EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8	Tot
a1.1	Comprendre la communication	Ils expliquent les formes de base et les principes d'une communication efficace à l'aide d'un modèle de communication courant. Ils analysent des situations typiques de communication et classent de manière motivée des messages selon leur contenu. (C5)		10	10						
a1.2	Comprendre l'entretien avec le client et de conseil	Ils décrivent les phases suivantes de l'entretien avec le client ou de l'entretien de conseil ainsi que les exigences spécifiques: saluer et accueillir le mandant de manière professionnelle; écouter activement; analyser les besoins du client avec des questions pertinentes (questions client avec des questions pertinentes (questions q/q/q/c, technique de questionnement); reconnaitre les problèmes, les évaluer et conseiller activement le mandant; entrer en matière suite à d'éventuelles objections du mandant; conclure l'entretien et le conseil; prendre congé du mandant (C2)		10		10					
a1.3	Etablir le cahier des charges	Ils décrivent la structure, les contenus et les objectifs d'un cahier des charges. Pour des projets concrets, ils établissent et gèrent leurs cahiers des charges de façon claire et complète, dans leur langue nationale et en anglais. (C3)				10					
a2.1	Analyser les besoins du mandant, le groupe cible et le contexte	Ils connaissent différentes méthodes pour réaliser des analyses spécifiques à un projet. (C2)			10						
a3.1	Collecter et développer des idées	Ils collectent et développent des idées dans un processus créatif ouvert. (C5)	10								
a3.2	Visualiser les idées	Ils utilisent des techniques appropriées pour visualiser leurs idées sous la forme qui convient (esquisses, images statiques et animées, texte, organigramme, etc.). (C5)	10								
a3.3	Développer de premières approches conceptuelles	Ils développent de premières approches conceptuelles. Ils prennent en compte: la concordance entre entreprise, valeurs, objectifs et message; la concordance entre le média et les groupes cible (champ d'action géographique); Ils font un choix et le motivent. (C5)			20						
a3.4	Elaborer une ébauche de conception	Ils établissent, sur la base des idées et des approches sélectionnées, une ébauche de conception claire et pertinente. (C5)				10					
a3.5	Décrire les éléments d'une offre	Ils citent les principaux facteurs de coût d'un projet. Ils citent les éléments d'une offre (coûts internes et externes) et expliquent les conditions légales. (C2)				5					
a3.6	Décrire les objectifs et les contraintes pour la planification des travaux	Ils décrivent les objectifs, la structure et les exigences relatifs à la planification des travaux. (C2)				5					
a4.1	Etablir la présentation	Ils décrivent les formes courantes de présentations. Ils expliquent les exigences face aux présentations correspondant aux destinataires et au mandat. Ils choisissent la forme appropriée et élaborent la présentation dans la langue nationale et en anglais.				20					
a4.2	Faire la présentation	Ils présentent leurs idées de manière convaincante et les motivent dans leur langue nationale ou en anglais. Ils montrent les avantages spécifiques au projet. (C3)				20					
a	Préparation de projets pour des moyens de communication numériques interactifs TOTAUX		20	20	40	80	0	0	0	0	160
b1.1	Mener des recherches	Ils mènent, dans leur langue nationale et en anglais, des recherches axées sur les objectifs et les groupes cibles en utilisant les sources et les méthodes appropriées. Ils se focalisent sur: le domaine d'activité, l'offre et les activités du mandant et de la concurrence; le public cible (le comportement médiatique, la compétence technique, la distribution géographique, les préférences visuelles, le contexte culturel, les valeurs et le niveau d'instruction); le domaine thématique; l'identité / les valeurs et la culture du mandant (C5)	10		10						
b1.2	Évaluer les résultats des recherches	Ils évaluent le potentiel des recherches en termes de contenu et de créativité dans la perspective des objectifs du mandat, et tirent des résultats de leur évaluation les conclusions pertinentes pour le concept. (C6)	5		5						
b1.3	Déterminer les bases de la communication et du concept de design	Ils définissent, sur la base des recherches, l'objectif, la structure et le contenu du concept de communication et de design. (C5)	5		5						
b2.1	Reconnaître les principes de la communication visuelle	Ils interprètent et comparent des messages et des points de vue en matière de création sur la base de: la culture; de l'art; du design; des médias. Ils tiennent compte de l'évolution de l'histoire contemporaine. Ils expliquent les modèles et l'évolution historique de la communication visuelle aux vues des tâches en matière de création visuelle. Ils reconnaissent et analysent les informations transmises par les médias en fonction du contenu, du message, de la diffusion et de l'impact. (C4)	40	10							
b2.2	Expliquer les bases de la perception visuelle	Ils expliquent les conditions physiques de la perception visuelle; décrivent la vision spatiale; expliquent les caractéristiques et l'effet de la perception des couleurs et des formes et les appliquent dans la création visuelle; identifient et expliquent des phénomènes de perception; décrivent les aspects psychologiques de la forme et de la couleur et connaissent leur effet sur la perception visuelle. (C2)	20								

b2.3	Appliquer les bases de la perception visuelle	Ils développent et créent des messages en fonction du destinataire en tenant compte de la perception visuelle. (C5)	10		20							
b2.4	Expliquer les exigences par rapport aux contenus	Ils expliquent les exigences relatives aux contenus statiques et animés. Contenus statiques image; texte (typographie/caractères); graphiques 2D/3D; illustration. Contenus animés : texte animé (typographie /caractères); animation 2D/3D; illustration animée; audio/vidéo. Exigences posées à ces contenus : exigences esthétiques (forme); exigences techniques (fonctionnalité); exigences sous l'angle éthique, social, culturel, écologique et légal (C2)		10								
b2.5	Expliquer les fonctions des moyens de communication	Ils expliquent les fonctions des moyens de communication, selon les critères suivants: canal; distribution; environnement; structure; technologie; hiérarchie; navigation; manipulation; déroulement; constantes et variables (C2)		5								
b2.6	Expliquer les directives et options techniques en lien avec les moyens de communication	Ils connaissent les différences spécifiques aux médias et expliquent les directives et options techniques des éléments suivants: présentation; possibilités et restrictions techniques; domaines d'utilisation / diffusion (C2)		5								
b2.7	Développer des idées	Ils développent des idées créatives, fonctionnelles et innovantes qui répondent aux exigences du mandat sous l'angle du style visuel; du moyen de communication numérique interactif choisi; du comportement interactif et médiatique du public cible. Ils tiennent compte: des exigences par rapport aux contenus; du fonctionnement des moyens de communication; des directives et possibilités techniques des moyens de communication (C5)		20		10	10					
b2.8	Établir des concepts	Ils expliquent les objectifs, contenus, structures et exigences pour les concepts suivants: concept de communication ; concept de design (langage visuel, expression visuelle, style visuel); concept d'utilisation (usability); concept audio/vidéo, par exemple storyboard, pitch. Ils établissent ces concepts en fonction du projet et prennent en compte: les exigences pour les contenus; la fonctionnalité des moyens de communication; les directives et possibilités techniques des systèmes de communication; les critères écologiques (C5)			20	20	10	10				
b2.9	Développer des variantes de maquettes	Ils élaborent des variantes de maquettes spécifiques au projet à l'aide de diverses techniques d'expression visuelle, les évaluent et font un choix. Pour ce faire, ils tiennent compte: des exigences du mandant et du public cible; de la cohérence avec les objectifs en matière de communication; de l'originalité et du caractère novateur; de la faisabilité (C5)			20	20	10	10				
b2.10	Élaborer des propositions	Ils visualisent des propositions choisies de manière pertinente et convaincante. Ils choisissent une forme appropriée pour visualiser les idées. (C5)				10	10					
b3.1	Préparer les tests utilisateurs	Ils connaissent les méthodes des tests utilisateurs orientés vers les cibles. Ils choisissent une méthode appropriée pour obtenir les résultats souhaités. Ils préparent le test avec les documents nécessaires et organisent le test. (C5)				5			10			
b3.2	Effectuer les tests utilisateurs	Ils connaissent les étapes d'un test utilisateur ciblé. Ils initient les personnes participant au test à la situation d'essai sur place ou virtuellement et effectuent le test utilisateurs. Ils documentent le test sous une forme appropriée pour une évaluation ultérieure. (C3)				10			10			
b3.3	Évaluer les tests utilisateurs et optimiser le projet	Ils connaissent les possibilités d'évaluer correctement les tests utilisateurs. Ils tirent les bonnes conclusions pour le projet. Sur la base des résultats des tests utilisateurs, ils corrigent ou optimisent le projet de manière appropriée. (C5)				5			20			
b4.1	Réaliser une présentation	Ils connaissent différentes formes de présentations. Ils déterminent une forme appropriée de présentation du concept et la réalisent dans leur langue nationale et en anglais. (C5)	10	10				10				
b4.2	Faire la présentation	Ils présentent les concepts de communication et de design de manière convaincante et motivent leurs choix dans leur langue nationale et en anglais. Ils démontrent les aspects innovatifs. (C3)	10	10				10				
b	Développement de conceptspour des moyens de communication numériques interactifs TOTAUX		110	70	80	80	40	40	40	0	460	
c1.1	Réaliser le projet et déterminer les exigences technques	Ils déterminent la réalisation du projet et des exigences techniques en tenant compte du calendrier. Ils connaissent différentes méthodes de travail ou de projet et appliquent une méthode appropriée (classique, agile, etc.). (C3)			10							
c1.5	Appliquer des mesures de protection et de sécurité pour le matériel et les logiciels	Ils assurent la sécurité et la disponibilité de leurs données (sauvegarde) et opèrent avec la sécurité nécessaire dans des serveurs et des cloudtools sur Internet (C3).		5								
c1.6	Décrire des mesures d'écologie de bureau	Ils décrivent les mesures pour réduire la consommation d'énergie des outils de travail et pour éliminer les déchets de manière respectueuse de l'environnement, et mettent ces mesures en œuvre dans la mesure du possible. (C3)		5								

c2.1	Créer des illustrations/dessins	Ils décrivent et utilisent les techniques (manuelles et numériques), les substances, les domaines d'application de la couleur comme outil visuel; perçoivent les éléments formels et de représentation visuelle ainsi que eur impact (point, ligne, surface et espace); identifient les proportions et les utilisent; expliquent différents types de perspectives (centrale, à deux points de fuite, atmosphérique, aérienne et perspective de symbolique) ainsi que les bases de la théorie des formes; appliquent de manière pertinente et appropriée des procèdes de représentation spatiale dans leur propres créations; saisissent les aspects de la composition; élaborent des illustrations sous leurs différentes formes. Ils utilisent pour ce faire la représentation graphique	40		40					
c2.2	Etablir des infographies	Ils développent et réalisent des travaux de création visuelle contenant des liens entre le texte et les images. (C5)			20					
c2.3	Réaliser des photographies	Ils décrivent les températures chromatiques des différentes sources de lumière; expliquent l'importance esthétique et sociale de la photographie; expliquent les exigences et les moyens auxiliaires pour la production d'images; décrivent les différents genres de photographie; utilisent les procédés de capture photographique, de création d'images, de profondeur de champ et d'éclairage; utilisent de manière autonome la photographie comme média de représentation; traitent les images avec les logiciels, moyens auxiliaires ou outils appropriés. (C5)		40						
c2.4	Utiliser la vidéo/l'audio	Ils tiennent compte des différents genres de la production audiovisuelle dans la réalisation; décrivent les différents genres de production audiovisuelle; élaborent la narration et le scénario pour une production audiovisuelle; élaborent des instruments tels que le storyboard et le plan de production et les utilisent dans la préproduction; enregistrent de manière autonome des séquences vidéo et audio en tenant compte des éléments de création visuelle, de mise en scène et d'éclairage; traitent des images vidéo et des sources audio avec des logiciels, des moyens auxiliaires ou des outils appropriés et les utilisent de manière pertinente. (C5)				40				
c2.5	Comprendre la propriété intellectuelle et les droits d'auteur	Ils expliquent la notion de propriété intellectuelle et les principales dispositions relatives au droit d'auteur. En utilisant des sources, ils respectent les dispositions légales et citent correctement les textes. (C3)	5			5				
c2.6	Spécifier et produire des contenus	Ils spécifient les contenus suivants et établissent au moyen de techniques manuelles et numériques, le hardware et les logiciels appropriés en fonction du concept. Contenus statiques: images graphiques 2D/3D; illustration. Contenus animés: images graphiques 2D/3D; illustration; audio/vidéo. Ce faisant, ils respectent et intègrent les données et les normes éthiques, sociales, culturelles, écologiques et juridiques. (C5)	40	15	20					
c2.7	Rédaction de textes	Ils contrôlent les contenus de leurs propres textes dans la langue nationale ou en anglais et les optimisent si nécessaire à l'aide p.ex. d'un dictionnaire unilingue ou bilingue, d'un corpus de référence électronique ou d'un logiciel de correction. (C5)	5	5		15				
c3.1	Utiliser les bases de la sémiologie/sémiotique	Ils décodent des messages en ce qui concerne le contenu, la forme et l'utilisation à l'aide de la terminologie spécialisée. Ils jugent les caractéristiques de travaux de la création visuelle selon les contenus et l'expression visuelle. (C6)		40						
c3.2	Utiliser la théorie des couleurs	Ils expliquent les règles de la théorie des couleurs et perçoivent consciemment la couleur comme outil de création. Ils expliquent des modèles de couleurs ainsi que les lois du mélange des couleurs (additif/soustractif) et les contrastes de couleurs. Ils décrivent l'interaction entre les couleurs et leur tonalité. Ils utilisent la couleur comme outil de création. (C5)		20						
c3.3	Utiliser les bases de la typographie et de l'écriture	Ils expliquent les bases et les règles typographiques et les utilisent correctement; développent et élaborent leurs travaux visuels avec des outils et des logiciels; vérifient leurs travaux en ce qui concerne la lisibilité, la nature, l'expression et l'effet; hiérarchisent et structurent des textes et les traitent en fonction du destinataire; décrivent l'histoire de l'écriture en partant de ses origines jusqu'à ce jour; nomment les exigences par rapport à l'écriture pour les systèmes de communication numériques ; décrivent les formats de fonte numériques les plus importants et leur possibilités d'utilisation; évaluent les caractères sous l'angle qualitatif à l'aide de la terminologie spécialisée et les attribuent à un système de classification (p.ex. ZHDK). Ils utilisent la typographie/l'écriture comme un outil de création visuelle. (C5)	40	40						
c3.4	Comprendre les notions de Corporate Identity, Corporate Design et de la communication marketing	Ils expliquent les termes de Corporate Identity et Corporate Design et leur signification pour une entreprise ou une organisation. Ils expliquent les notions de base, le but et les instruments de communication et de marketing. Ils intègrent le Corporate Design dans leurs projets. (C3)			10					

c3.5	Spécifier et élaborer le design	Ils spécifient le design au moyen de techniques manuelles et numériques, avec le matériel et les logiciels appropriés selon le concept pour des moyens de communication numériques interactifs. Ils tiennent compte des exigences des systèmes de communication numériques en question et des principes de usability dans la compréhension d'user interface et user expérience. Ils prennent en compte et intègrent les aspects et normes éthiques, sociaux, culturels, écologiques et légaux. (C5)			20	20	20	20	30	40		
c4.1	Etablir une présentation	Ils déterminent une forme de présentation appropriée pour le contenu et le design, et créent une présentation dans leur langue nationale ou en anglais. (C5)						10		5		
c4.2	Faire la présentation	Ils présentent le contenu et le design de manière convaincante et motivent leurs choix dans leur langue nationale et en anglais. Ils démontrent les aspects innovatifs. (C3)						10		5		
c	Elaboration du contenu et du design de moyens de communication numériques interactifs TOTAUX		130	170	120	80	20	40	30	50	640	
d1.1	Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions	Ils nomment les exigences techniques des moyens de communication et des systèmes de communication. Ils établissent une spécification pour la production des moyens de communication.Ils établissent une spécification pour la production des moyens de communication. Lors de ces travaux ils tiennent compte des principes d'usability dans la compréhension d'user interface et user experience. Ils prennent en compte et intègrent les aspects et normes éthiques, sociaux, culturels, écologiques et légaux. (C5)			10	10	10	20	20	35		
d1.2	Se familiariser avec les nouvelles technologies	Ils se familiarisent avec les technologies actuelles et futures (par exemple : Machine Learning, Artificial Intelligence, Virtual Reality) pour les médias de communication numériques interactifs et les intègrent dans la planification, la conception et le design des médias de communication numériques interactifs. Pour ce faire, ils tiennent compte des circonstances et des normes éthiques, sociales, culturelles, écologiques et juridiques. (C5)			5	10			10			
d2.1	Tester des moyens de communication numériques interactifs	Ils testent les moyens de communication numériques interactifs sur des systèmes de communication numériques (media support). (C4)					10			5		
d2.2	Publier des moyens de communication numériques interactifs	Ils publient les moyens de communication numériques interactifs sur des systèmes de communication numériques (media support). (C3)					10			5		
d2.3	Évaluer l'introduction des moyens de communication numériques interactifs	Ils évaluent les moyens de communication numériques interactifs. Ils peuvent évaluer l'utilisation des contenus et des outils de communication créés et publiés dans les outils d'analyse et tirer des conclusions pour leur optimisation à partir des résultats.					10			5		
d3.3	Expliquer le dossier de formation	Ils expliquent la structure de même que le sens et l'utilité du dossier de formation. (C2)			5							
d	Réalisation et suivi de projets de moyens de communication numériques interactifs		0	0	20	20	40	20	30	50	180	
	EP TOTAUX		260	260	260	260	100	100	100	100	1440	

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8	Tot	plan modulaire	1	2	3	4	5	6	7	8	N°	Modules
a1.1	Comprendre la communication	Ils expliquent les formes de base et les principes d'une communication efficace à l'aide d'un modèle de communication courant. Ils analysent des situations typiques de communication et classent de manière motivée des messages selon leur contenu. (C5)		10	10									10							A4_IMD_2002	Sémiologie / Sémiotique
															10						A3_IMD_3004	Marketing/Communication
a1.2	Comprendre l'entretien avec le client et de conseil	Ils décrivent les phases suivantes de l'entretien avec le client ou de l'entretien de conseil ainsi que les exigences spécifiques: saluer et accueillir le mandant de manière professionnelle; écouter activement; analyser les besoins du client avec des		10		10								10							A4_IMD_2002	Sémiologie / Sémiotique
																10					A1_IMD_4001	Gestion client
a1.3	Etablir le cahier des charges	Ils décrivent la structure, les contenus et les objectifs d'un cahier des charges. Pour des projets concrets, ils établissent et gèrent leurs cahiers des charges de façon claire et complète, dans leur langue nationale et en anglais. (C3)				10										10					A1_IMD_4001	Gestion client
a2.1	Analyser les besoins du mandant, le groupe cible et le contexte	Ils connaissent différentes méthodes pour réaliser des analyses spécifiques à un projet. (C2)			10										10						A3_IMD_3004	Marketing/Communication
a3.1	Collecter et développer des idées	Ils collectent et développent des idées dans un processus créatif ouvert. (C5)	10										10								A3_IMD_1005	Techniques créatives
a3.2	Visualiser les idées	Ils utilisent des techniques appropriées pour visualiser leurs idées sous la forme qui convient (esquisses, images statiques et animées, texte, organigramme, etc.). (C5)	10										10								A3_IMD_1005	Techniques créatives
a3.3	Développer de premières approches conceptuelles	Ils développent de premières approches conceptuelles. Ils prennent en compte: la concordance entre entreprise, valeurs, objectifs et message; la concordance entre le média et les groupes cible (champ d'action géographique); Ils font un choix et le motivent. (C5)			20										20						A2_IMD_3002	Recherche UX
a3.4	Elaborer une ébauche de conception	Ils établissent, sur la base des idées et des approches sélectionnées, une ébauche de conception claire et pertinente. (C5)				10										10					A1_IMD_4001	Gestion client
a3.5	Décrire les éléments d'une offre	Ils citent les principaux facteurs de coût d'un projet. Ils citent les éléments d'une offre (coûts internes et externes) et expliquent les conditions légales. (C2)				5										5					A1_IMD_4001	Gestion client
a3.6	Décrire les objectifs et les contraintes pour la planification des travaux	Ils décrivent les objectifs, la structure et les exigences relatifs à la planification des travaux. (C2)				5										5					A1_IMD_4001	Gestion client
a4.1	Etablir la présentation	Ils décrivent les formes courantes de présentations. Ils expliquent les exigences face aux présentations correspondant aux destinataires et au mandat. Ils choisissent la forme appropriée et élaborent la présentation dans la langue nationale et en anglais.				20										20					A1_IMD_4002	Technique de présentation
a4.2	Faire la présentation	Ils présentent leurs idées de manière convaincante et les motivent dans leur langue nationale ou en anglais. Ils montrent les avantages spécifiques au projet. (C3)				20										20					A1_IMD_4002	Technique de présentation
a	Préparation de projets pour des moyens de communication numériques interactifs TOTAUX		20	20	40	80	0	0	0	0	160		20	20	40	80	0	0	0	0	160	
b1.1	Mener des recherches	Ils mènent, dans leur langue nationale et en anglais, des recherches axées sur les objectifs et les groupes cibles en utilisant les sources et les méthodes appropriées. Ils	10		10								10								A2_IMD_1004	Recherche
															10						A2_IMD_3002	Recherche UX
b1.2	Évaluer les résultats des recherches	Ils évaluent le potentiel des recherches en termes de contenu et de créativité dans la perspective des objectifs du mandat, et tirent des résultats de leur évaluation les	5		5								5								A2_IMD_1004	Recherche
															5						A2_IMD_3002	Recherche UX
b1.3	Déterminer les bases de la communication et du concept de design	Ils définissent, sur la base des recherches, l'objectif, la structure et le contenu du concept de communication et de design. (C5)	5		5								5								A2_IMD_1004	Recherche
															5						A2_IMD_3002	Recherche UX
b2.1	Reconnaître les principes de la communication visuelle	Ils interprètent et comparent des messages et des points de vue en matière de création sur la base de: la culture; de l'art; du design; des médias. Ils tiennent compte de l'évolution de l'histoire contemporaine. Ils expliquent les modèles et l'évolution historique de la communication visuelle aux vues des tâches en matière de création	40	10									5								A4_IMD_1001	Typographie
													35								A4_IMD_1003	Culture visuelle
														10							A4_IMD_2002	Sémiologie / Sémiotique
b2.2	Expliquer les bases de la perception visuelle	Ils expliquent les conditions physiques de la perception visuelle; décrivent la vision spatiale; expliquent les caractéristiques et l'effet de la perception des couleurs et des formes et les appliquent dans la création visuelle; identifient et expliquent des phénomènes de perception; décrivent les aspects psychologiques de la forme et de la couleur et connaissent leur effet sur la perception visuelle. (C2)	20										20								A4_IMD_1003	Culture visuelle
b2.3	Appliquer les bases de la perception visuelle	Ils développent et créent des messages en fonction du destinataire en tenant compte de la perception visuelle. (C5)	10		20								10								A4_IMD_1002	Création d'images (illustrations)
															20						A4_IMD_3001	Animation
b2.4	Expliquer les exigences par rapport aux contenus	Ils expliquent les exigences relatives aux contenus statiques et animés. Contenus statiques image; texte (typographie/caractères); graphiques 2D/3D; illustration. Contenus animés : texte animé (typographie /caractères); animation 2D/3D; illustration animée; audio/vidéo. Exigences posées à ces contenus : exigences esthétiques (forme); exigences techniques (fonctionnalité); exigences sous l'angle éthique, social, culturel, écologique et légal (C2)		10										10							A4_IMD_2003	Bases d'interfaces
b2.5	Expliquer les fonctions des moyens de communication	Ils expliquent les fonctions des moyens de communication, selon les critères suivants: canal; distribution; environnement; structure; technologie; hiérarchie; navigation; manipulation; déroulement; constantes et variables (C2)		5										5							A4_IMD_2003	Bases d'interfaces
b2.6	Expliquer les directives et options techniques en lien avec les moyens de communication	Ils connaissent les différences spécifiques aux médias et expliquent les directives et options techniques des éléments suivants: présentation; possibilités et restrictions techniques; domaines d'utilisation / diffusion (C2)		5										5							A4_IMD_2003	Bases d'interfaces
b2.7	Développer des idées	Ils développent des idées créatives, fonctionnelles et innovantes qui répondent aux exigences du mandat sous l'angle du style visuel; du moyen de communication numérique interactif choisi; du comportement interactif et médiatique du public cible.		20		10	10							20		10					A4_IMD_2001	Photographie
																					A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3

		Ils tiennent compte: des exigences par rapport aux contenus; du fonctionnement des moyens de communication; des directives et possibilités techniques des moyens de																					A4_IMD_5002	Design d'interfaces 4
b2.8	Établir des concepts	Ils expliquent les objectifs, contenus, structures et exigences pour les concepts suivants: concept de communication ; concept de design (langage visuel, expression visuelle, style visuel); concept d'utilisation (usability); concept audio/vidéo, par exemple storyboard, pitch. Ils établissent ces concepts en fonction du projet et prennent en compte: les exigences pour les contenus; la fonctionnalité des moyens de communication; les directives et possibilités techniques des systèmes de communication; les critères écologiques (C5)			20	20	10	10							15							A4_IMD_3003	Design d'interfaces 2
															5								A3_IMD_3004	Marketing/Communication
																20							A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3
																	10						A4_IMD_5002	Design d'interfaces 4
																		10					A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1
b2.9	Développer des variantes de maquettes	Ils élaborent des variantes de maquettes spécifiques au projet à l'aide de diverses techniques d'expression visuelle, les évaluent et font un choix. Pour ce faire, ils tiennent compte: des exigences du mandant et du public cible; de la cohérence avec les objectifs en matière de communication; de l'originalité et du caractère novateur; de la faisabilité (C5)			20	20	10	10							20							A4_IMD_3003	Design d'interfaces 2
																20							A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3
																	10						A4_IMD_5002	Design d'interfaces 4
																		10					A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1
b2.10	Élaborer des propositions	Ils visualisent des propositions choisies de manière pertinente et convaincante. Ils choisissent une forme appropriée pour visualiser les idées. (C5)				10	10									10							A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3
																	10						A4_IMD_5002	Design d'interfaces 4
b3.1	Préparer les tests utilisateurs	Ils connaissent les méthodes des tests utilisateurs orientés vers les cibles. Ils choisissent une méthode appropriée pour obtenir les résultats souhaités. Ils préparent le test avec les documents nécessaires et organisent le test. (C5)				5			10							5							A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3
																		10					A4_IMD_7001	Réalisation d'interfaces 2
b3.2	Effectuer les tests utilisateurs	Ils connaissent les étapes d'un test utilisateur ciblé. Ils initient les personnes participant au test à la situation d'essai sur place ou virtuellement et effectuent le test utilisateurs. Ils documentent le test sous une forme appropriée pour une évaluation ultérieure. (C3)				10			10							10							A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3
																		10					A4_IMD_7001	Réalisation d'interfaces 2
b3.3	Évaluer les tests utilisateurs et optimiser le projet	Ils connaissent les possibilités d'évaluer correctement les tests utilisateurs. Ils tirent les bonnes conclusions pour le projet. Sur la base des résultats des tests utilisateurs, ils corrigent ou optimisent le projet de manière appropriée. (C5)				5			20							5							A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3
																		20					A4_IMD_7001	Réalisation d'interfaces 2
b4.1	Réaliser une présentation	Ils connaissent différentes formes de présentations. Ils déterminent une forme appropriée de présentation du concept et la réalisent dans leur langue nationale et en anglais. (C5)	10	10				10							10								A2_IMD_1004	Recherche
															5								A4_IMD_2002	Sémiologie / Sémiotique
															5								A4_IMD_2004	Design d'interfaces 1
																		10					A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1
b4.2	Faire la présentation	Ils présentent les concepts de communication et de design de manière convaincante et motivent leurs choix dans leur langue nationale et en anglais. Ils démontrent les aspects innovatifs. (C3)	10	10				10							10								A2_IMD_1004	Recherche
															5								A4_IMD_2002	Sémiologie / Sémiotique
															5								A4_IMD_2004	Design d'interfaces 1
																		10					A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1
b	Développement de conceptspour des moyens de communication numériques interactifs TOTAUX		110	70	80	80	40	40	40	0	460		110	70	80	80	40	40	40	0	460			
c1.1	Réaliser le projet et déterminer les exigences technques	Ils déterminent la réalisation du projet et des exigences techniques en tenant compte du calendrier. Ils connaissent différentes méthodes de travail ou de projet et appliquent une méthode appropriée (classique, agile, etc.). (C3)			10										5							A4_IMD_3003	Design d'interfaces 2
															5							A4_IMD_3005	Intégration des technologies
c1.5	Appliquer des mesures de protection et de sécurité pour le matériel et les logiciels	Ils assurent la sécurité et la disponibilité de leurs données (sauvegarde) et opèrent avec la sécurité nécessaire dans des serveurs et des cloudtools sur Internet (C3).		5										5								A4_IMD_2003	Bases d'interfaces
c1.6	Décrire des mesures d'écologie de bureau	Ils décrivent les mesures pour réduire la consommation d'énergie des outils de travail et pour éliminer les déchets de manière respectueuse de l'environnement, et mettent ces mesures en œuvre dans la mesure du possible. (C3)		5										5								A4_IMD_2003	Bases d'interfaces
c2.1	Créer des illustrations/dessins	Ils décrivent et utilisent les techniques (manuelles et numériques), les substances, les domaines d'application de la couleur comme outil visuel; perçoivent les éléments formels et de représentation visuelle ainsi que eur impact (point, ligne, surface et espace); identifient les proportions et les utilisent; expliquent différents types de	40		40								40									A4_IMD_1002	Création d'images (illustrations)
															40								A4_IMD_3001	Animation
c2.2	Etablir des infographies	Ils développent et réalisent des travaux de création visuelle contenant des liens entre le texte et les images. (C5)			20										20							A4_IMD_3003	Design d'interfaces 2

c2.3	Réaliser des photographies	Ils décrivent les températures chromatiques des différentes sources de lumière; expliquent l'importance esthétique et sociale de la photographie; expliquent les exigences et les moyens auxiliaires pour la production d'images; décrivent les différents genres de photographie; utilisent les procédés de capture photographique, de création d'images, de profondeur de champ et d'éclairage; utilisent de manière autonome la photographie comme média de représentation; traitent les images avec les logiciels, moyens auxiliaires ou outils appropriés. (C5)		40							
c2.4	Utiliser la vidéo/l'audio	Ils tiennent compte des différents genres de la production audiovisuelle dans la réalisation; décrivent les différents genres de production audiovisuelle; élaborent la narration et le scénario pour une production audiovisuelle; élaborent des instruments tels que le storyboard et le plan de production et les utilisent dans la préproduction; enregistrent de manière autonome des séquences vidéo et audio en tenant compte des éléments de création visuelle, de mise en scène et d'éclairage; traitent des images vidéo et des sources audio avec des logiciels, des moyens auxiliaires ou des outils appropriés et les utilisent de manière pertinente. (C5)				40					
c2.5	Comprendre la propriété intellectuelle et les droits d'auteur	Ils expliquent la notion de propriété intellectuelle et les principales dispositions relatives au droit d'auteur. En utilisant des sources, ils respectent les dispositions	5			5					
c2.6	Spécifier et produire des contenus	Ils spécifient les contenus suivants et établissent au moyen de techniques manuelles et numériques, le hardware et les logiciels appropriés en fonction du concept. Contenus statiques: images graphiques 2D/3D; illustration. Contenus animés: images graphiques 2D/3D; illustration; audio/vidéo. Ce faisant, ils respectent et intègrent les données et les normes éthiques, sociales, culturelles, écologiques et juridiques. (C5)	40	15	20						
c2.7	Rédaction de textes	Ils contrôlent les contenus de leurs propres textes dans la langue nationale ou en anglais et les optimisent si nécessaire à l'aide p.ex. d'un dictionnaire unilingue ou bilingue, d'un corpus de référence électronique ou d'un logiciel de correction. (C5)	5	5		15					
c3.1	Utiliser les bases de la sémiologie/sémiotique	Ils décodent des messages en ce qui concerne le contenu, la forme et l'utilisation à l'aide de la terminologie spécialisée. Ils jugent les caractéristiques de travaux de la création visuelle selon les contenus et l'expression visuelle. (C6)		40							
c3.2	Utiliser la théorie des couleurs	Ils expliquent les règles de la théorie des couleurs et perçoivent consciemment la couleur comme outil de création. Ils expliquent des modèles de couleurs ainsi que les lois du mélange des couleurs (additif/soustractif) et les contrastes de couleurs. Ils décrivent l'interaction entre les couleurs et leur tonalité. Ils utilisent la couleur comme outil de création. (C5)		20							
c3.3	Utiliser les bases de la typographie et de l'écriture	Ils expliquent les bases et les règles typographiques et les utilisent correctement; développent et élaborent leurs travaux visuels avec des outils et des logiciels; vérifient leurs travaux en ce qui concerne la lisibilité, la nature, l'expression et l'effet;	40	40							
c3.4	Comprendre les notions de Corporate Identity, Corporate Design et de la communication marketing	Ils expliquent les termes de Corporate Identity et Corporate Design et leur signification pour une entreprise ou une organisation. Ils expliquent les notions de base, le but et les instruments de communication et de marketing. Ils intègrent le Corporate Design dans leurs projets. (C3)			10						
c3.5	Spécifier et élaborer le design	Ils spécifient le design au moyen de techniques manuelles et numériques, avec le matériel et les logiciels appropriés selon le concept pour des moyens de communication numériques interactifs. Ils tiennent compte des exigences des systèmes de communication numériques en question et des principes de usability dans la compréhension d'user interface et user expérience. Ils prennent en compte et intègrent les aspects et normes éthiques, sociaux, culturels, écologiques et légaux. (C5)			20	20	20	20	30	40	
c4.1	Etablir une présentation	Ils déterminent une forme de présentation appropriée pour le contenu et le design, et créent une présentation dans leur langue nationale ou en anglais. (C5)						10		5	
c4.2	Faire la présentation	Ils présentent le contenu et le design de manière convaincante et motivent leurs choix dans leur langue nationale et en anglais. Ils démontrent les aspects innovatifs. (C3)						10		5	
c	Elaboration du contenu et du design de moyens de communication numériques interactifs TOTAUX		130	170	120	80	20	40	30	50	640

c2.3		40							A4_IMD_2001	Photographie
c2.4				40					A4_IMD_4003	Vidéo
c2.5	5								A4_IMD_1003	Culture visuelle
				5					A1_IMD_4001	Gestion client
c2.6	10								A4_IMD_1001	Typographie
	10								A4_IMD_1002	Création d'images (illustrations)
	20								A3_IMD_1005	Techniques créatives
		10							A4_IMD_2003	Bases d'interfaces
		5							A4_IMD_2004	Design d'interfaces 1
			20						A4_IMD_3001	Animation
c2.7	5								A4_IMD_1001	Typographie
		5							A4_IMD_2004	Design d'interfaces 1
				15					A1_IMD_4001	Gestion client
c3.1		20							A4_IMD_2001	Photographie
		20							A4_IMD_2002	Sémiologie / Sémiotique
c3.2		20							A4_IMD_2003	Bases d'interfaces
c3.3	40								A4_IMD_1001	Typographie
		40							A4_IMD_2004	Design d'interfaces 1
c3.4			10						A3_IMD_3004	Marketing/Communication
c3.5			20						A4_IMD_3005	Intégration des technologies
				20					A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3
					20				A4_IMD_5002	Design d'interfaces 4
						20			A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1
							30		A4_IMD_7001	Réalisation d'interfaces 2
								40	A4_IMD_8001	Réalisation d'interfaces 3
c4.1						10			A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1
								5	A4_IMD_8001	Réalisation d'interfaces 3
c4.2						10			A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1
								5	A4_IMD_8001	Réalisation d'interfaces 3
c	130	170	120	80	20	40	30	50	640	

d1.1	Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions	Ils nomment les exigences techniques des moyens de communication et des systèmes de communication. Ils établissent une spécification pour la production des moyens de communication.Ils établissent une spécification pour la production des moyens de communication. Lors de ces travaux ils tiennent compte des principes d'usability dans la compréhension d'user interface et user experience. Ils prennent en compte et intègrent les aspects et normes éthiques, sociaux, culturels, écologiques et légaux. (C5)			**10**	10	10	20	20	35	105 100			**5**						A4_IMD_3005	Intégration des technologies
															10						A4_IMD_4003	Vidéo
																10					A4_IMD_5001	Intégration des technologies 2
																	20				A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1
																		20			A4_IMD_7001	Réalisation d'interfaces 2
																			35		A4_IMD_8001	Réalisation d'interfaces 3
d1.2	Se familiariser avec les nouvelles technologies	Ils se familiarisent avec les technologies actuelles et futures (par exemple : Machine Learning, Artificial Intelligence, Virtual Reality) pour les médias de communication numériques interactifs et les intègrent dans la planification, la conception et le design des médias de communication numériques interactifs. Pour ce faire, ils tiennent compte des circonstances et des normes éthiques, sociales, culturelles, écologiques			**5**	10			10		25 30			**10**						A4_IMD_3005	Intégration des technologies
															10						A4_IMD_4003	Vidéo
																		10			A4_IMD_7001	Réalisation d'interfaces 2
d2.1	Tester des moyens de communication numériques interac	Ils testent les moyens de communication numériques interactifs sur des systèmes de communication numériques (media support). (C4)					10			5						10						A4_IMD_5001	Intégration des technologies 2
																			5		A4_IMD_8001	Réalisation d'interfaces 3
d2.2	Publier des moyens de communication numériques interactifs	Ils publient les moyens de communication numériques interactifs sur des systèmes de communication numériques (media support). (C3)					10			5						10						A4_IMD_5001	Intégration des technologies 2
																			5		A4_IMD_8001	Réalisation d'interfaces 3
d2.3	Évaluer l'introduction des moyens de communication numériques interactifs	Ils évaluent les moyens de communication numériques interactifs. Ils peuvent évaluer l'utilisation des contenus et des outils de communication créés et publiés dans les outils d'analyse et tirer des conclusions pour leur optimisation à partir des résultats. (C5)					10			5						10						A4_IMD_5001	Intégration des technologies 2
																			5		A4_IMD_8001	Réalisation d'interfaces 3
d3.3	Expliquer le dossier de formation	Ils expliquent la structure de même que le sens et l'utilité du dossier de formation. (C2)			5									5							A3_IMD_3004	Marketing/Communication
d	Réalisation et suivi de projets de moyens de communication numériques interactifs		0	0	20	20	40	20	30	50	180	0	0	20	20	40	20	30	50	180				
	EP TOTAUX		260	260	260	260	100	100	100	100	1440	260	260	260	260	100	100	100	100	1440				

décision du GT Viscom

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8	Tot	plan modulaire	1	2	3	4	5	6	7	8	N° Identification des problèmes du plan modulaire et réaffectaion logique entre objectif et cours	Modules Réaffectation "biaisée" à un autre cours pour obtenir une adéquation des périodes	Remarques < légendes modif. des modules	cours EP CFP arts	1	2	3	4	5	6	7	8	EP CFP Arts	pos. ORFO
a1.1	Comprendre la communication	Ils expliquent les formes de base et les principes d'une communication efficace à l'aide d'un modèle de communication courant. Ils analysent des situations typiques de communication et classent de manière motivée des messages selon leur contenu. (C5)		10	10									10							A4_IMD_2002	Sémiologie / Sémiotique				10							Préparation de projet	a1.1
															10						A3_IMD_3004	Marketing/Communication					10						Marketing / comm	
a1.2	Comprendre l'entretien avec le client et de conseil	Ils décrivent les phases suivantes de l'entretien avec le client ou de l'entretien de conseil ainsi que les exigences spécifiques: saluer et accueillir le mandant de manière professionnelle; écouter activement; analyser les besoins du client avec des questions		10		10								10							A4_IMD_2002	Sémiologie / Sémiotique				10							Préparation de projet	a1.2
																10					A1_IMD_4001	Gestion client					10						Relation client	
a1.3	Etablir le cahier des charges	Ils décrivent la structure, les contenus et les objectifs d'un cahier des charges. Pour des projets concrets, ils établissent et gèrent leurs cahiers des charges de façon claire et complète, dans leur langue nationale et en anglais. (C3)			0	10									0	10					A1_IMD_4001	Gestion client	5p déplacées du S4 au S3				5	5					Design UI/UX	a1.3
a2.1	Analyser les besoins du mandant, le groupe cible et le contexte	Ils connaissent différentes méthodes pour réaliser des analyses spécifiques à un projet. (C2)			10										10						A3_IMD_3004	Marketing/Communication					10						Marketing / comm	a2.1
a3.1	Collecter et développer des idées	Ils collectent et développent des idées dans un processus créatif ouvert. (C5)	10	0									10	0							A3_IMD_1005	Techniques créatives	5p déplacées du S1 au S2	5								Préparation de projet	a3.1
																									5								Culture image /	
a3.2	Visualiser les idées	Ils utilisent des techniques appropriées pour visualiser leurs idées sous la forme qui convient (esquisses, images statiques et animées, texte, organigramme, etc.). (C5)	10										10								A3_IMD_1005	Techniques créatives		10								Préparation de projet	a3.2
a3.3	Développer de premières approches conceptuelles	Ils développent de premières approches conceptuelles. Ils prennent en compte: la concordance entre entreprise, valeurs, objectifs et message; la concordance entre le média et les groupes cible (champ d'action géographique); Ils font un choix et le motivent. (C5)			20	0									20	0					A2_IMD_3002	Recherche UX	10p déplacées du S3 au S4				0	10					Marketing / comm	a3.3
																							scindé entre contenu et design				10	0					Design UI/UX	
a3.4	Elaborer une ébauche de conception	Ils établissent, sur la base des idées et des approches sélectionnées, une ébauche de conception claire et pertinente. (C5)			0	10									0	10					A1_IMD_4001	Gestion client	10p déplacées du S4 au S3				10	0					Design UI/UX	a3.4
a3.5	Décrire les éléments d'une offre	Ils citent les principaux facteurs de coût d'un projet. Ils citent les éléments d'une offre (coûts internes et externes) et expliquent les conditions légales. (C2)				5										5					A1_IMD_4001	Gestion client						5					Relation client	a3.5
a3.6	Décrire les objectifs et les contraintes pour la planification des travaux	Ils décrivent les objectifs, la structure et les exigences relatifs à la planification des travaux. (C2)				5										5					A1_IMD_4001	Gestion client						5					Relation client	a3.6
a4.1	Etablir la présentation	Ils décrivent les formes courantes de présentations. Ils expliquent les exigences face aux présentations correspondant aux destinataires et au mandat. Ils choisissent la forme appropriée et élaborent la présentation dans la langue nationale et en anglais.				20										20					A1_IMD_4002	Technique de présentation						20					Relation client	a4.1
a4.2	Faire la présentation	Ils présentent leurs idées de manière convaincante et les motivent dans leur langue nationale ou en anglais. Ils montrent les avantages spécifiques au projet. (C3)				20										20					A1_IMD_4002	Technique de présentation						20					Relation client	a4.2
a	Préparation de projets pour des moyens de communication numériques interactifs TOTAUX		20	20	40	80	0	0	0	0	160		20	20	40	80	0	0	0	0	**160**				15	25	45	75	0	0	0	0	**160**	
b1.1	Mener des recherches	Ils mènent, dans leur langue nationale et en anglais, des recherches axées sur les objectifs et les groupes cibles en utilisant les sources et les méthodes appropriées. Ils se focalisent sur: le domaine d'activité, l'offre et les activités du mandant et de la	10		10	0							10								A2_IMD_1004	Recherche			10								Préparation de projet	b1.1
															10	0					A2_IMD_3002	Recherche UX	5p déplacées de S3 à S4				5	0					Marketing / comm	
																												0	5					Marketing / comm	
b1.2	Évaluer les résultats des recherches	Ils évaluent le potentiel des recherches en termes de contenu et de créativité dans la perspective des objectifs du mandat, et tirent des résultats de leur évaluation les	5		5								5								A2_IMD_1004	Recherche		5									Préparation de projet	b1.2
															5						A2_IMD_3002	Recherche UX					5						Design UI/UX	
b1.3	Déterminer les bases de la communication et du concept de design	Ils définissent, sur la base des recherches, l'objectif, la structure et le contenu du concept de communication et de design. (C5)	5		5								5								A2_IMD_1004	Recherche		5									Préparation de projet	b1.3
															5						A2_IMD_3002	Recherche UX					5						Design UI/UX	
b2.1	Reconnaître les principes de la communication visuelle	Ils interprètent et comparent des messages et des points de vue en matière de création sur la base de: la culture; de l'art; du design; des médias. Ils tiennent compte de l'évolution de l'histoire contemporaine. Ils expliquent les modèles et l'évolution historique de la communication visuelle aux vues des tâches en matière de création visuelle. Ils reconnaissent et analysent les informations transmises par les médias en	40	10									5								A4_IMD_1001	Typographie											Culture image / média	b2.1
													35	0							A4_IMD_1003	Culture visuelle	25p déplacées du S1 au S2	15									
														10							A4_IMD_2002	Sémiologie / Sémiotique		0	35							Culture image / média	
b2.2	Expliquer les bases de la perception visuelle	Ils expliquent les conditions physiques de la perception visuelle; décrivent la vision spatiale; expliquent les caractéristiques et l'effet de la perception des couleurs et des formes et les appliquent dans la création visuelle; identifient et expliquent des phénomènes de perception; décrivent les aspects psychologiques de la forme et de la couleur et connaissent leur effet sur la perception visuelle. (C2)	20										20								A4_IMD_1003	Culture visuelle		20								Culture image / média	b2.2
b2.3	Appliquer les bases de la perception visuelle	Ils développent et créent des messages en fonction du destinataire en tenant compte de la perception visuelle. (C5)	10		20	0							10								A4_IMD_1002	Création d'images (illustrations)		10								Perception	b2.3
															20	0					A4_IMD_3001	Animation	15 p déplacées du			5	0					Motion 2D/3D (3D)	
																											0	15					Motion 2D/3D (2D)	
b2.4	Expliquer les exigences par rapport aux contenus	Ils expliquent les exigences relatives aux contenus statiques et animés. Contenus statiques image; texte (typographie/caractères); graphiques 2D/3D; illustration.	0	10									0	10							A4_IMD_2003	Bases d'interfaces	5p déplacées du S2 au S1	5	0							Tech. interactives	b2.4
																									0	5							Tech. interactives	
b2.5	Expliquer les fonctions des moyens de communication	Ils expliquent les fonctions des moyens de communication, selon les critères suivants: canal; distribution; environnement; structure; technologie; hiérarchie; navigation; manipulation; déroulement; constantes et variables (C2)	0	5									0	5							A4_IMD_2003	Bases d'interfaces	5p déplacées du S2 au S1	5	0							Tech. interactives	b2.5
b2.6	Expliquer les directives et options techniques en lien avec les moyens de communication	Ils connaissent les différences spécifiques aux médias et expliquent les directives et options techniques des éléments suivants: présentation; possibilités et restrictions techniques; domaines d'utilisation / diffusion (C2)		5										5							A4_IMD_2003	Bases d'interfaces			5							Tech. interactives	b2.6
b2.7	Développer des idées	Ils développent des idées créatives, fonctionnelles et innovantes qui répondent aux exigences du mandat sous l'angle du style visuel; du moyen de communication numérique interactif choisi; du comportement interactif et médiatique du public cible. Ils tiennent compte: des exigences par rapport aux contenus; du fonctionnement des moyens de communication; des directives et possibilités techniques des moyens de communication (C5)		20	0	10	10							20							A4_IMD_2001	Photographie			20							Photographie	b2.7
															0	10					A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3	10p déplacées du S4 au S3			5	0					Nar. scénario/ stboard	
																							scindé entre conception et réalisation				5	0					Vidéo	
																	10				A4_IMD_5002	Design d'interfaces 4						10					Design UI/UX	
b2.8	Établir des concepts	Ils expliquent les objectifs, contenus, structures et exigences pour les concepts suivants: concept de communication ; concept de design (langage visuel, expression visuelle, style visuel); concept d'utilisation (usability); concept audio/vidéo, par exemple storyboard, pitch. Ils établissent ces concepts en fonction du projet et prennent en compte: les exigences pour les contenus; la fonctionnalité des moyens de communication; les directives et possibilités techniques des systèmes de communication; les critères écologiques (C5)			20	20	10	10							5						A3_IMD_3004	Marketing/Communication	5p déplacées du S4 au S3				5	0					Marketing / comm	b2.8
																												0	5					Marketing / comm	
															15						A4_IMD_3003	Design d'interfaces 2	scindé entre les divers contenus				10						Nar. scénario/ stboard	
																													5					Motion 2D/3D (3D)	
					0	20															A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3						10					Motion 2D/3D (2D)	
																													5					Vidéo	
																	10				A4_IMD_5002	Design d'interfaces 4						10					Design UI/UX	
																		10			A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1							10				Design UI/UX	
			0		20																A4_IMD_3003	Design		10									Tech. interactives	

b2.9	Développer des variantes de maquettes	Ils élaborent des variantes de maquettes spécifiques au projet à l'aide de diverses techniques d'expression visuelle, les évaluent et font un choix. Pour ce faire, ils tiennent compte: des exigences du mandant et du public cible; de la cohérence avec les objectifs en matière de communication; de l'originalité et du caractère novateur; de la faisabilité (C5)	0		20	20	10	10			
b2.10	Élaborer des propositions	Ils visualisent des propositions choisies de manière pertinente et convaincante. Ils choisissent une forme appropriée pour visualiser les idées. (C5)				10	10				
b3.1	Préparer les tests utilisateurs	Ils connaissent les méthodes des tests utilisateurs orientés vers les cibles. Ils choisissent une méthode appropriée pour obtenir les résultats souhaités. Ils préparent le test avec les documents nécessaires et organisent le test. (C5)				5			10		
b3.2	Effectuer les tests utilisateurs	Ils connaissent les étapes d'un test utilisateur ciblé. Ils initient les personnes participant au test à la situation d'essai sur place ou virtuellement et effectuent le test utilisateurs. Ils documentent le test sous une forme appropriée pour une évaluation ultérieure. (C3)				10			10		
b3.3	Évaluer les tests utilisateurs et optimiser le projet	Ils connaissent les possibilités d'évaluer correctement les tests utilisateurs. Ils tirent les bonnes conclusions pour le projet. Sur la base des résultats des tests utilisateurs, ils corrigent ou optimisent le projet de manière appropriée. (C5)				5			20		
b4.1	Réaliser une présentation	Ils connaissent différentes formes de présentations. Ils déterminent une forme appropriée de présentation du concept et la réalisent dans leur langue nationale et en anglais. (C5)	10	10				10			
b4.2	Faire la présentation	Ils présentent les concepts de communication et de design de manière convaincante et motivent leurs choix dans leur langue nationale et en anglais. Ils démontrent les aspects innovatifs. (C3)	10	10				10			
b	Développement de conceptspour des moyens de communication numériques interactifs TOTAUX		110	70	80	80	40	40	40	0	460
c1.1	Réaliser le projet et déterminer les exigences technques	Ils déterminent la réalisation du projet et des exigences techniques en tenant compte du calendrier. Ils connaissent différentes méthodes de travail ou de projet et appliquent une méthode appropriée (classique, agile, etc.). (C3)			10						
c1.5	Appliquer des mesures de protection et de sécurité pour le matériel et les logiciels	Ils assurent la sécurité et la disponibilité de leurs données (sauvegarde) et opèrent avec la sécurité nécessaire dans des serveurs et des cloudtools sur Internet (C3).	0	5							
c1.6	Décrire des mesures d'écologie de bureau	Ils décrivent les mesures pour réduire la consommation d'énergie des outils de travail et pour éliminer les déchets de manière respectueuse de l'environnement, et mettent ces mesures en œuvre dans la mesure du possible. (C3)	0	5							
c2.1	Créer des illustrations/dessins	Ils décrivent et utilisent les techniques (manuelles et numériques), les substances, les domaines d'application de la couleur comme outil visuel; perçoivent les éléments formels et de représentation visuelle ainsi que eur impact (point, ligne, surface et espace); identifient les proportions et les utilisent; expliquent différents types de perspectives (centrale, à deux points de fuite, atmosphérique, aérienne et perspective de symbolique) ainsi que les bases de la théorie des formes; appliquent de manière	40		40						
c2.2	Etablir des infographies	Ils développent et réalisent des travaux de création visuelle contenant des liens entre le texte et les images. (C5)			20	0					
c2.3	Réaliser des photographies	Ils décrivent les températures chromatiques des différentes sources de lumière; expliquent l'importance esthétique et sociale de la photographie; expliquent les exigences et les moyens auxiliaires pour la production d'images; décrivent les différents genres de photographie; utilisent les procédés de capture photographique, de création d'images, de profondeur de champ et d'éclairage; utilisent de manière autonome la photographie comme média de représentation; traitent les images avec les logiciels, moyens auxiliaires ou outils appropriés. (C5)		40							
c2.4	Utiliser la vidéo/l'audio	Ils tiennent compte des différents genres de la production audiovisuelle dans la réalisation; décrivent les différents genres de production audiovisuelle; élaborent la narration et le scénario pour une production audiovisuelle; élaborent des instruments tels que le storyboard et le plan de production et les utilisent dans la préproduction; enregistrent de manière autonome des séquences vidéo et audio en tenant compte des éléments de création visuelle, de mise en scène et d'éclairage; traitent des images vidéo et des sources audio avec des logiciels, des moyens auxiliaires ou des outils appropriés et les utilisent de manière pertinente. (C5)			0	40					
c2.5	Comprendre la propriété intellectuelle et les droits d'auteur	Ils expliquent la notion de propriété intellectuelle et les principales dispositions relatives au droit d'auteur. En utilisant des sources, ils respectent les dispositions légales et	5			5					
c2.6	Spécifier et produire des contenus	Ils spécifient les contenus suivants et établissent au moyen de techniques manuelles et numériques, le hardware et les logiciels appropriés en fonction du concept. Contenus statiques: images graphiques 2D/3D; illustration. Contenus animés: images graphiques 2D/3D; illustration; audio/vidéo. Ce faisant, ils respectent et intègrent les données et les normes éthiques, sociales, culturelles, écologiques et juridiques. (C5)	40	15	20						
		Ils contrôlent les contenus de leurs propres textes dans la langue nationale ou en									

0		20						A4_IMD_3003	d'interfaces 2	10p déplacées du S4 au S1
			20					A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3	
				10				A4_IMD_5002	Design d'interfaces 4	
					10			A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1	
			10					A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3	
				10				A4_IMD_5002	Design d'interfaces 4	
			5					A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3	
						10		A4_IMD_7001	Réalisation d'interfaces 2	
			10					A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3	
						10		A4_IMD_7001	Réalisation d'interfaces 2	
			5					A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3	
						20		A4_IMD_7001	Réalisation d'interfaces 2	scindé entre technique et
10								A2_IMD_1004	Recherche	
	5							A4_IMD_2002	Sémiologie / Sémiotique	
	5							A4_IMD_2004	Design d'interfaces 1	
					10			A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1	
10								A2_IMD_1004	Recherche	moins 5p arrondi
	5							A4_IMD_2002	Sémiologie / Sémiotique	
	5							A4_IMD_2004	Design d'interfaces 1	
					10			A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1	
110	70	80	80	40	40	40	0	**460**		voir c plus 5
		5						A4_IMD_3003	Design d'interfaces 2	
		5						A4_IMD_3005	Intégration des technologies	
0	5							A4_IMD_2003	Bases d'interfaces	5p déplacées du S2 au S1 plus 5p arrondi
0	5							A4_IMD_2003	Bases d'interfaces	5p déplacées du S2 au S1
40								A4_IMD_1002	Création d'images	scindé entre pratique
		40	0					A4_IMD_3001	Animation	scindé entre conception et / 5p déplacées du S3 au S4
		20	0					A4_IMD_3003	Design d'interfaces 2	10p déplacées du S3 au S4
	40							A4_IMD_2001	Photographie	
		0	40					A4_IMD_4003	Vidéo	20p déplacées du S4 au S3
5								A4_IMD_1003	Culture visuelle	
			5					A1_IMD_4001	Gestion client	
10								A4_IMD_1001	Typographie	
10								A4_IMD_1002	Création d'images (illustrations)	
	10							A4_IMD_2003	Bases d'interfaces	regroupé, pratique infographique
	5							A4_IMD_2004	Design d'interfaces 1	
20		0						A3_IMD_1005	Techniques créatives	20p déplacées du S1 au S4 / scindé entre animation et capture
		20						A4_IMD_3001	Animation	
5								A4_IMD_1001	Typographie	

		20						Design UI/UX	b2.9
			10					Design UI/UX	b2.9
				10				Design UI/UX	b2.9
					10			Design UI/UX	b2.9
			10					Design UI/UX	b2.10
				10				Design UI/UX	b2.10
			5					Design UI/UX	b3.1
						10		Design UI/UX	b3.1
			10					Design UI/UX	b3.2
						10		Design UI/UX	b3.2
			5					Design UI/UX	b3.3
						10		Tech. interactives	b3.3
						10		Design UI/UX	b3.3
10								Préparation de projet	b4.1
	5							Préparation de projet	b4.1
	5							Préparation de projet	b4.1
					10			Design UI/UX	b4.1
5								Préparation de projet	b4.2
	5							Préparation de projet	b4.2
	5							Préparation de projet	b4.2
					10			Design UI/UX	b4.2
100	85	75	75	40	40	40	0	455	
		5						Design UI/UX	c1.1
		5						Tech. interactives	c1.1
10	0							Santé / Sécurité	c1.5
5	0							Santé / Sécurité	c1.6
20								Perception	c2.1
20								Infographie	c2.1
		25						Nar. scénario/ stboard	c2.1
		10						Motion 2D/3D (3D)	c2.1
		0	5					Motion 2D/3D (2D)	c2.1
		10	0					Motion 2D/3D (3D)	c2.2
		0	10					Motion 2D/3D (2D)	c2.2
	40							Photographie	c2.3
		20	20					Vidéo	c2.4
5								Santé / Sécurité	c2.5
			5					Marketing / comm	c2.5
10								Préparation de projet	c2.6
10								Infographie	c2.6
	15							Infographie	c2.6
		10						Motion 2D/3D (3D)	c2.6
		10						Vidéo	c2.6
0			20					Vidéo	c2.6
5								Culture image /	

c2.7	Rédaction de textes	Ils contrôlent les contenus de leurs propres textes dans la langue nationale ou en anglais et les optimisent si nécessaire à l'aide p.ex. d'un dictionnaire unilingue ou bilingue, d'un corpus de référence électronique ou d'un logiciel de correction. (C5)	5	5		15					
c3.1	Utiliser les bases de la sémiologie/sémiotique	Ils décodent des messages en ce qui concerne le contenu, la forme et l'utilisation à l'aide de la terminologie spécialisée. Ils jugent les caractéristiques de travaux de la création visuelle selon les contenus et l'expression visuelle. (C6)		40							
c3.2	Utiliser la théorie des couleurs	Ils expliquent les règles de la théorie des couleurs et perçoivent consciemment la couleur comme outil de création. Ils expliquent des modèles de couleurs ainsi que les lois du mélange des couleurs (additif/soustractif) et les contrastes de couleurs. Ils décrivent l'interaction entre les couleurs et leur tonalité. Ils utilisent la couleur comme outil de création. (C5)	0	20							
c3.3	Utiliser les bases de la typographie et de l'écriture	Ils expliquent les bases et les règles typographiques et les utilisent correctement; développent et élaborent leurs travaux visuels avec des outils et des logiciels; vérifient leurs travaux en ce qui concerne la lisibilité, la nature, l'expression et l'effet;	40	40							
c3.4	Comprendre les notions de Corporate Identity, Corporate Design et de la communication marketing	Ils expliquent les termes de Corporate Identity et Corporate Design et leur signification pour une entreprise ou une organisation. Ils expliquent les notions de base, le but et les instruments de communication et de marketing. Ils intègrent le Corporate Design dans leurs projets. (C3)			10						
c3.5	Spécifier et élaborer le design	Ils spécifient le design au moyen de techniques manuelles et numériques, avec le matériel et les logiciels appropriés selon le concept pour des moyens de communication numériques interactifs. Ils tiennent compte des exigences des systèmes de communication numériques en question et des principes de usability dans la compréhension d'user interface et user expérience. Ils prennent en compte et intègrent les aspects et normes éthiques, sociaux, culturels, écologiques et légaux. (C5)			20	20	20	20	30	40	150
c4.1	Etablir une présentation	Ils déterminent une forme de présentation appropriée pour le contenu et le design, et créent une présentation dans leur langue nationale ou en anglais. (C5)						10		5	
c4.2	Faire la présentation	Ils présentent le contenu et le design de manière convaincante et motivent leurs choix dans leur langue nationale et en anglais. Ils démontrent les aspects innovatifs. (C3)						10		5	
c	Elaboration du contenu et du design de moyens de communication numériques interactifs TOTAUX		130	170	120	80	20	40	30	50	640
d1.1	Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions	Ils nomment les exigences techniques des moyens de communication et des systèmes de communication. Ils établissent une spécification pour la production des moyens de communication.Ils établissent une spécification pour la production des moyens de communication. Lors de ces travaux ils tiennent compte des principes d'usability dans la compréhension d'user interface et user experience. Ils prennent en compte et intègrent les aspects et normes éthiques, sociaux, culturels, écologiques et légaux. (C5)			10	10	10	20	20	35	
d1.2	Se familiariser avec les nouvelles technologies	Ils se familiarisent avec les technologies actuelles et futures (par exemple : Machine Learning, Artificial Intelligence, Virtual Reality) pour les médias de communication numériques interactifs et les intègrent dans la planification, la conception et le design des médias de communication numériques interactifs. Pour ce faire, ils tiennent compte des circonstances et des normes éthiques, sociales, culturelles, écologiques et			5	10			10		
d2.1	Tester des moyens de communication numériques interact	Ils testent les moyens de communication numériques interactifs sur des systèmes de communication numériques (media support). (C4)					10			5	
d2.2	Publier des moyens de communication numériques interactifs	Ils publient les moyens de communication numériques interactifs sur des systèmes de communication numériques (media support). (C3)					10			5	
d2.3	Évaluer l'introduction des moyens de communication numériques interactifs	Ils évaluent les moyens de communication numériques interactifs. Ils peuvent évaluer l'utilisation des contenus et des outils de communication créés et publiés dans les outils d'analyse et tirer des conclusions pour leur optimisation à partir des résultats. (C5)					10			5	
d3.3	Expliquer le dossier de formation	Ils expliquent la structure de même que le sens et l'utilité du dossier de formation. (C2)			5	0					
d	Réalisation et suivi de projets de moyens de communication numériques interactifs		0	0	20	20	40	20	30	50	180
	EP TOTAUX		260	260	260	260	100	100	100	100	1440

	5							A4_IMD_2004	Design d'interfaces 1	
			15					A1_IMD_4001	Gestion client	
	20							A4_IMD_2001	Photographie	regroupé, activité théorique
	20							A4_IMD_2002	Sémiologie / Sémiotique	
0	20							A4_IMD_2003	Bases d'interfaces	20p déplacées du S2 au S1 / scindé entre pratique manuelle et informatisée
40								A4_IMD_1001	Typographie	
	40							A4_IMD_2004	Design d'interfaces 1	
		10						A3_IMD_3004	Marketing/Communication	
		20						A4_IMD_3005	Intégration des technologies	5p déplacées du S3 au S2 5p déplacées du S4 au S2
			20					A4_IMD_4004	Design d'interfaces 3	
	0			20				A4_IMD_5002	Design d'interfaces 4	
					20			A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1	
						30		A4_IMD_7001	Réalisation d'interfaces 2	
							40	A4_IMD_8001	Réalisation d'interfaces 3	
					10			A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1	
							5	A4_IMD_8001	Réalisation d'interfaces 3	
					10			A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1	
							5	A4_IMD_8001	Réalisation d'interfaces 3	
130	170	120	80	20	40	30	50	640		voir b moins 5
		5						A4_IMD_3005	Intégration des technologies	
		décision du GT Viscom	10					A4_IMD_4003	Vidéo	
				10				A4_IMD_5001	Intégration des technologies 2	
					20			A4_IMD_6001	Réalisation d'interfaces 1	
						20		A4_IMD_7001	Réalisation d'interfaces 2	
							35	A4_IMD_8001	Réalisation d'interfaces 3	scindé entre design et
		10						A4_IMD_3005	Intégration des technologies	
			10					A4_IMD_4003	Vidéo	
						10		A4_IMD_7001	Réalisation d'interfaces 2	
				10				A4_IMD_5001	Intégration des technologies 2	
							5	A4_IMD_8001	Réalisation d'interfaces 3	
				10				A4_IMD_5001	Intégration des technologies 2	
							5	A4_IMD_8001	Réalisation d'interfaces 3	
				10				A4_IMD_5001	Intégration des technologies 2	
							5	A4_IMD_8001	Réalisation d'interfaces 3	
		5						A3_IMD_3004	Marketing/Communication	
0	0	20	20	40	20	30	50	180		
260	260	260	260	100	100	100	100	1440		

	5							Infographie	c2.7
			15					Marketing / comm	c2.7
	40							Sémiologie	c3.1
10	0							Perception	c3.2
10	0							Infographie	c3.2
40								Typographie	c3.3
	40							Infographie	c3.3
		10						Marketing / comm	c3.4
	10							Tech. interactives	c3.5
		15						Design UI/UX	c3.5
			15					Design UI/UX	c3.5
				20				Design UI/UX	c3.5
					20			Tech. interactives	c3.5
						30		Design UI/UX	c3.5
							40	Design UI/UX	c3.5
					10			Design UI/UX	c4.1
							5	Design UI/UX	c4.1
					10			Design UI/UX	c4.2
							5	Design UI/UX	c4.2
145	150	120	90	20	40	30	50	645	
		5						Tech. interactives	d1.1
			10					Tech. interactives	d1.1
				10				Tech. interactives	d1.1
					20			Tech. interactives	d1.1
						20		Tech. interactives	d1.1
							30	Tech. interactives	d1.1
							5	Design UI/UX	d1.1
		10						Tech. interactives	d1.2
			10					Tech. interactives	d1.2
						10		Tech. interactives	d1.2
				10				Tech. interactives	d2.1
							5	Tech. interactives	d2.1
				10				Tech. interactives	d2.2
							5	Tech. interactives	d2.2
				10				Tech. interactives	d2.3
							5	Design UI/UX	d2.3
		5						Design UI/UX	d3.3
0	0	20	20	40	20	30	50	180	
260	260	260	260	100	100	100	100	1440	

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8	ctrl	remarques	cours EP CFP arts	1	2	3	4	5	6	7	8	EP CFP Arts	ctrl	pos. ORFO
a1.1	Comprendre la communication	Ils expliquent les formes de base et les principes d'une communication efficace à l'aide d'un modèle de communication courant. Ils analysent des situations typiques de		10	10						20				10								Préparation de projet	20	a1.1
																10							Marketing / comm		
a1.2	Comprendre l'entretien avec le client et de conseil	Ils décrivent les phases suivantes de l'entretien avec le client ou de l'entretien de conseil ainsi que les exigences spécifiques: saluer et accueillir le mandant de manière		10		10					20				10								Préparation de projet	20	a1.2
																	10						Relation client		
a1.3	Etablir le cahier des charges	Ils décrivent la structure, les contenus et les objectifs d'un cahier des charges. Pour des projets concrets, ils établissent et gèrent leurs cahiers des charges de façon claire et complète, dans leur langue nationale et en anglais. (C3)			0	10					10	5p déplacées du S4 au S3				5	5						Design UI/UX	10	a1.3
a2.1	Analyser les besoins du mandant, le groupe cible et le contexte	Ils connaissent différentes méthodes pour réaliser des analyses spécifiques à un projet. (C2)			10						10					10							Marketing / comm	10	a2.1
a3.1	Collecter et développer des idées	Ils collectent et développent des idées dans un processus créatif ouvert. (C5)	10	0							10	5p déplacées du S1 au S2		5									Préparation de projet	10	a3.1
															5								Culture image / média		
a3.2	Visualiser les idées	Ils utilisent des techniques appropriées pour visualiser leurs idées sous la forme qui convient (esquisses, images statiques et animées, texte, organigramme, etc.). (C5)	10								10			10									Préparation de projet	10	a3.2
a3.3	Développer de premières approches conceptuelles	Ils développent de premières approches conceptuelles. Ils prennent en compte: la concordance entre entreprise, valeurs, objectifs et message; la concordance entre le média et les groupes cible (champ d'action géographique); Ils font un choix et le motivent. (C5)			20	0					20	10p déplacées du S3 au S4					0	10					Marketing / comm	20	a3.3
												scindé entre contenu et design					10	0					Design UI/UX		
a3.4	Elaborer une ébauche de conception	Ils établissent, sur la base des idées et des approches sélectionnées, une ébauche de conception claire et pertinente. (C5)			0	10					10	10p déplacées du S4 au S3					10	0					Design UI/UX	10	a3.4
a3.5	Décrire les éléments d'une offre	Ils citent les principaux facteurs de coût d'un projet. Ils citent les éléments d'une offre (coûts internes et externes) et expliquent les conditions légales. (C2)				5					5						5						Relation client	5	a3.5
a3.6	Décrire les objectifs et les contraintes pour la planification des travaux	Ils décrivent les objectifs, la structure et les exigences relatifs à la planification des travaux. (C2)				5					5						5						Relation client	5	a3.6
a4.1	Etablir la présentation	Ils décrivent les formes courantes de présentations. Ils expliquent les exigences face aux présentations correspondant aux destinataires et au mandat. Ils choisissent la forme appropriée et élaborent la présentation dans la langue nationale et en anglais.				20					20						20						Relation client	20	a4.1
a4.2	Faire la présentation	Ils présentent leurs idées de manière convaincante et les motivent dans leur langue nationale ou en anglais. Ils montrent les avantages spécifiques au projet. (C3)				20					20						20						Relation client	20	a4.2
a	Préparation de projets pour des moyens de communication numériques interactifs TOTAUX		20	20	40	80	0	0	0	0	160			15	25	45	75	0	0	0	0			160	
b1.1	Mener des recherches	Ils mènent, dans leur langue nationale et en anglais, des recherches axées sur les objectifs et les groupes cibles en utilisant les sources et les méthodes appropriées. Ils se focalisent sur: le domaine d'activité, l'offre et les activités du mandant et de la	10		10	0					20	5p déplacées de S3 à S4		10									Préparation de projet	20	b1.1
																5	5						Marketing / comm		
b1.2	Évaluer les résultats des recherches	Ils évaluent le potentiel des recherches en termes de contenu et de créativité dans la perspective des objectifs du mandat, et tirent des résultats de leur évaluation les	5		5						10			5									Préparation de projet	10	b1.2
																5							Design UI/UX		
b1.3	Déterminer les bases de la communication et du concept de design	Ils définissent, sur la base des recherches, l'objectif, la structure et le contenu du concept de communication et de design. (C5)	5		5						10			5									Préparation de projet	10	b1.3
																5							Design UI/UX		
b2.1	Reconnaître les principes de la communication visuelle	Ils interprètent et comparent des messages et des points de vue en matière de création sur la base de: la culture; de l'art; du design; des médias. Ils tiennent compte de l'évolution de l'histoire contemporaine. Ils expliquent les modèles et l'évolution historique de la communication visuelle aux vues des tâches en matière de création visuelle. Ils reconnaissent et analysent les informations transmises par les médias en fonction du contenu, du message, de la diffusion et de l'impact. (C4)	40	10							50	25p déplacées du S1 au S2		15	35								Culture image / média	50	b2.1
b2.2	Expliquer les bases de la perception visuelle	Ils expliquent les conditions physiques de la perception visuelle; décrivent la vision spatiale; expliquent les caractéristiques et l'effet de la perception des couleurs et des formes et les appliquent dans la création visuelle; identifient et expliquent des phénomènes de perception; décrivent les aspects psychologiques de la forme et de la couleur et connaissent leur effet sur la perception visuelle. (C2)	20								20			20									Culture image / média	20	b2.2
b2.3	Appliquer les bases de la perception visuelle	Ils développent et créent des messages en fonction du destinataire en tenant compte de la perception visuelle. (C5)	10		20	0					30			10									Perception	30	b2.3
												15p déplacées du S3 au S4				5	15						Motion 2D/3D		
b2.4	Expliquer les exigences par rapport aux contenus	Ils expliquent les exigences relatives aux contenus statiques et animés. Contenus statiques image; texte (typographie/caractères); graphiques 2D/3D; illustration. Contenus animés : texte animé (typographie /caractères); animation 2D/3D; illustration animée; audio/vidéo. Exigences posées à ces contenus : exigences esthétiques (forme); exigences techniques (fonctionnalité); exigences sous l'angle éthique, social, culturel, écologique et légal (C2)	0	10							10	5p déplacées du S2 au S1		5	5								Tech. interactives	10	b2.4
b2.5	Expliquer les fonctions des moyens de communication	Ils expliquent les fonctions des moyens de communication, selon les critères suivants: canal; distribution; environnement; structure; technologie; hiérarchie; navigation; manipulation; déroulement; constantes et variables (C2)	0	5							5	5p déplacées du S2 au S1		5	0								Tech. interactives	5	b2.5
b2.6	Expliquer les directives et options techniques en lien avec les moyens de communication	Ils connaissent les différences spécifiques aux médias et expliquent les directives et options techniques des éléments suivants: présentation; possibilités et restrictions techniques; domaines d'utilisation / diffusion (C2)		5							5				5								Tech. interactives	5	b2.6
b2.7	Développer des idées	Ils développent des idées créatives, fonctionnelles et innovantes qui répondent aux exigences du mandat sous l'angle du style visuel; du moyen de communication numérique interactif choisi; du comportement interactif et médiatique du public cible. Ils tiennent compte: des exigences par rapport aux contenus; du fonctionnement des moyens de communication; des directives et possibilités techniques des moyens de		20	0	10	10				40				20								Photographie	40	b2.7
												5p déplacées du S4 au S3				5	0						Nar. scénario/ stboard		
																5	0						Vidéo		
																		10					Design UI/UX		
b2.8	Établir des concepts	Ils expliquent les objectifs, contenus, structures et exigences pour les concepts suivants: concept de communication ; concept de design (langage visuel, expression visuelle, style visuel); concept d'utilisation (usability); concept audio/vidéo, par exemple			20	20	10	10			60	5p déplacées du S4 au S3				5	5						Marketing / comm	60	b2.8
												scindé entre				10							Nar. scénario/ stboard		

b2.8	Établir des concepts	storyboard, pitch. Ils établissent ces concepts en fonction du projet et prennent en compte: les exigences pour les contenus; la fonctionnalité des moyens de communication; les directives et possibilités techniques des systèmes de			20	20	10	10			60	les divers contenus				5	10						Motion 2D/3D Vidéo Design UI/UX	60	b2.8
b2.9	Développer des variantes de maquettes	Ils élaborent des variantes de maquettes spécifiques au projet à l'aide de diverses techniques d'expression visuelle, les évaluent et font un choix. Pour ce faire, ils tiennent compte: des exigences du mandant et du public cible; de la cohérence avec	0		20	20	10	10			60	10p déplacées du S4 au S1	10				10	10					Tech. interactives Design UI/UX	60	b2.9
b2.10	Élaborer des propositions	Ils visualisent des propositions choisies de manière pertinente et convaincante. Ils choisissent une forme appropriée pour visualiser les idées. (C5)				10	10				20						10	10					Design UI/UX	20	b2.10
b3.1	Préparer les tests utilisateurs	Ils connaissent les méthodes des tests utilisateurs orientés vers les cibles. Ils choisissent une méthode appropriée pour obtenir les résultats souhaités. Ils préparent le test avec les documents nécessaires et organisent le test. (C5)				5			10		15						5			10			Design UI/UX	15	b3.1
b3.2	Effectuer les tests utilisateurs	Ils connaissent les étapes d'un test utilisateur ciblé. Ils initient les personnes participant au test à la situation d'essai sur place ou virtuellement et effectuent le test utilisateurs. Ils documentent le test sous une forme appropriée pour une évaluation				10			10		20						10			10			Design UI/UX	20	b3.2
b3.3	Évaluer les tests utilisateurs et optimiser le projet	Ils connaissent les possibilités d'évaluer correctement les tests utilisateurs. Ils tirent les bonnes conclusions pour le projet. Sur la base des résultats des tests utilisateurs,				5			20		25	scindé entre design et					5			10 10			Tech. interactives Design UI/UX	25	b3.3
b4.1	Réaliser une présentation	Ils connaissent différentes formes de présentations. Ils déterminent une forme appropriée de présentation du concept et la réalisent dans leur langue nationale et en	10	10				10			30		10	10									Préparation de projet Design UI/UX	30	b4.1
b4.2	Faire la présentation	Ils présentent les concepts de communication et de design de manière convaincante et motivent leurs choix dans leur langue nationale et en anglais. Ils démontrent les aspects innovatifs. (C3)	10	10				10			30	moins 5p arrondi	5	10						10			Préparation de projet Design UI/UX	25	b4.2
b	Développement de conceptspour des moyens de communication numériques interactifs TOTAUX		110	70	80	80	40	40	40	0	460	voir c plus 5	100	85	75	75	40	40	40	0	voir c plus 5			455	
c1.1	Réaliser le projet et déterminer les exigences technques	Ils déterminent la réalisation du projet et des exigences techniques en tenant compte du calendrier. Ils connaissent différentes méthodes de travail ou de projet et appliquent			10						10	scindé entre design et			5 5								Tech. interactives Design UI/UX	10	c1.1
c1.5	Appliquer des mesures de protection et de sécurité pour le matériel et les logiciels	Ils assurent la sécurité et la disponibilité de leurs données (sauvegarde) et opèrent avec la sécurité nécessaire dans des serveurs et des cloudtools sur Internet (C3).	0	5							5	5p déplacées du S2 au S1 plus 5p arrondi	10	0									Santé / Sécurité	10	c1.5
c1.6	Décrire des mesures d'écologie de bureau	Ils décrivent les mesures pour réduire la consommation d'énergie des outils de travail et pour éliminer les déchets de manière respectueuse de l'environnement, et mettent ces mesures en œuvre dans la mesure du possible. (C3)	0	5							5	5p déplacées du S2 au S1	5	0									Santé / Sécurité	5	c1.6
c2.1	Créer des illustrations/dessins	Ils décrivent et utilisent les techniques (manuelles et numériques), les substances, les domaines d'application de la couleur comme outil visuel; perçoivent les éléments formels et de représentation visuelle ainsi que eur impact (point, ligne, surface et espace); identifient les proportions et les utilisent; expliquent différents types de perspectives (centrale, à deux points de fuite, atmosphérique, aérienne et perspective de symbolique) ainsi que les bases de la théorie des formes; appliquent de manière pertinente et appropriée des procèdes de représentation spatiale dans leur propres	40		40	0					80	scindé entre pratique scindé entre étude et réalisation 5p déplacées du S3 au S4	20 20		25 10	5							Perception Infographie Nar. scénario/ stboard Motion 2D/3D	80	c2.1
c2.2	Etablir des infographies	Ils développent et réalisent des travaux de création visuelle contenant des liens entre le texte et les images. (C5)			20	0					20	10p déplacées du S3 au S4			10	10							Motion 2D/3D	20	c2.2
c2.3	Réaliser des photographies	Ils décrivent les températures chromatiques des différentes sources de lumière; expliquent l'importance esthétique et sociale de la photographie; expliquent les exigences et les moyens auxiliaires pour la production d'images; décrivent les différents genres de photographie; utilisent les procédés de capture photographique, de création d'images, de profondeur de champ et d'éclairage; utilisent de manière autonome la photographie comme média de représentation; traitent les images avec les logiciels, moyens auxiliaires ou outils appropriés. (C5)		40							40			40									Photographie	40	c2.3
c2.4	Utiliser la vidéo/l'audio	Ils tiennent compte des différents genres de la production audiovisuelle dans la réalisation; décrivent les différents genres de production audiovisuelle; élaborent la narration et le scénario pour une production audiovisuelle; élaborent des instruments tels que le storyboard et le plan de production et les utilisent dans la préproduction; enregistrent de manière autonome des séquences vidéo et audio en tenant compte des éléments de création visuelle, de mise en scène et d'éclairage; traitent des images vidéo et des sources audio avec des logiciels, des moyens auxiliaires ou des outils appropriés et les utilisent de manière pertinente. (C5)			0	40					40	20p déplacées du S4 au S3			20	20							Vidéo	40	c2.4
c2.5	Comprendre la propriété intellectuelle et les droits d'auteur	Ils expliquent la notion de propriété intellectuelle et les principales dispositions relatives au droit d'auteur. En utilisant des sources, ils respectent les dispositions	5			5					10		5			5							Santé / Sécurité Marketing / comm	10	c2.5
c2.6	Spécifier et produire des contenus	Ils spécifient les contenus suivants et établissent au moyen de techniques manuelles et numériques, le hardware et les logiciels appropriés en fonction du concept. Contenus statiques: images graphiques 2D/3D; illustration. Contenus animés: images graphiques 2D/3D; illustration; audio/vidéo. Ce faisant, ils respectent et intègrent les données et les normes éthiques, sociales, culturelles, écologiques et juridiques. (C5)	40	15	20	0					75	regroupé, pratique 20p déplacées du S1 au S4 scindé entre animation et capture	10 10 0	15	10	20							Préparation de projet Infographie Motion 2D/3D Vidéo	75	c2.6
c2.7	Rédaction de textes	Ils contrôlent les contenus de leurs propres textes dans la langue nationale ou en anglais et les optimisent si nécessaire à l'aide p.ex. d'un dictionnaire unilingue ou bilingue, d'un corpus de référence électronique ou d'un logiciel de correction. (C5)	5	5		15					25		5	5		15							Culture image / média Infographie Marketing / comm	25	c2.7
c3.1	Utiliser les bases de la sémiologie/sémiotique	Ils décodent des messages en ce qui concerne le contenu, la forme et l'utilisation à l'aide de la terminologie spécialisée. Ils jugent les caractéristiques de travaux de la création visuelle selon les contenus et l'expression visuelle. (C6)		40							40			40									Sémiologie	40	c3.1
		Ils expliquent les règles de la théorie des couleurs et perçoivent consciemment la couleur comme outil de création. Ils expliquent des modèles de couleurs ainsi que les										20p déplacées du S2 au S1	10	0									Perception		

c3.2	Utiliser la théorie des couleurs	couleur comme outil de création. Ils expliquent des modèles de couleurs ainsi que les lois du mélange des couleurs (additif/soustractif) et les contrastes de couleurs. Ils décrivent l'interaction entre les couleurs et leur tonalité. Ils utilisent la couleur comme outil de création. (C5)	0	20							20	scindé entre pratique manuelle et informatisée		10	0							Infographie	20	c3.2
c3.3	Utiliser les bases de la typographie et de l'écriture	Ils expliquent les bases et les règles typographiques et les utilisent correctement; développent et élaborent leurs travaux visuels avec des outils et des logiciels; vérifient	40	40							80			40								Typographie	80	c3.3
															40							Infographie		
c3.4	Comprendre les notions de Corporate Identity, Corporate Design et de la communication marketing	Ils expliquent les termes de Corporate Identity et Corporate Design et leur signification pour une entreprise ou une organisation. Ils expliquent les notions de base, le but et les instruments de communication et de marketing. Ils intègrent le Corporate Design dans leurs projets. (C3)			10						10					10						Marketing / comm	10	c3.4
c3.5	Spécifier et élaborer le design	Ils spécifient le design au moyen de techniques manuelles et numériques, avec le matériel et les logiciels appropriés selon le concept pour des moyens de		0	20	20	20	20	30	40	150	5p déplacées du S3 au S2			10			20				Tech. interactives	150	c3.5
																15	15	20		30	40	Design UI/UX		
c4.1	Etablir une présentation	Ils déterminent une forme de présentation appropriée pour le contenu et le design, et créent une présentation dans leur langue nationale ou en anglais. (C5)						10		5	15								10		5	Design UI/UX	15	c4.1
c4.2	Faire la présentation	Ils présentent le contenu et le design de manière convaincante et motivent leurs choix dans leur langue nationale et en anglais. Ils démontrent les aspects innovatifs. (C3)						10		5	15								10		5	Design UI/UX	15	c4.2
c	Elaboration du contenu et du design de moyens de communication numériques interactifs TOTAUX		130	170	120	80	20	40	30	50	640		145	150	120	90	20	40	30	50	voir b moins 5		645	
d1.1	Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions	Ils nomment les exigences techniques des moyens de communication et des systèmes de communication. Ils établissent une spécification pour la production des			10	10	10	20	20	35	105	scindé entre design et			5	10	10	20	20	30	Tech. interactives	100	d1.1
																				5	Design UI/UX			
d1.2	Se familiariser avec les nouvelles technologies	Ils se familiarisent avec les technologies actuelles et futures (par exemple : Machine Learning, Artificial Intelligence, Virtual Reality) pour les médias de communication numériques interactifs et les intègrent dans la planification, la conception et le design des médias de communication numériques interactifs. Pour ce faire, ils tiennent compte des circonstances et des normes éthiques, sociales, culturelles, écologiques et juridiques. (C5)			5	10			10		25	plus 5p en S3 (GT Viscom)			10	10			10		Tech. interactives	30	d1.2
d2.1	Tester des moyens de communication numériques interac	Ils testent les moyens de communication numériques interactifs sur des systèmes de communication numériques (media support). (C4)					10			5	15						10			5	Tech. interactives	15	d2.1
d2.2	Publier des moyens de communication numériques interactifs	Ils publient les moyens de communication numériques interactifs sur des systèmes de communication numériques (media support). (C3)					10			5	15						10			5	Tech. interactives	15	d2.2
d2.3	Évaluer l'introduction des moyens de communication numériques interactifs	Ils évaluent les moyens de communication numériques interactifs. Ils peuvent évaluer l'utilisation des contenus et des outils de communication créés et publiés dans les					10			5	15						10				Tech. interactives	15	d2.3
																				5	Design UI/UX			
d3.3	Expliquer le dossier de formation	Ils expliquent la structure de même que le sens et l'utilité du dossier de formation. (C2)			5						5				5						Design UI/UX	5	d3.3
d	Réalisation et suivi de projets de moyens de communication numériques interactifs		0	0	20	20	40	20	30	50	180		0	0	20	20	40	20	30	50		180		
	EP TOTAUX		260	260	260	260	100	100	100	100	1440		260	260	260	260	100	100	100	100		1440		

ID	PLAN DE FORMATION 2024	ADAPTATION COURS EP - CFP ARTS	VERSION DEFINITIVE MARS 2024

EP	Domaine de compétences opérationnelles et objectifs évaluateurs
a	préparation de projets pour des moyens de communication numériques interactifs
b	développement de concepts pour des moyens de communication numériques interactifs
c	élaboration du contenu et du design de moyens de communication numériques interactifs
d	réalisation et suivi de projets de moyens de communication numériques interactifs

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8
Culture image / média										
a3.1	Collecter et développer des idées	Ils collectent et développent des idées dans un processus créatif ouvert. (C5)		5						
b2.1	Reconnaître les principes de la communication visuelle	Ils interprètent et comparent des messages et des points de vue en matière de création sur la base de: la culture; de l'art; du design; des médias. Ils tiennent compte de l'évolution de l'histoire contemporaine. Ils expliquent les modèles et l'évolution historique de la communication visuelle aux vues des tâches en matière de création visuelle. Ils reconnaissent et analysent les informations transmises par les médias en fonction du contenu, du message, de la diffusion et de l'impact. (C4)	15	35						
b2.2	Expliquer les bases de la perception visuelle	Ils expliquent les conditions physiques de la perception visuelle; décrivent la vision spatiale; expliquent les caractéristiques et l'effet de la perception des couleurs et des formes et les appliquent dans la création visuelle; identifient et expliquent des phénomènes de perception; décrivent les aspects psychologiques de la forme et de la couleur et connaissent leur effet sur la perception visuelle. (C2)	20							
c2.7	Rédaction de textes	Ils contrôlent les contenus de leurs propres textes dans la langue nationale ou en anglais et les optimisent si nécessaire à l'aide p.ex. d'un dictionnaire unilingue ou bilingue, d'un corpus de référence électronique ou d'un logiciel de correction. (C5)	5							
Totaux			40	40	0	0	0	0	0	0
			2p	2p						
Evaluation : part du groupe de moyenne **a** ; **b** ; **c** ou **d**			**b**	**b**						

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8
Sémiologie										
c3.1	Utiliser les bases de la sémiologie/sémiotique	Ils décodent des messages en ce qui concerne le contenu, la forme et l'utilisation à l'aide de la terminologie spécialisée. Ils jugent les caractéristiques de travaux de la création visuelle selon les contenus et l'expression visuelle. (C6)		40						
Totaux			0	40	0	0	0	0	0	0
				2p						
Evaluation : part du groupe de moyenne **a** ; **b** ; **c** ou **d**				**c**						

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8
Marketing / communication										
a1.1	Comprendre la communication	Ils expliquent les formes de base et les principes d'une communication efficace à l'aide d'un modèle de communication courant. Ils analysent des situations typiques de communication et classent de manière motivée des messages selon leur contenu. (C5)			10					
a2.1	Analyser les besoins du mandant, le groupe cible et le contexte	Ils connaissent différentes méthodes pour réaliser des analyses spécifiques à un projet. (C2)			10					
a3.3	Développer de premières approches conceptuelles	Ils développent de premières approches conceptuelles. Ils prennent en compte: la concordance entre entreprise, valeurs, objectifs et message; la concordance entre le média et les groupes cible (champ d'action géographique); Ils font un choix et le motivent. (C5)				10				
b1.1	Mener des recherches	Ils mènent, dans leur langue nationale et en anglais, des recherches axées sur les objectifs et les groupes cibles en utilisant les sources et les méthodes appropriées. Ils se focalisent sur: le domaine d'activité, l'offre et les activités du mandant et de la concurrence; le public cible (le comportement médiatique, la compétence technique, la distribution géographique, les préférences visuelles, le contexte culturel, les valeurs et le niveau d'instruction); le domaine thématique; l'identité / les valeurs et la culture du mandant (C5)			5	5				
b2.8	Établir des concepts	Ils expliquent les objectifs, contenus, structures et exigences pour les concepts suivants: concept de communication ; concept de design (langage visuel, expression visuelle, style visuel); concept d'utilisation (usability); concept audio/vidéo, par exemple storyboard, pitch. Ils établissent ces concepts en fonction du projet et prennent en compte: les exigences pour les contenus; la fonctionnalité des moyens de communication; les directives et possibilités techniques des systèmes de communication; les critères écologiques (C5)			5	5				
c2.5	Comprendre la propriété intellectuelle et les droits d'auteur	Ils expliquent la notion de propriété intellectuelle et les principales dispositions relatives au droit d'auteur. En utilisant des sources, ils respectent les dispositions légales et citent correctement les textes. (C3)				5				
c2.7	Rédaction de textes	Ils contrôlent les contenus de leurs propres textes dans la langue nationale ou en anglais et les optimisent si nécessaire à l'aide p.ex. d'un dictionnaire unilingue ou bilingue, d'un corpus de référence électronique ou d'un logiciel de correction. (C5)				15				
c3.4	Comprendre les notions de Corporate Identity, Corporate Design et de la communication marketing	Ils expliquent les termes de Corporate Identity et Corporate Design et leur signification pour une entreprise ou une organisation. Ils expliquent les notions de base, le but et les instruments de communication et de marketing. Ils intègrent le Corporate Design dans leurs projets. (C3)			10					
Totaux			0	0	40	40	0	0	0	0
					2p	2p				
Evaluation : part du groupe de moyenne **a** ; **b** ; **c** ou **d**					**a**	**a**				

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8
Relation client										
a1.2	Comprendre l'entretien avec le client et de conseil	Ils décrivent les phases suivantes de l'entretien avec le client ou de l'entretien de conseil ainsi que les exigences spécifiques: saluer et accueillir le mandant de manière professionnelle; écouter activement; analyser les besoins du client avec des questions pertinentes (questions client avec des questions pertinentes (questions q/q/q/c, technique de questionnement); reconnaitre les problèmes, les évaluer et conseiller activement le mandant; entrer en matière suite à d'éventuelles objections du mandant; conclure l'entretien et le conseil; prendre congé du mandant (C2)				10				
a3.5	Décrire les éléments d'une offre	Ils citent les principaux facteurs de coût d'un projet. Ils citent les éléments d'une offre (coûts internes et externes) et expliquent les conditions légales. (C2)				5				
a3.6	Décrire les objectifs et les contraintes pour la planification des travaux	Ils décrivent les objectifs, la structure et les exigences relatifs à la planification des travaux. (C2)				5				
a4.1	Etablir la présentation	Ils décrivent les formes courantes de présentations. Ils expliquent les exigences face aux présentations correspondant aux destinataires et au mandat. Ils choisissent la forme appropriée et élaborent la présentation dans la langue nationale et en anglais. (C3)				20				
a4.2	Faire la présentation	Ils présentent leurs idées de manière convaincante et les motivent dans leur langue nationale ou en anglais. Ils montrent les avantages spécifiques au projet. (C3)				20				

Totaux	0	0	0	60	0	0	0	0
				3p				
Evaluation : part du groupe de moyenne **a** ; **b** ; **c** ou **d**				**a**				

Préparation de projet

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8
a1.1	Comprendre la communication	Ils expliquent les formes de base et les principes d'une communication efficace à l'aide d'un modèle de communication courant. Ils analysent des situations typiques de communication et classent de manière motivée des messages selon leur contenu. (C5)		10						
a1.2	Comprendre l'entretien avec le client et de conseil	Ils décrivent les phases suivantes de l'entretien avec le client ou de l'entretien de conseil ainsi que les exigences spécifiques: saluer et accueillir le mandant de manière professionnelle; écouter activement; analyser les besoins du client avec des questions pertinentes (questions client avec des questions pertinentes (questions q/q/q/c, technique de questionnement); reconnaitre les problèmes, les évaluer et conseiller activement le mandant; entrer en matière suite à d'éventuelles objections du mandant; conclure l'entretien et le conseil; prendre congé du mandant (C2)		10						
a3.1	Collecter et développer des idées	Ils collectent et développent des idées dans un processus créatif ouvert. (C5)	5							
a3.2	Visualiser les idées	Ils utilisent des techniques appropriées pour visualiser leurs idées sous la forme qui convient (esquisses, images statiques et animées, texte, organigramme, etc.). (C5)	10							
b1.1	Mener des recherches	Ils mènent, dans leur langue nationale et en anglais, des recherches axées sur les objectifs et les groupes cibles en utilisant les sources et les méthodes appropriées. Ils se focalisent sur: le domaine d'activité, l'offre et les activités du mandant et de la concurrence; le public cible (le comportement médiatique, la compétence technique, la distribution géographique, les préférences visuelles, le contexte culturel, les valeurs et le niveau d'instruction); le domaine thématique; l'identité / les valeurs et la culture du mandant (C5)	10							
b1.2	Évaluer les résultats des recherches	Ils évaluent le potentiel des recherches en termes de contenu et de créativité dans la perspective des objectifs du mandat, et tirent des résultats de leur évaluation les conclusions pertinentes pour le concept. (C6)	5							
b1.3	Déterminer les bases de la communication et du concept de design	Ils définissent, sur la base des recherches, l'objectif, la structure et le contenu du concept de communication et de design. (C5)	5							
b4.1	Réaliser une présentation	Ils connaissent différentes formes de présentations. Ils déterminent une forme appropriée de présentation du concept et la réalisent dans leur langue nationale et en anglais. (C5)	10	10						
b4.2	Faire la présentation	Ils présentent les concepts de communication et de design de manière convaincante et motivent leurs choix dans leur langue nationale et en anglais. Ils démontrent les aspects innovatifs. (C3)	5	10						
c2.6	Spécifier et produire des contenus	Ils spécifient les contenus suivants et établissent au moyen de techniques manuelles et numériques, le hardware et les logiciels appropriés en fonction du concept. Contenus statiques: images graphiques 2D/3D; illustration. Contenus animés: images graphiques 2D/3D; illustration; audio/vidéo. Ce faisant, ils respectent et intègrent les données et les normes éthiques, sociales, culturelles, écologiques et juridiques. (C5)	10							
Totaux			60	40	0	0	0	0	0	0
			3p	2p						
Evaluation : part du groupe de moyenne **a** ; **b** ; **c** ou **d**			**a**	**a**						

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8
Perception										
b2.3	Appliquer les bases de la perception visuelle	Ils développent et créent des messages en fonction du destinataire en tenant compte de la perception visuelle. (C5)	10							
c2.1	Créer des illustrations/dessins	Ils décrivent et utilisent les techniques (manuelles et numériques), les substances, les domaines d'application de la couleur comme outil visuel; perçoivent les éléments formels et de représentation visuelle ainsi que eur impact (point, ligne, surface et espace); identifient les proportions et les utilisent; expliquent différents types de perspectives (centrale, à deux points de fuite, atmosphérique, aérienne et perspective de symbolique) ainsi que les bases de la théorie des formes; appliquent de manière pertinente et appropriée des procèdes de représentation spatiale dans leur propres créations; saisissent les aspects de la composition; élaborent des illustrations sous leurs différentes formes. Ils utilisent pour ce faire la représentation graphique adéquate. (C5)	20							
c3.2	Utiliser la théorie des couleurs	Ils expliquent les règles de la théorie des couleurs et perçoivent consciemment la couleur comme outil de création. Ils expliquent des modèles de couleurs ainsi que les lois du mélange des couleurs (additif/soustractif) et les contrastes de couleurs. Ils décrivent l'interaction entre les couleurs et leur tonalité. Ils utilisent la couleur comme outil de création. (C5)	10							
Totaux			40	0	0	0	0	0	0	0
			2p							
Evaluation : part du groupe de moyenne **a** ; **b** ; **c** ou **d**			**c**							

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8
Infographie										
c2.1	Créer des illustrations/dessins	Ils décrivent et utilisent les techniques (manuelles et numériques), les substances, les domaines d'application de la couleur comme outil visuel; perçoivent les éléments formels et de représentation visuelle ainsi que eur impact (point, ligne, surface et espace); identifient les proportions et les utilisent; expliquent différents types de perspectives (centrale, à deux points de fuite, atmosphérique, aérienne et perspective de symbolique) ainsi que les bases de la théorie des formes; appliquent de manière pertinente et appropriée des procèdes de représentation spatiale dans leur propres créations; saisissent les aspects de la composition; élaborent des illustrations sous leurs différentes formes. Ils utilisent pour ce faire la représentation graphique adéquate. (C5)	20							
c2.6	Spécifier et produire des contenus	Ils spécifient les contenus suivants et établissent au moyen de techniques manuelles et numériques, le hardware et les logiciels appropriés en fonction du concept. Contenus statiques: images graphiques 2D/3D; illustration. Contenus animés: images graphiques 2D/3D; illustration; audio/vidéo. Ce faisant, ils respectent et intègrent les données et les normes éthiques, sociales, culturelles, écologiques et juridiques. (C5)	10	15						
c2.7	Rédaction de textes	Ils contrôlent les contenus de leurs propres textes dans la langue nationale ou en anglais et les optimisent si nécessaire à l'aide p.ex. d'un dictionnaire unilingue ou bilingue, d'un corpus de référence électronique ou d'un logiciel de correction. (C5)		5						
c3.2	Utiliser la théorie des couleurs	Ils expliquent les règles de la théorie des couleurs et perçoivent consciemment la couleur comme outil de création. Ils expliquent des modèles de couleurs ainsi que les lois du mélange des couleurs (additif/soustractif) et les contrastes de couleurs. Ils décrivent l'interaction entre les couleurs et leur tonalité. Ils utilisent la couleur comme outil de création. (C5)	10							

c3.3	Utiliser les bases de la typographie et de l'écriture	Ils expliquent les bases et les règles typographiques et les utilisent correctement; développent et élaborent leurs travaux visuels avec des outils et des logiciels; vérifient leurs travaux en ce qui concerne la lisibilité, la nature, l'expression et l'effet; hiérarchisent et structurent des textes et les traitent en fonction du destinataire; décrivent l'histoire de l'écriture en partant de ses origines jusqu'à ce jour; nomment les exigences par rapport à l'écriture pour les systèmes de communication numériques ; décrivent les formats de fonte numériques les plus importants et leur possibilités d'utilisation; évaluent les caractères sous l'angle qualitatif à l'aide de la terminologie spécialisée et les attribuent à un système de classification (p.ex. ZHDK). Ils utilisent la typographie/l'écriture comme un outil de création visuelle. (C5)		40						
Totaux			40	60	0	0	0	0	0	0
			2p	3p						
Evaluation : part du groupe de moyenne **a** ; **b** ; **c** ou **d**			**c**	**c**						

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8
Typographie										
c3.3	Utiliser les bases de la typographie et de l'écriture	Ils expliquent les bases et les règles typographiques et les utilisent correctement; développent et élaborent leurs travaux visuels avec des outils et des logiciels; vérifient leurs travaux en ce qui concerne la lisibilité, la nature, l'expression et l'effet; hiérarchisent et structurent des textes et les traitent en fonction du destinataire; décrivent l'histoire de l'écriture en partant de ses origines jusqu'à ce jour; nomment les exigences par rapport à l'écriture pour les systèmes de communication numériques ; décrivent les formats de fonte numériques les plus importants et leur possibilités d'utilisation; évaluent les caractères sous l'angle qualitatif à l'aide de la terminologie spécialisée et les attribuent à un système de classification (p.ex. ZHDK). Ils utilisent la typographie/l'écriture comme un outil de création visuelle. (C5)	40							
Totaux			40	0	0	0	0	0	0	0
			2p							
Evaluation : part du groupe de moyenne **a** ; **b** ; **c** ou **d**			**c**							

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8
Photographie										
b2.7	Développer des idées	Ils développent des idées créatives, fonctionnelles et innovantes qui répondent aux exigences du mandat sous l'angle du style visuel; du moyen de communication numérique interactif choisi; du comportement interactif et médiatique du public cible. Ils tiennent compte: des exigences par rapport aux contenus; du fonctionnement des moyens de communication; des directives et possibilités techniques des moyens de communication (C5)		20						
c2.3	Réaliser des photographies	Ils décrivent les températures chromatiques des différentes sources de lumière; expliquent l'importance esthétique et sociale de la photographie; expliquent les exigences et les moyens auxiliaires pour la production d'images; décrivent les différents genres de photographie; utilisent les procédés de capture photographique, de création d'images, de profondeur de champ et d'éclairage; utilisent de manière autonome la photographie comme média de représentation; traitent les images avec les logiciels, moyens auxiliaires ou outils appropriés. (C5)		40						
Totaux			0	60	0	0	0	0	0	0
				3p						
Evaluation : part du groupe de moyenne **a** ; **b** ; **c** ou **d**				**c**						

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8
Narration, scénario / storyboard										
b2.7	Développer des idées	Ils développent des idées créatives, fonctionnelles et innovantes qui répondent aux exigences du mandat sous l'angle du style visuel; du moyen de communication numérique interactif choisi; du comportement interactif et médiatique du public cible. Ils tiennent compte: des exigences par rapport aux contenus; du fonctionnement des moyens de communication; des directives et possibilités techniques des moyens de communication (C5)			5					
b2.8	Établir des concepts	Ils expliquent les objectifs, contenus, structures et exigences pour les concepts suivants: concept de communication ; concept de design (langage visuel, expression visuelle, style visuel); concept d'utilisation (usability); concept audio/vidéo, par exemple storyboard, pitch. Ils établissent ces concepts en fonction du projet et prennent en compte: les exigences pour les contenus; la fonctionnalité des moyens de communication; les directives et possibilités techniques des systèmes de communication; les critères écologiques (C5)			10					
c2.1	Créer des illustrations/dessins	Ils décrivent et utilisent les techniques (manuelles et numériques), les substances, les domaines d'application de la couleur comme outil visuel; perçoivent les éléments formels et de représentation visuelle ainsi que eur impact (point, ligne, surface et espace); identifient les proportions et les utilisent; expliquent différents types de perspectives (centrale, à deux points de fuite, atmosphérique, aérienne et perspective de symbolique) ainsi que les bases de la théorie des formes; appliquent de manière pertinente et appropriée des procèdes de représentation spatiale dans leur propres créations; saisissent les aspects de la composition; élaborent des illustrations sous leurs différentes formes. Ils utilisent pour ce faire la représentation graphique adéquate. (C5)			25					
Totaux			0	0	40	0	0	0	0	0
					2p					
Evaluation : part du groupe de moyenne **a** ; **b** ; **c** ou **d**					**c**					

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8
Motion 2D/3D (S3 : 3D / S4 : 2D)										
b2.3	Appliquer les bases de la perception visuelle	Ils développent et créent des messages en fonction du destinataire en tenant compte de la perception visuelle. (C5)			5	15				
b2.8	Établir des concepts	Ils expliquent les objectifs, contenus, structures et exigences pour les concepts suivants: concept de communication ; concept de design (langage visuel, expression visuelle, style visuel); concept d'utilisation (usability); concept audio/vidéo, par exemple storyboard, pitch. Ils établissent ces concepts en fonction du projet et prennent en compte: les exigences pour les contenus; la fonctionnalité des moyens de communication; les directives et possibilités techniques des systèmes de communication; les critères écologiques (C5)			5	10				
c2.1	Créer des illustrations/dessins	Ils décrivent et utilisent les techniques (manuelles et numériques), les substances, les domaines d'application de la couleur comme outil visuel; perçoivent les éléments formels et de représentation visuelle ainsi que eur impact (point, ligne, surface et espace); identifient les proportions et les utilisent; expliquent différents types de perspectives (centrale, à deux points de fuite, atmosphérique, aérienne et perspective de symbolique) ainsi que les bases de la théorie des formes; appliquent de manière pertinente et appropriée des procèdes de représentation spatiale dans leur propres créations; saisissent les aspects de la composition; élaborent des illustrations sous leurs différentes formes. Ils utilisent pour ce faire la représentation graphique adéquate. (C5)			10	5				

c2.2	Etablir des infographies	Ils développent et réalisent des travaux de création visuelle contenant des liens entre le texte et les images. (C5)			10	10				
c2.6	Spécifier et produire des contenus	Ils spécifient les contenus suivants et établissent au moyen de techniques manuelles et numériques, le hardware et les logiciels appropriés en fonction du concept. Contenus statiques: images graphiques 2D/3D; illustration. Contenus animés: images graphiques 2D/3D; illustration; audio/vidéo. Ce faisant, ils respectent et intègrent les données et les normes éthiques, sociales, culturelles, écologiques et juridiques. (C5)			10					
Totaux			0	0	40	40	0	0	0	0
					2p	2p				
Evaluation : part du groupe de moyenne **a** ; **b** ; **c** ou **d**					**c**	**c**				

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8
Vidéo										
b2.7	Développer des idées	Ils développent des idées créatives, fonctionnelles et innovantes qui répondent aux exigences du mandat sous l'angle du style visuel; du moyen de communication numérique interactif choisi; du comportement interactif et médiatique du public cible. Ils tiennent compte: des exigences par rapport aux contenus; du fonctionnement des moyens de communication; des directives et possibilités techniques des moyens de communication (C5)			5					
b2.8	Établir des concepts	Ils expliquent les objectifs, contenus, structures et exigences pour les concepts suivants: concept de communication ; concept de design (langage visuel, expression visuelle, style visuel); concept d'utilisation (usability); concept audio/vidéo, par exemple storyboard, pitch. Ils établissent ces concepts en fonction du projet et prennent en compte: les exigences pour les contenus; la fonctionnalité des moyens de communication; les directives et possibilités techniques des systèmes de communication; les critères écologiques (C5)			5					
c2.4	Utiliser la vidéo/l'audio	Ils tiennent compte des différents genres de la production audiovisuelle dans la réalisation; décrivent les différents genres de production audiovisuelle; élaborent la narration et le scénario pour une production audiovisuelle; élaborent des instruments tels que le storyboard et le plan de production et les utilisent dans la préproduction; enregistrent de manière autonome des séquences vidéo et audio en tenant compte des éléments de création visuelle, de mise en scène et d'éclairage; traitent des images vidéo et des sources audio avec des logiciels, des moyens auxiliaires ou des outils appropriés et les utilisent de manière pertinente. (C5)			20	20				
c2.6	Spécifier et produire des contenus	Ils spécifient les contenus suivants et établissent au moyen de techniques manuelles et numériques, le hardware et les logiciels appropriés en fonction du concept. Contenus statiques: images graphiques 2D/3D; illustration. Contenus animés: images graphiques 2D/3D; illustration; audio/vidéo. Ce faisant, ils respectent et intègrent les données et les normes éthiques, sociales, culturelles, écologiques et juridiques. (C5)			10	20				
Totaux			0	0	40	40	0	0	0	0
					4p	4p				
Evaluation : part du groupe de moyenne **a** ; **b** ; **c** ou **d**					**c**	**c**				

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8
Techniques interactives										
b2.4	Expliquer les exigences par rapport aux contenus	Ils expliquent les exigences relatives aux contenus statiques et animés. Contenus statiques image; texte (typographie/caractères); graphiques 2D/3D; illustration. Contenus animés : texte animé (typographie /caractères); animation 2D/3D; illustration animée; audio/vidéo. Exigences posées à ces contenus : exigences esthétiques (forme); exigences techniques (fonctionnalité); exigences sous l'angle éthique, social, culturel, écologique et légal (C2)	5	5						
b2.5	Expliquer les fonctions des moyens de communication	Ils expliquent les fonctions des moyens de communication, selon les critères suivants: canal; distribution; environnement; structure; technologie; hiérarchie; navigation; manipulation; déroulement; constantes et variables (C2)	5							
b2.6	Expliquer les directives et options techniques en lien avec les moyens de communication	Ils connaissent les différences spécifiques aux médias et expliquent les directives et options techniques des éléments suivants: présentation; possibilités et restrictions techniques; domaines d'utilisation / diffusion (C2)		5						
b2.9	Développer des variantes de maquettes	Ils élaborent des variantes de maquettes spécifiques au projet à l'aide de diverses techniques d'expression visuelle, les évaluent et font un choix. Pour ce faire, ils tiennent compte: des exigences du mandant et du public cible; de la cohérence avec les objectifs en matière de communication; de l'originalité et du caractère novateur; de la faisabilité (C5)	10							
b3.3	Évaluer les tests utilisateurs et optimiser le projet	Ils connaissent les possibilités d'évaluer correctement les tests utilisateurs. Ils tirent les bonnes conclusions pour le projet. Sur la base des résultats des tests utilisateurs, ils corrigent ou optimisent le projet de manière appropriée. (C5)							10	
c1.1	Réaliser le projet et déterminer les exigences technques	Ils déterminent la réalisation du projet et des exigences techniques en tenant compte du calendrier. Ils connaissent différentes méthodes de travail ou de projet et appliquent une méthode appropriée (classique, agile, etc.). (C3)			5					
c3.5	Spécifier et élaborer le design	Ils spécifient le design au moyen de techniques manuelles et numériques, avec le matériel et les logiciels appropriés selon le concept pour des moyens de communication numériques interactifs. Ils tiennent compte des exigences des systèmes de communication numériques en question et des principes de usability dans la compréhension d'user interface et user expérience. Ils prennent en compte et intègrent les aspects et normes éthiques, sociaux, culturels, écologiques et légaux. (C5)		10				20		
d1.1	Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions **IDENTIFICATION D'UN EP SPECIFIQUE IA / AR-VR en S4 et/ou S7 (20=1p en lieu et place de tech. Int.)**	Ils nomment les exigences techniques des moyens de communication et des systèmes de communication. Ils établissent une spécification pour la production des moyens de communication.Ils établissent une spécification pour la production des moyens de communication. Lors de ces travaux ils tiennent compte des principes d'usability dans la compréhension d'user interface et user experience. Ils prennent en compte et intègrent les aspects et normes éthiques, sociaux, culturels, écologiques et légaux. (C5)			5	10	10	20	20	30
d1.2	Se familiariser avec les nouvelles technologies **IDENTIFICATION D'UN EP SPECIFIQUE IA / AR-VR en S4 et/ou S7 (20=1p en lieu et place de tech. Int.)**	Ils se familiarisent avec les technologies actuelles et futures (par exemple : Machine Learning, Artificial Intelligence, Virtual Reality) pour les médias de communication numériques interactifs et les intègrent dans la planification, la conception et le design des médias de communication numériques interactifs. Pour ce faire, ils tiennent compte des circonstances et des normes éthiques, sociales, culturelles, écologiques et juridiques. (C5)			10	10			10	
d2.1	Tester des moyens de communication numériques interactifs	Ils testent les moyens de communication numériques interactifs sur des systèmes de communication numériques (media support). (C4)					10			5
d2.2	Publier des moyens de communication numériques interactifs	Ils publient les moyens de communication numériques interactifs sur des systèmes de communication numériques (media support). (C3)					10			5
d2.3	Évaluer l'introduction des moyens de communication numériques interactifs	Ils évaluent les moyens de communication numériques interactifs. Ils peuvent évaluer l'utilisation des contenus et des outils de communication créés et publiés dans les outils d'analyse et tirer des conclusions pour leur optimisation à partir des résultats. (C5)					10			
Totaux			20	20	20	20	40	40	40	40
			1p	1p	1p	1p	2p	2p	2p	2p
Evaluation : part du groupe de moyenne **a** ; **b** ; **c** ou **d**			**c**	**c**	**d**	**d**	**d**	**d**	**d**	**d**

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8
Design UI/UX										

a1.3	Etablir le cahier des charges	Ils décrivent la structure, les contenus et les objectifs d'un cahier des charges. Pour des projets concrets, ils établissent et gèrent leurs cahiers des charges de façon claire et complète, dans leur langue nationale et en anglais. (C3)			5	5				
a3.3	Développer de premières approches conceptuelles	Ils développent de premières approches conceptuelles. Ils prennent en compte: la concordance entre entreprise, valeurs, objectifs et message; la concordance entre le média et les groupes cible (champ d'action géographique); Ils font un choix et le motivent. (C5)			10	0				
a3.4	Elaborer une ébauche de conception	Ils établissent, sur la base des idées et des approches sélectionnées, une ébauche de conception claire et pertinente. (C5)			10	0				
b1.2	Évaluer les résultats des recherches	Ils évaluent le potentiel des recherches en termes de contenu et de créativité dans la perspective des objectifs du mandat, et tirent des résultats de leur évaluation les conclusions pertinentes pour le concept. (C6)			5					
b1.3	Déterminer les bases de la communication et du concept de design	Ils définissent, sur la base des recherches, l'objectif, la structure et le contenu du concept de communication et de design. (C5)			5					
b2.7	Développer des idées	Ils développent des idées créatives, fonctionnelles et innovantes qui répondent aux exigences du mandat sous l'angle du style visuel; du moyen de communication numérique interactif choisi; du comportement interactif et médiatique du public cible. Ils tiennent compte: des exigences par rapport aux contenus; du fonctionnement des moyens de communication; des directives et possibilités techniques des moyens de communication (C5)					10			
b2.8	Établir des concepts	Ils expliquent les objectifs, contenus, structures et exigences pour les concepts suivants: concept de communication ; concept de design (langage visuel, expression visuelle, style visuel); concept d'utilisation (usability); concept audio/vidéo, par exemple storyboard, pitch. Ils établissent ces concepts en fonction du projet et prennent en compte: les exigences pour les contenus; la fonctionnalité des moyens de communication; les directives et possibilités techniques des systèmes de communication; les critères écologiques (C5)					10	10		
b2.9	Développer des variantes de maquettes	Ils élaborent des variantes de maquettes spécifiques au projet à l'aide de diverses techniques d'expression visuelle, les évaluent et font un choix. Pour ce faire, ils tiennent compte: des exigences du mandant et du public cible; de la cohérence avec les objectifs en matière de communication; de l'originalité et du caractère novateur; de la faisabilité (C5)			20	10	10	10		
b2.10	Élaborer des propositions	Ils visualisent des propositions choisies de manière pertinente et convaincante. Ils choisissent une forme appropriée pour visualiser les idées. (C5)				10	10			
b3.1	Préparer les tests utilisateurs	Ils connaissent les méthodes des tests utilisateurs orientés vers les cibles. Ils choisissent une méthode appropriée pour obtenir les résultats souhaités. Ils préparent le test avec les documents nécessaires et organisent le test. (C5)				5			10	
b3.2	Effectuer les tests utilisateurs	Ils connaissent les étapes d'un test utilisateur ciblé. Ils initient les personnes participant au test à la situation d'essai sur place ou virtuellement et effectuent le test utilisateurs. Ils documentent le test sous une forme appropriée pour une évaluation ultérieure. (C3)				10			10	
b3.3	Évaluer les tests utilisateurs et optimiser le projet	Ils connaissent les possibilités d'évaluer correctement les tests utilisateurs. Ils tirent les bonnes conclusions pour le projet. Sur la base des résultats des tests utilisateurs, ils corrigent ou optimisent le projet de manière appropriée. (C5)				5			10	
b4.1	Réaliser une présentation	Ils connaissent différentes formes de présentations. Ils déterminent une forme appropriée de présentation du concept et la réalisent dans leur langue nationale et en anglais. (C5)						10		
b4.2	Faire la présentation	Ils présentent les concepts de communication et de design de manière convaincante et motivent leurs choix dans leur langue nationale et en anglais. Ils démontrent les aspects innovatifs. (C3)						10		
c1.1	Réaliser le projet et déterminer les exigences technques	Ils déterminent la réalisation du projet et des exigences techniques en tenant compte du calendrier. Ils connaissent différentes méthodes de travail ou de projet et appliquent une méthode appropriée (classique, agile, etc.). (C3)			5					
c3.5	Spécifier et élaborer le design	Ils spécifient le design au moyen de techniques manuelles et numériques, avec le matériel et les logiciels appropriés selon le concept pour des moyens de communication numériques interactifs. Ils tiennent compte des exigences des systèmes de communication numériques en question et des principes de usability dans la compréhension d'user interface et user expérience. Ils prennent en compte et intègrent les aspects et normes éthiques, sociaux, culturels, écologiques et légaux. (C5)			15	15	20		30	40
c4.1	Etablir une présentation	Ils déterminent une forme de présentation appropriée pour le contenu et le design, et créent une présentation dans leur langue nationale ou en anglais. (C5)						10		5
c4.2	Faire la présentation	Ils présentent le contenu et le design de manière convaincante et motivent leurs choix dans leur langue nationale et en anglais. Ils démontrent les aspects innovatifs. (C3)						10		5
d1.1	Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions	Ils nomment les exigences techniques des moyens de communication et des systèmes de communication. Ils établissent une spécification pour la production des moyens de communication.Ils établissent une spécification pour la production des moyens de communication. Lors de ces travaux ils tiennent compte des principes d'usability dans la compréhension d'user interface et user experience. Ils prennent en compte et intègrent les aspects et normes éthiques, sociaux, culturels, écologiques et légaux. (C5)								5
d2.3	Évaluer l'introduction des moyens de communication numériques interactifs	Ils évaluent les moyens de communication numériques interactifs. Ils peuvent évaluer l'utilisation des contenus et des outils de communication créés et publiés dans les outils d'analyse et tirer des conclusions pour leur optimisation à partir des résultats. (C5)								5
d3.3	Expliquer le dossier de formation	Ils expliquent la structure de même que le sens et l'utilité du dossier de formation. (C2)			5	0				
Totaux			0	0	80	60	60	60	60	60
					4p	3p	3p	3p	3p	3p
Evaluation : part du groupe de moyenne **a** ; **b** ; **c** ou **d**					**b**	**b**	**b**	**b**	**b**	**c**

EP	Plan de formation EP (école professionnelle)	Objectif de formation EP (apprendre à)	1	2	3	4	5	6	7	8
Santé / Sécurité										
c1.5	Appliquer des mesures de protection et de sécurité pour le matériel et les logiciels	Ils assurent la sécurité et la disponibilité de leurs données (sauvegarde) et opèrent avec la sécurité nécessaire dans des serveurs et des cloudtools sur Internet (C3).	10							
c1.6	Décrire des mesures d'écologie de bureau	Ils décrivent les mesures pour réduire la consommation d'énergie des outils de travail et pour éliminer les déchets de manière respectueuse de l'environnement, et mettent ces mesures en œuvre dans la mesure du possible. (C3)	5							
c2.5	Comprendre la propriété intellectuelle et les droits d'auteur	Ils expliquent la notion de propriété intellectuelle et les principales dispositions relatives au droit d'auteur. En utilisant des sources, ils respectent les dispositions légales et citent correctement les textes. (C3)	5							
Totaux			20	0	0	0	0	0	0	0
			1p							
Evaluation : part du groupe de moyenne **a** ; **b** ; **c** ou **d**			**c**							

totaux EP	260	260	260	260	100	100	100	100

Répartition des périodes - types d'EP		ID 1	ID 2	ID 3	ID 4	total	%
Théorie de l'image et de la communication	Culture image / média	80					16,25
	Sémiologie	40					
	Relation client		60				
	Marketing / comm		80				
	total	120	140			260	
Notions fondamentales en communication visuelle	Préparation de projet	100					16,25
	Perception	40					
	Infographie	100					
	Santé / Sécurité	20					
	total	260				260	
Conception de **contenus** pour des interfaces interactives	Typographie	40					26,25
	Photographie	60					
	CIE photographie	40					
	Nar. scénario/ stboard		40				
	Motion 2D/3D (3D)		80				
	CIE animation/3D		40				
	Vidéo		80				
	CIE vidéo		40				
	total	140	280			420	
Conception **du design des interfaces** interactives	Tech. interactives	20	20	80	80		41,25
	Design UI/UX		140	120	120		
	CIE UX/UI	40					
	CIE frontend			40			
	total	60	160	240	200	660	
total formation avec CIE		580	580	240	200	1600	

CFP Arts 2024-25 — **INTERACTIVE MEDIA DESIGN**

NOUVEAU PLAN DE FORMATION 2024 -- ID1 : 2024-25 | ID2 : 2025-26 | ID3 : 2026-27 | ID4 : 2027-28

2024-2025

SEM 1

moins bloc 4 jours : **CIE Design UI/UX --** Fin de semestre

	1	2	3	4	5
1	EP Santé / Sécurité	EP Culture image / média			BG Société
2	EP				
3	Préparation de projet	EP Perception	AT	AT	BG L&C
4					EP Conn. Art
5	EP Tech. interactives	AT			
6					MP art
7	EP Typographie	AT	AT	AT	BG Sport
8					
9	EP				
10	Infographie				
11	AT				

SEM 2

moins bloc 4 jours : **CIE Photo --** Début de semestre (fin de SEM1)

	1	2	3	4	5
1	EP Préparation de projet	EP			BG Société
2		Infographie			
3	EP Sémiologie		AT	AT	BG L&C
4					EP Conn. Art
5	EP Tech. interactives				
6					MP art
7	EP	AT	AT	AT	BG Sport
8	photographie				
9					
10	EP Culture image / média				
11					

2025-2026

SEM 3

moins bloc 4 jours : **CIE Vidéo** -- Début de semestre

	1	2	3	4	5
1	EP Tech. interactives	EP Vidéo			BG Société
2	EP				
3	Design UI/UX	EP Nar. scénario/ stboard	AT	AT	BG L&C EP Conn. Art
4					
5		AT			
6					MP art
7	EP Motion 2D/3D (3D)	AT	AT	AT	
8					
9	EP				
10	Marketing / comm				
11	AT				

SEM 4

moins bloc 4 jours : **CIE 3D** -- Debut de semestre (fin de SEM3)

	1	2	3	4	5
1	AT	EP Vidéo			BG Société
2	EP Tech. Interactives ou IA / AR-VR				
3	EP	EP	AT	AT	BG L&C EP Conn. Art
4	Design UI/UX	Relation client			
5					
6					MP art
7	EP Motion 2D/3D (2D)	AT	AT	AT	
8					
9	EP				
10	Marketing / comm				
11	AT				

2026-27

SEM 5

moins bloc 4 jours **: CIE Frontend --** Fin de semestre

	1	2	3	4	5
1	EP				BG Société
2	Design UI/UX				
3		AT	AT	AT	BG L&C
4	EP				EP Conn. Art
5	Tech. Interactives				
6					MP art
7					
8					
9	AT	AT	AT	AT	
10					
11					

SEM 6

	1	2	3	4	5
1	EP				BG Société
2	Design UI/UX				
3		AT	AT	AT	BG L&C
4	EP				EP Conn. Art
5	Tech. Interactives				
6					MP art
7					
8					
9	AT	AT	AT	AT	
10					
11					

2027,28

SEM 7

	1	2	3	4	5
1	EP				BG Société
2	Design UI/UX				
3		AT	AT	AT	BG L&C
4	EP				EP Conn. Art
5	Tech. Interactives				
6					MP art
7					
8					
9	AT	AT	AT	AT	
10					
11					

SEM 8

	1	2	3	4	5
1	EP				BG Société
2	Design UI/UX				
3		AT	AT	AT	BG L&C
4	EP				EP Conn. Art
5	Tech. Interactives				
6					MP art
7					
8					
9	AT	AT	AT	AT	
10					
11					

COMPARATIF A L'ETAT ACTUEL (année 2023-24)

SEM 1

	1	2	3	4	5
1	EP Santé / Sécurité	EP Culture image / média			BG Société
2	EP				
3	Préparation de projet	EP Perception			BG L&C
4					EP Conn. Art
5	EP Tech. interactives				
6					MP art
7	EP Typographie	EP anglais pro > T (AT 22e)			BG Sport
8					
9	EP	CIE			
10	Infographie	design UI/UX > semaine bloc			
11					

SEM 2

	1	2	3	4	5
1	EP Préparation de projet	EP			BG Société
2		Infographie			
3	EP Sémiologie				BG L&C
4					EP Conn. Art
5	EP Tech. interactives				
6					MP art
7	EP Culture image / média	EP anglais pro > T (AT 22e)			BG Sport
8					
9	EP Perception > AT (34e)	CIE photographie > semaine bloc			
10					
11					

SEM 3

	1	2	3	4	5
1	EP photographie > 3 EP au SEM 2	EP Vidéo			BG Société
2					
3	EP Tech. interactives	EP			BG L&C EP Conn. Art
4	EP Design UI/UX > plus 2 p	Nar. scénario/ stboard			
5					
6					MP art
7	EP Motion 2D/3D (2D > 3D)	EP anglais pro > T (AT 22e)			
8					
9	EP	CIE 3D > semaine bloc			
10	Marketing / comm				
11					

SEM 4

	1	2	3	4	5
1	EP Tech. interactives	EP Vidéo			BG Société
2	EP Design UI/UX > plus 1 p				
3		T / AT Nar. scénario/ stboard > reste un T (AT au 22e)			BG L&C EP Conn. Art
4	EP Relation client > plus 1p				
5					
6					MP art
7	EP Motion 2D/3D (3D > 2D)	CIE vidéo > semaine bloc			
8					
9	EP				
10	Marketing / comm				
11					

SEM 5

	1	2	3	4	5
1	EP Design UI/UX > plus 1 p	CIE Frontend > semaine bloc			BG Société
2					
3	EP Tech. Interactives > moins 1p				BG L&C EP Conn. Art
4					
5					
6					MP art
7					
8					
9					
10					
11					

SEM 6

	1	2	3	4	5
1	EP				BG Société
2	Design UI/UX				
3					BG L&C
4	EP				EP Conn. Art
5	Tech. Interactives				
6					MP art
7					
8					
9					
10					
11					

SEM 7

	1	2	3	4	5
1	EP				BG Société
2	Design UI/UX				
3					BG L&C
4	EP				EP Conn. Art
5	Tech. Interactives				
6					MP art
7					
8					
9					
10					
11					

SEM 8

	1	2	3	4	5
1	EP				BG Société
2	Design UI/UX				
3					BG L&C
4	EP				EP Conn. Art
5	Tech. Interactives				
6					MP art
7					
8					
9					
10					
11					

Regroupement note EP	Cours école professionnelle EP CFP arts																	
	SEMESTRE 1		SEMESTRE 2		SEMESTRE 3		SEMESTRE 4		SEMESTRE 5		SEMESTRE 6		SEMESTRE 7		SEMESTRE 8			
Compétence opérationnelle	Cours EP	Coefficient cours	Cours EP	Coefficient cours	Cours EP	Coefficient cours	Cours EP	Coefficient cours	Cours EP	Coefficient cours	Cours EP	Coefficient cours	Cours EP	Coefficient cours	Cours EP	Coefficient cours		
A préparation de projet	Préparation de projet	2	Préparation de projet	2	Marketing / comm	2	Marketing / comm	2										
							Relation client	2										
B développement de concepts	Culture image / média	2	Culture image / média	2	Design UI/UX	3	Design UI/UX	3	Design UI/UX	3	Design UI/UX	3	Design UI/UX	3				
C élaboration du contenu et du design	Perception	2	Sémiologie	2	Nar. scénario/ stboard	1									Design UI/UX	3		
	Infographie	3	Photographie	3	Vidéo	2	Vidéo	2										
	Typographie	3	Infographie	3														
	Tech. interactives	2	Tech. interactives	2	Motion 2D/3D (3D)	2	Motion 2D/3D (2D)	2										
	Santé / Sécurité	1																
D réalisation et suivi de projets de moyens de communication numériques interactifs					Tech. interactives	2	Tech. interactives	2	Tech. interactives	2	Tech. interactives	2	Tech. interactives	2	Tech. interactives	2		
CIE	CIE UX/UI	1	CIE photographie	1	CIE vidéo	1	CIE animation/3D	1	CIE frontend	1								