

Intentions pédagogiques TI

Conditions générales de réussite (CQ6)

La réussite du **certificat de qualification** passe impérativement par la réussite du module prépresse en 5ème et des trois modules en fin de 6ème !

Ces modules seront évalués à travers des SIPS (**S**ituation d'**I**ntégration **P**rofessionnalisante **S**ignificative), sous forme de jurys, à Noël et en juin, en cinquième et en rhéto.

En fin de cinquième année, les élèves en échec pour le module prépresse peuvent, après délibération de l'ensemble de ses professeurs, bénéficier d'une session de rattrapage en 6ème année.

→ A la condition sine qua non que l'élève ait montré ses capacités graphiques tout au long de sa 5ème année par des cotes formatives positives et une assiduité suffisante pour espérer réussir ce module en 6ème.

→ L'élève devra alors s'engager et suivre une remédiation continue en prépresse au cours du premier semestre de 6ème pour pouvoir assurer la réussite de ce module à la session de rattrapage de Noël (en 6^{ème}).

En fin de sixième année, l'échec d'un seul des trois modules entrainera d'office l'échec du certificat de qualification.

Il sera cependant possible de repasser une seconde session en vue d'obtenir son certificat de qualification si et seulement si un seul des trois modules est en échec et à la condition que l'élève se soit inscrit à la deuxième session.

Pour info, la réussite du certificat de qualification (CQ6) est indépendante de la réussite du certificat d'enseignement secondaire supérieur (CESS).

Objectifs par module

I. Module « prépresse »

► Objectif **SIPS 1** (Noël – 5^{ème})

Savoir créer un document en niveaux de gris

- Savoir respecter des consignes, un cahier des charges.
- Savoir rechercher une documentation pertinente.
- Savoir communiquer visuellement un message.
- Savoir réaliser des montages de maquettes (avant-projets).
- Concevoir une mise en page en respectant les principes de lisibilité textes et images.
- Savoir gérer le texte.
- Savoir acquérir des images en adaptant la résolution pour l'impression.
- Savoir produire des signes graphiques: pictogrammes, logo.
- Savoir articuler forme et contenu.
- Savoir stimuler les processus de créativité.
- Savoir utiliser, produire et évaluer de nombreuses images numériques.
- Savoir appliquer les fonctions de base de logiciel bitmap, vectoriel et de mise en page.
- Savoir sauvegarder les textes, les images traitées.
- Savoir nommer des fichiers, des dossiers.
- Savoir préparer la sortie d'un document.
- Savoir sauvegarder tous les fichiers nécessaires pour l'imprimeur sur un support numérique.
- Savoir remettre le travail à la date prévue.
- Savoir présenter le travail par des arguments pertinents.

► Objectif **SIPS 2** (juin – 5^{ème})

Savoir créer des documents en couleurs (CMJN)

- Savoir respecter des consignes, un cahier des charges.
- Savoir rechercher une documentation pertinente.
- savoir planifier les étapes de création d'un document.
- Savoir réaliser des montages de maquettes de mise en page, des mises au net.
- Savoir exploiter les modes de construction et de signification des images de communication (N/B - CMJN) et des textes associés.
- Savoir analyser les modes de construction et de signification des images de communication et des textes associés.
- Savoir utiliser, produire et évaluer de nombreuses images numériques.
- Savoir envisager, expérimenter et évaluer différentes solutions aux problèmes posés.
- Savoir acquérir des images en adaptant la résolution pour l'impression.
- Savoir produire et traiter des images en N/B et en couleur CMJN en créant des effets harmonieux.
- Savoir assurer la qualité typographique de textes.
- Savoir communiquer visuellement un message,
- Savoir manipuler les images (photomontage vectorisation) par l'acquisition d'une méthode de travail adaptée.
- Savoir choisir le logiciel en fonction de la finalité (bitmap, vectoriel).
- Savoir préparer la sortie des documents pour l'imprimeur.
- Savoir remettre le travail à la date prévue.
- Savoir présenter le travail par des arguments pertinents et par l'utilisation d'un vocabulaire technique adapté.

► Objectif **SIPS 3** « rattrapage » (noël – 6^{ème})

Ce SIPS est sous conditions strictes (voir conditions générales de réussite, ci-dessus).
Le SIPS 3 reprend tous les objectifs des SIPS 1 et SIPS 2, repris ci-dessus.

II. Module « Multimédia »

► Objectif **SIPS 1** (Noël – 6^{ème})

Savoir réaliser le layout d'un site web et savoir réaliser une page html – css simple

- Savoir respecter des consignes, un cahier des charges.
- Savoir rechercher une documentation pertinente.
- Savoir envisager avec créativité différentes réponses aux consignes et en évaluer la portée.
- Savoir apporter une plus-value à l'image par sa créativité, son originalité, son sens esthétique et son sens critique.
- Savoir communiquer visuellement un message.
- Savoir réaliser un layout adapté au web (avant-projets).
- Concevoir une mise en page ergonomique d'une, ou de plusieurs pages adaptées au web
- Savoir acquérir des images en adaptant la résolution pour le web.
- Savoir produire des signes graphiques: pictogrammes, logo.
- Savoir utiliser correctement du code source (html – css).
- Savoir nommer des fichiers, des dossiers.
- Être capable d'organiser et de conserver l'arborescence des fichiers et des dossiers.
- Savoir remettre le travail à la date prévue.
- Savoir présenter le travail par des arguments pertinents.

► Objectif **SIPS 2** (juin – 6^{ème})

Savoir réaliser un site fonctionnel adapté aux différents supports du web

- Savoir respecter des consignes, un cahier des charges.
- Savoir rechercher une documentation pertinente.
- Savoir planifier les étapes de création d'un document.
- Savoir identifier les besoins d'un projet.
- Savoir envisager avec créativité différentes réponses aux consignes et en évaluer la portée.
- Savoir apporter une plus-value à l'image par sa créativité, son originalité, son sens esthétique et son sens critique.
- Savoir communiquer visuellement un message.
- Savoir réaliser un layout adapté au web (avant-projets).
- Savoir proposer des variantes adaptées aux autres supports (responsive design)
- Savoir proposer des adaptations, des déclinaisons d'un même style graphique.
- Concevoir une mise en page ergonomique d'une, ou de plusieurs page adaptée au web.
- Savoir acquérir des images en adaptant la résolution pour le web.
- Savoir produire des signes graphiques: pictogrammes, logos.
- Savoir nommer des fichiers, des dossiers.
- Être capable d'organiser et de conserver l'arborescence des fichiers et des dossiers.
- Savoir réaliser avec les moyens du web un site fonctionnel.
- Savoir respecter les exigences du média.
- Savoir faire correspondre la réalisation finale avec le layout de départ.
- Savoir remettre le travail à la date prévue.
- Savoir présenter le travail par des arguments pertinents.

III. Module « 3D »

► Objectif **SIPS 1** (Noël – 6^{ème})

Savoir créer une réalité virtuelle fondamentale.

- Savoir respecter des consignes, un cahier des charges.
- Savoir faire des recherches pertinentes afin de stimuler sa créativité propre.
- Savoir remettre en question son travail afin de l'améliorer.
- Savoir travailler de manière rigoureuse (soin & précision)
- Savoir communiquer visuellement un message, de manière esthétique.
- Savoir passer de plans/représentations 2D en volumes 3D et l'inverse.
- Savoir modéliser des objets texturés simples dans un environnement 3D cohérent.
- Savoir placer judicieusement des caméras et un éclairage de base.
- Savoir produire des rendus d'une scène sous forme d'images de synthèse crédibles et de qualité.
- Savoir organiser et nommer des fichiers, des dossiers.
- Savoir remettre un travail complet, à la date prévue.
- Savoir présenter le travail par des arguments pertinents.

► Objectif **SIPS 2** (juin – 6^{ème})

Savoir créer une réalité virtuelle plus réaliste.

- **Objectifs du SIPS 1 – Noël 6^{ème} (voir ci-dessus) +**
- Savoir modéliser des objets relativement complexes, en soignant les textures.
- Savoir créer et placer un éclairage adéquat en fonction de l'ambiance recherchée.
- Savoir produire des images de synthèse et/ou des animations 3D de qualité.