

## **FCIL « TRAITEMENT NUMÉRIQUE DE L'IMAGE ET PUBLICATION INTERNET »**

### **1) Introduction :**

Les dispositifs du type FCIL offrent un complément de formation en approfondissant des compétences spécifiques qui doivent faciliter l'adaptation à l'emploi et donc l'insertion professionnelle.

#### **Contexte de l'exercice des métiers de la communication visuelle**

Les bouleversements techniques de l'informatique ainsi que l'évolution des moyens de communication, l'utilisation croissante de la communication interactive ont donné naissance à de nouvelles catégories professionnelles.

Parmi elles, le traitement numérique de l'image et la publication de sites web définissent une pratique particulière du métier de graphiste qui requiert de nouvelles compétences.

La finalité des créations multimédias, la nature de cette forme de communication et la complexité de l'assemblage des éléments qui la composent exigent des compétences spécifiques. Le graphiste doit pouvoir décider des choix stratégiques de communication des informations, des formes visuelles adéquates et de leur organisation, afin de faciliter l'accès au contenu et l'interactivité.

Il doit veiller à respecter le cahier des charges qui fixe les limites de tout projet de création d'un support multimédia.

#### **DEFINITION DE LA FORMATION**

La FCIL est une formation complémentaire qui se déroule sur une année scolaire.

Le but de cette formation est

L'apprentissage du traitement numérique des images pour la publication web et la préparation des images à l'impression offset.

L'apprentissage de la construction et de la maintenance de pages web.

L'apprentissage de création d'images fixes ou animées.

L'apprentissage et la mise en oeuvre de systèmes d'identification visuelle : par exemple logotype, pochette CD, carte de visite, affiches, flyer ...

#### **Objectifs**

Permettre à l'élève de maîtriser les techniques reconnues de communication interactive graphique, le rendre capable d'intégrer ces techniques dans des domaines d'application tels que la création de sites web, la publication assistée par ordinateur.

L'enseignement a pour objectifs principaux :

l'acquisition de connaissances professionnelles théoriques et pratiques ;

l'acquisition de savoir-faire technologiques et informatiques ;

le développement des capacités de réflexion, d'analyse, de déduction et de synthèse ;

le développement du regard critique et du jugement artistique ;

le développement de la capacité à articuler un projet de la phase initiale d'analyse jusqu'à la réalisation technique de produits graphiques ;

l'application des savoirs en milieu professionnel.

Cette formation devra lui permettre de constituer un **dossier de travaux personnels (book)** illustrant ses diverses compétences dans le domaine du traitement de l'image numérique.

L'issue de la formation sera validée par un certificat délivré par l'établissement.

**Aptitudes souhaitées** (au regard du socle commun de connaissances et de compétences) :

**La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication**

La culture numérique implique l'usage sûr et critique des techniques de la société de l'information.

Il s'agit de l'informatique, du multimédia et de l'Internet, qui désormais irriguent tous les domaines économiques et sociaux.

(...)

Les connaissances et les capacités exigibles pour le B2i collège (Brevet informatique et Internet) correspondent au niveau requis pour le socle commun. Elles sont acquises dans le cadre d'activités relevant des différents champs disciplinaires.

**Connaissances**

Les élèves doivent maîtriser les bases des techniques de l'information et de la communication (composants matériels, logiciels et services courants, traitement et échange de l'information, caractéristiques techniques, fichiers, documents, structuration de l'espace de travail, produits multimédias...).

Ils doivent également savoir :

- que les équipements informatiques (matériels, logiciels et services) traitent une information codée pour produire des résultats et peuvent communiquer entre eux ;
- que l'usage de ces outils est régi par des règles qui permettent de protéger la propriété intellectuelle, les droits et libertés des citoyens et de se protéger soi-même.

**Capacités**

La maîtrise des techniques de l'information et de la communication est développée en termes de capacités dans les textes réglementaires définissant le B2i :

- s'approprier un environnement informatique de travail ;
- créer, produire, traiter, exploiter des données ;
- s'informer, se documenter ;
- communiquer, échanger.

**Attitudes**

Le développement du goût pour la recherche et les échanges d'informations à des fins éducatives, culturelles, sociales, professionnelles doit s'accompagner d'une attitude responsable - domaine également développé dans la définition du B2i - c'est-à-dire :

- une attitude critique et réfléchie vis-à-vis de l'information disponible ;
- une attitude de responsabilité dans l'utilisation des outils interactifs.

**En résumé** : Le jeune qui se destine à cette formation doit avoir une bonne base de l'outil informatique (gestion correcte d'un bureau, maîtrise d'une bonne organisation des dossiers et des fichiers). Il doit posséder une bonne culture graphique, une curiosité intellectuelle dans différents domaines (l'art, la mode, la publicité, l'Internet...) et savoir rédiger, analyser, argumenter ses productions. Il devra s'adapter à une équipe et faire preuve de qualités relationnelles.

**Débouchés**

Emploi dans des entreprises liées à la création graphique (réalisation d'affiches, de flyers, de cartes de visite), au web (création et réactualisation de sites Internet, ...) et aux studios photos (retouche d'images ...) Le projet personnel et le stage en entreprise permettront à l'élève de montrer ses compétences lors de sa recherche d'emploi.

## 2) **Les cours** :

**Infographie/TNI** (10h/s =>150h):

- logiciels web (dreamweaver, image-ready, flash)
- Logiciels PAO (photoshop, indesign, word)
- Histoire des arts visuels (bande dessinée, le cinéma, la publicité, la photographie, l'art vidéo, les jeux vidéo, les images de synthèse ...)

**Arts appliqués / culture artistique** (4h/s =>60h):

- Méthodologie de projet : création d'un cahier des charges
- Analyse d'images
- Communication visuelle (packaging, logo, affiche)
- Expression plastique (volume, composition, couleur ...)
- Culture artistique : sortie dans les musées

- Participation à la rédaction de la gazette interne (compte rendu de visite d'expos, actualités artistiques...)

#### **Photographie (3h/s=>45h) :**

- Prises de vue photo
- Développement
- Tirages

#### **Français (2h/s =>30h)**

- Verbalisation du projet personnel : création d'un plan de travail, d'un « cahier des charges »
- Techniques de présentation orale, d'expression personnelle
- Analyse des techniques de l'information
- Analyse de contenus internet (ergonomie)
- Participation à la rédaction de la gazette interne

#### **Anglais (2h/s =>30h)**

- Techniques de présentation orale, d'expression personnelle
- Technique de présentation de documents
- Analyse des techniques de l'information
- Analyse de contenus internet (ergonomie)
- Analyse d'images et de séquences filmée
- Simulation et mise en situation dans un pays anglophone

### **3) Le portfolio:**

#### **a) Projet personnel**

Chaque élève propose un projet personnel (un thème ou une orientation générale), qu'il concrétisera sous forme de book illustrant ses compétences graphiques.

#### **PRINT :**

Une carte de visite  
Une pochette CD  
Une affiche

#### **PHOTO :**

Prises de vue studio :

- Pack shots publicitaires
- Natures mortes

Prises de vue personnelles :

Un thème, choisi parmi une liste en début d'année, servira de point de départ à l'élève pour proposer une série de photographies.

#### **WEB**

Une page personnelle  
Une animation d'introduction

#### **Objectif :**

- L'élève doit être capable de mener jusqu'au bout un projet complet (de la conception à la réalisation)
- L'élève doit être capable de se présenter à un rendez-vous d'embauche, de mettre en valeurs ses différentes compétences.
- Lui donner les moyens théoriques et pratiques pour concrétiser un dossier de travaux personnels :
  - ❖ Verbalisation écrite (*français*)
  - ❖ Techniques d'expression orale (*français, anglais*)
  - ❖ Recherche de mise en page et d'expression plastique (composition, typographie, ergonomie, couleurs) (*arts appliqués*)

#### **b) Projet commun**

Tout au long de l'année, les élèves travailleront sur 3 projets communs.

Chaque élève aura une tâche précise à accomplir au sein du groupe et en fonction du projet :

- **Site** du lycée EJM : rédacteurs, animateurs, ergonomistes, graphistes
- **Affiche** des portes ouvertes : photographes, maquettistes ...

- **Gazette** du lycée (trimestriel) : illustrateurs, rédacteurs ...

Objectif :

- L'élève doit être capable de travailler dans un groupe
- L'élève doit être capable de développer ses capacités relationnelles
- L'élève doit être capable de répondre à une demande et de suivre un cahier des charges précis

## 4) Validation

- ❖ Un **bilan-conseil** (réunion de suivi) aura lieu à la fin du premier semestre (mi février 2008).
- ❖ **2 livrets de compétences** suivront l'élève tout au long de la formation :
  - un livret d'accompagnement (en possession de l'élève), qui permet à l'enseignant de valider le savoir-faire (compétences dans les différentes disciplines) et savoir-être (assiduité, comportement) de l'élève.
    - ⇒ Permettre à l'élève de se situer par rapport à sa progression tout au long de l'année.
  - un livret de stage (en possession de l'enseignant), qui permet de valider différentes compétences liées aux 3 périodes de stage en entreprise.
    - ⇒ Observer et valider les différentes compétences acquises ou en cours d'acquisition.
    - ⇒ Évaluer l'autonomie de l'élève face au travail demandé
- ❖ Le book de travaux personnels ainsi que les 2 livrets de compétences seront présentés à un jury en fin d'année (avant la fin de leur période de stage). Un certificat de formation pourra alors être délivré.

## 5) Annexe :

Détail du contenu de la formation TNI

GRAPHISME PRINT : PHOTOSHOP

- Gestion des outils de dessins
- gestion des calques
- gestion des filtres
- gestion des masques
- gestion des fusions de calques
- gestion de la résolution des images
- gestion de l'impression

GRAPHISME WEB : Création de site (DREAMWEAVER)

- Bases du HTML
- Règles de mise en page
- Feuilles de style
- Insertion d'objets/images, contenus multimédia
- Carte-image
- Les formulaires
- Les Rollovers (boutons interactifs)
- Modèles
- Jeu de cadres
- layers
- Gestion d'un site
- Mise à jour FTP automatique d'un site
- Référencement

ANIMATION FLASH

- Conception de visuels vectoriels
- Animation des visuels
- Création d'interactions

GIFS ANIMÉS (IMAGE READY)

- Animation
- Carte-image
- Tranche, découpage html

## HISTOIRE DES ARTS VISUELS :

Approche synthétique et chronologique de l'évolution de l'art visuel à partir du Xxeme siècle à travers différents domaines comme la bande dessinée, le cinéma, la publicité, la photographie, l'art vidéo, les jeux vidéo, les images de synthèse ...

### Détail du contenu de la formation Arts Appliqués:

#### CULTURE ARTISTIQUE :

Elargir à tous les domaines : images fixes, volume, images animées

- analyser un document
- identifier ses caractéristiques en référence à l'histoire, le situer, le présenter
- chercher un document et s'informer sur des tendances, une actualité culturelle, artistique
- s'ouvrir, se déplacer, visiter
- exploiter ses connaissances
- les transférer, en évaluant ses compétences et ses moyens.

#### CONNAISSANCE DES TECHNIQUES D'EXPRESSION PLASTIQUE

- identifier et traduire : formes, volume, couleurs, matière
- maîtriser les techniques par l'usage des outils et supports adaptés : noir et blanc, couleur, technique mixte

#### CONNAISSANCE APPLIQUÉES AU DOMAINE PHOTO

- identifier et verbaliser les notions de composition, de cadrage, de point de vue, de profondeur de champ, des proportions, du champ et du hors champ
- s'organiser dans un espace bi et tri dimensionnel
- établir des correspondances valeur/couleur (connaître les fondamentaux des la symbolique des couleurs
- appréhender la lumière, sa nature, ses effets
- évaluer les equivalences et les rectifications à apporter (du projet graphique à sa transposition photo)
- le decor, les relations fond/forme
- les matières et leur incidences expressives

#### CAHIER DES CHARGES

##### exécuter :

- identifier chaque point de la demande
- analyser et dégager un parti pris, un concept
- s'auto évaluer, faire des choix, gérer la faisabilité dans le temps imparti (planning)
- répondre et argumenter

##### proposer

- se positionner comme donneur d'ordre
- être autonome
- proposer un cahier des charges simple par écrit et oralement
- argumenter
- maîtriser sa réalisation