (4 unités) et une composante de formation spécifique de 65 unités.

Pour sa composante de formation spécifique, ce programme a été conçu suivant le cadre d'élaboration des programmes d'études techniques. L'approche implique la participation de partenaires des milieux du travail et de l'éducation et elle tient compte de facteurs tels que les besoins de formation, la situation de travail et les buts généraux de la formation technique. Les objectifs et standards servent à la définition des activités d'apprentissage et à leur évaluation, cette dernière responsabilité appartenant aux établissements d'enseignement collégial. La réussite du programme d'études permet à l'élève de se qualifier pour exercer sa profession en fonction des compétences attendues à l'entrée sur le marché du travail et la teneur de ses apprentissages contribue à assurer sa polyvalence.

Buts de la formation spécifique

Le programme Graphisme vise à former des personnes aptes à exercer la profession de graphiste. Les graphistes travaillent à leur compte, dans des entreprises spécialisées du secteur des communications graphiques et du multimédia ou au sein d'entreprises qui ont des services de communications graphiques. Ils travaillent à la réalisation de livres, magazines, journaux, produits d'emballage, site Web, bornes interactives, interfaces pour écran et pour DVD, etc.

Ces personnes élaborent des concepts visuels, conçoivent des maquettes de présentation à la suite de la rencontre avec la cliente ou le client. Pour ce faire, elles déterminent les choix typographiques, produisent et/ou choisissent les images et les illustrations servant à la réalisation du projet en fonction des besoins et des attentes de la cliente ou du client. Les graphistes font également des mises en pages pour des imprimés et pour des interfaces visuelles. Les personnes à leur compte ont, en plus de leurs tâches habituelles, à assurer la gestion de leur micro-entreprise.

Les graphistes travaillent seuls ou en équipe, en collaboration avec des graphistes, des directrices ou directeurs artistiques, des chargées ou chargés de projets,

des rédactrices ou rédacteurs en chef, des illustratrices ou illustrateurs, des photographes, des infographes, des professionnelles ou professionnels en préimpression, des imprimeurs, du personnel de postproduction électronique, des animatrices ou animateurs 2D et 3D, des programmeuses ou programmeurs, des techniciennes ou techniciens en intégration multimédia, des architectes et des designers industriels.

En fonction de leurs compétences, les graphistes peuvent se voir confier des responsabilités en ce qui a trait à la direction artistique, à la conception, à la recherche et au développement de solutions de communication graphique. Leur environnement de travail est à la fois informatisé et traditionnel en ce sens qu'elles doivent à la fois utiliser ordinateurs, logiciels et utilitaires spécialisés, périphériques, crayons, papiers et autres supports. Le travail demande une bonne capacité d'adaptation.

Conformément aux buts généraux de la formation, la composante de formation spécifique du programme Graphisme vise à :

Rendre la personne efficace dans l'exercice d'une profession, soit :

- lui permettre, dès l'entrée sur le marché du travail, de jouer les rôles, d'exercer les fonctions et d'exécuter les tâches et les activités associées à une profession ;
- lui permettre d'évoluer adéquatement dans un milieu de travail (ce qui implique des connaissances et des habiletés techniques et technologiques en matière de communication, de résolution de problèmes, de prise de décisions, d'éthique, de santé et de sécurité, etc.).

Favoriser l'intégration de la personne à la vie professionnelle, soit :

- lui faire connaître le marché du travail en général ainsi que le contexte particulier de la profession choisie ;
- lui faire connaître ses droits et ses responsabilités comme travailleur ou travailleuse.

Favoriser l'évolution de la personne et l'approfondissement de savoirs professionnels, soit :

- lui permettre de développer son autonomie et sa capacité d'apprendre ainsi que d'acquérir des méthodes de travail ;
- lui permettre de comprendre les principes sous-jacents aux techniques et aux technologies utilisées ;
- lui permettre de développer sa faculté d'expression, sa créativité, son sens de l'initiative et son esprit d'entreprise ;
- lui permettre d'adopter des attitudes essentielles à son succès professionnel, de développer son sens des responsabilités et de viser l'excellence.

Favoriser la mobilité professionnelle de la personne, soit :

- lui permettre d'adopter une attitude positive à l'égard des changements ;
- lui permettre de se donner des moyens pour gérer sa carrière, notamment par la sensibilisation à l'entrepreneuriat.

Intentions éducatives en formation spécifique

Les intentions éducatives en formation spécifique s'appuient sur des valeurs et préoccupations importantes et qui servent de guide aux interventions auprès de l'étudiante ou de l'étudiant. Elles touchent généralement des dimensions significatives du développement professionnel et personnel qui n'ont pas fait l'objet de formulations explicites au niveau des buts de la formation ou des objectifs et standards. Elles peuvent porter sur des attitudes importantes, des habitudes de travail, des habiletés intellectuelles, etc.

Pour le programme Graphisme, les intentions éducatives en formation spécifique sont les suivantes :

- Encourager le regard sur le monde
- Développer une culture générale
- Développer une ouverture d'esprit face aux changements technologiques
- Développer le sens critique et le sens des responsabilités
- Développer l'éthique professionnelle
- Stimuler la créativité

Buts de la formation générale

L'enseignement collégial fait suite aux cycles de scolarité obligatoire du primaire et du secondaire. Il prépare à occuper une profession sur le marché du travail ou à poursuivre des études universitaires. Les curriculums de formation desquels sont issus les programmes d'études relèvent du ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, responsable de l'établissement et de la mise en œuvre des programmes d'études. Les établissements d'enseignement, pour leur part, assurent cette mise en œuvre et élaborent les activités d'apprentissage qui en résultent. Le programme d'études constitue le cadre de référence à l'intérieur duquel les élèves s'engagent à apprendre une profession ou à poursuivre des études, en acquérant les compétences visées. Pour les enseignantes et les enseignants, il privilégie des objectifs de formation et délimite la portée des interventions pédagogiques. Les programmes d'études menant au diplôme d'études collégiales (DEC) sont constitués de deux grandes composantes : la formation générale et la formation spécifique. La formation générale fait partie intégrante de chaque programme d'études et, dans une perspective d'approche programme, elle s'articule à la formation spécifique en favorisant le développement de compétences nécessaires à l'ensemble des programmes d'études.

Visées de formation

Trois visées de formation caractérisent la composante de formation générale des programmes d'études, soit :

- Former la personne à vivre en société de façon responsable.
- Amener la personne à intégrer les acquis de la culture.
- Amener la personne à maîtriser la langue comme outil de pensée, de communication et d'ouverture sur le monde.

Celles-ci font partie des visées de la formation collégiale et concourent de façon particulière à leur actualisation. À ce titre, ces trois visées interpellent la composante de formation spécifique des programmes d'études. En facilitant la complémentarité des composantes de formation

générale et spécifique, elles contribuent à la cohérence des programmes d'études, dans le respect de leurs finalités et des objectifs d'une formation de qualité.

Contribution de la composante de formation générale au programme d'études de l'élève

La composante de formation générale contribue au développement de douze compétences. Celles-ci sont associées à trois visées de formation dans un profil intitulé Contribution de la formation générale au programme d'études de l'élève présenté à la page 11. Ces compétences rendent compte des résultats globaux attendus de l'élève au terme de sa formation générale.

Le profil illustre le caractère à la fois spécifique et complémentaire des disciplines inscrites au sein de la formation générale, soit :

- Français, langue d'enseignement et littérature
- Anglais, langue d'enseignement et littérature
- Philosophie Humanités
- Français, langue seconde
- Anglais, langue seconde
- Éducation physique
- Compétences du profil de la formation générale

Les douze compétences du profil de la formation générale orientent la formation et représentent des cibles d'apprentissage qui traduisent des points de rencontre et de complémentarité entre les différentes disciplines. Mises en relation avec les visées de formation, les compétences du profil sont portées de façon particulière par chaque discipline dans des activités d'apprentissage et d'évaluation qui en attestent l'acquisition. Cette contribution des disciplines se manifeste à des degrés divers dans les buts disciplinaires, de même que dans les objectifs et les standards.

Compétences communes à l'ensemble de la formation collégiale

À titre indicatif, le Ministère a identifié cinq compétences communes de base qu'il souhaite associer aux visées de formation :

- résoudre des problèmes ;
- exercer sa créativité ;
- s'adapter à des situations nouvelles ;
- exercer son sens des responsabilités ;
- communiquer.

Elles seront complétées, au besoin, par les comités-conseils des programmes préuniversitaires et les comités de programmes des collèges.

Contribution des disciplines de la formation générale à la valorisation et à l'amélioration de la maîtrise de la langue d'enseignement

Chaque discipline de la formation générale doit contribuer à parfaire la communication orale et écrite de l'élève dans la langue d'enseignement et favoriser le développement de stratégies de révision et de correction, spécialement à l'écrit. Cette contribution est décrite dans les buts disciplinaires et se traduit de façon particulière dans les objectifs et les standards de chacune des disciplines.

Dans ce contexte, l'enseignante ou l'enseignant est invité à :

- proposer des activités pédagogiques où la langue d'enseignement est respectée et valorisée ;
- créer un environnement propice à la lecture et à l'écriture ;
- offrir à l'élève des modalités de travail et diverses tâches qui lui permettent d'améliorer ses habiletés à l'oral et à l'écrit.

Au cœur du développement des habiletés propres à la fonction de graphiste, cette formation est avant tout polyvalente. Loin de restreindre les apprentissages à la dimension technique, elle met l'accent sur la conception et la créativité.

Les apprentissages en graphisme, typographie, illustration, multimédia et photographie se font via des projets liés à un mandat de communication graphique. Les étudiants font face à un contexte mandat/client.

Le programme favorise le développement des habiletés intellectuelles suivantes :

- l'observation
- la méthode
- le questionnement
- le raisonnement

L'équipe départementale étant formée de professionnels aguerris évoluant dans le monde du design graphique, offre une formation axée sur le développement de l'expression créative répondant à un mandat lié à un projet de communication graphique.

PROFIL DE SORTIE

« Les graphistes travaillent à leur compte ou dans des entreprises spécialisées du secteur des communications graphiques et du multimédia : magazines, journaux, produits d'emballage, site Web, bornes interactives, interfaces numérique et interactive, stratégie de marketing ainsi que produits imprimés. Ils élaborent des concepts, conçoivent et réalisent des maquettes suite à la rencontre avec le client. Pour ce faire, ils déterminent les choix typographiques, produisent et/ou choisissent les images et les illustrations servant à la réalisation du projet en fonction des besoins et des attentes du client. Ils assurent également un suivi tout au long du projet de communication visuelle.

Ils travaillent seuls ou en équipe en collaboration avec, entre autres, d'autres graphistes, directeurs artistiques, chargés de projet, rédacteurs en chef, illustrateurs, photographes, infographistes, programmeurs, intégrateurs et imprimeurs. En fonction de leurs compétences, ils peuvent se voir confier des responsabilités en ce qui a trait à la direction artistique d'une équipe de production, à la conception, à la recherche et au développement de solutions de communication visuelle permettant d'améliorer la qualité visuelle d'un produit de diffusion. Le travail demande une bonne capacité d'adaptation.

Leur environnement de travail est à la fois informatisé et traditionnel en ce sens qu'ils doivent à la fois utiliser ordinateurs, logiciels et utilitaires spécialisés, tablettes graphiques, support d'archivage, numériseurs, crayons, papier et autres médiums. »*

La formation en graphisme s'oriente vers le développement de la créativité et de la perception visuelle, de même que vers la maîtrise de techniques de reproduction et la capacité d'utiliser les outils informatiques et le multimédia comme support dans le processus de conception et de réalisation d'un projet en graphisme.

Il s'élabore autour de trois intentions éducatives :

- la polyvalence
- l'ouverture d'esprit
- la culture générale

La formation spécifique en graphisme amènera l'étudiant à développer sa polyvalence. Dans un premier temps, il fait l'acquisition des concepts de base du langage de la communication visuelle, notions essentielles au développement et à l'expression de la créativité appliquée à la réalisation d'un projet de communication pour un client. Dans un deuxième temps, l'étudiant acquiert les habiletés diverses pour résoudre des problèmes de conception visuelle propres aux contextes et exigences des divers secteurs du métier; graphisme d'édition, illustration, typographie, emballage, publicité, exposition, graphisme d'évènementiel, impression, photographie, web, rapport financier, etc...

Le programme de graphisme est d'une durée de trois ans. À la fin de sa formation l'élève doit être capable de concevoir, réaliser, produire, argumenter et présenter un projet de graphisme.

* Extrait de l'atelier d'analyse de profession

Le diplômé a acquis des connaissances et développé les habiletés et les attitudes de base :

VALEURS ET ATTITUDES	HABILETÉS	MAÎTRISE DE LA LANGUE
<p>1.1 La créativité</p> <p>1.2 L'initiative et le dynamisme</p> <p>1.3 La capacité à travailler en équipe</p> <p>1.4 Le respect des règles de santé et de sécurité</p> <p>1.5 Le respect des règles de l'éthique professionnelle</p> <p>1.6 Le sens critique</p> <p>1.7 Le sens des responsabilités</p>	<p>2.1 Intègre les connaissances liées aux différentes composantes du graphisme</p> <p>2.2 Bonne perception visuelle</p> <p>2.3 Utilise un processus de développement</p> <p>2.4 Maîtrise l'approche de résolution de problèmes</p> <p>2.5 Développe et argumente avec rigueur une prise de position professionnelle</p> <p>2.6 Explore les courants artistiques</p> <p>2.7 Développe et utilise le langage plastique dans l'expression de sa créativité toujours dans le contexte de communication</p> <p>2.8 Analyse, fait une synthèse, et utilise son esprit critique</p> <p>2.9 Rédige des textes correctement et utilise une terminologie propre au graphisme</p>	<p>3.1 Communique oralement clarté et justesse</p>

CONCEPTION D'UN PROJET	RÉALISATION D'UN PROJET	PRODUCTION D'UN PROJET	GESTION D'UN PROJET
<p>4.1 Recherche et analyse une documentation pertinente pour chaque projet.</p> <p>4.2 Détermine des critères de création.</p> <p>4.3 Utilise de plus en plus efficacement les techniques de créativité pour la recherche d'idées</p> <p>4.4 Utilise les principes de communication efficaces dans tous ses travaux de conception.</p> <p>4.5 Explore, élabore et propose des concepts typographiques.</p> <p>4.6 Explore et solutionne des problèmes de communication graphique bidimensionnelle et tridimensionnelle de plus en plus complexes</p> <p>4.7 Crée des images communicantes.</p>	<p>5.1 Traduit une idée par des esquisses préliminaires et de présentation</p> <p>5.2 Réalise des projets d'édition.</p> <p>5.3 Réalise des projets d'identification visuelle.</p> <p>5.4 Réalise des projets publicitaires</p> <p>5.5 Réalise des projets en trois dimensions</p> <p>5.6 Réalise le prototype d'une production multimédia interactive.</p> <p>5.7 Réalise des concepts pour des événements multimédia.</p>	<p>6.1 Exécute avec les outils et matériaux appropriés, des esquisses préliminaires et finales d'un niveau de difficulté technique avancé</p> <p>6.2 Utilise des techniques de présentation professionnelles pour produire des maquettes de présentation finale</p> <p>6.3 Utilise les outils informatiques pour produire des mises en page, produire des illustrations virtuelles, traiter des images numérisées et préparer les documents et ou fichiers électroniques</p>	<p>7.1 Rencontre le client</p> <p>7.2 Évalue les délais</p> <p>7.3 Définit les pièces à produire</p> <p>7.4 Définit les contraintes : format, couleurs et techniques de réalisation</p> <p>7.5 Prépare le calendrier de travail</p> <p>7.6 Conseille le client, fait des recommandations et propose des solutions graphiques en regard des objectifs de communication</p> <p>7.7 Rencontre les collaborateurs et fournisseurs</p> <p>7.8 Prépare un devis technique</p> <p>7.9 Estime les coûts de production</p> <p>7.10 Présente le dossier final au client</p> <p>7.11 Supervise la production</p>