

INVENTAIRE DES ACTIVITÉS QU'UN ÉLÈVE / STAGIAIRE SAIT FAIRE EN MILIEU DE DEUXIÈME ANNÉE [1CV]

- DÉCODER et UTILISER le vocabulaire technique associé au secteur d'activité print et web
- COMMUNIQUER avec le tuteur, les collègues, les différents partenaires, les clients...
- ÉCRIRE et ENVOYER des mails avec pièce jointe et en Cc / Cci
- PARTICIPER à un brainstorming
- PRENDRE NOTE d'un brief
- IDENTIFIER les contraintes de la demande et/ou du cahier de charges
[format, couleurs, type de finition, papier...]
- DIFFÉRENCIER les systèmes colorimétriques print et web
[CMJN > charte Benday® / ton direct > nuancier Pantone® — RVB]
- PARTICIPER à la conception et la réalisation de produits de communication visuelle et/ou numérique
[carte, affiche, tract, dépliant, brochure, annonce-presse, journal, revue, livre, picto, logo, plan, boîte, PLV, signalétique, blog, site internet, motion design...]
- S'APPROPRIER une image pour RECHERCHER une composition simple
- RÉALISER des croquis d'observation
- EFFECTUER des recherches documentaires et iconographiques à l'aide d'internet
- CONSTITUER et PRÉSENTER des répertoires d'images de références, des planches tendances
- RÉALISER des chemins de fer pour le print
- RÉALISER des zoning / wireframe pour le web
- RÉALISER un benchmark
- CHOISIR un visuel dans une banque d'images en respectant les contraintes
et les consignes données par le responsable de projet
- UTILISER les images en étant sensibilisé à la législation en vigueur [droit de l'image...]
- PRODUIRE des visuels simples de manière, traditionnelle et numérique en respectant
un style et/ou une technique graphique donnés par le responsable de projet
- UTILISER différents systèmes d'expression graphique et/ou plastique, informatique
en respectant des directives [ex. croquis, schémas, illustrations, stylisations, sketchnoting...]
- RECHERCHER plusieurs solutions d'organisation et de hiérarchisation des informations
- PRÉSENTER des investigations, expérimentations et réalisations
- ARGUMENTER des choix par rapport à une demande, un brief, un cahier des charges...
- RECONNAÎTRE une famille de caractères voire une TYPO
- CHOISIR une TYPO, un corps, un interlignage
- CONTRASTER et HIÉRARCHISER des textes
- APPLIQUER les règles TYPOgraphiques [les espaces fines, les ligatures...]
- RESPECTER les règles de mise en page [les modes de composition...]
- CRÉER et HABILLER une grille de mise en page
- RESPECTER et APPLIQUER un mode opératoire, une procédure de tout ordre
- RÉCUPÉRER, SAISIR, CORRIGER des textes
- MONTER différents types de documents à l'aide d'un logiciel de mise en page
[ex. carte, affiche, dépliant, livret...]
- RÉALISER des dessins vectoriels [ex. picto, logo, plan, utilisation du Pathfinder et des masques d'écrétage...]
- RÉALISER un détourage à l'aide de l'outil Plume
- EFFECTUER des retouches d'images à l'aide d'un logiciel de traitement d'image
[utilisation des filtres, calques, masques, réalisation d'une fausse et vraie bichromie...]
- RÉALISER un photo-montage, un template en gérant les calques
- TRAITER différents types de visuels en tenant compte de leur utilisation et destination print et/ou web
- DISTINGUER et CHOISIR les différents formats d'enregistrement des images
en fonction de leur destination print et/ou web [TIFF, EPS, JPEG, PNG, GIF, MP4...]
- ENREGISTRER et ORGANISER des fichiers informatiques en respectant des consignes
- ARCHIVER, DÉARCHIVER des données informatiques sur un serveur en respectant une procédure
- EFFECTUER une sortie de contrôle en respectant un mode opératoire
- COUPER / COLLER une maquette propre en vue d'une présentation

- OUVRIR un CMS [Wordpress®]
- PUBLIER sur un blog des articles/billets contenant du texte, des images et des liens actifs
- RÉALISER un diaporama
- PRÉPARER et METTRE AU POINT un storyboard pour animer un logo [images clés, transition, rythme]
- ANALYSER des effets animés pour IDENTIFIER et REPRODUIRE les actions
[translation, rotation, apparition progressive...]
- ANIMER des formes dans un logiciel d'animation
- ANIMER des lettres et du texte dans un logiciel d'animation
- ANIMER un logo dans un logiciel d'animation
- INSÉRER de l'audio dans un logiciel d'animation
- EXPORTER une animation aux formats vidéos courants
- PRÉPARER des fichiers en vue de la réalisation de pages pour un site web [un template avec gestion des calques]
- REPÉRER les principales balises dans du code HTML&CSS [notions]
- UTILISER des outils accessibles gratuitement en ligne
- PROCÉDER à des intégrations d'images dans une galerie web
- ANALYSER des scénarios d'usages UX
- PRÉPARER une bibliothèque de composants UI
- UTILISER des modèles de pages desktop/tablettes/smartphone
- APPLIQUER des grilles avec le mode design
- RÉALISER des interactions et navigation avec le mode prototype
- UTILISER des calques, composants, états, grilles, repères
- S'INFORMER sur les tendances graphiques print et web
- RECHERCHER et TROUVER comment réaliser une nouvelle manipulation infographique
- EXPLIQUER, PRÉSENTER et RÉDIGER un mode opératoire
- EMPLOYER le vocabulaire approprié aux logiciels
- UTILISER les raccourcis clavier
- ...