



---

# **Normes pour le programme: Animation (Diplôme d'études collégiales de l'Ontario - niveau avancé)**

*Ces normes approuvées par le ministère de la Formation et des Collèges et Universités, mènent à l'obtention d'un Diplôme d'études collégiales de l'Ontario-niveau avancé pour le programme postsecondaire Animation (code MFCU 61901) offert par les collèges d'arts appliqués et de technologie de l'Ontario.*

Ministère de la Formation et des Collèges et Universités  
Avril 2014

## Pour la reproduction du document

Nous accordons la permission aux collèges d'arts appliqués et de technologie et aux établissements d'enseignement ou écoles de reproduire ce document en totalité ou en partie, par écrit ou électroniquement, aux fins suivantes :

1. Un collège d'arts appliqués et de technologie en Ontario ou une école peut reproduire ce document pour renseigner les apprenants, les candidats potentiels, les membres des comités consultatifs de programmes et pour la mise en œuvre de ce programme.
2. Un établissement d'enseignement ou une école peut reproduire ces normes pour informer les candidats intéressés à s'inscrire à ce programme dans un collège d'arts appliqués et de technologie de l'Ontario.

### Conditions:

1. Chaque reproduction doit porter l'inscription « Droit d'auteur © Imprimeur de la Reine pour l'Ontario, 2014 », au début du document ou de toute partie reproduite.
2. Il est toutefois interdit d'utiliser ce document à d'autres fins que celles susmentionnées et d'en faire la vente.
3. Le ministère de la Formation et des Collèges et Universités (MFCU) se garde le droit de révoquer la permission de reproduire ce document.

Pour obtenir la permission de reproduire ce document, en totalité ou en partie, à d'autres fins que celles susmentionnées, veuillez communiquer avec la :

Direction des programmes  
Unité des normes relatives aux programmes et de l'évaluation  
Ministère de la Formation et des Collèges et Universités

[psu@ontario.ca](mailto:psu@ontario.ca)

Veuillez faire parvenir toute demande de renseignements sur les normes de ce programme à l'adresse susmentionnée.

Veuillez faire parvenir toute demande de renseignements sur ce programme à un collège d'arts appliqués et de technologie de l'Ontario qui offre ce programme.

© Imprimeur de la Reine pour l'Ontario, 2014

ISBN 978-1-4606-4273-3 (PDF)

This document is also available in English.



## Remerciements

Le ministère de la Formation et des Collèges et Universités aimerait remercier les nombreux partenaires et organismes qui ont participé à l'élaboration des normes de ce programme. Le ministère aimerait tout particulièrement souligner le rôle important :

- de toutes les personnes et organisations qui ont participé à la consultation provinciale ;
- des coordonnateurs du programme Animation (Diplôme d'études collégiales de l'Ontario-niveau avancé) pour leur contribution à ce projet ainsi que les personnes chargées du projet de l'élaboration des normes, soit Nicole Simoneau du Collège Boréal et Louise Campagna de La Cité collégiale;
- des personnes et des organismes qui ont participé aux sessions d'élaboration ou de révision et d'adaptation des normes en langue française ;
- des membres des comités consultatifs de programme pour leur contribution et leur appui.

# Table des matières

<b>I. Introduction .....</b>	<b>1</b>
L'initiative d'élaboration des normes des programmes collégiaux .....	1
Les normes .....	1
Les normes de programme .....	2
Les résultats d'apprentissage de la formation professionnelle .....	2
L'élaboration des normes de programme .....	2
La mise à jour des normes .....	3
La spécificité francophone .....	3
<b>II. Les résultats d'apprentissage de la formation professionnelle .....</b>	<b>4</b>
Préambule .....	4
Sommaire des résultats d'apprentissage de la formation professionnelle .....	6
Résultats d'apprentissage de la formation professionnelle .....	8
<b>Glossaire .....</b>	<b>25</b>
<b>III. Les résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité .....</b>	<b>27</b>
Contexte .....	27
Domaines des résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité .....	27
Application et Mise en œuvre .....	28
<b>IV. La formation générale .....</b>	<b>31</b>
Exigences .....	31
But .....	31
Thèmes .....	32



# I. Introduction

*Ce document présente les normes du programme postsecondaire Animation offert par les collèges d'arts appliqués et de technologie de l'Ontario (code MFCU 61901) et menant à l'obtention d'un Diplôme d'études collégiales de l'Ontario-niveau avancé.*

## L'initiative d'élaboration des normes des programmes collégiaux

En 1993, le gouvernement de l'Ontario mettait sur pied l'initiative d'élaboration des normes des programmes collégiaux dans le but d'harmoniser dans une plus grande mesure les programmes collégiaux offerts dans toute la province, d'élargir l'orientation de ces programmes pour assurer que les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme acquièrent la faculté de s'adapter et continuent à apprendre, et de justifier auprès du public la qualité et la pertinence des programmes collégiaux.

L'unité des normes relatives aux programmes et de l'évaluation du ministère de la Formation et des Collèges et Universités a le mandat d'élaborer, de réviser et d'approuver les normes des programmes postsecondaires pour l'ensemble des collèges d'arts appliqués et de technologie de l'Ontario.

## Les normes

Les normes s'appliquent à tous les programmes postsecondaires similaires offerts par les collèges ontariens. Elles sont de trois ordres :

- les résultats d'apprentissage de la **formation professionnelle** ;
- les résultats d'apprentissage **relatifs à l'employabilité** ;
- les exigences de la **formation générale**.

Ces normes déterminent les connaissances, les aptitudes et les attitudes essentielles que l'apprenant doit démontrer pour obtenir son certificat ou son diplôme dans le cadre du programme.

Chaque collège d'arts appliqués et de technologie qui offre ce programme conserve l'entière responsabilité de l'organisation et des modes de prestation du programme. Le collège a également la responsabilité d'élaborer, s'il y a lieu, des résultats d'apprentissage locaux pour répondre aux besoins et aux intérêts régionaux.

## Les normes de programme

Les résultats d'apprentissage représentent la preuve ultime de l'apprentissage et de la réussite. Il ne s'agit pas d'une simple liste de compétences distinctes ou d'énoncés généraux portant sur les connaissances et la compréhension. Les résultats d'apprentissage ne doivent pas être traités de façon isolée mais plutôt vus comme un tout. Ils décrivent les éléments du rendement qui démontrent que les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme du programme ont réalisé un apprentissage significatif, et que ceci a été vérifié.

Les normes assurent des résultats comparables pour les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme d'un programme, tout en permettant aux collègues de prendre des décisions sur l'organisation et les modes de prestation du programme.

## Les résultats d'apprentissage de la formation professionnelle

Les **résultats d'apprentissage** représentent les connaissances, les aptitudes et les attitudes que l'apprenant doit démontrer pour avoir droit au certificat ou au diplôme.

Les **éléments de performance** rattachés aux résultats d'apprentissage définissent et précisent le niveau de performance nécessaire à l'atteinte du résultat d'apprentissage. Ils représentent les étapes à franchir en relation avec les résultats d'apprentissage. La performance des apprenants doit être évaluée en fonction des résultats d'apprentissage et non en fonction des éléments de performance.

## L'élaboration des normes de programme

Le gouvernement de l'Ontario a décrété que tous les programmes d'études collégiales postsecondaires devraient, en plus des résultats d'apprentissage de la formation professionnelle, viser un ensemble plus large des résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité. Cette combinaison devrait assurer que les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme possèdent les aptitudes requises pour réussir leur vie professionnelle et personnelle.

L'élaboration des normes de la formation professionnelle repose sur un vaste processus de consultation auquel participent des personnes et organismes du domaine : employeurs, associations professionnelles, personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme, apprenants, personnel scolaire et cadre, représentants de divers établissements. Selon ces divers intervenants, les résultats d'apprentissage de la formation professionnelle représentent le plus haut degré d'apprentissage et de performance que les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme doivent atteindre dans le cadre du programme.

## La mise à jour des normes

Afin que ces normes reflètent convenablement les besoins des étudiants et du marché du travail de la province de l'Ontario, le ministère de la Formation et des Collèges et Universités effectuera périodiquement la révision de la pertinence des résultats d'apprentissage de la formation professionnelle du programme Animation (Diplôme d'études collégiales de l'Ontario-niveau avancé). Pour vous assurer que cette version des normes est la plus récente, veuillez communiquer avec le [ministère de la Formation et des Collèges et Universités](#).

## La spécificité francophone

De façon générale, les normes d'un programme de langue française sont similaires à celles d'un programme offert en anglais. Par contre, la révision des normes de programmes offerts en français a, dans certains cas, entraîné une adaptation visant une réponse plus conforme aux besoins des francophones. La reconnaissance de la spécificité et des besoins de la communauté francophone a exigé l'ajout de deux résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité, l'un dans le domaine des communications et l'autre dans le domaine des relations interpersonnelles.

En ce qui concerne les résultats d'apprentissage de la formation professionnelle, ils font l'objet d'une révision et d'une adaptation effectuées par un groupe d'experts pour chacun des programmes postsecondaires.

## II. Les résultats d'apprentissage de la formation professionnelle

*Les personnes titulaires d'un diplôme du programme Animation doivent démontrer qu'elles ont atteint en matière de formation professionnelle les douze (12) résultats d'apprentissage sous mentionnés, et deux résultats additionnels (RAFP 13 et 14) pour utiliser le titre Animation – 3D. De plus, elles ont atteint les résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité, et satisfont aux exigences de la formation générale.*

### Préambule

L'industrie de l'animation a connu une croissance rapide et offre des perspectives de carrières stimulantes aux titulaires du diplôme de niveau avancé du programme d'Animation dans des secteurs tels que la télévision et le cinéma, les jeux vidéo et autres environnements numériques utilisés à des fins de divertissement, d'information, d'éducation ou de formation.

Après avoir complété le programme d'Animation (niveau avancé), les personnes diplômées ont une excellente compréhension des principes de l'animation et maîtrisent les techniques de production requises pour exécuter une gamme de tâches complexes associées aux projets d'animation. Elles ont développé des aptitudes relatives aux processus créatifs et aux techniques nécessaires à la création d'animation. Elles possèdent les connaissances et les compétences nécessaires pour concevoir, créer et animer des personnages, des objets et des environnements, ainsi que pour réaliser des séquences d'animation crédibles. Elles sont expertes à combiner leurs talents dans les arts classiques avec les technologies et les logiciels d'animation les plus couramment utilisés dans l'industrie afin de créer des animations. Elles sont capables de s'adapter rapidement à l'évolution des technologies. Les personnes diplômées ont également acquis des compétences leur permettant de participer à la réalisation de projets d'animation, autant durant les étapes initiales de planification et de mise en œuvre que lors de l'évaluation des projets d'animation une fois ceux-ci terminés.

Les personnes diplômées du programme d'animation, niveau avancé, ont développé leurs aptitudes dans les domaines du dessin, de la conception et de la composition, en plus d'avoir amélioré leurs compétences en matière de narration et d'interprétation, ce qui leur permet de créer des animations. Elles ont développé les habiletés créatives et acquis les compétences techniques qu'elles sont en mesure de mettre en pratique dans plusieurs aspects de la production d'animations, notamment la conception et l'animation de personnages, d'accessoires et d'environnements, la préparation de scénarimages et d'animatique\*, ainsi que la conception de décors et d'arrière-plans. Elles ont appris à appliquer les principes relatifs à la cinématographie et à la direction

artistique qui leur permettent d'améliorer la qualité générale de leur travail. Les personnes diplômées du programme Animation utilisent les techniques et les protocoles de gestion des biens numériques requises pour fonctionner de manière efficace dans une *chaîne de production*\* (« pipeline »). Elles sont également expertes en création, assemblage, montage et présentation d'une *bande démo*\* ou d'un portfolio d'animation leur permettant de mettre en valeur leurs meilleures réalisations et de faire valoir leurs compétences. De plus, les personnes diplômées de programmes mettant un accent particulier sur l'animation 3D possèdent des habiletés en *modélisation*\* et en *création de squelettes 3D*\* (« rigging »). Elles possèdent aussi des habiletés leur permettant d'effectuer l'éclairage de personnages, d'accessoires et d'environnements, ainsi que de leur appliquer des textures.

De nombreuses perspectives d'emploi attendent les personnes diplômées du programme d'animation, niveau avancé, dans des domaines comme le cinéma et la télévision, les médias interactifs, les jeux vidéo et la production Web. Les personnes diplômées peuvent être embauchées dans des emplois de premier échelon comme animateurs ou concepteurs de personnages, artistes responsables des décors ou des arrière-plans, du compositing, ou de l'éclairage et de la texture, ou comme modélistes, ou créateurs de squelettes 3D. Elles peuvent se trouver des emplois permanents au sein de studios établis ou collaborer au sein d'une *chaîne de production*\* (« pipeline ») d'animation à titre d'animateurs pigistes pour différentes sociétés de production et divers studios locaux et internationaux.

Les personnes diplômées peuvent poursuivre leur formation. Pour obtenir plus de renseignements, les personnes intéressées doivent communiquer avec les collèges et les universités.

Note de fin de texte :

Le Conseil ontarien pour l'articulation et le transfert tient à jour le portail Web sur le transfert des crédits d'études postsecondaires ONTransfert et le *Guide de reconnaissance des crédits d'études postsecondaires de l'Ontario* (GRCEPO) à

[http://www.ocutg.on.ca/www/index\\_fr.php?page=the\\_ontario\\_postsecondary\\_transfer\\_guide](http://www.ocutg.on.ca/www/index_fr.php?page=the_ontario_postsecondary_transfer_guide)

\* Voir le glossaire

# Sommaire des résultats d'apprentissage de la formation professionnelle

## Animation (Code MFCU 61901)

*La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à*

1. Concevoir, créer et animer des objets ainsi que des personnages prenant des poses et effectuant des mouvements naturels et expressifs.
2. Concevoir et créer des dessins à la main et/ou par ordinateur en appliquant des principes en art, en conception et en composition.
3. Sélectionner et utiliser les outils et les technologies appropriés pour l'élaboration de projets d'animation.
4. Contribuer à la planification, à la mise en œuvre et à l'évaluation de projets d'animation.
5. Planifier, élaborer et réaliser une série de séquences d'animation efficaces et crédibles.
6. Créer et améliorer la réalisation de séquences et de projets d'animation en ayant recours à une variété de principes et de techniques reliés à la cinématographie et à la direction artistique.
7. Utiliser ses compétences en narration pour créer et améliorer le développement et la mise en œuvre de séquences d'animation.
8. Utiliser la théorie et ses compétences en matière d'interprétation pour créer et améliorer une animation.
9. Concevoir et produire des décors et des arrière-plans en appliquant des notions reliées à la perspective, la composition et la théorie de la couleur afin d'améliorer la présentation visuelle et l'ambiance.
10. Présenter et justifier un concept visuel à un public cible et le défendre.
11. Recourir à ses habiletés en informatique ainsi qu'aux techniques appropriées de gestion des biens numériques pour fonctionner efficacement au sein d'une chaîne de production\* (« pipeline »).
12. Élaborer, assembler et présenter une bande démo\* ou un portfolio d'animation qui répond aux attentes de l'industrie et met en valeur sa créativité, ses habiletés et sa compétence à l'emploi des logiciels d'animation pertinents et des technologies connexes.

Les RAFP 13 et 14 visent uniquement les programmes d'Animation qui sont axés sur l'animation 3D. Les personnes diplômées de ces programmes auront démontré de façon fiable leur habileté à atteindre les RAFP 13 et 14, en plus des RAFP 1 à 12.

13. Modéliser\* des objets, des personnages et des éléments d'arrière-plan, et créer des squelettes 3D\*.
14. Effectuer l'éclairage des objets, des personnages et des scènes et leur appliquer des textures au moyen d'une gamme de techniques et

d'outils appropriés.

Note : Les résultats d'apprentissage ont été numérotés à titre de référence, et la numérotation n'indique pas un ordre de priorité ou une pondération en fonction de l'importance.

*\*Voir le glossaire*

## Résultats d'apprentissage de la formation professionnelle

1. *La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à*

**Concevoir, créer et animer des objets ainsi que des personnages prenant des poses et effectuant des mouvements naturels et expressifs.**

### Éléments de performance

- Appliquer des connaissances et des principes en esthétique, en anatomie (humaine et animale) et en psychologie (p. ex., la motivation, l'état émotif) à l'aspect, aux gestes et aux expressions d'un personnage;
- Appliquer ses connaissances et des principes portant sur l'étude du mouvement à l'animation d'objets;
- Concevoir et créer des personnages et des objets aux formes et aux proportions qui sont attrayantes d'un point de vue visuel ou réaliste;
- Utiliser des détails de conception des personnages (p. ex., l'expression faciale, la silhouette, les dimensions et les proportions corporelles, les poses, les vêtements et les accessoires) pour exprimer la personnalité, l'humeur et les réactions du personnage;
- Créer une gamme d'actions ou de mouvements simples ou complexes illustrant la fonction ou l'intention d'un objet;
- Utiliser ses compétences en matière d'interprétation pour traduire et recréer les actions, les expressions et l'état émotif des personnages;
- Rassembler des vidéos ou du matériel de référence portant sur l'interprétation des personnages et des objets, et analyser la forme, la proportion, le positionnement, les poses et les mouvements;
- Réaliser des vignettes (« thumbnail ») détaillés pour illustrer les poses clés et les étapes nécessaires à la réalisation du mouvement ou du cycle de mouvement désiré (p. ex., cycle de marche et de course);
- Utiliser les scénarimages pour illustrer le déroulement de l'action;
- Créer des *dessins d'intervalle\**, à la main ou par ordinateur, afin de bâtir des transitions entre des images clés ou entre des poses extrêmes;
- Déterminer et appliquer temps que dure l'action (« timing ») approprié afin d'obtenir l'effet désiré pour chaque mouvement ou action;
- Reproduire les formes, les dimensions, les proportions et les détails des personnages ou des objets de manière cohérente et rapide d'une image à l'autre au sein d'une séquence;
- Appliquer les principes de l'animation (p. ex., compression et étirement, anticipation de mouvement, mise en scène, action continue et pose par pose, continuité du mouvement initial et mouvement superposé, ralentissement en début et en fin de mouvement, trajectoire arquée, exagération, cadence, actions secondaires, etc.) afin d'animer les objets et les personnages de manière efficace;
- Dessiner les personnages, seuls et ensembles, sous plusieurs angles afin

- de créer des feuilles de modèle\*;
- Utiliser les fonctions avancées des logiciels d'animation 2D et/ou 3D pour animer des personnages et des objets;
- Illustrer des personnages réalistes et/ou stylisés tel que requis et approprié aux fins prévues.

2. *La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à*

**Concevoir et créer des dessins à la main et/ou par ordinateur en appliquant des principes en art, en conception et en composition.**

**Éléments de performance :**

- Recourir à ses compétences en matière de dessin, de sculpture et de peinture pour transposer des concepts visuels sur papier et (ou) sur ordinateur;
- Utiliser ses connaissances de l'anatomie humaine et ses compétences en dessin d'après nature afin d'illustrer la forme humaine en action de manière précise;
- Choisir et utiliser les outils de dessins et les médiums appropriés (p. ex., supports traditionnels de dessin et [ou] de peinture, papier, outils logiciels numériques, tablette graphique, stylet, etc.);
- Créer des dessins en utilisant efficacement des principes de conception et de composition (p. ex., unité, équilibre, échelle/proportion, perspective, dominance, répétition et rythme, proximité, etc.);
- Choisir et utiliser des éléments de conception appropriés (p. ex., ligne, forme, espace, couleur, masse, contraste et texture) dans les dessins;
- Créer des dessins au trait détaillés de personnages, d'accessoires et d'environnements;
- S'inspirer de dessins, de photos et de sujets d'après nature pour réaliser des reproductions naturelles d'objets, de personnages et d'environnements;
- Choisir et utiliser des techniques et outils appropriés (p. ex., ombres, perspective, fonctions de logiciel, etc.) pour ajouter une troisième dimension aux œuvres en deux dimensions;
- Préparer des esquisses préliminaires afin de développer des idées pour des dessins et des concepts de design.

3. *La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à*

**Sélectionner et utiliser les outils et les technologies appropriés pour l'élaboration de projets d'animation.**

**Éléments de performance :**

- Utiliser des outils de dessin traditionnel et/ou numériques (p. ex., crayons/papier,
- caméras ou caméscopes numériques, etc.) pour saisir des images d'objets, de personnes ou de décors, des interprétations ou autre matériel de référence visuel, au besoin;
- Choisir et utiliser des périphériques et matériels informatiques appropriés (p. ex., scanners, tablettes graphiques, etc.) pour réaliser des projets d'animation;
- Utiliser efficacement des logiciels couramment utilisés dans l'industrie (p. ex., Maya, ToonBoom, Adobe Flash, 3dMax, etc.) pour la conception, la scénarisation, la modélisation, l'animation, la modification, l'éclairage, la texture et/ou le rendu d'éléments d'animation;
- Sélectionner et utiliser les logiciels (p. ex., Flash, ToonBoom, AfterEffects, Photoshop) et l'équipement qui sont appropriés au type d'animation à produire;
- Utiliser divers outils de la technologie de l'information et de la communication (p. ex., outils de collaboration en ligne, applications intranuage, courriels, appareils mobiles, etc.) à des fins de recherche, de stockage et de partage de données, de collaboration et de communication, et en évaluer leur efficacité;
- Élaborer des stratégies permettant de se tenir à l'affût des technologies et des outils émergents reliés à l'industrie.

4. *La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à*

**Contribuer à la planification, à la mise en œuvre et à l'évaluation de projets d'animation.**

**Éléments de performance :**

- Émettre des idées et/ou de la rétroaction au cours de diverses étapes du projet, lorsque requis;
- Discuter de l'impact de son propre travail sur les autres étapes de production;
- Discuter du concept du projet, de l'histoire et du développement des idées avec les collègues pendant les réunions éditoriales afin de solliciter des idées ou de la rétroaction, lorsque requis;
- Aider à déterminer les jalons à franchir durant les différentes étapes d'un projet d'animation;
- Utiliser des outils de gestion du temps pour planifier les diverses tâches liées au projet et en faire le suivi;
- Utiliser des outils de gestion de projet (p. ex., des diagrammes du déroulement des activités, des plans de travail, des journaux de tâches, etc.) afin d'orienter, de consigner et d'évaluer l'évolution de chaque étape du projet et d'en faire le suivi;
- Élaborer des stratégies permettant de travailler sous pression et de respecter les échéances, et effectuer les tâches assignées au moment opportun;
- Collaborer avec les membres de l'équipe de gestion du projet pour surveiller et évaluer l'évolution du projet, régler les problèmes à mesure qu'ils surviennent et formuler des recommandations au besoin;
- Communiquer avec les collègues, les superviseurs et les parties intéressées en vue d'obtenir les renseignements nécessaires au processus de planification, de mise en œuvre et d'évaluation du projet;
- Identifier les ressources et les tâches nécessaires à la réalisation du projet;
- Appuyer et promouvoir l'utilisation responsable du matériel et des ressources afin d'en optimiser le fonctionnement et de respecter les budgets;
- Contribuer aux réunions éditoriales, aux discussions de groupe et aux débats, lorsque requis, en fournissant de la rétroaction, en relevant les défis et en trouvant des solutions afin d'améliorer la qualité globale du projet;
- Communiquer des directives et des renseignements clairs relatifs au projet, aux ressources et aux contraintes afin d'orienter le processus de planification;

- Participer aux débriefings relatifs aux étapes importantes du projet et/ou aux bilans afin d'évaluer l'efficacité de son propre travail dans la chaîne de production\* (« pipeline ») et/ou contribuer à l'évaluation de l'ensemble du projet.

5. *La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à*

**Planifier, élaborer et réaliser une série de séquences d'animation efficaces et crédibles.**

**Éléments de performance :**

- Organiser des séances de critique afin de solliciter des rétroactions en vue d'améliorer la crédibilité de l'animation;
- Créer et élaborer de bonnes structures de récits et de scénarios;
- Effectuer le découpage technique des scénarios et des séquences, au besoin, pour améliorer le film ou l'animation;
- Utiliser les scénarimages pour présenter une série de séquences d'animation, du début à la fin;
- Utiliser ses compétences en interprétation pour recréer avec exactitude chaque scène et vérifier le réalisme de l'animation;
- Recueillir et analyser du matériel de référence pour améliorer la précision des objets, des personnages, des arrière-plans et des mouvements;
- Transférer les détails de chaque image sur une feuille de temps\* à des fins de référence et pour utilisation par les autres membres de la chaîne de production\* (« pipeline »);
- Choisir, enregistrer, monter et intégrer les sons qui seront utilisés dans un film ou une animation;
- Synchroniser le mouvement des lèvres des personnages avec les sons ou les voix enregistrés;
- Sélectionner et utiliser le logiciel approprié pour créer des personnages et des accessoires crédibles;
- Concevoir, planifier et créer la mise en scène de chaque scène;
- Appliquer des habiletés et des techniques avancées d'animation pour créer des mouvements et des séquences sans à-coups.

*\*Voir le glossaire*

6. *La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à*

**Créer et améliorer la réalisation de séquences et de projets d'animation en ayant recours à une variété de principes et de techniques reliés à la cinématographie et à la direction artistique.**

**Éléments de performance :**

- Prévisualiser les résultats obtenus en utilisant différents angles de prise de vues à l'aide de scénarimages;
- Déterminer et diriger le positionnement, les mouvements et les angles de prise de vues de la caméra (p. ex., parallèle au sol, en contre-plongée, en plongée, etc.) nécessaires pour créer les plans;
- Structurer les plans de manière à diriger le regard du spectateur sur les personnages et les objets les plus importants dans le contexte d'une scène;
- Utiliser des techniques de mise en scène pour inclure les éléments essentiels et secondaires dans chaque scène et améliorer les compositions des principales images;
- Déterminer l'utilisation des techniques de cinématographie et de montage appropriées pour illustrer l'écoulement du temps et le rythme de l'action;
- Déterminer l'utilisation de l'éclairage, de la couleur et des ombres appropriés pour créer l'atmosphère voulue et attirer le regard du spectateur sur le sujet;
- Évaluer l'emploi de la composition d'images dans la réalisation d'une image présentant un équilibre visuel;
- Utiliser les principes cinématographiques ainsi que ceux relatifs à la direction artistique pour faire des choix au cours du montage de manière à améliorer la qualité de l'ensemble du projet d'animation.

7. *La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à*

**Utiliser ses compétences en narration pour créer et améliorer le développement et la mise en œuvre de séquences d'animation.**

**Éléments de performance :**

- Mettre en pratique ses connaissances des genres et de la construction narrative pour élaborer et mettre au point des structures de récit cohérentes;
- Utiliser ses compétences en narration pour véhiculer des idées et créer un dialogue dans le but de raconter une histoire;
- Recueillir, créer et analyser du matériel de référence (p. ex., des contextes historiques, sociaux et culturels, des styles de vêtements et de maisons, des palettes de couleurs, etc.) pour générer des idées de planification de scènes, ainsi que des concepts appropriés de personnages et d'arrière-plans;
- Créer des scénarimages à partir de vignettes (« thumbnail ») préliminaires jusqu'à une série de scénario-maquettes séquentiels afin d'élaborer une histoire et de la présenter de manière visuelle;
- Exécuter une séquence animée finale complète sous forme d'animatique\*;
- Appliquer ses connaissances de l'emploi des caméras (p. ex., angles, déplacements) et son impact sur l'histoire;
- Employer la terminologie et les connaissances relatives aux structures de film et aux habiletés de base en montage de film;
- Créer et utiliser des animatiques\* qui présentent le scénario;
- Rédiger de courts scénarios qui communiquent l'histoire et décrivent les personnages ainsi que leurs émotions.

*\*Voir le glossaire*

8. *La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à*

**Utiliser la théorie et ses compétences en matière d'interprétation pour créer et améliorer une animation.**

**Éléments de performance :**

- Lire et analyser des textes reliés au sujet devant être animé;
- Effectuer une recherche afin de comprendre et créer les antécédents du personnage ou de construire à partir de ceux-ci;
- Identifier et interpréter le sous-texte (c'est-à-dire la motivation, l'intention du texte);
- Reproduire la voix originale, son intonation et son rythme en étudiant le dialogue et sa structure;
- Développer ses connaissances des diverses théories d'interprétation;
- Utiliser les expressions faciales et le langage corporel de manière efficace afin de dépeindre une gamme d'émotions;
- Jouer des scènes d'un scénario et les enregistrer afin d'analyser, de visualiser et d'interpréter les mouvements corporels, les actions et les intonations des personnages;
- Analyser l'interprétation afin de vérifier la justesse du débit, de la fluidité et du poids des mouvements, etc.

9. *La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à*

**Concevoir et produire des décors et des arrière-plans en appliquant des notions reliées à la perspective, la composition et la théorie de la couleur afin d'améliorer la présentation visuelle et l'ambiance.**

**Éléments de performance :**

- Analyser des scénarimages pour déterminer les formes, les objets, les personnages et les éléments à inclure dans les arrière-plans;
- Utiliser efficacement l'espace de manière à équilibrer la composition des scènes intérieures et extérieures;
- Disposer les objets et les personnages d'une manière qui illustre efficacement le positionnement et le mouvement de la caméra;
- Appliquer les principes de la théorie des couleurs à la conception et à la préparation des arrière-plans, en utilisant des palettes de couleurs et de tons pour véhiculer l'ambiance, l'éclairage et l'atmosphère désirés;
- Utiliser des techniques détaillées de mise en scène et de planification des scènes pour concevoir et produire des décors qui véhiculent l'histoire et les actions de chaque personnage;
- Concevoir, produire et mettre au point des décors détaillés pour chaque scène et chaque séquence;
- Créer des toiles d'arrière-plans à l'aide d'une variété de médiums et de techniques (p. ex., aquarelle, acrylique) ou des logiciels appropriés;
- Créer des décors sur un et plusieurs plans (vertical, horizontal et diagonal);
- Utiliser la perspective pour illustrer la profondeur de champ, les angles et les distorsions appropriés;
- Appliquer ses connaissances des techniques de caméra à la conception des décors.

10. *La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à*

**Présenter et justifier un concept visuel à un public cible et le défendre.**

**Éléments de performance :**

- Présenter et expliquer les choix relatifs à la conception des personnages et de l'environnement;
- Utiliser des scénarimages et des animatiques\* pour illustrer les concepts et les séquences d'idées;
- Écrire de courts scénarios pour communiquer une intrigue;
- Décrire la structure du scénario et le déroulement de l'action du début à la fin;
- Présenter son concept de manière crédible et persuasive;
- Solliciter la rétroaction et accepter la critique de ses pairs, collègues, superviseurs et (ou) clients;
- Intégrer la rétroaction et les recommandations, le cas échéant, et faire des ajustements en vue d'améliorer l'ensemble du concept visuel;
- Expliquer et justifier les choix faits en ce qui concerne le concept, l'intrigue, les séquences, etc.

*\*Voir le glossaire*

11. La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à

**Recourir à ses habiletés en informatique ainsi qu'aux techniques appropriées de gestion des biens numériques pour fonctionner efficacement au sein d'une *chaîne de production*\* (« pipeline »).**

**Éléments de performance :**

- Créer des structures de fichiers hiérarchiques pour stocker, récupérer, cataloguer et effectuer des copies de sauvegarde des fichiers numériques;
- Utiliser des stratégies et des protocoles de nomenclature de fichiers et de dossiers appropriés;
- Transférer, copier et exporter des fichiers de différents supports ou dispositifs;
- Créer, télécharger, modifier et trier les versions multiples de fichiers;
- Convertir et remettre des fichiers dans différents formats pour répondre aux besoins de l'utilisateur final;
- Utiliser une technologie de stockage et un logiciel de gestion des biens numériques répondant aux normes de l'industrie pour organiser, stocker, récupérer, sauvegarder et archiver les fichiers;
- Comprimer les fichiers vidéo pour maximiser l'espace de stockage et la capacité d'archivage;
- Sélectionner des formats de fichiers, des méthodes et des outils appropriés pour la conservation à long terme;
- Élaborer des stratégies efficaces de sauvegarde et de récupération de données;
- Appliquer ses connaissances des systèmes d'exploitation (p. ex., Windows, Mac) dans l'utilisation de logiciels, de formats de fichiers et de structure de fichiers de données;
- Utiliser des outils de collaboration, tels que des logiciels ou des applications en ligne (p. ex., clavardage, vidéobavardage, messagerie instantanée, disques partagés, etc.) pour faciliter la communication et le travail d'équipe;
- Utiliser des logiciels de productivité (p. ex., tableur, base de données) pour consigner les tâches et documenter son progrès, compiler les renseignements relatifs au projet et suivre le flux des fichiers et des diverses versions de fichiers.

12. La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à

**Élaborer, assembler et présenter une bande démo\* ou un portfolio d'animation qui répond aux attentes de l'industrie et met en valeur sa créativité, ses habiletés et sa compétence à l'emploi des logiciels d'animation pertinents et des technologies connexes.**

**Éléments de performance :**

- Créer et maintenir un répertoire de studios et de professionnels de l'industrie d'animation afin de se réseauter et de distribuer des *bandes démo\** ou des portfolios d'animation à des fins d'emploi;
- Élaborer des stratégies permettant de se tenir au fait des technologies et des logiciels d'animation actuels et émergents répondant aux normes de l'industrie, ainsi qu'aux tendances et aux activités reliées à l'industrie de l'animation (p. ex., par le biais des médias sociaux, des forums en ligne, des blogues, des bulletins d'information, etc.);
- Utiliser des ressources offertes par les associations professionnelles pertinentes (p. ex., la Digital Media Industry Ontario - DMIO) pour se créer un réseau de professionnels de l'animation et découvrir des possibilités de mentorat ou d'emploi potentiel;
- Débattre et évaluer la qualité de ses oeuvres ou projets de façon à sélectionner les meilleurs échantillons de projets d'animation personnels à inclure sur une bande démo\* ou dans un portfolio d'animation;
- Communiquer et collaborer de manière professionnelle avec des professionnels de l'industrie, des pairs et des collègues pour trouver des occasions de perfectionnement professionnel et améliorer son rendement au travail;
- Établir une présence en ligne à l'aide des médias sociaux et des ressources du Web pour promouvoir ses habiletés et afficher sa bande démo\* ou son portfolio d'animation de façon à rejoindre un large auditoire (p. ex., page Web personnelle, blogue, YouTube, médias sociaux, etc.);
- Faire l'édition et le montage vidéo de séquences d'animation personnelles de façon cohérente, logique, bien organisée et concise;
- Ajouter des pistes sonores et des transitions, le cas échéant, d'une manière qui améliore la présentation globale de la bande démo\*;
- Préparer et présenter des renseignements détaillés sur la création de la bande démo\* ou du portfolio d'animation de façon à faire valoir son travail personnel spécifique ainsi que les habiletés et les outils utilisés dans sa réalisation;
- Solliciter de la rétroaction afin d'améliorer la qualité globale de sa bande démo\* ou de son portfolio d'animation;
- Enregistrer et distribuer le matériel de la bande démo\* ou du portfolio dans un format qui répond aux besoins et exigences du destinataire (p. ex., choix du médium, durée, etc.);
- Respecter les droits d'auteur et de la propriété intellectuelle (c. à d. obtenir

la permission pour inclure des extraits provenant d'œuvres collaboratives au sein de sa bande démo\* ou son portfolio d'animation).

*\*Voir le glossaire*

Les RAFP 13 et 14 visent uniquement les programmes d'Animation qui sont axés sur l'animation 3D. Les personnes diplômées de ces programmes auront démontré de façon fiable leur habileté à atteindre les RAFP 13 et 14, en plus des RAFP 1 à 12.

13. La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à

**Modéliser\* des objets, des personnages et des éléments d'arrière-plan, et créer des squelettes 3D\*.**

**Éléments de performance :**

- Mettre en pratique ses connaissances de l'anatomie et de la kinésiologie (p. ex., structure osseuse, fonction musculaire) pour reproduire les expressions faciales et les mouvements de chaque partie du corps;
- Mettre en pratique ses connaissances de la locomotion et de la mécanique du mouvement pour reproduire des objets en mouvement;
- Mettre en pratique ses compétences en sculpture pour reproduire les formes et les volumes des objets ou des personnages;
- Utiliser les fonctions avancées des logiciels de modélisation (p. ex., Maya, 3dMax) pour créer des objets intermédiaires (« proxy »), des maillages et des squelettes;
- Utiliser et manipuler des scripts automatisés pour générer des modèles exacts;
- Utiliser des points de contrôles et des polygones pour générer et modifier des modèles 3D;
- Utiliser des fonctions avancées de logiciels de création de squelettes 3D (« rigging ») afin de créer des structures de contrôle complexes, comme des joints et des poids, pour générer le mouvement requis dans une forme;
- Utiliser ses compétences en interprétation pour simuler le mouvement à reproduire;
- Recueillir et analyser du matériel de référence qui illustre le mouvement à reproduire;
- Utiliser des commandes logicielles automatisées pour effectuer des tâches répétitives reliées à la modélisation\* et à la création de squelettes 3D\*.

*\*Voir le glossaire*

14. La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à

**Effectuer l'éclairage des objets, des personnages et des scènes et leur appliquer des textures au moyen d'une gamme de techniques et d'outils appropriés.**

**Éléments de performance :**

- Utiliser ses connaissances de la théorie de l'éclairage pour produire différents types d'éclairage et déterminer les effets des différentes intensités de lumière;
- Utiliser les principes et techniques d'éclairage avancés (p. ex., filtres, ombrage, léger brouillard, etc.) pour réaliser l'effet voulu;
- Choisir et utiliser le matériel et les accessoires d'éclairage appropriés pour créer les effets de lumière voulus;
- Créer divers montages d'éclairage (p. ex., primaire, secondaire, éclairage en trois points, etc.);
- Mettre en place différents types d'éclairage naturel et artificiel (jour, nuit, intérieur, extérieur);
- Utiliser des techniques avancées d'éclairage directionnel et d'ombrage pour exprimer l'atmosphère, l'état ou le sentiment voulu chez les personnages et dans les décors;
- Utiliser les fonctions et les outils avancés des logiciels d'éclairage de manière efficace;
- Appliquer de la couleur à des objets et des personnages à l'aide d'outils et techniques de peinture avancés;
- Recueillir et analyser du matériel de référence pour déterminer les caractéristiques de texture des objets ou des surfaces à reproduire;
- Appliquer des effets de texture et de surfaçage détaillés afin de recréer de façon réaliste l'apparence, la consistance et la densité de véritables objets, matériaux, surfaces, etc;
- Mettre en pratique ses connaissances des propriétés physiques des matériaux réfléchissants comme le verre et les métaux pour simuler avec exactitude la transparence, la réflexion et l'ombrage;
- Appliquer ses connaissances du plaquage de carte UV (« *UV mapping* ») pour déplier, créer et plaquer des cartes UV sur divers modèles.

# Glossaire

**Animatique** – Outil de prévisualisation utilisé en animation 3D qui consiste en une suite de scénarimages assemblés et chronométrés qui peut être combinée à du son et présentée dans un format permettant de déterminer des aspects tels que la mise en place, la composition et la durée de chaque scène, ainsi que la durée totale du film; aussi connu sous les noms de « story reel » ou « leica », termes plutôt associés à l'animation 2D et à l'utilisation de panneaux de scénarimages.

**Bande démo** – Compilation d'œuvres (p. ex., dessins, peintures, croquis et/ou vidéos) réalisées par un artiste ou un animateur présenté sous forme de séquence vidéo illustrant les meilleures réalisations et les points forts.

**Chaîne de production** – Toutes les étapes du processus et les outils nécessaires pour créer une animation 2D ou 3D complète du début à la fin, habituellement en trois étapes clés : la préproduction (création de scénarimages, de décors, de concepts, de feuille de modèle, d'animatique), la production (modélisation, création de squelettes 3D, application de la couleur, éclairage, texturation, animation), la postproduction (compositing, rendu d'image, montage de son/vidéo).

**Créer des squelettes 3D (« rigging »)** – Préparer un modèle pour l'animation en utilisant un logiciel afin de créer un squelette sous-jacent complet ou une structure, notamment en utilisant des contraintes, des dispositifs de commande et des systèmes cinématiques, et en les reliant à la maille du modèle.

**Dessin d'intervalle** – En animation traditionnelle ou en animation 2D, dessin ou série de dessins illustrant la transition entre deux dessins-clés ou positions extrêmes; en animation 3D, un dessin d'intervalle fait référence aux images numériques illustrant les positions de transition et leur « timing » entre les poses-clés à l'intérieur de la ligne chronologique.

**Feuille de modèle** – Feuille de référence des personnages dont se servent les animateurs et qui illustre les poses des personnages sous différents angles (p. ex., face, profil, dos, trois-quarts) et diverses expressions faciales. La feuille de référence peut aussi inclure des notes sur la construction du personnage, le concept, les poses, les proportions, la couleur et la largeur de trait.

**Feuille de temps (également appelée « feuille d'exposition »)** – Feuille contenant des directives concernant la ventilation de l'action et des dialogues ainsi que des directives concernant le minutage, l'exposition et les mouvements d'arrière-plan, peut aussi contenir des directives techniques détaillées à l'intention de l'animateur concernant la préparation de chaque image (p. ex., l'utilisation de caméras et la synchronisation du son); aussi connu en anglais, en langage familier, comme « dope sheet » ou « x-sheet ».

**Modéliser** – Concevoir ou créer des formes 2D ou 3D en se fondant sur des dessins et/ou des répliques d'objets, de personnages ou d'environnements en utilisant des outils numériques et des logiciels.

### III. Les résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité

*Toutes les personnes titulaires d'un diplôme du programme Animation (Diplôme d'études collégiales de l'Ontario-niveau avancé) doivent démontrer qu'elles ont atteint tous les résultats d'apprentissage de la formation professionnelle, les résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité ainsi que les exigences de la formation générale.*

#### Contexte

Les résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité désignent les connaissances, habiletés et attitudes qui, sans égard au programme d'études ou à la discipline d'un apprenant, sont essentielles à la réussite professionnelle et personnelle ainsi qu'à l'apprentissage continu.

L'atteinte de ces résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité par les apprenants ainsi que par les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme des collèges d'arts appliqués et de technologie de l'Ontario repose sur trois hypothèses fondamentales :

- ces résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité sont importants pour que chaque adulte puisse réussir dans la société d'aujourd'hui.
- nos collèges sont bien outillés et bien positionnés pour préparer les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme à atteindre ces résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité.
- ces résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité sont essentiels pour toutes les personnes titulaires d'un Certificat d'études collégiales de l'Ontario, d'un Diplôme d'études collégiales de l'Ontario ou d'un Diplôme d'études collégiales de l'Ontario de niveau avancé, qu'elles désirent poursuivre leurs études ou intégrer le marché du travail

#### Domaines des résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité

Les résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité se rapportent aux six domaines essentiels suivants :

- la communication
- les mathématiques
- la pensée critique et la résolution de problèmes
- la gestion de l'information
- les relations interpersonnelles
- la gestion personnelle

## Application et Mise en œuvre

Pour chacun des six domaines, il y a des domaines précis ainsi que des résultats d'apprentissage. Le tableau qui suit illustre la relation entre les domaines, les domaines précis et les résultats d'apprentissage que doivent atteindre les personnes diplômées de tous les programmes d'études postsecondaires menant à l'obtention d'un des titres de compétence susmentionnés.

Les résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité peuvent être intégrés dans les cours de formation professionnelle ou de formation générale ou encore faire l'objet de cours distincts. Toutes les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme doivent démontrer de façon fiable l'atteinte de chacun des résultats d'apprentissage.

<b>DOMAINES</b>	<b>DOMAINES PRÉCIS : <i>Les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme doivent démontrer leur capacité à :</i></b>	<b>RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE : <i>Les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme ont démontré de façon fiable sa capacité à :</i></b>
LA COMMUNICATION	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lecture</li> <li>• Écriture</li> <li>• Communication orale</li> <li>• Écoute</li> <li>• Présentation d'informations</li> <li>• Interprétation visuelle de documents</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>communiquer d'une façon claire, concise et correcte, sous la forme écrite, orale et visuelle, en fonction des besoins de l'auditoire;</i></li> <li>2. <i>répondre aux messages écrits, oraux et visuels de façon à assurer une communication efficace;</i></li> <li>3. <i>communiquer oralement et par écrit en anglais ;</i></li> </ol>
LES MATHÉMATIQUES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compréhension et application de concepts et raisonnement mathématiques</li> <li>• Analyse et utilisation de données numériques</li> <li>• Conceptualisation</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>exécuter des opérations mathématiques avec précision;</i></li> </ol>

DOMAINES	DOMAINES PRÉCIS : <i>Les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme doivent démontrer leur capacité à :</i>	RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE : <i>Les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme ont démontré de façon fiable sa capacité à :</i>
LA PENSÉE CRITIQUE ET LA RÉOLUTION DE PROBLÈMES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interprétation</li> <li>• Analyse</li> <li>• Évaluation</li> <li>• Inférence</li> <li>• Explication</li> <li>• Autorégulation</li> <li>• Pensée créative et innovatrice</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>appliquer une approche systématique de résolution de problèmes;</i></li> <li>2. <i>utiliser une variété de stratégies pour prévoir et résoudre des problèmes;</i></li> </ol>
LA GESTION DE L'INFORMATION	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cueillette et gestion de l'information</li> <li>• Choix et utilisation de la technologie et des outils appropriés pour exécuter une tâche ou un projet</li> <li>• Culture informatique</li> <li>• Recherche sur Internet</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>localiser, sélectionner, organiser et documenter l'information au moyen de la technologie et des systèmes informatiques appropriés;</i></li> <li>2. <i>analyser, évaluer et utiliser l'information pertinente provenant de sources diverses;</i></li> </ol>
LES RELATIONS INTERPERSONNELLES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Travail en équipe</li> <li>• Gestion des relations interpersonnelles</li> <li>• Résolution de conflits</li> <li>• Leadership</li> <li>• Réseautage</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>respecter les diverses opinions, valeurs et croyances, ainsi que la contribution des autres membres du groupe;</i></li> <li>2. <i>interagir avec les autres membres d'un groupe ou d'une équipe de façon à favoriser de bonnes relations de travail et l'atteinte d'objectifs;</i></li> <li>3. <i>affirmer en tant que Francophone ses droits et sa spécificité culturelle et linguistique;</i></li> </ol>

DOMAINES	DOMAINES PRÉCIS : <i>Les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme doivent démontrer leur capacité à :</i>	RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE : <i>Les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme ont démontré de façon fiable sa capacité à :</i>
LA GESTION PERSONNELLE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestion de soi</li> <li>• Gestion du changement avec souplesse et adaptabilité</li> <li>• Réflexion critique</li> <li>• Sens des responsabilités</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>gérer son temps et diverses autres ressources pour réaliser des projets;</i></li> <li>2. <i>assumer la responsabilité de ses actes et de ses décisions.</i></li> </ol>

## IV. La formation générale

*Toutes les personnes titulaires d'un diplôme du programme Animation (Diplôme d'études collégiales de l'Ontario) doivent démontrer de façon fiable qu'elles ont atteint les exigences relatives à la formation générale ainsi que celles des résultats d'apprentissage de la formation professionnelle et les résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité.*

### Exigences

Les exigences en matière de formation générale dans les programmes d'études sont précisées dans le Cadre de classification des titres de compétence de la Directive exécutoire du Ministère (annexe A du Cadre d'élaboration des programmes d'études : directive exécutoire du ministère).

Bien que l'intégration de la formation générale soit déterminée localement pour les programmes d'études menant à un certificat ou à un Certificat d'études collégiales de l'Ontario, il est recommandé que les personnes titulaires du Certificat d'études collégiales de l'Ontario aient réalisé des apprentissages dans un cadre général en dehors de leur domaine d'études professionnelles.

Par ailleurs, les personnes titulaires d'un diplôme des programmes d'études menant à un Diplôme d'études collégiales de l'Ontario, y compris le Diplôme d'études collégiales de l'Ontario de niveau avancé, doivent avoir réalisé des apprentissages leur permettant d'apprécier au moins une autre discipline en dehors de leur domaine d'études professionnelles et d'élargir leur compréhension de la société et de la culture au sein desquelles elles vivent et travaillent. À cet effet, les personnes titulaires d'un diplôme auront généralement suivi de 3 à 5 cours distincts, spécifiquement élaborés à l'extérieur de leur domaine d'apprentissage professionnel.

Cette formation sera normalement offerte par le biais de cours obligatoires et au choix.

### But

La formation générale dans le réseau des collèges de l'Ontario a pour but de favoriser le développement de citoyens sensibilisés à la diversité, à la complexité et à la richesse de l'expérience humaine, ce qui leur permet de comprendre leur milieu et, par conséquent, de contribuer de manière réfléchie, créative et positive à la société dans laquelle ils vivent et travaillent.

La formation générale renforce les résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité des apprenants, telles que la pensée analytique, la résolution de problèmes et la communication dans un contexte d'exploration de divers thèmes.

## Thèmes

Les cinq thèmes suivants seront utilisés afin de fournir aux collègues des lignes directrices dans l'élaboration, la détermination et l'offre de cours de formation générale dans l'atteinte des exigences de la formation générale.

Vous trouverez ci-joint la raison d'être de chacun de ces thèmes tout en proposant également des sujets plus précis qui pourraient être explorés dans le cadre de chaque thème. Ces suggestions ne sont ni prescriptives, ni exhaustives. Elles servent à orienter la nature et la portée d'un contenu jugé conforme aux grands buts de la formation générale.

### 1. Les arts dans la société

*Raison d'être :*

La capacité d'une personne à reconnaître et à évaluer les réalisations créatives et artistiques est utile dans bien des aspects de sa vie. L'expression artistique étant une activité fondamentalement humaine qui témoigne de l'évolution culturelle plus globale, son étude accentuera la conscience culturelle et la conscience de soi de l'apprenant.

*Contenu possible :*

Les cours dans ce domaine devraient permettre aux apprenants de comprendre l'importance des arts visuels et créatifs dans l'activité humaine, les perceptions que se font l'artiste et l'écrivain du monde qui les entoure ainsi que les moyens par lesquels ces perceptions sont traduites en langage artistique et littéraire. De plus, ils devraient permettre aux apprenants d'apprécier les valeurs esthétiques servant à examiner des œuvres d'art et peut-être d'avoir recours à un médium artistique pour exprimer leurs propres perceptions.

### 2. Le citoyen

*Raison d'être :*

Pour que les êtres humains vivent de manière responsable et réalisent leur plein potentiel en tant qu'individus et citoyens, ils doivent comprendre l'importance des relations humaines qui sous-tendent les diverses interactions au sein de la société. Les personnes informées comprendront le sens de la vie en société de différentes collectivités sur les plans local, national et mondial; elles seront sensibilisées aux enjeux internationaux et à leurs effets sur le Canada, ainsi qu'à la place qu'occupe le Canada sur le grand échiquier mondial.

*Contenu possible :*

Les cours dans ce domaine devraient permettre aux apprenants de comprendre le sens des libertés, des droits et de la participation à la vie communautaire et publique. Ils devraient, en plus, leur inculquer des connaissances pratiques sur la structure et les fonctions des différents paliers de gouvernement (municipal, provincial et fédéral) au Canada et dans un contexte international. Ils pourraient également permettre aux apprenants de comprendre d'un point de vue historique les grandes questions politiques et leurs incidences sur les différents paliers de gouvernement au Canada.

### **3. Le social et le culturel**

*Raison d'être :*

La connaissance des modèles et des événements historiques permet à une personne de prendre conscience de la place qu'elle occupe dans la culture et la société contemporaines. En plus de cette prise de conscience, les apprenants seront sensibilisés aux grands courants de leur culture et des autres cultures dans le temps; ils pourront ainsi faire le lien entre leurs antécédents personnels et la culture plus globale.

*Contenu possible :*

Les cours dans ce domaine traitent de grands thèmes sociaux et culturels. Ils peuvent également mettre en relief la nature et la validité des données historiques ainsi que les diverses interprétations historiques des événements. Les cours permettront aux apprenants de saisir la portée des caractéristiques culturelles, sociales, ethniques et linguistiques.

### **4. Croissance personnelle**

*Raison d'être :*

Les personnes informées ont la capacité de se comprendre et de s'épanouir tout au long de leur vie sur divers plans. Elles sont conscientes de l'importance d'être des personnes à part entière sur les plans intellectuel, physique, affectif, social, spirituel et professionnel.

*Contenu possible :*

Les cours dans ce domaine portent principalement sur la compréhension de l'être humain, de son développement, de sa situation, de ses relations avec les autres, de sa place dans l'environnement et l'univers, de ses réalisations et de ses problèmes, de son sens et de son but dans la vie. Ils permettent également aux apprenants d'étudier les comportements sociaux institutionnalisés d'une

manière systématique. Les cours répondant à cette exigence peuvent être orientés vers l'étude de l'être humain dans une variété de contextes.

## **5. La science et la technologie**

*Raison d'être :*

La matière et l'énergie sont des concepts universels en sciences et indispensables à la compréhension des interactions qui ont cours dans les systèmes vivants ou non de notre univers. Ce domaine d'études permet de comprendre le comportement de la matière, jetant ainsi les bases à des études scientifiques plus poussées et à une compréhension plus globale de phénomènes naturels.

De même, les différentes applications et l'évolution de la technologie ont un effet de plus en plus grand sur tous les aspects de l'activité humaine et ont de multiples répercussions sociales, économiques et philosophiques. Par exemple, le traitement rapide de données informatiques suppose une interaction entre la technologie et l'esprit humain qui est unique dans l'histoire de l'humanité. Ce phénomène ainsi que les percées technologiques ont des effets importants sur notre façon de faire face à de nombreuses questions complexes de notre société.

*Contenu possible :*

Les cours dans ce domaine devraient mettre l'accent sur l'enquête scientifique et aborder les aspects fondamentaux de la science plutôt que les aspects appliqués. Il peut s'agir de cours de base traditionnels dans des disciplines comme la biologie, la chimie, la physique, l'astronomie, la géologie ou l'agriculture. En outre, des cours visant à faire comprendre le rôle et les fonctions des ordinateurs (p. ex., gestion des données et traitement de l'information) et de technologies connexes devraient être offerts de manière non appliquée afin de permettre aux apprenants d'explorer la portée de ces concepts et de ces pratiques dans leur vie.