

RÉFÉRENTIEL MÉTIER | ACTIVITÉS | COMPÉTENCES

INFOGRAPHISTE

INFOGRAPHISTE

RÉFÉRENTIEL MÉTIER | ACTIVITÉS | COMPÉTENCES

DOMAINE	TIC
LIGNE DE PRODUITS	Arts et industries graphiques
PRODUIT	Infographiste
CODE PRODUIT	QE330000
TYPE DE DOCUMENT	Référentiel Métier - Activités - Compétences
COMITÉ DE RÉDACTION	Sébastien ZAREMBA, Formateur à bf.cepegra. Jean ROUSSEAU, Conseiller pédagogique à la Division Études et Développement, Service Développement des Produits.
COMITÉ D'APPROBATION	Michel GÉRIN, Directeur de bf.management&multimédiaTIC. Cédric ROLAND, Gestionnaire pédagogique à bf.cepegra.
VERSION	1
DATE DE PUBLICATION	01 avril 2014

Table des matières

Avant-propos	5
Qu'est-ce qu'un référentiel métier – activités – compétences ?	5
Le métier d'Infographiste.....	6
Appellations.....	6
Description du métier	6
Structure et évolution du secteur	7
Typologie des entreprises	7
Conditions d'exercice du métier.....	7
Conditions d'accessibilité au métier.....	7
Exigences linguistiques	7
Variabilité du métier.....	8
Évolution du métier	8
Les activités clés de l'Infographiste.....	9
Les compétences de l'Infographiste.....	11
■ Compétences professionnelles transversales	11
Compétences transversales méthodologiques.....	11
Compétences transversales sociales	12
Compétences transversales contributionnelles	13
■ Compétences professionnelles spécifiques.....	14
INF.01 - Utiliser les outils informatiques et bureautiques.....	14
001 Utiliser l'outil informatique et bureautique de base (PC ou Mac)	14
002 Travailler dans un environnement réseau.....	14
003 Utiliser Internet	15
004 Assurer la gestion de la couleur	15
INF.02 - Gérer un projet infographique.....	16
005 Réaliser l'étude stratégique et tactique.....	16
006 Réaliser un planning de production.....	17
007 Organiser son propre travail	17
008 Prendre en compte les contraintes de droit dans la production infographique.....	17
009 Assurer un suivi de production qualitatif	18
INF.03 - Concevoir et réaliser une identité visuelle	19
010 Créer un logo.....	19
011 Réaliser /actualiser une charte graphique	20
012 Concevoir un packaging (conditionnement)	20
INF.04 - Préparer, sublimer et optimiser des visuels en vue de leur publication sur différents supports	21
013 Effectuer des prises de vue.....	21
014 Effectuer des développements numériques d'images brutes.....	21

015	Effectuer des corrections chromatiques	21
016	Retoucher des images	22
017	Réaliser des photomontages	22
018	Coloriser des images en niveaux de gris	23
019	Mettre en couleurs des illustrations en noir et blanc	23
020	Préparer des images pour l'exportation web, print, etc.	24
021	Réaliser des schémas techniques	25
022	Tracer des cartes géographiques et des plans de situation	25
023	Créer des graphiques à partir de tableaux de données.....	26
024	Préparer des visuels pour l'impression quadri, en bichromie et couleurs Pantone.....	27
025	Préparer des fichiers pour l'ennoblissement (vernis, gaufrage, dorure, découpe & pliage...)	28
INF.05	– Concevoir et appliquer une mise en page.....	30
026	Préparer du texte pour la mise en page (corrections orthographiques et orthotypographiques)	30
027	Définir une structure de mise en page	30
028	Créer et appliquer des maquettes de pages.....	31
029	Définir et appliquer des styles et mettre le texte en forme	31
030	Mettre en page un document multipages, destiné à l'impression ou aux périphériques mobiles (livre, magazine, presse)	31
031	Exporter des documents vers différents supports	33
032	Créer et éditer des pages et des sites HTML et les mettre en ligne	33
033	Concevoir une feuille de styles CSS et l'appliquer à un site.....	33
INF.06	–Réaliser du contenu animé pour le web et les périphériques mobiles	35
034	Réaliser un montage vidéo à partir d'images fixes, de séquences vidéo, de fichiers audio et d'éléments tridimensionnels	35
035	Réaliser des bannières publicitaires pour sites web	36
036	Réaliser du contenu animé pour publications électroniques	36

Bibliographie..... 37

Référentiels existants	37
Sitographie.....	37

Avant-propos

Qu'est-ce qu'un référentiel métier – activités – compétences ?

Le présent document a pour but d'apporter un éclairage sur le métier d'Infographiste (INF).

Il est composé de trois parties :

- « Le métier de l'Infographiste » fait le point sur les appellations, l'historique, la description et la variabilité du métier. Elle aborde également le secteur d'activité, les types d'entreprise et les conditions d'accessibilité et de travail de l'Infographiste.
- « Les activités clés de l'Infographiste » proposent une vision d'ensemble des tâches exercées par celui-ci.
- « Les compétences de l'Infographiste » fait l'inventaire détaillé des compétences transversales et spécifiques qu'il doit posséder pour exercer ses activités professionnelles.

Le référentiel métier – activités – compétences sert de socle à la rédaction du référentiel formation et évaluation. Il est destiné aux différents acteurs de la formation ainsi qu'à tous ceux qui souhaitent connaître de façon précise quel est le métier d'Infographiste aujourd'hui.

Le métier d'Infographiste

Appellations

Infographiste
Graphiste
Maquettiste
Graphic Designer
Opérateur en Publication Assistée par Ordinateur (PAO)
Opérateur PAO-préresse
Webdesigner¹
Claviste²

Description du métier

L'Infographiste prépare des médias (textes, images, animations, sons, vidéos...) avec des logiciels professionnels (Adobe Creative Cloud : Photoshop, Illustrator, InDesign...), en fonction de la finalité du produit attendu. Il réalise des mises en scène de contenus publiables sur supports physiques (papier, bache textile...) ou numériques (tablettes, smartphones, ordinateurs...).

L'Infographiste peut être amené à identifier la commande d'un client, le conseiller et l'accompagner dans ses choix afin que la solution graphique corresponde au mieux à l'image de l'entreprise et aux attentes du prospect.

Il s'agit pour lui :

- d'exprimer et présenter une idée, un projet avec un "rough" (dessin rapide à main levée) ;
- de préparer les médias (textes, images fixes ou animées, sons...) ;
- de gérer la couleur de la chaîne graphique (calibrage & caractérisation) pour fiabiliser la qualité de la reproduction des couleurs ;
- de réaliser des créations graphiques et illustrations fixes élaborées ;
- d'exécuter des retouches et photomontages complexes ;
- de concevoir une maquette d'exécution de mise en page pour support imprimé et numérique ;
- d'exécuter la mise en page pour support imprimé (préparation des médias, mise en page, montage & imposition) ;
- d'appliquer les codes couleur, les codes typographiques et les codes de mise en forme ;
- de suivre la production chez l'imprimeur.

Mais aussi :

- de gérer son poste de travail informatique ;
- d'utiliser les outils de recherche et d'échange d'informations sur l'Internet ;
- d'exécuter la mise en page d'un site web, préparer les médias et les mettre en page, gérer l'interactivité de site (hyperliens, ancres, code HTML) à partir d'un logiciel dédié ;
- réaliser des séquences d'animation ;
- publier un site web sur un serveur distant, gérer les médias et leur organisation, déboguer et tester les fichiers.

¹ Un référentiel Webdesigner spécifique existe et se différencie du référentiel présent.

² L'appellation « claviste » est encore répertoriée dans le cadre des conventions collectives et dans les codes professionnels des services de placement.

L'outil de travail principal de l'Infographiste est l'ordinateur. La maîtrise des outils (scanner, tablette graphique, imprimante, appareil photo numérique...), des logiciels ainsi que la connaissance des flux de production sont indispensables. Outre la maîtrise des logiciels dédiés à ses travaux, il doit avoir des notions d'installation et de dépannage d'un outil informatique, savoir utiliser les environnements Mac et/ou Windows. Les technologies évoluant rapidement, il doit investir beaucoup de temps dans la maîtrise de nouveaux logiciels pour rester compétitif.

Finalité du métier

Préparer les contenus, concevoir et réaliser les documents à publier sur supports imprimés et/ou numériques.

Structure et évolution du secteur

L'évolution du secteur de la publication connaît des changements majeurs quant aux supports qu'il exploite. Cela implique des compétences nouvelles par rapport aux supports de publication numérique.

Typologie des entreprises

L'Infographiste travaille soit dans une société de communication spécialisée, soit dans une structure interne de communication au sein d'une organisation de travail, soit comme indépendant.

Par société de communication spécialisée, on entend : agence Web, agence de publicité, studio de création graphique indépendant, société d'édition (presse, magazine, livre).

En ce qui concerne les services internes de communication, on les retrouve dans des organisations de travail suffisamment importantes pour se permettre de financer un service en interne. Tous les champs d'activités sont concernés, marchands et non-marchands.

Certains Infographistes travaillent avec un statut d'indépendant à titre principal ou complémentaire à une autre activité salariée.

Conditions d'exercice du métier

L'Infographiste travaille généralement sous la responsabilité d'un directeur artistique, concepteur, éditeur, chef de projet, webmaster. En l'absence d'un directeur artistique, il est responsable de la maquette graphique (maquette, logo, charte graphique...).

Les horaires sont généralement fixes mais peuvent varier selon le volume d'activité (bouclage de projets...).

Conditions d'accessibilité au métier

Il n'y a pas de mentions légales d'accès au métier.

Il est attendu que l'Infographiste ne souffre pas d'un handicap visuel qui l'empêcherait d'exercer son métier.

Il est en général exigé une formation aux arts appliqués (publicité, graphisme, webdesign, illustration, photographie, communication visuelle, dessin...). Une culture de l'image, de la maquette, du web et de l'imprimé est fondamentale pour nourrir la créativité. Des aptitudes graphiques sont nécessaires (sens de la composition, création graphique, illustration, dessin...) et contribuent à une évolution de l'emploi vers des postes à responsabilité. L'exercice du métier demande un bon niveau de culture générale. Des compétences en communication (aisance et précision dans l'expression verbale, bonne orthographe, orthotypographie) demeurent un atout, ainsi qu'une capacité à dialoguer, argumenter et négocier.

Exigences linguistiques

Il n'y a pas d'exigence linguistique formelle pour l'exercice du métier. L'anglais technique est utile pour l'accès aux ressources et outils professionnels. Une connaissance usuelle du néerlandais demeure un atout à l'emploi.

Variabilité du métier

Les emplois du métier d'Infographiste sont multiples et dépendent de sa place dans l'organisation de l'entreprise, de la spécificité de son/ses activité(s) et de son expérience. L'évolution du métier vers les nouveaux supports et médias ainsi que l'essor croissant des besoins de communiquer à travers des champs d'application très différents confèrent une grande diversité d'actions à l'Infographiste.

L'Infographiste peut travailler seul et être directement en contact avec le client ou recevoir un briefing. Dans tous les cas, il doit tenir compte des contraintes, des techniques d'impression et des supports.

L'Infographiste peut exercer une fonction de direction artistique. Il est alors responsable de l'exécution des travaux en ce qui concerne la réalisation des médias, leur préparation ainsi que leur implantation (respect de la charte graphique et des maquettes d'exécution). Il exécute le travail lui-même ou transmet ses instructions au(x) maquettiste(s).

Enfin, les fonctions issues de l'héritage classique du métier (maquettiste, metteur au net, retoucheur, claviste, opérateur PAO) demeurent et se mélangent à d'autres, notamment avec celles relevant de la création de visuels (graphiste, affichiste, logotypiste, webdesigner) et de la gestion de projet (directeur artistique). Des champs d'application particuliers sont aussi à pointer comme le secteur du packaging et de l'ennoblissement en imprimerie.

Évolution du métier

À l'origine, le graphiste dessinait, c'est-à-dire imaginait ou reproduisait des formes plus ou moins réalistes. L'Infographiste est né avec l'apparition des outils de publication, de conception et de dessin assistés par ordinateur (PAO, CAO, DAO). Il est considéré aujourd'hui comme un généraliste de la communication visuelle.

Les métiers se transforment continuellement avec la "révolution numérique" et les tendances technologiques. Les professionnels de l'infographie sont des acteurs qui participent largement à l'évolution du monde de la communication.

L'Infographiste investit les champs du web, des périphériques mobiles (smartphones, tablettes et liseuses) et des nouveaux supports d'impression (impression grand format, vinyle, textile, supports personnalisés, ennoblissement, lettrage, packaging...).

Les activités clés de l'Infographiste

Finalité du métier

Préparer les contenus, concevoir et réaliser les documents à publier sur supports imprimés et/ou numériques.

INF.01 - Utiliser les outils informatiques et bureautiques

- 001 Utiliser l'outil informatique et bureautique de base (PC ou Mac)
- 002 Travailler dans un environnement réseau
- 003 Utiliser Internet
- 004 Assurer la gestion de la couleur

INF.02 - Gérer un projet infographique

- 005 Réaliser l'étude stratégique et tactique
- 006 Réaliser un planning de production
- 007 Organiser son propre travail
- 008 Prendre en compte les contraintes de droit dans la production infographique
- 009 Assurer un suivi de production qualitatif

INF.03 - Concevoir et réaliser une identité visuelle

- 010 Créer un logo
- 011 Réaliser /actualiser une charte graphique
- 012 Concevoir un packaging

INF.04 - Préparer, sublimer et optimiser des visuels en vue de leur publication sur différents supports

- 013 Effectuer des prises de vue
- 014 Effectuer des développements numériques d'images brutes
- 015 Effectuer des corrections chromatiques
- 016 Retoucher des images
- 017 Réaliser des photomontages
- 018 Coloriser des images en niveaux de gris
- 019 Mettre en couleurs des illustrations en noir et blanc
- 020 Préparer des images pour l'exportation web, print, etc.
- 021 Réaliser des schémas techniques
- 022 Tracer des cartes géographiques et des plans de situation
- 023 Créer des graphiques à partir de tableaux de données
- 024 Préparer des visuels pour l'impression quadri, en bichromie et couleurs Pantone
- 025 Préparer des fichiers pour l'ennoblissement (verniss, gaufrage, dorure, découpe & pliage...)

INF.05 – Concevoir et appliquer une mise en page

- 026 Préparer du texte pour la mise en page (corrections orthographiques et orthotypographiques)
- 027 Définir une structure de mise en page
- 028 Créer et appliquer des maquettes de pages
- 029 Définir et appliquer des styles et mettre le texte en forme
- 030 Mettre en page un document multipages, destiné à l'impression ou aux périphériques mobiles (livre, magazine, presse)
- 031 Exporter des documents vers différents supports
- 032 Créer et éditer des pages et des sites HTML et les mettre en ligne
- 033 Concevoir une feuille de styles CSS et l'appliquer à un site

INF.06–Réaliser du contenu animé pour le web et les périphériques mobiles

- 034 Réaliser un montage vidéo à partir d'images fixes, de séquences vidéo, de fichiers audio et d'éléments tridimensionnels
- 035 Réaliser des bannières publicitaires pour sites web
- 036 Réaliser du contenu animé pour publications électroniques

Les compétences de l'Infographiste

■ Compétences professionnelles transversales

Compétences transversales méthodologiques³

Dimensions physique	Compétences transversales associées
L'Infographiste est amené à travailler sur PC pour des séances de travail qui peuvent s'avérer longues.	<ul style="list-style-type: none">- Faire preuve d'endurance et de résistance physique
Dimensions gestion/organisation	Compétences transversales associées
L'Infographiste doit être en mesure d'exécuter son travail correctement selon les accords conclus et dans diverses situations. Il pense en termes de solutions et non de problèmes. Même pressé par le temps, il doit pouvoir exécuter son travail de façon rapide et efficace et faire preuve d'une bonne résistance au stress.	<ul style="list-style-type: none">- Savoir gérer son stress- Garder une ouverture d'esprit et une perméabilité aux avis extérieurs. Intégrer la critique comme piste d'amélioration- Assurer la qualité dans les contraintes de temps
L'Infographiste doit assurer, de sa propre initiative, une veille technologique dans les domaines de l'informatique, de l'infographie, du graphisme, des technologies Web, du marketing, du droit... en exploitant différentes sources d'informations (Web, forums et groupes de discussion, experts au sein de l'équipe, littérature technique, presse spécialisée...).	<ul style="list-style-type: none">- S'adapter à des rythmes et des habitudes de travail différents- Se former et assurer sa propre formation continuée pour s'adapter aux évolutions technologiques (catalogues techniques, Internet, revues professionnelles)- Comprendre les changements, en saisir les implications et les mettre en application
Il doit faire preuve d'opiniâtreté pour répondre aux développements rapides et fréquents de son environnement de travail.	

³ Les compétences transversales méthodologiques renvoient aux notions d'adaptabilité et d'autonomie. Leurs composantes principales relèvent de la capacité à réagir de façon méthodologiquement adéquate aux tâches demandées et aux changements susceptibles d'intervenir et à trouver des solutions de manière autonome.

Compétences transversales sociales⁴

Dimensions	Compétences transversales associées
<ul style="list-style-type: none"> - L'Infographiste collabore à un processus de production partagé. Dans certains cas, il s'intègre au sein d'une équipe et doit pouvoir alimenter un climat de travail positif et serein. Il doit également pouvoir échanger des informations au sein des structures informelles de l'entreprise de manière à savoir : qui fait quoi, qui dispose de quel savoir-faire, qui est l'interlocuteur privilégié pour ces questions... - Lors des contacts avec la clientèle et les sous-traitants, il doit veiller à représenter les valeurs de l'entreprise (créativité, fiabilité, confidentialité, confiance...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer de façon appropriée - Véhiculer une image positive de l'entreprise - Coordonner ses activités avec les différents intervenants dans le flux de production - Coopérer à un projet commun - Identifier les interlocuteurs compétents - S'adapter à l'alternance entre le travail individuel et le travail en équipe - S'intégrer dans une culture professionnelle et dans une culture d'entreprise

⁴ Les compétences transversales sociales renvoient à la notion de sociabilité. Sa composante principale relève de la capacité à collaborer avec autrui selon des modes de communication et de coopération adéquats.

Compétences transversales contributionnelles⁵

Dimensions	Compétences transversales associées
L'Infographiste organise son travail et son emploi du temps afin de réaliser les tâches confiées dans les délais convenus. Il doit signaler rapidement les problèmes et demander de l'aide lorsque nécessaire.	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser son travail en faisant preuve de conscience professionnelle - Agir en responsabilité et prendre les décisions opportunes compte tenu de ses capacités d'intervention - Fixer et hiérarchiser ses priorités
L'Infographiste s'enrichit de l'expérience par l'analyse d'autres projets et la mise en pratique des technologies. Il doit assimiler rapidement de nouvelles connaissances et compétences. Il doit pouvoir tirer les leçons de ses erreurs.	<ul style="list-style-type: none"> - Se former et assurer sa propre formation continuée - Créer un réseau d'information - Partager et transmettre ses compétences au sein d'une équipe
L'Infographiste inscrit son action dans un processus de contrôle de la qualité.	<ul style="list-style-type: none"> - Proposer des solutions organisationnelles durables pour l'entreprise

⁵ Les compétences transversales contributionnelles renvoient aux notions de responsabilité et de participation. Leurs composantes principales relèvent de la capacité à assumer ses responsabilités et à décider de son propre chef ainsi qu'à la capacité à contribuer de manière constructive à son environnement professionnel.

■ Compétences professionnelles spécifiques

INF.01 - Utiliser les outils informatiques et bureautiques

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
001 Utiliser l'outil informatique et bureautique de base (PC ou Mac)	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser et administrer de manière générale son ordinateur et le système d'exploitation - Assurer l'installation et la maintenance de logiciels et périphériques, notamment de stockage, d'acquisition et d'impression - Utiliser une suite bureautique (traitement de texte, tableur...) - Échanger des données entre applications - Procéder à des sauvegardes de données (backups) - Assurer une maintenance de base (diagnostic et réparation des pannes) - Assurer la sécurité de l'accès aux ressources, l'intégrité et la confidentialité des données, notamment par la gestion des droits d'utilisateur et des cryptosystèmes 	<ul style="list-style-type: none"> - Recourir à l'aide en ligne et à la documentation disponible - Assurer une veille technologique au niveau du matériel, des systèmes d'exploitation et des logiciels 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les techniques de gestion efficace et cohérente des fichiers et des données - Connaître les procédures adéquates en matière de protection contre les virus
002 Travailler dans un environnement réseau	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les ressources disponibles dans un réseau local 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le fonctionnement d'un réseau local

INF.01 - Utiliser les outils informatiques et bureautiques

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
003 Utiliser Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le courrier électronique de manière rationnelle, adéquate et sécurisée - Récupérer les éléments d'une page Web (texte, images...) - Mener une recherche sur le réseau en utilisant différents outils - Installer et utiliser des extensions (plug-in) - Installer et paramétrer les clients de communication (messagerie instantanée, courrier électronique, vidéoconférence...) 	<ul style="list-style-type: none"> - S'intéresser aux innovations techniques des TIC - Apprendre de manière rapide et autonome - Perfectionner sa culture générale - Actualiser ses connaissances dans le domaine des arts et du design 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le langage et la terminologie d'Internet - Connaître les capacités de communication d'Internet - Savoir comment les informations sont diffusées via le web et comment l'utilisateur y accède - Connaître les différents protocoles et leurs possibilités d'utilisation (TCP/IP, HTTP, FTP, SMTP...) - Connaître les différents navigateurs, leurs fonctionnalités et capacités
004 Assurer la gestion de la couleur	<ul style="list-style-type: none"> - Configurer, calibrer et caractériser son matériel (scanner, écrans, imprimantes...) au moyen d'un spectrophotomètre - Utiliser un logiciel d'étalonnage - Créer, utiliser et actualiser les profils ICC 	<ul style="list-style-type: none"> - S'assurer de la régularité des mises à jour des profils 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la théorie du color management (profils, espaces colorimétriques, conversion de couleurs, gamuts...) - Connaître les réglages du logiciel d'étalonnage

INF.02 - Gérer un projet infographique

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
005 Réaliser l'étude stratégique et tactique	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les besoins du client - Identifier l'environnement économique, les enjeux stratégiques, marketing et commerciaux d'un projet - Évaluer les besoins techniques d'un projet - Répondre aux questions relatives aux exigences techniques du projet - Rechercher la documentation pertinente sur une technologie - Évaluer les délais et les coûts de production et de maintenance - Préparer la présentation et l'argumentation - Traiter les objections du client et les utiliser - Proposer au client des points de vue différents offrant des solutions innovantes - Aborder un projet complexe dans sa globalité, à travers toutes les étapes de production - Dialoguer avec les sous-traitants 	<ul style="list-style-type: none"> - Être attentif aux remarques du client - Être pleinement conscient des possibilités, exigences et limitations des technologies maîtrisées et non maîtrisées - Faire preuve d'assertivité lors de la collaboration avec le client - Suivre l'évolution des prix des « matières premières » (papiers...) - Prendre en compte et respecter l'ensemble des contraintes techniques, esthétiques, ergonomiques et juridiques du média afin de créer des œuvres 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre comment s'élabore une campagne de communication - Connaître les étapes de production d'un projet graphique - Connaître les différents types de papier et les procédés d'impression et de finition - Connaître les possibilités en matière d'hébergement et leur impact technique - Connaître les diverses plateformes numériques mobiles (iOS, Android...) et les flux de production associés - Connaître la méthodologie de production et de gestion d'un flux PDF, d'un site web...

INF.02 - Gérer un projet infographique

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
006 Réaliser un planning de production	<ul style="list-style-type: none"> - Élaborer et concevoir un projet dans sa globalité - Évaluer le temps et les ressources nécessaires à l'exécution d'un projet - Identifier l'ensemble des intervenants du projet, la répartition du travail et des missions de chacun - Exécuter des tâches administratives 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer à un projet commun - Signaler en temps utile les imprécisions au chef de projet/directeur artistique ou au client - Signaler rapidement les contretemps afin d'élaborer des solutions de rechange et éviter l'enlisement - Assurer le suivi du projet 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les étapes du processus de fabrication/production - Connaître le cycle de vie et l'organisation d'un projet
007 Organiser son propre travail	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une liste complète des tâches afférentes à la mission - Identifier les priorités en fonction des échéanciers de production - Évaluer la durée de chaque tâche et déterminer des délais - Analyser les difficultés techniques et les risques potentiels - Choisir les meilleurs outils, techniques ou méthodes de travail à utiliser - Prendre contact avec les sous-traitants 	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler avec méthode 	
008 Prendre en compte les contraintes de droit dans la	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en œuvre les méthodes de travail et les mesures raisonnables, en vue de respecter 	<ul style="list-style-type: none"> - Être conscient qu'il existe différentes législations en la 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les risques possibles sous l'angle du droit d'auteur et

INF.02 - Gérer un projet infographique

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
production infographique	dans son travail la législation en matière de respect de la vie privée, de droit d'auteur et des droits voisins liés à la création et à la reproduction en ligne de produits multimédias	matière à l'échelle mondiale - Identifier les limites de la législation	les moyens de les limiter - Connaître les responsabilités et obligations relatives à la diffusion
009 Assurer un suivi de production qualitatif	<ul style="list-style-type: none"> - Produire des pages HTML et des feuilles de style CSS valides et vérifier leur validité - Appliquer des profils ICC cohérents selon les médias - Examiner, valider et retoucher des fichiers PDF et leurs séparations - Certifier des fichiers PDF - S'assurer de la cohérence des couleurs au moyen d'épreuves de contrôle (BAT, soft-proofing...) - Communiquer avec les sous-traitants 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire preuve de minutie, de méthode et d'objectivité dans la mesure et le traitement des couleurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la sémantique HTML et les contraintes des différentes versions du code en vue de la validation - Connaître les profils ICC adéquats selon les médias utilisés - Connaître les contraintes techniques d'impression d'un document (fonds perdus, traits de coupe...)

INF.03 - Concevoir et réaliser une identité visuelle

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
010 Créer un logo	<ul style="list-style-type: none"> - Dessiner (avec un crayon) - Utiliser les outils d'un logiciel de dessin vectoriel pour : <ul style="list-style-type: none"> o créer et combiner des formes primitives o manipuler les courbes de Bézier o créer et modifier du texte o aligner, transformer et répartir des formes o appliquer des styles, des options d'opacité et des effets dynamiques o créer et utiliser des nuances de couleurs (RVB, quadri et tons directs [Pantone...]), de dégradés et de motifs o créer des formes et les appliquer à des contours o concevoir des objets tridimensionnels, isométriques ou en perspective o décomposer les contours o vectoriser les typos o exporter des fichiers adéquats pour tous types de supports (mode de couleurs, format de fichier, résolution...) - Imaginer des solutions graphiques novatrices 	<ul style="list-style-type: none"> - Apporter une dimension esthétique à une marque - Cultiver sa créativité - Recourir à l'aide en ligne d'un logiciel et à la documentation disponible - Convaincre le client de la pertinence technique de certaines propositions - Avoir le sens de la composition 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le contexte d'utilisation des polices de caractères - Connaître les fonctions d'un logiciel de dessin vectoriel - Connaître les différences techniques entre synthèse additive et soustractive - Comprendre le fonctionnement du noir en CMJN et son interaction avec les modes de fusion spécifiques - Connaître les raccourcis clavier - Connaître la dimension symbolique des couleurs

INF.03 - Concevoir et réaliser une identité visuelle

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
011 Réaliser /actualiser une charte graphique	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre connaissance de la charte graphique du client reprise dans le cahier des charges et respecter ses concepts - Définir une charte graphique en fonction de l'atmosphère et de l'ambiance recherchée - Créer de la cohérence, harmoniser l'utilisation des éléments visuels d'une marque - Rédiger et mettre en page un document de référence - Maîtriser les fonctions d'un logiciel de mise en page 	<ul style="list-style-type: none"> - Cultiver sa créativité - Tenir compte des remarques du client - Avoir le sens de la composition 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le contexte d'utilisation des polices de caractères - Connaître les raccourcis clavier
012 Concevoir un packaging (conditionnement)	<ul style="list-style-type: none"> - Se représenter mentalement un volume tridimensionnel - Maîtriser les fonctions d'un logiciel de dessin vectoriel et d'un logiciel de traitement d'images - Maîtriser les fonctions d'un logiciel de modélisation 3D 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les bases de la géométrie et de la trigonométrie - Connaître les raccourcis clavier

INF.04 - Préparer, sublimer et optimiser des visuels en vue de leur publication sur différents supports

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
013 Effectuer des prises de vue	<ul style="list-style-type: none"> - Cadrer des compositions - Préparer des éclairages 	<ul style="list-style-type: none"> - Être précis dans les réglages 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les techniques de prise de vue - Connaître les techniques d'éclairage - Connaître les règles de composition - Connaître le fonctionnement et les réglages d'un appareil reflex numérique
014 Effectuer des développements numériques d'images brutes	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser les fonctions d'un logiciel de développement numérique - Effectuer des corrections chromatiques et des retouches sur des images brutes - Créer des profils d'image 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les principes de réglage colorimétrique et de correction chromatique - Connaître les raccourcis clavier
015 Effectuer des corrections chromatiques	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions d'un logiciel de traitement d'image pour : <ul style="list-style-type: none"> o créer, transformer et mémoriser des sélections o effectuer des corrections chromatiques globales (contraste, balance...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire preuve de minutie et de méthode 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les principes de réglage colorimétrique et de correction chromatique - Connaître les principes de gestion de la couleur et l'utilisation de profils colorimétriques ICC - Connaître les raccourcis clavier

INF.04 - Préparer, sublimer et optimiser des visuels en vue de leur publication sur différents supports

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
016 Retoucher des images	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser une tablette graphique - Utiliser les fonctions d'un logiciel de traitement d'image pour : <ul style="list-style-type: none"> o créer, transformer et mémoriser des sélections o effectuer des retouches de luminosité et de texture de manière dynamique et non-destructive o créer des masques o modifier les contours d'un sujet (redessiner une silhouette, redresser un objet...) o adoucir un grain de peau (skin job) o accentuer les détails de l'image en adéquation avec sa finalité (écran ou print) 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire preuve de sens critique 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les raccourcis clavier
017 Réaliser des photomontages	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser une tablette graphique - Utiliser les fonctions d'un logiciel de traitement d'image pour : <ul style="list-style-type: none"> o créer, transformer et mémoriser des sélections o créer des masques et détourer des visuels o créer des calques et exploiter 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les raccourcis clavier - Connaître les propriétés physiques d'une image : définition, résolution, profondeur des couleurs...

INF.04 - Préparer, sublimer et optimiser des visuels en vue de leur publication sur différents supports

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<ul style="list-style-type: none"> leurs effets et propriétés ○ utiliser des filtres pour créer des effets spéciaux ○ ajouter du texte à une image 		
018 Coloriser des images en niveaux de gris	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions d'un logiciel de traitement d'image pour : <ul style="list-style-type: none"> ○ créer, transformer et mémoriser des sélections ○ créer des masques et détourer des visuels ○ créer des calques et exploiter leurs effets et propriétés ○ combiner calques de réglage et masques - Optimiser les réglages pour obtenir un résultat photo-réaliste - Utiliser une tablette graphique 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les raccourcis clavier
019 Mettre en couleurs des illustrations en noir et blanc	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions d'un logiciel de traitement d'image pour : <ul style="list-style-type: none"> ○ créer, transformer et mémoriser des sélections ○ créer des masques et des groupes d'écritage ○ créer des calques et exploiter leurs propriétés (fusion, 	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir le sens de la couleur - Avoir le sens de la lumière 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les techniques et flux de production propres à chaque courant de bande dessinée - Connaître les raccourcis clavier

INF.04 - Préparer, sublimer et optimiser des visuels en vue de leur publication sur différents supports

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<p>transparence...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ paramétrer et utiliser les outils de dessin ○ créer et appliquer des nuances de couleur, dégradés, motifs, formes... <p>- Utiliser une tablette graphique</p>		
020 Préparer des images pour l'exportation web, print, etc.	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser les options d'enregistrement et d'exportation d'un logiciel de traitement d'image - Maîtriser les options d'enregistrement et d'exportation d'un logiciel de dessin vectoriel - Automatiser les tâches (scripts/actions, traitement par lots...) 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les fonctions d'un logiciel de traitement d'image - Connaître les principes de gestion de la couleur et l'utilisation de profils colorimétriques ICC - Connaître les rapports entre résolution et définition d'image - Connaître le rapport entre la profondeur des couleurs et le poids de l'image - Connaître les différents formats de fichiers et leurs caractéristiques propres - Connaître les différents codecs de compression et leur impact sur les images - Connaître les raccourcis clavier

INF.04 - Préparer, sublimer et optimiser des visuels en vue de leur publication sur différents supports

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
021 Réaliser des schémas techniques	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions d'un logiciel de dessin vectoriel pour : <ul style="list-style-type: none"> ○ créer, combiner, diviser, manipuler, transformer des formes primitives ○ manipuler les courbes de Bézier ○ créer et modifier du texte ○ aligner, transformer et répartir des formes ○ créer et appliquer des styles, des options d'opacité et des effets dynamiques ○ créer et utiliser des nuances de couleurs (RVB, quadri et tons directs [Pantone...]), de dégradés et de motifs ○ créer des formes et des styles de contours ○ concevoir des objets tridimensionnels, isométriques ou en perspective ○ exporter des fichiers adéquats pour tous types de supports (mode de couleurs, format de fichier, résolution...) 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les bases de la géométrie et de la trigonométrie - Connaître les raccourcis clavier
022 Tracer des cartes géographiques et des plans	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions d'un logiciel de dessin vectoriel pour : 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les différences techniques entre synthèse

INF.04 - Préparer, sublimer et optimiser des visuels en vue de leur publication sur différents supports

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
de situation	<ul style="list-style-type: none"> ○ créer, combiner, diviser, manipuler, transformer des formes ○ manipuler les courbes de Bézier ○ créer et modifier du texte, l'appliquer sur des tracés ○ créer et appliquer des styles, des modes de fusion et des effets dynamiques ○ créer et utiliser des nuances de couleurs (RVB, quadri et tons directs [Pantone...]) ○ créer des formes et des styles de contours ○ créer et manipuler des masques d'écrêtage - Exporter des fichiers adéquats pour tous types de supports (mode de couleurs, format de fichier, résolution...) 		<p>additive et soustractive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre le fonctionnement du noir en CMJN et son interaction avec les modes de fusion spécifiques - Connaître les raccourcis clavier
023 Créer des graphiques à partir de tableaux de données	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions d'un logiciel de dessin vectoriel pour : <ul style="list-style-type: none"> ○ créer, combiner, diviser, manipuler, transformer des formes primitives ○ manipuler les courbes de Bézier ○ créer et paramétrer du texte 	<ul style="list-style-type: none"> - Cultiver sa créativité 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les raccourcis clavier

INF.04 - Préparer, sublimer et optimiser des visuels en vue de leur publication sur différents supports

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<ul style="list-style-type: none"> ○ créer, paramétrer et modifier des symboles et des graphes ○ créer et utiliser des nuances de couleurs (RVB, quadri et tons directs [Pantone...]), de dégradés et de motifs ○ créer, paramétrer et texturer des objets tridimensionnels - Exporter des fichiers adéquats pour tous types de supports (mode de couleurs, format de fichier, résolution...) - Utiliser un logiciel tableur 		
024 Préparer des visuels pour l'impression quadri, en bichromie et couleurs Pantone	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions d'un logiciel de traitement d'image pour : <ul style="list-style-type: none"> ○ créer, transformer et mémoriser des sélections ○ créer et manipuler des couches de tons directs (Pantone ou autres) - Utiliser les fonctions d'un logiciel de dessin vectoriel pour créer et appliquer des nuances de couleurs (quadri et tons directs [Pantone...]) - Utiliser les fonctions d'un logiciel de mise en page pour : 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les raccourcis clavier

INF.04 - Préparer, sublimer et optimiser des visuels en vue de leur publication sur différents supports

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<ul style="list-style-type: none"> ○ créer et appliquer des nuances de couleurs (quadri et tons directs [Pantone...]) ○ importer des éléments bitmap et vectoriels, avec ou sans couleurs de tons directs - Exporter des fichiers adéquats pour tous types de supports (mode de couleurs, format de fichier, résolution...) - Utiliser un nuancier Pantone 		
025 Préparer des fichiers pour l'ennoblissement (verniss, gaufrage, dorure, découpe & pliage...)	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions d'un logiciel de dessin vectoriel pour : <ul style="list-style-type: none"> ○ créer, combiner, diviser, manipuler, transformer des formes primitives ○ manipuler les courbes de Bézier ○ créer et utiliser des nuances de couleurs de tons directs ○ exporter et paramétrer des fichiers vectoriels, quadrichromiques, comportant des couches de tons directs - Utiliser les fonctions d'un logiciel de traitement d'images pour : 	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler avec précision 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les différentes techniques d'ennoblissement et leurs contraintes spécifiques - Connaître les raccourcis clavier

INF.04 - Préparer, sublimer et optimiser des visuels en vue de leur publication sur différents supports

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<ul style="list-style-type: none"> ○ créer, transformer et mémoriser des sélections ○ créer et manipuler des couches de tons directs (Pantone ou autres) ○ exporter et paramétrer des fichiers comportant des couches quadri et des tons directs - Utiliser les fonctions d'un logiciel de mise en page pour : <ul style="list-style-type: none"> ○ créer et appliquer des nuances de couleurs de tons directs ○ importer des éléments bitmap et vectoriels, avec ou sans couleurs de tons directs ○ exporter et paramétrer des fichiers PDF professionnels - Créer des couleurs d'accompagnement destinées aux différentes étapes de finition 		

INF.05 – Concevoir et appliquer une mise en page

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
026 Préparer du texte pour la mise en page (corrections orthographiques et orthotypographiques)	<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher et corriger méthodiquement les erreurs typographiques - Rechercher et corriger les fautes d'orthographe - Utiliser les fonctions d'un logiciel de mise en page pour : <ul style="list-style-type: none"> o rechercher et corriger les erreurs typographiques o programmer des requêtes GREP o corriger l'orthographe du texte 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire preuve de patience et de méthode 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les règles typographiques - Connaître l'orthographe - Connaître les raccourcis clavier
027 Définir une structure de mise en page	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions d'un logiciel de mise en page pour : <ul style="list-style-type: none"> o configurer le format, les marges, la structure en colonnes d'un nouveau document o modifier les réglages d'un document existant o définir les repères de plis, coupe, fond perdu, etc. - Calculer l'empagement et définir le blanc tournant - Définir un tracé régulateur, établir une matrice de mise en page modulaire 	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir le sens de la composition 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les raccourcis clavier - Connaître les canons d'empagement et les règles de calcul des marges - Connaître le principe du Nombre d'Or, la Divine Proportion, etc.

INF.05 – Concevoir et appliquer une mise en page

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
028 Créer et appliquer des maquettes de pages	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions d'un logiciel de mise en page pour : <ul style="list-style-type: none"> ○ créer et mettre en pages des gabarits de section ○ appliquer une numérotation automatique ○ ajouter et manipuler des éléments de maquette ○ créer des calques et organiser les plans 	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir le sens de la composition 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les raccourcis clavier
029 Définir et appliquer des styles et mettre le texte en forme	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions d'un logiciel de mise en page pour : <ul style="list-style-type: none"> ○ créer des styles de caractère, paragraphe, cellule, tableau, objet ○ créer des styles imbriqués et des styles enchaînés ○ créer une table des matières à partir des feuilles de style ○ gérer des tabulations avec points de conduite ○ créer des tableaux à cellules et des tableaux à filets 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les règles typographiques - Connaître les raccourcis clavier
030 Mettre en page un document multipages, destiné à l'impression ou aux périphériques mobiles (livre, magazine, presse)	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions d'un logiciel de mise en page pour : <ul style="list-style-type: none"> ○ importer des images et/ou du contenu multimédia ○ appliquer des tracés 	<ul style="list-style-type: none"> - Veiller au respect de la charte graphique - Anticiper les incompatibilités 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les raccourcis clavier - Connaître les différents formats d'exportation (et leurs contraintes spécifiques) en fonction des supports ciblés

INF.05 – Concevoir et appliquer une mise en page

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	régulateurs à du contenu (texte, images...) ○ générer des pages et leur appliquer des gabarits ○ enchaîner des blocs de texte ○ décliner du contenu d'une version spécifique à une autre (par ex. magazine papier et e-magazine, vertical et/ou horizontal)		

INF.05 – Concevoir et appliquer une mise en page

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
031 Exporter des documents vers différents supports	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fonctions d'un logiciel de mise en page pour : <ul style="list-style-type: none"> o optimiser et prévisualiser un document avant l'exportation o exporter et/ou publier un document aux formats PDF, EPUB et/ou Folio 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les raccourcis clavier - Connaître les différents formats d'exportation (et leurs contraintes spécifiques) en fonction des supports ciblés - Connaître les flux de production spécifiques à chaque support (PDF, EPUB, DPS...)
032 Créer et éditer des pages et des sites HTML et les mettre en ligne	<ul style="list-style-type: none"> - Créer, éditer, tester et mettre en ligne des pages HTML valides - Utiliser un logiciel client FTP pour télécharger des fichiers vers le serveur distant - Utiliser un éditeur de texte et/ou un logiciel d'édition de sites web pour composer les différents fichiers nécessaires 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le code HTML et sa syntaxe - Connaître le principe de sémantique web - Connaître les techniques d'écriture multimédia : hypertexte, ergonomie et formalisation (architecture, organigramme)
033 Concevoir une feuille de styles CSS et l'appliquer à un site	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre une page ou un site en forme au moyen de styles CSS - Appliquer les principes du <i>Responsive Design</i> à un site web - Créer des éléments graphiques dédiés aux CSS (background...) - Créer des boutons et menus animés en CSS - Utiliser un éditeur de texte et/ou 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les propriétés CSS et leur champ d'application

INF.05 – Concevoir et appliquer une mise en page

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	un logiciel d'édition de sites web pour composer les différents fichiers nécessaires		

INF.06–Réaliser du contenu animé pour le web et les périphériques mobiles

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
034 Réaliser un montage vidéo à partir d'images fixes, de séquences vidéo, de fichiers audio et d'éléments tridimensionnels	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un story-board - Utiliser les outils d'un logiciel de traitement d'image pour : <ul style="list-style-type: none"> o créer, transformer et mémoriser des sélections o créer et animer des calques dynamiques bitmap, 3D et vidéo o ajouter et animer du texte o créer et manipuler des masques o utiliser et paramétrer des calques de réglages, des filtres dynamiques et des effets o réaliser un montage vidéo avec enchaînements, effets spéciaux, incrustation de texte et plage sonore o paramétrer et effectuer le rendu d'éléments et animations 3D o configurer et exporter une séquence vidéo - Réaliser un montage vidéo à partir d'images fixes et de séquences vidéo - Réaliser des prises de vue simples avec un caméscope 	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir le sens du rythme - Avoir le sens de la composition 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les techniques de base en matière de montage et de post-production (compositing, effets spéciaux...) - Connaître les procédés de lecture de sons ou de vidéos en ligne ainsi que les logiciels correspondants - Connaître les divers formats vidéo et leurs caractéristiques

INF.06–Réaliser du contenu animé pour le web et les périphériques mobiles

Compétences	Savoir-faire	Savoir-faire comportementaux	Savoirs
	<ul style="list-style-type: none"> - Convertir le matériel vidéo dans le format désiré en tirant parti des techniques de compression - Évaluer la qualité esthétique et technique de l'image selon les exigences techniques du web 		
035 Réaliser des bannières publicitaires pour sites web	<ul style="list-style-type: none"> - Préparer des visuels pour l'animation - Créer une animation, intégrer visuels, textes et sons - Programmer des boucles et de l'interactivité - Optimiser la bannière conformément aux standards de l'IAB - Configurer et exporter l'animation aux formats adéquats 	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir le sens du rythme - Avoir le sens de la composition 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les grands principes de la programmation : boucles, conditions, variables... - Connaître les règles et standards de l'IAB appliqués à la publicité en ligne
036 Réaliser du contenu animé pour publications électroniques	<ul style="list-style-type: none"> - Préparer des séquences animées pour la publication électronique - Réaliser des éléments visuels interactifs avec rotation à 360° - Réaliser des galeries d'images - Réaliser des éléments interactifs en HTML, CSS et JavaScript 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le fonctionnement d'une tablette ou d'un smartphone

Bibliographie

Référentiels existants

ANPE ; Répertoire opérationnel des métiers et des emplois. *Fiche E1205 Réalisation de contenus multimédias*, Paris, 2013

AFPA ; Référentiel Emploi Activités et Compétences. *Infographiste Metteur en page*, version 7.4, Paris, 2008

Sitographie

Programme de formation en infographie du CEPEGRA/BRUXELLES FORMATION MMTIC
<http://print.cepegra-labs.be>, [consulté le 05.02.2014].

bf.management & multimédiaTIC

BRUXELLES
FORMATION



former pour l'emploi



www.bruxellesformation.be