



Normes pour le programme: Animation (Diplôme d'études collégiales de l'Ontario)

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 pour le programme postsecondaire Animation (code MFCU 51901) offert par les collèges d'arts appliqués et de technologie de l'Ontario.

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

pseu@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 978-1-4606-4271-9 (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) 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

I. Introduction	1
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
II. Les résultats d'apprentissage de la formation professionnelle	4
Préambule.....	4
Résultats d'apprentissage de la formation professionnelle	8
Glossaire.....	23
III. Les résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité.....	25
Contexte.....	25
Domaines des résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité.....	25
Application et Mise en œuvre.....	26
IV. La formation générale	29
Exigences	29
But.....	29
Thèmes	30

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 51901) et menant à l'obtention d'un Diplôme d'études collégiales de l'Ontario.

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). 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 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, les personnes diplômées comprennent très bien les principes de base de l'animation et les techniques de production grâce à la pratique fréquente et répétée de divers exercices. Elles sont familières avec les processus créatifs et les techniques nécessaires à la création d'animation. Elles ont commencé à acquérir les connaissances et les compétences nécessaires pour appuyer la création et l'animation de personnages, d'objets et d'environnements utilisés dans différents médias, comme la télévision, le cinéma et le Web. Elles savent mettre à profit leurs talents dans les arts classiques et savent bien utiliser les outils traditionnels, ainsi que les technologies et les logiciels d'animation les plus couramment utilisés dans l'industrie. Les personnes diplômées sont également outillées pour participer aux étapes de planification et de mise en œuvre de projets d'animation, selon le rôle qui leur est assigné comme membre de la chaîne de production* (« pipeline »).

Les personnes diplômées du programme d'animation acquièrent des compétences en matière de dessin, de conception et de narration, lesquelles constituent la base de la création d'une animation. Elles ont appris à utiliser des habiletés artistiques traditionnelles lors de la réalisation d'animation par ordinateur et à mettre en pratique leurs habiletés créatives et leurs compétences et connaissances techniques lors des différentes étapes du processus de production, telles que la création de scénarimages, la production de décors et d'arrière-plans, la création et l'animation de personnages et d'objets. Elles ont étudié les principes de cinématographie et savent les utiliser pour améliorer la qualité générale de leur travail. Les personnes diplômées du programme ont appris à utiliser la gestion des biens numériques ce qui leur permet de travailler de manière efficace dans la chaîne de production* (« pipeline »). Elles sont

également en mesure de préparer et de monter une bande démo* ou 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 ont aussi acquis des habiletés de base en modélisation et en création de squelettes 3D* (« rigging »). Elles ont aussi développé des habiletés de base 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 dans des domaines comme la télévision, l'industrie du jeu vidéo et la production Web. Les personnes diplômées peuvent se trouver un emploi dans divers rôles allant d'artistes responsables des décors ou des arrière-plans à animateurs ou concepteurs de personnages. Elles peuvent collaborer au sein d'une chaîne de production* (« pipeline ») établie à titre de membre régulier ou encore travailler 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

* Voir le glossaire

Sommaire des résultats d'apprentissage de la formation professionnelle

Animation (Diplôme d'études collégiales de l'Ontario)

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

1. Concevoir, créer et animer des personnages et des objets en utilisant les principes fondamentaux en animation.
2. Produire des dessins à la main et/ou par ordinateur en appliquant des principes fondamentaux en art, en conception et en composition.
3. Utiliser divers outils et technologies pour créer, saisir et animer des éléments d'animation.
4. Participer à la planification et à la mise en œuvre de projets d'animation.
5. Élaborer et réaliser des séquences d'animation crédibles.
6. Créer des séquences d'animation qui font appel à des principes de base en cinématographie.
7. Utiliser ses compétences en narration afin de créer, développer et mettre en œuvre des séquences d'animation.
8. Mettre en application la théorie en matière d'interprétation pour créer une animation.
9. Produire des décors et des arrière-plans en accordant de l'attention à la composition, à la perspective et à la couleur.
10. Présenter un concept visuel à un public cible.
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 RAFF 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 RAFF 13 et 14, en plus des RAFF 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 des techniques et des outils pertinents.

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 personnages et des objets en utilisant les principes fondamentaux en animation.

Éléments de performance

- Appliquer des connaissances et des principes fondamentaux en esthétique et en anatomie (humaine et animale) à l'aspect 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 reflètent la morphologie du corps ou une apparence réelle;
- 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 des actions ou des mouvements simples afin d'illustrer 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 ») simples 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;
- Appliquer le temps que dure l'action (« timing ») approprié pour la création de chaque mouvement ou action;
- Reproduire les formes, les dimensions, les proportions et les détails des personnages ou des objets de manière cohérente d'une image à l'autre au sein d'une séquence;
- Utiliser efficacement les principes de base 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 des personnages et des objets;
- Dessiner chaque personnage sous plusieurs angles afin de créer une

- feuille de modèle*;
- Utiliser les fonctions de base des logiciels d'animation 2D et/ou 3D pour animer des personnages et des objets.

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

Produire des dessins à la main et/ou par ordinateur en appliquant des principes fondamentaux 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.);
- Produire des dessins d'après nature et des natures mortes, des scénarimages, etc. en utilisant les principes de base de conception et de composition (p. ex., unité, équilibre, échelle/proportion, perspective, dominance, répétition et rythme, proximité, etc.);
- Employer de manière efficace des éléments de conception (p. ex., ligne, forme, espace, couleur, masse, contraste et texture) dans les dessins;
- Produire des dessins simples au trait 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;
- Utiliser divers outils et techniques (p. ex., ombres, perspective, fonctions de logiciel, etc.) pour ajouter une troisième dimension aux œuvres en deux dimensions.

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

Utiliser divers outils et technologies pour créer, saisir et animer des éléments 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;
- Utiliser différents périphériques et matériels informatiques (p. ex., scanners, tablettes graphiques, etc.) pour créer et manipuler des éléments d'animation;
- Utiliser les outils et les logiciels appropriés (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;
- Utiliser efficacement des logiciels (p. ex., Flash, ToonBoom, AfterEffects, Photoshop) et l'équipement couramment utilisés dans l'industrie;
- Utiliser efficacement les 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.

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

Participer à la planification et à la mise en œuvre de projets d'animation.

Éléments de performance

- Mettre en pratique les connaissances des étapes de la chaîne de production* (« pipeline ») d'animations;
- Déterminer l'interrelation entre les différentes étapes de la chaîne de production* (« pipeline ») ainsi que leurs fonctions et leurs responsabilités respectives;
- Assister à des réunions éditoriales pour obtenir des renseignements sur le concept du projet, l'histoire et le développement des idées
- Se tenir au courant des jalons à franchir durant les différentes étapes d'un projet d'animation;
- Utiliser des outils de gestion du temps pour aider à planifier les diverses tâches liées au projet;
- 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 de consigner l'évolution de son travail et d'en rendre compte tout au long du projet;
- Élaborer des stratégies permettant de travailler sous pression et de respecter les échéances, et effectuer les tâches assignées au moment opportun;
- Collaborer avec les autres membres de la chaîne de production* (« pipeline ») et l'équipe de gestion du projet pour surveiller l'évolution du projet et régler les problèmes à mesure qu'ils surviennent;
- Communiquer avec les collègues et les superviseurs en vue d'obtenir les renseignements nécessaires au processus de planification et de mise en œuvre du projet;
- Participer à la détermination des ressources et à la répartition des tâches nécessaires à la réalisation du projet;
- Utiliser le matériel et les ressources de façon responsable afin d'en optimiser le fonctionnement, de réduire le gaspillage et de respecter les budgets;
- Participer à des réunions éditoriales ou des discussions de groupe et à des débats afin d'échanger des idées, obtenir de la rétroaction, discuter des défis et trouver des solutions;
- Consigner de manière précise les directives, les ressources ainsi que les contraintes relatives au projet.

*Voir le glossaire

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

Élaborer et réaliser des séquences d'animation crédibles.

Éléments de performance

- Participer aux séances de critique pour améliorer la crédibilité de l'animation;
- Créer et/ou élaborer des structures de récits;
- Contribuer au découpage technique du scénario des séquences d'animation;
- Utiliser les scénarimages pour présenter chaque nouvelle idée dans le cadre d'une séquence;
- Utiliser ses compétences en interprétation pour recréer avec exactitude chaque scène et vérifier le réalisme de l'animation;
- Recueillir et utiliser 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 »);
- Enregistrer les sons qui seront utilisés dans les séquences d'animation;
- Synchroniser le mouvement des lèvres des personnages avec les sons ou les voix enregistrés;
- Utiliser le logiciel approprié pour créer des personnages et des accessoires crédibles;
- Planifier et créer la mise en scène de chaque scène;
- Utiliser des habiletés et des techniques 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 des séquences d'animation qui font appel à des principes de base en cinématographie.

Éléments de performance

- Prévisualiser certains angles de prise de vues en utilisant les scénarimages;
- Appliquer des connaissances du positionnement, du mouvement et des angles de prise de vues de la caméra (p. ex., parallèle au sol, en contre-plongée, en plongée, etc.) à la conception des plans;
- Structurer les plans de manière à mettre en évidence les personnages et les objets importants et leur relation dans le contexte d'une scène;
- Utiliser des techniques de mise en scène pour inclure les éléments essentiels dans chaque scène et améliorer les compositions des principales images;
- Utiliser les techniques de cinématographie et de montage appropriées pour illustrer l'écoulement du temps et le rythme de l'action;
- Utiliser l'éclairage, la couleur et les ombres pour créer l'atmosphère voulue et attirer le regard du spectateur sur le sujet;
- Mettre en pratique ses compétences en composition pour créer des images présentant un équilibre visuel;
- Utiliser des techniques de montage pour choisir et découper les images et les plans de manière à assurer la continuité appropriée des séquences.

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

Utiliser ses compétences en narration afin de créer, développer et mettre en œuvre des séquences d'animation.

Éléments de performance

- Mettre en pratique ses connaissances des genres et de la construction narrative dans l'élaboration de 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 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 d'esquisses et de personnages et d'arrière-plans originaux;
- Créer des scénarimages à partir de vignettes (« thumbnail ») préliminaires jusqu'à une série de scénario-maquettes séquentiels afin d'aider à élaborer une histoire et la présenter de manière visuelle;
- Exécuter une séquence animée finale complète sous forme d'animatique*;
- Appliquer ses connaissances des effets de l'emploi des caméras (p. ex., angles, déplacements) sur l'histoire;
- Employer la terminologie et les connaissances relatives aux structures de film et aux habiletés de base en montage de film;
- Disposer et monter des illustrations, des scénarimages ou des dessins d'animation en les combinant à des enregistrements sonores et vocaux de façon à produire une animatique* qui présente efficacement l'histoire;
- Utiliser des techniques de base en rédaction afin de produire des scénarios qui communiquent les éléments essentiels de l'histoire.

**Voir le glossaire*

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

Mettre en application la théorie en matière d'interprétation pour créer une animation.

Éléments de performance

- Lire des textes reliés au sujet devant être animé;
- Effectuer une recherche afin de mieux comprendre les antécédents du personnage;
- Identifier 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;
- Appliquer des connaissances de base de diverses théories d'interprétation (p. ex., la méthode, l'improvisation, le mime);
- Utiliser des connaissances de base de l'étude du mouvement et des principes cinétiques lors de l'interprétation.

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

Produire des décors et des arrière-plans en accordant de l'attention à la composition, à la perspective et à la couleur.

Éléments de performance

- Analyser des scénarimages pour déterminer les formes, les objets, les personnages et les éléments à inclure dans les arrière-plans;
- Utiliser l'espace de façon à équilibrer la composition des scènes intérieures et extérieures;
- Disposer les objets et les personnages d'une manière qui décrit efficacement le positionnement et le mouvement de la caméra;
- Appliquer la théorie des couleurs à la préparation des arrière-plans;
- Utiliser la mise en scène et la planification des scènes pour produire des décors qui véhiculent l'histoire et les actions de chaque personnage;
- Produire des esquisses et des versions finales des décors de chaque scène et de 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 seul plan (vertical, horizontal ou diagonal);
- Utiliser la perspective pour illustrer la profondeur de champ, les angles et les distorsions appropriés;
- Appliquer ses connaissances de base des techniques de caméra à la conception des décors.

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

Présenter un concept visuel à un public cible.

Éléments de performance

- Présenter et expliquer la conception des personnages et de l'environnement;
- Utiliser des scénarimages et des animatiques* pour illustrer les concepts et les séquences d'idées;
- Écrire des scénarios simples pour communiquer une intrigue de base;
- Décrire la structure du scénario et le déroulement de l'action du début à la fin;
- Présenter son concept de manière crédible;
- 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.

**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 connexe.

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 d'animation 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 fondamentales 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 de base des logiciels de modélisation (p. ex., Maya, 3dMax) pour créer des objets intermédiaires (« proxy »), des formes et des structures;
- 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 de base de logiciels de *création de squelettes 3D** (« rigging ») afin de créer des structures de contrôle simples 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 des techniques et des outils pertinents.

Éléments de performance :

- Utiliser ses connaissances de base de la théorie de l'éclairage pour produire différents types d'éclairage;
- Appliquer les principes et techniques d'éclairage de base (p. ex., éclairage principal, éclairage d'appoint, éclairage indirect, éclairage de décrochement) à la création des effets de lumière;
- 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 de base 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 outils et les fonctions de base des logiciels d'éclairage de manière efficace;
- Appliquer de la couleur à des objets et des personnages à l'aide de divers outils et techniques de peinture;
- Recueillir 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 qui donnent 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 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 – Appelé en anglais « pipeline ». 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) 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.

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 COMMUNICATION	<ul style="list-style-type: none"> • Lecture • Écriture • Communication orale • Écoute • Présentation d'informations • Interprétation visuelle de documents 	<ol style="list-style-type: none"> 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> 2. <i>répondre aux messages écrits, oraux et visuels de façon à assurer une communication efficace;</i> 3. <i>communiquer oralement et par écrit en anglais ;</i>
LES MATHÉMATIQUES	<ul style="list-style-type: none"> • Compréhension et application de concepts et raisonnement mathématiques • Analyse et utilisation de données numériques • Conceptualisation 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>exécuter des opérations mathématiques avec précision;</i>

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"> • Interprétation • Analyse • Évaluation • Inférence • Explication • Autorégulation • Pensée créative et innovatrice 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>appliquer une approche systématique de résolution de problèmes;</i> 2. <i>utiliser une variété de stratégies pour prévoir et résoudre des problèmes;</i>
LA GESTION DE L'INFORMATION	<ul style="list-style-type: none"> • Cueillette et gestion de l'information • Choix et utilisation de la technologie et des outils appropriés pour exécuter une tâche ou un projet • Culture informatique • Recherche sur Internet 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>localiser, sélectionner, organiser et documenter l'information au moyen de la technologie et des systèmes informatiques appropriés;</i> 2. <i>analyser, évaluer et utiliser l'information pertinente provenant de sources diverses;</i>
LES RELATIONS INTERPERSONNELLES	<ul style="list-style-type: none"> • Travail en équipe • Gestion des relations interpersonnelles • Résolution de conflits • Leadership • Réseautage 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>respecter les diverses opinions, valeurs et croyances, ainsi que la contribution des autres membres du groupe;</i> 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> 3. <i>affirmer en tant que Francophone ses droits et sa spécificité culturelle et linguistique;</i>

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"> • Gestion de soi • Gestion du changement avec souplesse et adaptabilité • Réflexion critique • Sens des responsabilités 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>gérer son temps et diverses autres ressources pour réaliser des projets;</i> 2. <i>assumer la responsabilité de ses actes et de ses décisions.</i>

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.