

# INVENTAIRE DES ACTIVITÉS QU'UN ÉLÈVE / STAGIAIRE SAIT FAIRE APRÈS PRESQUE 3 ANS DE FORMATION [TCV]

- COMMUNIQUER avec le tuteur, les collègues, les différents partenaires, les clients...
- 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...]
- 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, animations, montages vidéo...]
- 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, des zoning / wireframe pour le web  
et des storyboard pour l'animation
- CHOISIR un visuel dans une banque d'images en respectant les contraintes  
et les consignes données par le responsable de projet
- UTILISER les images, la vidéo et le son en étant sensibilisé à la législation en vigueur
- PRODUIRE des visuels 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...]
- RECHERCHER plusieurs solutions d'organisation, de hiérarchisation des informations,  
d'enchaînement et de transition
- PRÉSENTER des investigations, expérimentations et réalisations
- ARGUMENTER des choix par rapport à une demande, un brief, un cahier des charges...
- RESPECTER et APPLIQUER un mode opératoire, une procédure de tout ordre
- 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...]
- 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
- RÉALISER des animations [de formes, de lettres et textes, d'images...]
- PRODUIRE des montages vidéo
- EXPORTER des fichiers vidéos [Full HD, 4K, réseaux sociaux...] aux formats courants
- DISTINGUER et CHOISIR les différents formats d'enregistrement et dimensions des images  
en fonction de leur destination
- ENREGISTRER et ORGANISER des fichiers informatiques en respectant des consignes
- ARCHIVER, DÉARCHIVER des données informatiques sur un serveur en respectant une procédure
- EFFECTUER un export de contrôle en respectant un mode opératoire
- COUPER / COLLER une maquette propre en vue d'une présentation

- RÉALISER un diaporama / PDF interactif
- REPÉRER les principales balises dans du code HTML&CSS
- UTILISER quelques outils accessibles gratuitement en ligne
- PRÉPARER un wireframe technique / zoning
- STRUCTURER une page en HTML
- STYLER une page en CSS
- S'INFORMER sur les tendances graphiques print, web et de l'animation
- EMPLOYER le vocabulaire approprié aux logiciels
- PRÉSENTER à l'oral un projet de communication
- IDENTIFIER les bonnes pratiques de conception d'interfaces UX
- CRÉER des interfaces interactives de sites Web et d'applications mobiles UI
- RÉALISER des parcours de navigation répondant aux besoins des utilisateurs
- PARTAGER et TESTER des prototypes pour réaliser des interfaces fonctionnelles
- ...