Tableau des leçons - école professionnelle

		1ère année	2ème année	3ème année	4ème année	Total
a	préparation de projets pour des moyens de communication numériques interactifs	**40**	**120**	**0**	**0**	**160**
a1	saisir le mandat du client et rédiger le cahier des charges	20	30	0	0	**50**
a2	analyser les besoins du client, le public cible et le contexte	0	10	0	0	**10**
a3	élaborer des croquis d'idées et une ébauche de conception	20	40	0	0	**60**
a4	le client	0	40	0	0	**40**
b	interactifs	**180**	**160**	**80**	**40**	**460**
b1	réaliser des recherches détaillées	20	20	0	0	**40**
b2	élaborer des concepts de communication et de design	120	120	60	0	**300**
b3	planifier et réaliser des tests d'utilisateurs	0	20	0	40	**60**
b4	souhaits du client	40	0	20	0	**60**
c	interactifs	**300**	**200**	**60**	**80**	**640**
c1	planifier les projets	10	10	0	0	**20**
c2	élaborer ou spécifier des contenus	170	120	0	0	**290**
c3	élaborer le design	120	70	40	70	**300**
c4	présenter les contenus et le design et mettre en œuvre les avis reçus en retour	0	0	20	10	**30**
d	réalisation et suivi de projets de moyens de communication numériques interactifs	**0**	**40**	**60**	**80**	**180**
d1	élaborer ou spécifier les fonctions et les interactions pour la mise en œuvre technique	0	35	30	65	**130**
d2	tester et publier les moyens de communication et évaluer leur introduction	0	0	30	15	**45**
d3	clore les projets et évaluer les étapes du processus	0	5	0	0	**5**
Total connaissances professionnelles		520	520	200	200	**1440**

1ère année		2ème année		3ème année		4ème année	
1er semestre	2e semestre	3e semestre	4e semestre	5e semestre	6e semestre	7e semestre	8e semestre
A4_IMD_1001 Typographie	A4_IMD_2001 Photographie	A4_IMD_3001 Animation	A1_IMD_4001 Gestion client	A4_IMD_5001 Intégration de technologies 2	A4_IMD_6001 Réalisation d'interface 1	A4_IMD_7001 Réalisation d'interface 2	A4_IMD_8001 Réalisation d'interface 3
A4_IMD_1002 Création d'images (illustrations)	A4_IMD_2002 Sémiologie/Sémiotique	A2_IMD_3002 Recherche UX	A1_IMD_4002 Technique de présentation	A4_IMD_5002 Design d'intertace 4			
A4 _IMD_1003 Culture visuelle	A4_IMD_2003 Bases d'interfaces	A4_IMD_3003 Design d'interface 2	A4_IMD_4003 Vidéo				
A2_IMD_1004 Recherche	A4_IMD_2004 Design d'interface 1	A3_IMD_3004 Marketing / Communication	A4_IMD_4004 Design d'intertaces 3				
A3_IMD1005 Technique créative		A4_IMD_3005 Intégration des technologies 1					
A4_IMD_1006 CIE_UX/UI	A4_IMD_2005 CIE_Photographie	A4_IMD_3006 CIE _Vidéo	A4_IMD_4005 CIE_Animation/3D	A4_IMD_5003 CIE_Frontend			

Domaine de compétences opérationnelles, compétence opérationnelle und objectifs évaluateurs	1. Sem.	2. Sem.	3. Sem.	4 . Sem.	5. Sem.	6. Sem.	7. Sem.	8. Sem.	Total EP
a: préparation de projets pour des moyens de communication numériques interactifs	**20**	**20**	**40**	**80**	**0**	**0**	**0**	**0**	**160**
a1: saisir le mandat du client et rédiger le cahier des charges	0	20	10	20	0	0	0	0	**50**
a1.1 Comprendre la communication		10	10						
a1.1 Comprendre la communication	**CIE 1**	**CIE2**	**CIE3**	**CIE4**		**CIE5**			
a1.2 Comprendre l'entretien avec le client et de conseil		10		10					
a1.2 Saisir les besoins du mandant									
a1.2 Saisir les besoins du mandant	**CIE 1**	**CIE2**	**CIE3**	**CIE4**		**CIE5**			
a1.3 Établir le cahier des charges				10					
a1.3 Noter les résultats et établir le cahier de charges									
a1.3 Établir le cahier des charges	**CIE 1**	**CIE2**	**CIE3**	**CIE4**		**CIE5**			
a2: analyser les besoins du client, le public cible et le contexte	0	0	10	0	0	0	0	0	**10**
a2.1 Analyser les besoins du mandant, le groupe cible et le contexte			10						
a2.1 Analyser les besoins du mandant, le groupe cible et le contexte									
a2.1 Analyser les besoins du mandant, le groupe cible et le contexte	**CIE1**								
a2.2 Clarifier et évaluer la faisabilité et la pertinence du projet									
a2.3 Estimer approximative-ment les ressources nécessaires pour un concept préliminaire									
a3 : élaborer des croquis d'idées et une ébauche de conception	20	0	20	20	0	0	0	0	**60**
a3.1 Collecter et développer des idées	10								
a3.1 Collecter et développer des idées									
a3.1 Collecter et développer des idées	**CIE 1**	**CIE2**	**CIE3**	**CIE4**		**CIE5**			
a3.2 Visualiser les idées	10								
a3.2 Visualiser les idées									
a3.2 Visualiser les idées	**CIE 1**	**CIE2**	**CIE3**	**CIE4**		**CIE5**			
a3.3 Développer de premières approches conceptuelles			20						
a3.3 Développer de premières approches conceptuelles									
a3.3 Développer de premières approches conceptuelles	**CIE 1**	**CIE2**	**CIE3**	**CIE4**		**CIE5**			

a3.4 Élaborer une ébauche de conception				10					
a3.4 Élaborer une ébauche de conception									
a3.4 Élaborer une ébauche de conception	**CIE 1**	**CIE2**	**CIE3**	**CIE4**		**CIE5**			
				5					
a3.6 Décrire les objectifs et les contraintes pour la planification des travaux				5					
a3.6 Établir la planification des travaux	**CIE 1**	**CIE2**	**CIE3**	**CIE4**		**CIE5**			
a3.6 Établir la planification des travaux									
a4 : présenter des croquis d'idées et une ébauche de conception et valider le mandat avec le client	0	0	0	40	0	0	0	0	**40**
a4.1 Etablir la présentation				20					
a4.1 Etablir la présentation									
a4.2 Faire la présentation				20					
a4.2 Faire la présentation et documenter les accords									
b : développement de concepts pour des moyens de communication numériques interactifs	110	70	80	80	40	40	40	0	460
b1 : réaliser des recherches détaillées	20	0	20	0	0	0	0	0	**40**
b1.1 Mener des recherches	10		10						
b1.1 Mener des recherches									
b1.1 Mener des recherches	**CIE1**								
b1.2 Évaluer les résultats des recherches	5		5						
b1.2 Évaluer les résultats des recherches									
b1.2 Évaluer les résultats des recherches	**CIE1**								
b1.3 Déterminer les bases de la communication et du concept de design	5		5						
b1.3 Déterminer les bases de la communication et du concept de design									
b2 : élaborer des concepts de communication et de design	70	50	60	60	40	20	0	0	**300**
b2.1 Reconnaître les prin-cipes de la communication visuelle	40	10							
b2.2 Expliquer les bases de la perception visuelle	20								
b2.3 Appliquer les bases de la perception visuelle	10		20						

b2.3 Appliquer les bases de la perception visuelle	**CIE1**					**CIE5**			
b2.4 Expliquer les exigences par rapport aux contenus		10							
b2.5 Expliquer les fonctions des moyens de communication		5							
b2.6 Expliquer les directives et options techniques en lien avec les moyens de communication		5							
b2.7 Développer des idées		20		10	10				
b2.7 Développer des idées									
b2.7 Développer des idées	**CIE1**					**CIE5**			
b2.8 Établir des concepts			20	20	10	10			
b2.8 Établir des concepts									
b2.8 Établir des concepts	**CIE1**					**CIE5**			
b2.9 Développer des variantes de maquettes			20	20	10	10			
b2.9 Développer des variantes de maquettes									
b2.9 Développer des variantes de maquettes	**CIE1**					**CIE5**			
b2.10 Élaborer des propositions				10	10				
b2.10 Élaborer des propositions									
b2.10 Élaborer des propositions	**CIE1**					**CIE5**			
b3: planifier et réaliser des tests d'utilisateurs	0	0	0	20	0	0	40	0	**60**
b3.1 Préparer les tests utilisateurs				5			10		
b3.1 Préparer les tests utilisateurs									
b3.1 Préparer les tests utilisateurs	**CIE1**								
b3.2 Effectuer les tests utilisateurs				10			10		
b3.2 Effectuer les tests utilisateurs									
b3.2 Effectuer les tests utilisateurs	**CIE1**								
b3.3 Évaluer les tests utilisateurs et optimiser le projet				5			20		
b3.3 Évaluer les tests utilisateurs et optimiser le projet									
b3.3 Évaluer les tests utilisateurs et optimiser le projet	**CIE1**								
b4 : présenter les concepts de communication et de design et les adapter en fonction des souhaits du client	20	20	0	0	0	20	0	0	**60**
b4.1 Réaliser une présentation	10	10				10			

b4.1 Réaliser une présentation									
b4.2 Faire la présentation	10	10				10			
b4.2 Faire la présentation									
c : élaboration du contenu et du design de moyens de communication numériques interactifs	**130**	**170**	**120**	**80**	**20**	**40**	**30**	**50**	**640**
c1 : planifier les projets	0	10	10	0	0	0	0	0	**20**
c1.1 Réaliser le projet et dé-terminer les exigences tech-niques			10						
c1.1 Réaliser le projet et dé-terminer les exigences tech-niques									
c1.2 Établir un plan de projet									
c1.3 Clarifier la collaboration avec des partenaires du pro-jet (internes/externes)									
c1.4 Assurer la protection de la santé									
c1.5 Appliquer des mesures de protection et de sécurité pour le matériel et les logiciels		5							
c1.5 Appliquer des mesures de protection et de sécurité pour le matériel et les logiciels									
c1.6 Décrire des mesures d'écologie de bureau		5							
c1.6 Mettre en œuvre des mesures d'écologie de bureau									
c2 : élaborer ou spécifier des contenus	90	60	80	60	0	0	0	0	**290**
c2.1 Créer des illustrations/dessins	40		40						
c2.2. Établir des infographies			20						
c2.3 Réaliser des photographies		40							
c2.3 Réaliser des photographies		**CIE2**							
c2.4 Utiliser la vidéo/l'audio				40					
c2.4 Utiliser la vidéo/l'audio			**CIE3**						
c2.5 Comprendre la propriété intellectuelle et les droits d'auteur	5			5					
c2.5 Comprendre la propriété intellectuelle et les droits d'auteur		**CIE2**	**CIE3**	**CIE4**					
c2.6 Spécifier et produire des contenus	40	15	20						
c2.6 Spécifier et produire des contenus									
c2.6 Spécifier et produire des contenus		**CIE2**	**CIE3**	**CIE4**					

c2.7 Rédaction de textes	5	5		15					
c2.7 Vérifier les textes sur le plan linguistique à l'aide de programmes de correction									
c3: élaborer le design	40	100	30	20	20	20	30	40	**300**
c3.1 Utiliser les bases de la sémiologie/sémiotique		40							
c3.2 Utiliser la théorie des couleurs		20							
c3.3 Utiliser les bases de la typographie et de l'écriture	40	40							
c3.4 Comprendre les notions de Corporate Identity, Corporate Design et de la communication marketing			10						
c3.5 Spécifier et élaborer le design			20	20	20	20	30	40	
c3.5 Spécifier et élaborer le design									
c3.5 Spécifier et élaborer le design						**CIE5**			
c4 : présenter les contenus et le design et mettre en œuvre les avis reçus en retour	0	0	0	0	0	20	0	10	**30**
c4.1 Etablir une présentation						10		5	
c4.1 Etablir une présentation									
c4.2 Faire la présentation						10		5	
c4.2 Faire la présentation									
d: réalisation et suivi de projets de moyens de communication numériques interactifs	**0**	**0**	**20**	**20**	**40**	**20**	**30**	**50**	**180**
d1: élaborer ou spécifier les fonctions et les interactions pour la mise en œuvre technique	0	0	15	20	10	20	30	35	**130**
d1.1 Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions			10	10	10	20	20	35	
d1.1 Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions									
d1.1 Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions						**CIE5**			
d1.2 Se familiariser avec les nouvelles technologies			5	10			10		
d1.2 Intégrer les nouvelles technologies									
d2 : tester et publier les moyens de communication et évaluer leur introduction	0	0	0	0	30	0	0	15	**45**

d2.1 Tester des moyens de communication numériques interactifs					10			5	
d2.1 Tester des moyens de communication numériques interactifs									
d2.1 Tester des moyens de communication numériques interactifs						CIE5			
d2.2 Publier des moyens de communication numériques interactifs					10			5	
d2.2 Publier des moyens de communication numériques interactifs									
d2.2 Publier des moyens de communication numériques interactifs						CIE5			
d2.3 Évaluer l'introduction des moyens de communication numériques interactifs					10			5	
d2.3 Évaluer l'introduction des moyens de communication numériques interactifs									
d3 : clore les projets et évaluer les étapes du processus	0	0	5	0	0	0	0	0	**5**
d3.1 Procéder au débriefing avec le mandant									
d3.2 Clore les projets sur le plan administratif									
d3.2 Clore les projets sur le plan administratif						CIE5			
d3.3 Expliquer le dossier de formation			5						
d3.3 Tenir le dossier de formation									
Domaine de compétences opérationnelles, compétence opérationnelle und objectifs évaluateurs	**1. Sem.**	**2. Sem.**	**3. Sem.**	**4 . Sem.**	**5. Sem.**	**6. Sem.**	**7. Sem.**	**8. Sem.**	**Total EP**
Total des heures d'école professionnelle :	**260**	**260**	**260**	**260**	**100**	**100**	**100**	**100**	**1440**
Objectifs évaluateurs de l'école professionnelle avec nombre de leçons dans les semestres correspondants.									
Objectifs évaluateurs de l'entreprise avec indication des semestres au cours desquels l'objectif sera traité conformément au guide méthodique type.									
Objectifs évaluateurs du cour interentreprise									

Modules école professionnelle

Module	Titre du module	MCG	Compétence opérationnelle	Objectif évaluateur	Leçons	Contenu des modules	Exemples de travaux pratique*
A4_IMD_1001	**Typographie**	A4.1 / A4.2	c2 : élaborer ou spécifier des contenus	c2.6 Spécifier et produire des contenus	10	•Décrire les bases et les règles de la typographie et de son application. •Appliquer les règles typographiques de lisibilité, de caractère, d'expression et d'impact dans les travaux de conception. •Définir la hiérarchie, la structure et le contenu du texte en fonction de la stratégie de communication. •Définir les exigences en matière de police pour les systèmes de communication numérique •Citer les principaux formats de polices numériques et leurs possibilités •Décrire les bases de la création de polices de caractères	•A l'aide des bases apprises, réaliser une analyse d'une app/website et l'évaluer. Ce faisant, se concentrer sur la lisibilité, la structure et la hiérarchie •Créer une mise en page et une hiérarchisation lors de l'intégration de contenus dans un média numérique simple •Créer des médias numériques statiques simples (ePanels) avec une utilisation typographique et des relations texteimage
				c2.7 Rédaction de textes	5		
			c3: élaborer le design	c3.3 Utiliser les bases de la typographie et de l'écriture	40		
			b2 : élaborer des concepts de communication et de design	b2.1 Reconnaître les principes de la communication visuelle	5		
				Total	60		
A4_IMD_1002	**Création d'images (illustrations)**	A4.4	b2 : élaborer des concepts de communication et de design	b2.3 Appliquer les bases de la perception visuelle	10	•Expliquer les bases de la conception d'images et de la théorie des formes (proportions, perspectives, formes, compositions, etc.) •Créer des illustrations, images, représentations 2D/3D •Utiliser des techniques d'illustration (manuelles et numériques) •Utiliser un logiciel de dessin •Utiliser un logiciel de traitement d'images •Utiliser des éléments formels et	•La mise en œuvre d'images sous deux formes de représentation : D'une part sous forme d'image pixel, d'autre part sous forme d'image vectorielle. Sous forme de collages ou de pictogrammes. Sous cet aspect, l'observation des images, l'analyse des images, la perception et la composition peuvent également jouer un rôle. •Création de pictogrammes •Création de symboles d'application •Création d'infographies pour le web •Création d'illustrations cohérentes (par rapport au mandat et entre elles). •Sketching (interface, storyboard, ...)
			c2 : élaborer ou spécifier des contenus	c2.1 Créer des illustrations/dessins	40		
				c2.6 Spécifier et produire des contenus	10		
				Total	60		
A4_IMD_1003	**Culture visuelle**	A4.7	b2 : élaborer des concepts de communication et de design	b2.1 Reconnaître les principes de la communication visuelle	35	•Citer et appliquer les bases de la communication visuelle •Intégrer les conditions et normes éthiques, sociales, culturelles, environnementales et légales dans les projets. •Citer des modèles et le développement historique de la communication visuelle •Citer les fonctions et les possibilités d'utilisation des différents produits médiatiques	
				b2.2 Expliquer les bases de la perception visuelle	20		
			c2 : élaborer ou spécifier des contenus	c2.5 Comprendre la propriété intellectuelle et les droits d'auteur	5		
				Total	60		
A2_IMD_1004	**Recherche**	A2.7	b1 : réaliser des recherches détaillées	b1.1 Mener des recherches	10	•Citer des sources d'information et des méthodes de recherche appropriées et les utiliser de manière critique. •Décrire le public cible (en particulier le comportement face aux médias, les compétences techniques, la répartition géographique, les préférences visuelles, le contexte culturel, les valeurs, le niveau de formation). •Définir l'univers thématique visuel •Evaluer le potentiel des résultats de la recherche en fonction de l'objectif du projet. •Définir la structure et le contenu pour les concepts de communication et de design	•Réaliser une enquête, collecter et analyser les résultats •Réaliser un dossier de recherche •Présentation de concepts (présentation orale, documents de présentation, présentation de recherches visuelles)
				b1.2 Évaluer les résultats des recherches	5		
				b1.3 Déterminer les bases de la communication et du concept de design	5		
			b4 : présenter les concepts de communication et de design et les adapter en fonction des souhaits du client	b4.1 Réaliser une présentation	10		
				b4.2 Faire la présentation	10		
				Total	40		
A3_IMD_1005	**Techniques créatives**	A3.2	a3 : élaborer des croquis d'idées et une ébauche de conception	a3.1 Collecter et développer des idées	10	•Citer et utiliser les processus créatifs et les techniques de créativité (sketchnotes, brainstorming, brainwriting, etc.) pour rassembler des idées •Utiliser des techniques pour visualiser les idées sous une forme appropriée (croquis, images statiques et animées, texte, carte mentale, moodboards, etc.)	
				a3.2 Visualiser les idées	10		
			c2 : élaborer ou spécifier des contenus	c2.6 Spécifier et produire des contenus	20		
				Total	40		

* Les exemples ne sont donnés qu'à titre indicatif et ne sont pas exhaustifs, c'est-à-dire qu'ils ne couvrent pas tous les objectifs évaluateurs du module.

	Total Sem. 1	260

Modules cours interentreprises

Module	Titre du module	MCG	Compétence opérationnelle	Objectif évaluateur	Durée		Contenu des modules	Exemples de travaux pratique*
A4_IMD1006	**CIE_UX/UI**	A4.7	a1: saisir le mandat du client et rédiger le cahier des charges	a1.1 Comprendre la communication			**Accent sur le concept, compréhension du processus de conception.** **Note : le CIE le plus tard possible au premier semestre. Sera mis en œuvre dans l'entreprise à partir du 2e semestre.** Introduction théorique de l'ensemble du profil professionnel (compétences clés) de l'IMD à l'aide d'un mandat réel issu de la pratique (processus complet d'un projet UX/UI). L'objectif est de montrer le développement d'un projet global et de permettre la réalisation d'un prototype (au niveau conceptuel) qui sera intégré dans le projet global.	•Applications interactives (pas au-delà de la phase Wireframe) •Chercher des idées et les sélectionner selon les critères définis dans le cahier des charges, les présenter. •Traduire un périmètre opérationnel (les fonctions attendues) en un organigramme (flowchart). •Classifier le contenu à l'aide d'un test utilisateur de type tri de cartes. •Topographier le contenu par un zonage, le hiérarchiser. •Prototypage d'une application interactive (pas au-delà de la phase Hi-Fi Wireframe ou Clickable Wireframe), site web ou app. •Définir le type de test utilisateur attendu et le type de résultat qui doit en découler. •Réaliser un test utilisateur pour valider une approche et tester un User Flow.
				a1.2 Comprendre l'entretien avec le client et de conseil				
				a1.3 Établir le cahier des charges				
			a2: analyser les besoins du client, le public cible et le contexte	a2.1 Analyser les besoins du mandant, le groupe cible et le contexte				
			a3 : élaborer des croquis d'idées et une ébauche de conception	a3.1 Collecter et développer des idées				
				a3.2 Visualiser les idées				
				a3.3 Développer de premières approches conceptuelles				
				a3.4 Élaborer une ébauche de conception				
				a3.6 Décrire les objectifs et les contraintes pour la pla-nification des travaux				
			b1 : réaliser des recherches détaillées	b1.1 Mener des recherches				
				b1.2 Évaluer les résultats des recherches				
			b2 : élaborer des concepts de communication et de design	b2.3 Appliquer les bases de la perception visuelle				
				b2.7 Développer des idées				
				b2.8 Établir des concepts				
				b2.9 Développer des variantes de maquettes				
				b2.10 Élaborer des propositions				
			b3: planifier et réaliser des tests d'utilisateurs	b3.1 Préparer les tests utilisateurs				
				b3.2 Effectuer les tests utilisateurs				
				b3.3 Évaluer les tests utilisateurs et optimiser le projet				
					4 jours			

Modules école professionnelle

Module	Titre du module	MCG	Compétence opérationnelle	Objectif évaluateur	Leçons	Contenu des modules	Exemples de travaux pratique*
A4_IMD_2001	**Photographie**	A4.4	c2 : élaborer ou spécifier des contenus	c2.3 Réaliser des photographies	40	**En parallèle avec CIE S2** •Réaliser des photographies en fonction d'un mandat •Déterminer et utiliser les sources de lumière •Créer des settings (par ex. intérieur, studio, portrait & photographie de produits)	•Par exemple, un intérieur, studio, portrait & photographie de produits pour une boutique en ligne.
			c3: élaborer le design	c3.1 Utiliser les bases de la sémiologie/sémiotique	20		
			b2 : élaborer des concepts de communication et de design	b2.7 Développer des idées	20		
				Total	80		
A4_IMD_2002	**Sémiologie / Sémiotique**	A4.2	c3: élaborer le design	c3.1 Utiliser les bases de la sémiologie/sémiotique	20	•Citer les bases de la théorie des signes (différents signes, signes phonétiques, abstraction, connotation, etc). •Décrire le contenu, la forme et l'utilisation des messages •Analyser les caractéristiques de travaux créatifs (message de contenu et expression créative). •Décrire les principes de la communication visuelle •Citer des modèles de communication •Analyser la diffusion et l'impact des informations provenant des médias	
		A3.1 / A3.3	b2 : élaborer des concepts de communication et de design	b2.1 Reconnaître les principes de la communication visuelle	10		
		A1.1 / A1.2	a1: saisir le mandat du client et rédiger le cahier des charges	a1.1 Comprendre la communication	10		
		A1.2		a1.2 Comprendre l'entretien avec le client et de conseil	10		
		A1.3	b4 : présenter les concepts de	b4.1 Réaliser une présentation	5		
		A1.3	communication et de	b4.2 Faire la présentation	5		
				Total	60		
A4_IMD_2003	**Bases d'interfaces**	A3.3	b2 : élaborer des concepts de communication et de design	b2.4 Expliquer les exigences par rapport aux contenus	10	**Fait suite au CIE S1** •Expliquer les exigences pour les contenus statiques et animés, esthétiques (forme), techniques (fonctionnalité), utilisabilité, expérience utilisateur •Expliquer les exigences éthiques, sociales, culturelles, environnementales et légales •Identifier les modes de fonctionnement des moyens de communication (diffusion, environnement, structure, technologie, hiérarchie, navigation, utilisation, déroulement, constantes et variables). •Expliquer les directives et les possibilités techniques des systèmes de communication (présentation, possibilités et restrictions techniques, domaine d'utilisation, diffusion). •Développer wireframing, personas	
		A3.3		b2.5 Expliquer les fonctions des moyens de communication	5		
		A3.3		b2.6 Expliquer les directives et options techniques en lien avec les moyens de communication	5		
		A4.4 / A4.7 / A4.8	c2 : élaborer ou spécifier des contenus	c2.6 Spécifier et produire des contenus	10		
		C13.1 / C14.1	c1 : planifier les projets	c1.5 Appliquer des mesures de protection et de sécurité pour le matériel et les logiciels	5		
		C13.1 / C14.1		c1.6 Décrire des mesures d'écologie de bureau	5		
			c3: élaborer le design	c3.2 Utiliser la théorie des couleurs	20		
				Total	60		
A4_IMD_2004	**Design d'interfaces 1**	A4.4 / A4.7 / A4.8	c2 : élaborer ou spécifier des contenus	c2.6 Spécifier et produire des contenus	5	**Fait suite au CIE S1** •Réaliser la conception visuelle d'un site web, etc. •Utiliser un logiciel de design d'interface •Mettre en œuvre la typographie/l'écriture comme outil de conception. •Utiliser les nuances de la langue en fonction du public cible (ton de la voix) •Utiliser des outils de prototypage	•Conception d'interface par exemple d'un site web, d'une newsletter ou d'une page de renvoi
		A4.1		c2.7 Rédaction de textes	5		
		A4.2	c3: élaborer le design	c3.3 Utiliser les bases de la typographie et de l'écriture	40		
		A1.3	b4 : présenter les concepts de	b4.1 Réaliser une présentation	5		
		A1.3	communication et de	b4.2 Faire la présentation	5		
				Total	60		
				Total Sem. 2	260		

Modules cours interentreprises

Module	Titre du module	MCG	Compétence opérationnelle	Objectif évaluateur	Durée	Contenu des modules	Exemples de travaux pratique*
A4_IMD_2005	**CIE_Photographie**	A4.4	a1: saisir le mandat du client et rédiger le cahier des charges	a1.1 Comprendre la communication		**Introduction à la photographie (en parallèle aux cours à l'école professionnelle) planifier le plus tôt possible dans le semestre.** •Expliquer les bases de la photographie (p.ex. appareil photo, profondeur de champ) •Expliquer le processus de travail de la photographie •Utiliser un logiciel de traitement d'image •Utiliser les formats de prise de vue, le format RAW et les formats compressés, les calques et les filtres	•Série de portraits ou série sur un thème donné •Photographie de produits pour un concept de communication existant
				a1.2 Comprendre l'entretien avec le client et de conseil			
				a1.3 Établir le cahier des charges			
			a3 : élaborer des croquis d'idées et une ébauche de conception	a3.1 Collecter et développer des idées			
				a3.2 Visualiser les idées			
				a3.3 Développer de premières approches conceptuelles			
				a3.4 Élaborer une ébauche de conception			
				a3.6 Décrire les objectifs et les contraintes pour la pla-nification des travaux			
			c2 : élaborer ou spécifier des contenus	c2.3 Réaliser des photographies			
				c2.5 Comprendre la propriété intellectuelle et les droits d'auteur			
				c2.6 Spécifier et produire des contenus			
					4 jours		

* Les exemples ne sont donnés qu'à titre indicatif et ne sont pas exhaustifs, c'est-à-dire qu'ils ne couvrent pas tous les objectifs évaluateurs du module.

Modules école professionnelle

Module	MCG	üKm	Compétence opérationnelle	Objectif évaluateur	Leçons	Contenu des modules	Exemples de travaux pratique*
A4_IMD_3001	**Animation**	A4.6	c2 : élaborer ou spécifier des contenus	c2.1 Créer des illustrations/dessins	40	•Définir une représentation graphique appropriée selon le thème. •Décrire les techniques d'animation •Créer un storytelling, des storyboards •Utiliser un logiciel d'animation •Créer une microanimation pour le web et les applications •Citer les bases de la perception visuelle pour les contenus animés •Intégrer les conditions et les normes	•Interaction entre la typographie et l'image •Intro, teaser, tutoriel, etc. •Bannières animées •Infographie animée, présentation simplifiée d'informations complexes
				c2.6 Spécifier et produire des contenus	20		
			b2 : élaborer des concepts de communication et de design	b2.3 Appliquer les bases de la perception visuelle	20		
				Total	80		
A2_IMD_3002	**Recherche UX**	A2.4	b1 : réaliser des recherches détaillées	b1.1 Mener des recherches	10	•Préparer et effectuer des recherches d'utilisateurs, les évaluer et intégrer dans les étapes de travail suivantes •Utiliser et évaluer des méthodes de recherche (par ex. interviews, cardsorting) •Créer des personas •Intégrer les résultats de la recherche dans la hiérarchie et la conception	
		A2.4		b1.2 Évaluer les résultats des recherches	5		
		A3.2		b1.3 Déterminer les bases de la communication et du concept de design	5		
		A3.3	a3 : élaborer des croquis d'idées et une ébauche de conception	a3.3 Développer de premières approches conceptuelles	20		
				Total	40		
A4_IMD_3003	**Design d'interfaces 2**		b2 : élaborer des concepts de communication et de design	b2.8 Établir des concepts	15	•Appliquer une méthodologie de conception •Développer un concept visuel •Structurer les contenus •Créer des mises en page •Créer des formulaires •Créer des POS/POI •Mettre en œuvre le contenu sous forme d'infographie	•Site web à page unique de présentation de produit avec infographie •Interface d'une machine à café •Formulaires de paiement •Formulaires de checkout
				b2.9 Développer des variantes de maquettes	20		
			c1 : planifier les projets	c1.1 Réaliser le projet et déterminer les exigences techniques	5		
			c2 : élaborer ou spécifier des contenus	c2.2. Établir des infographies	20		
				Total	60		
A3_IMD_3004	**Marketing/Communication**	A4.7	c3: élaborer le design	c3.4 Comprendre les notions de Corporate Identity, Corporate Design et de la communication marketing	10	•Expliquer les bases du marketing dans le domaine de la communication visuelle •Déterminer les stratégies, définir les phases	
		A1.1	a1: saisir le mandat du client et rédiger le cahier des charges	a1.1 Comprendre la communication	10	•Réaliser une analyse de la communication •Effectuer une analyse des groupes cibles •Déterminer les outils de marketing numérique •Planifier et publier le marketing des médias sociaux	
		A1.1	a2: analyser les besoins du client, le public cible et le contexte	a2.1 Analyser les besoins du mandant, le groupe cible et le contexte	10		
			d3 : clore les projets et évaluer les étapes du processus	d3.3 Expliquer le dossier de formation	5		
		A3.3	b2 : élaborer des concepts de communication et de design	b2.8 Établir des concepts	5		
				Total	40		
A4_IMD_3005	**Intégration des technologies**	A4.8	d1: élaborer ou spécifier les fonctions et les interactions pour	d1.1 Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions	5	•Évaluer et sélectionner des technologies interactives (carte interactive, réalité augmentée, réalité virtuelle, etc.) de manière ciblée. •Spécifier et créer des fonctions et des interactions selon la technologie utilisée. •Produire un design d'interface (en tenant compte des spécifications techniques)	•Intégration d'une technologie actuelle dans un site web existant.
		A4.8	la mise en œuvre technique	d1.2 Se familiariser avec les nouvelles technologies	10		
		A4.7	c3: élaborer le design	c3.5 Spécifier et élaborer le design	20		
		A2.1	c1 : planifier les projets	c1.1 Réaliser le projet et déterminer les exigences techniques	5		
				Total	40		
				Total Sem. 3	260		

* Les exemples ne sont donnés qu'à titre indicatif et ne sont pas exhaustifs, c'est-à-dire qu'ils ne couvrent pas tous les objectifs évaluateurs du module.

Modules cours interentreprises

Module	Titre du module	MCG	Compétence opérationnelle	Objectif évaluateur	Durée	Contenu des modules	Exemples de travaux pratique*
A4_IMD_3006	**CIE_Vidéo**	A4.4	a1: saisir le mandat du client et rédiger le cahier des charges	a1.1 Comprendre la communication		**Introduction à la production vidéo (vient avant les cours à l'école)** •Expliquer les bases de la création vidéo (par ex. caméra, réglages, lumière). •Décrire les processus de travail de la production vidéo. •Enregistrer des vidéos simples. •Utiliser les fonctions de base d'un logiciel de montage vidéo	•Présentation de produit, interview, présentation de l'entreprise, tutoriel
				a1.2 Comprendre l'entretien avec le client et de conseil			
				a1.3 Établir le cahier des charges			
			a3 : élaborer des croquis d'idées et une ébauche de conception	a3.1 Collecter et développer des idées			
				a3.2 Visualiser les idées			
				a3.3 Développer de premières approches conceptuelles			
				a3.4 Élaborer une ébauche de conception			
				a3.6 Décrire les objectifs et les contraintes pour la pla-nification des travaux			
			c2 : élaborer ou spécifier des contenus	c2.4 Utiliser la vidéo/l'audio			
				c2.5 Comprendre la propriété intellectuelle et les droits d'auteur			
				c2.6 Spécifier et produire des contenus			
					4 jours		

Modules école professionnelle

Module	Titre du module	MCG	Compétence opérationnelle	Objectif évaluateur	Leçons	Contenu des modules	Exemples de travaux pratique*
A1_IMD_4001	**Gestion client**	A1.1	a1: saisir le mandat du client et rédiger le cahier des charges	a1.2 Comprendre l'entretien avec le client et de conseil	10	•Mener des entretiens avec les clients et les évaluer •Intégrer les informations de l'entretien avec le client dans l'exécution de la commande. •Rédiger une offre en tenant compte des directives légales. •Rédiger une correspondance en anglais •Expliquer la propriété intellectuelle du designer dans le cadre de son activité d'IMD	•Rédiger et présenter un briefing / un mandat (lister les points importants pour la planification des ressources). •Mener un entretien avec le client et déterminer les besoins du client et du projet •identifier les phases de travail et les tâches nécessaires, déterminer les ressources humaines et matérielles requises. •Définir un taux horaire •Faire une offre pour une prestation •Créer un planning de projet
		A1.1		a1.3 Établir le cahier des charges	10		
		A3.1	a3 : élaborer des croquis d'idées et une ébauche de conception	a3.4 Élaborer une ébauche de conception	10		
		A2.2		a3.5 Décrire les éléments d'une offre	5		
		B9.1		a3.6 Décrire les objectifs et les contraintes pour la planification des travaux	5		
			c2 : élaborer ou spécifier des contenus	c2.5 Comprendre la propriété intellectuelle et les droits d'auteur	5		
		A4.1		c2.7 Rédaction de textes	15		
				Total	60		
A1_IMD_4002	**Technique de présentation**	A1.3	a4 : présenter des croquis d'idées et une ébauche de conception	a4.1 Etablir la présentation	20	•Créer des documents de présentation adaptés au destinataire et à la commande	
		A1.3		a4.2 Faire la présentation	20		
				Total	40		
A4_IMD_4003	**Vidéo**	A4.4	c2 : élaborer ou spécifier des contenus	c2.4 Utiliser la vidéo/l'audio	40	**Fait suite au CIE S3**	
		A4.8	d1: élaborer ou spécifier les fonctions et les interactions pour la mise en œuvre technique	d1.1 Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions	10	•Citer des aspects de la narration •Créer un storyboard •Expliquer les formats vidéo et audio •Enregistrer la vidéo et l'audio •Éditer la vidéo et l'audio (montage.	
				d1.2 Se familiariser avec les nouvelles technologies	10		
				Total	60		
A4_IMD_4004	**Design d'interfaces 3**	A3.2	b2 : élaborer des concepts de communication et de design	b2.7 Développer des idées	10	•Expliquer les méthodes de test (test A/B)	**Développer un service numérique (applications interactives) :**
		B3.3		b2.8 Établir des concepts	20	•Créer des mises en page et les tester auprès des utilisateurs	
		A4.7		b2.9 Développer des variantes de maquettes	20		•Concevoir et mettre en œuvre un site web simple de produit ou de service avec différents modèles de pages (liste et détail). •Créer un prototype interactif haute fidélité •Développer un scénario de test •Documenter les méthodes appliquées
		A3.2		b2.10 Élaborer des propositions	10		
		A4.7	c3: élaborer le design	c3.5 Spécifier et élaborer le design	20		
		A6.1	b3: planifier et réaliser des tests d'utilisateurs	b3.1 Préparer les tests utilisateurs	5		
		A6.1		b3.2 Effectuer les tests utilisateurs	10		
		A6.1		b3.3 Évaluer les tests utilisateurs et optimiser le projet	5		
				Total	100		
				Total Sem. 4	260		

Modules cours interentreprises

Module	Titre du module	MCG	Compétence opérationnelle	Objectif évaluateur	Durée	Contenu des modules	Exemples de travaux pratique*
A4_IMD_4005	**CIE_Animation/3D**	A4.6	a1: saisir le mandat du client et rédiger le cahier des charges	a1.1 Comprendre la communication		**Se base sur le module Animation (2D Motion) du 2ème semestre** •Créer des contenus statiques et animés (p.ex. explication, promotion, information) •Utiliser un logiciel 3D	•Animation/vidéo pour expliquer un processus. •Animation pour la promotion d'un produit/service
				a1.2 Comprendre l'entretien avec le client et de conseil			
				a1.3 Établir le cahier des charges			
			a3 : élaborer des croquis d'idées et une ébauche de conception	a3.1 Collecter et développer des idées			
				a3.2 Visualiser les idées			
				a3.3 Développer de premières approches conceptuelles			
				a3.4 Élaborer une ébauche de conception			
				a3.6 Décrire les objectifs et les contraintes pour la planification des travaux			
			c2 : élaborer ou spécifier des contenus	c2.5 Comprendre la propriété intellectuelle et les droits d'auteur			
				c2.6 Spécifier et produire des contenus			
					4 jours		

* Les exemples ne sont donnés qu'à titre indicatif et ne sont pas exhaustifs, c'est-à-dire qu'ils ne couvrent pas tous les objectifs évaluateurs du module.

Modules école professionnelle

Module	Titre du module	MCG	Compétence opérationnelle	Objectif évaluateur	Leçons	Contenu des modules	Exemples de travaux pratique*
A4_IMD_5001	**Intégration des technologies 2**	A4.8	d1: élaborer ou spécifier les fonctions et les interactions pour la mise en œuvre technique	d1.1 Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions	10	•Réaliser techniquement des mises en page •Définir les interactions •Comprendre la publication d'applications interactives (sites web, newsletters, contenus de médias sociaux) •Réaliser la publication d'applications interactives	•Infographies interactives (storytelling visuel et interactif)
			d2 : tester et publier les moyens de communication et évaluer leur introduction	d2.1 Tester des moyens de communication numériques interactifs	10		
				d2.2 Publier des moyens de communication numériques interactifs	10		
				d2.3 Évaluer l'introduction des moyens de communication numériques interactifs	10		
				Total	40		
A4_IMD_5002	**Design d'interfaces 4**	A3.2	b2 : élaborer des concepts de communication et de design	b2.7 Développer des idées	10	•Définir et mettre en œuvre des systèmes de design •Utiliser des styles et des éléments réutilisables •Concevoir des sites web en tenant compte de la logique CMS (bases)	•Nouvelle conception (redesign) d'un site web existant •Reconception d'un POI ou d'un POS •Définition du système visuel des médias interactifs conçus
		A3.3		b2.8 Établir des concepts	10		
		A4.7		b2.9 Développer des variantes de maquettes	10		
		A3.3		b2.10 Élaborer des propositions	10		
		A4.7	c3: élaborer le design	c3.5 Spécifier et élaborer le design	20		
				Total	60		
				Total Sem. 5	100		

Modules cours interentreprises

Module	Titre du module	MCG	Compétence opérationnelle	Objectif évaluateur	Durée	Contenu des modules	Exemples de travaux pratique*
A4_IMD_5003	**CIE_Front-end**	A4.7, A4.8	a1: saisir le mandat du client et rédiger le cahier des charges	a1.1 Comprendre la communication		**Fait suite à Intégration des technologies 1 (S3) et en parallèle avec Design d'interfaces 4 et Intégration des technologies 2 (S5).** •Créer le design d'un site web •Développer des fonctions •Utiliser des frameworks •Associer les fonctions et le design à la technologie •Sensibilisation à l'accessibilité, à la durabilité, à la maintenance et à l'autonomie des produits créés	•Réalisation d'un projet dans lequel on fait une ébauche et on la spécifie à la fin (création d'une description pour la production du front-end). •Créer un site web simple, puis l'implémenter avec HTML et CSS et le publier en ligne. •Focalisation sur la publication : utilisation d'un CMS, par exemple : Wordpress à l'aide d'un composer par ex : Elementor, Squarespace, ...
				a1.2 Comprendre l'entretien avec le client et de conseil			
				a1.3 Établir le cahier des charges			
			a3 : élaborer des croquis d'idées et une ébauche de conception	a3.1 Collecter et développer des idées			
				a3.2 Visualiser les idées			
				a3.3 Développer de premières approches conceptuelles			
				a3.4 Élaborer une ébauche de conception			
				a3.6 Décrire les objectifs et les contraintes pour la planification des travaux			
			b2 : élaborer des concepts de communication et de design	b2.3 Appliquer les bases de la perception visuelle			
				b2.7 Développer des idées			
				b2.8 Établir des concepts			
				b2.9 Développer des variantes de maquettes			
				b2.10 Élaborer des propositions			
			c3: élaborer le design	c3.5 Spécifier et élaborer le design			
			d1: élaborer ou spécifier les fonctions et les interactions pour la mise en œuvre technique	d1.1 Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions			
			d2 : tester et publier les moyens de communication et évaluer leur introduction	d2.1 Tester des moyens de communication numériques interactifs			
				d2.2 Publier des moyens de communication numériques interactifs			
				d2.3 Évaluer l'introduction des moyens de communication numériques interactifs			
					4 jours		

* Les exemples ne sont donnés qu'à titre indicatif et ne sont pas exhaustifs, c'est-à-dire qu'ils ne couvrent pas tous les objectifs évaluateurs du module.

Modules école professionnelle

Module	Titre du module	MCG	Compétence opérationnelle	Objectif évaluateur	Leçons	Contenu des modules	Exemples de travaux pratique*	
A4_IMD_6001	**Réalisation d'interfaces 1**		b2 : élaborer des concepts de communication et de	b2.8 Établir des concepts	10	•Élaborer des concepts de design •Définir et créer des contenus •Créer un design responsif •Concevoir un site web et le réaliser techniquement •Présenter des projets	•Site web qui présente et vend un objet ou un service spécifique (en prévoyant une collaboration théorique avec d'éventuels partenaires externes)	* Les exemples ne sont donnés qu'à titre indicatif et ne sont pas exhaustifs, c'est-à-dire qu'ils ne couvrent pas tous les objectifs évaluateurs du module.
				b2.9 Développer des variantes de maquettes	10			
			b4 : présenter les concepts de communication et de	b4.1 Réaliser une présentation	10			
				b4.2 Faire la présentation	10			
		A4.7	c3: élaborer le design	c3.5 Spécifier et élaborer le design	20			
			c4 : présenter les contenus et le design et mettre en œuvre les	c4.1 Etablir une présentation	10			
				c4.2 Faire la présentation	10			
		A4.8	d1: élaborer ou spécifier les fonctions et les interactions pour la mise en œuvre technique	d1.1 Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions	20			
				Total	100			
				Total Sem. 6	100			

Modules école professionnelle								
Module	Titre du module	MCG	Compétence opérationnelle	Objectif évaluateur	Leçons	Contenu des modules	Exemples de travaux pratique*	
A4_IMD_7001	**Réalisation d'interfaces 2**		b3: planifier et réaliser des tests d'utilisateurs	b3.1 Préparer les tests utilisateurs	10	•Créer le design d'une app ou d'un site web	•Conception ou refonte d'une application web	* Les exemples ne sont donnés qu'à titre indicatif et ne sont pas exhaustifs, c'est-à-dire qu'ils ne couvrent pas tous les objectifs évaluateurs du module.
				b3.2 Effectuer les tests utilisateurs	10	•Définir le flux d'utilisateurs d'une app ou d'un site web		
				b3.3 Évaluer les tests utilisateurs et optimiser le projet	20	•Réaliser des tests utilisateurs et les évaluer •Adapter le design en fonction des résultats des tests		
		A4.7	c3: élaborer le design	c3.5 Spécifier et élaborer le design	30			
		A4.8	d1: élaborer ou spécifier les fonctions et les interactions pour la mise en œuvre technique	d1.1 Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions	20			
				d1.2 Se familiariser avec les nouvelles technologies	10			
				Total	100			
				Total Sem. 7	100			

Modules école professionnelle								
Module	Titre du module	MCG	Compétence opérationnelle	Objectif évaluateur	Leçons	Contenu des modules	Exemples de travaux pratique*	
A4_IMD_8001	**Réalisation d'interfaces 3**	A4.7	c3: élaborer le design	c3.5 Spécifier et élaborer le design	40	•Créer le design d'un site web en tenant compte de la logique CMS (en se basant sur le moduleA4_IMD_5002, Design d'interfaces 4) •Organiser le contenu selon une logique modulaire •Déterminer les constantes de design d'un CMS	•Créer un design de site web (Responsive) avec différents templates de page •Inclure la 3D, l'animation, la vidéo, la VR, l'AR, l'infographie, les tableaux de bord, etc. comme contenu	* Les exemples ne sont donnés qu'à titre indicatif et ne sont pas exhaustifs, c'est-à-dire qu'ils ne couvrent pas tous les objectifs évaluateurs du module.
			c4 : présenter les contenus et le design et mettre en œuvre les	c4.1 Établir une présentation	5			
				c4.2 Faire la présentation	5			
		A4.8	d1: élaborer ou spécifier les fonctions et les interactions pour la mise en œuvre technique	d1.1 Spécifier et établir les fonctions techniques et les interactions	35			
			d2 : tester et publier les moyens de communication et évaluer leur introduction	d2.1 Tester des moyens de communication numériques interactifs	5			
				d2.2 Publier des moyens de communication numériques interactifs	5			
				d2.3 Évaluer l'introduction des moyens de communication numériques interactifs	5			
				Total	100			
				Total Sem. 8	100			