



Normes pour le programme: Design graphique

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 Design graphique (code MFCU 61820) offert par les collèges d'arts appliqués et de technologie de l'Ontario.

Ministère de la Formation et des Collèges et Universités
Septembre 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

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.

Adresses et sites Web des collèges d'arts appliqués et de technologie :
<http://www.ontario.ca/fr/education-et-formation/colleges-en-ontario>

Cette publication est disponible sur [le site Web du ministère.](#)

This publication is available on the [Ministry's Website.](#)

© Imprimeur de la Reine pour l'Ontario, 2014

ISBN 978-1-4606-4733-2

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 Design graphique 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
Sommaire des résultats d'apprentissage de la formation professionnelle.....	6
Résultats d'apprentissage de la formation professionnelle	8
Glossaire.....	18
III. Les résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité.....	19
Contexte.....	19
Domaines des résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité.....	19
Application et Mise en œuvre.....	20
IV. La formation générale	23
Exigences	23
But.....	23
Thèmes	24

I. Introduction

Ce document présente les normes du programme postsecondaire Design graphique offert par les collèges d'arts appliqués et de technologie de l'Ontario (code MFCU 61820 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 Photographie. 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 (niveau avancé) du programme Design graphique doivent démontrer qu'elles ont atteint en matière de formation professionnelle les neuf résultats d'apprentissage sous mentionnés ainsi que les résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité, et satisfaire aux exigences de la formation générale.

Préambule

Le design graphique est une profession dont le but est d'offrir des solutions durables et innovatrices à des problèmes de design visuel grâce à la planification et à la création de communications visuelles efficaces. Les designers graphiques font appel à une vaste gamme de connaissances et de compétences dans des domaines tels que l'art et le design, la communication, la technologie, les médias interactifs et la gestion de projet afin de créer du matériel et des produits de communication visuelle à la fois pertinents, fonctionnels, attrayants et accessibles. Les services actuels de design graphique vont bien au-delà de la conception de matériel imprimé, et supposent une approche intégrée pour la conception de produits créatifs destinés à être utilisés sous diverses formes et à être accessibles par l'intermédiaire de plateformes multiples.

Les diplômés du programme Design graphique (niveau avancé) ont recours aux connaissances et aux compétences qu'ils ont acquises sur l'histoire et les tendances du design, l'utilisation de la typographie et des principes de design, ainsi que le processus de création en design, afin de créer et d'élaborer des concepts de design et d'offrir des solutions visuelles répondant aux besoins de leurs clients et de leurs employeurs. Ils font appel à des compétences en pensée critique et en résolution de problème pour s'attaquer à des problèmes de design et proposer des solutions pratiques et réalistes à l'aide de médiums numériques ou imprimés, ou encore en utilisant la signalitique, tout en respectant les contraintes de temps et de budget. Les diplômés sont préparés pour occuper des postes de niveau débutant dans le secteur du design graphique et d'assumer les responsabilités qui y sont associées. Ils peuvent offrir des services qui incluent, sans toutefois s'y limiter, la production prépresse et de documents imprimés, la création d'images de marque, la conception d'applications multimédias, la conception d'interfaces interactives, la conception d'expériences utilisateur, la conception de sites Web, la conception d'outils publicitaires, de présentoirs et d'affiches, le conditionnement et la création de surface.

Les diplômés du programme de design graphique utilisent leur connaissance des tendances de l'industrie du design pour planifier et créer des communications visuelles pertinentes, de concert avec des collègues, des superviseurs, des directeurs artistiques ou des directeurs de création, des gestionnaires de projet et des clients. Les diplômés peuvent travailler de manière indépendante, en tenant compte des contraintes établies par les employeurs et les clients pour les projets. Ils sont capables d'utiliser des technologies actuelles et pertinentes, afin de créer et de réaliser des produits pour divers médias dans la perspective d'optimiser à la fois l'interaction et l'expérience utilisateur. Les diplômés du programme possèdent aussi des connaissances sur les pratiques d'affaires et les lois pouvant avoir une influence sur leur travail (p. ex., lois liées aux droits d'auteur, aux marques de commerce, aux brevets et à l'accessibilité), ce qui leur

permet d'œuvrer de façon éthique et professionnelle.

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

Design graphique (Diplôme d'études collégiales de l'Ontario – niveau avancé)

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

- 1. conceptualiser et élaborer des solutions de design à l'aide des principes de design pour créer des communications visuelles qui rencontrent les exigences du projet.**
- 2. employer le processus de design pour créer des solutions de design qui répondent aux objectifs du projet et aux besoins du client ou de l'utilisateur.**
- 3. planifier, créer et utiliser des photographies et des illustrations, ainsi qu'appliquer ses connaissances en typographie, dans la réalisation d'une maquette de design afin de rencontrer les exigences du brief créatif.**
- 4. concevoir, élaborer et créer divers produits médiatiques à l'aide des technologies pertinentes, actuelles ou émergentes.**
- 5. communiquer à diverses personnes des idées, des concepts de design et des opinions de manière claire et convaincante.**
- 6. recourir aux pratiques reconnues du secteur du design graphique tout au long du processus de design et dans les tâches administratives s'y rattachant.**
- 7. planifier, mettre en œuvre et évaluer des projets de design graphique en faisant appel à des compétences en gestion de projet pour livrer un travail de qualité aux clients dans les délais et selon le budget prévu.**
- 8. effectuer son travail de manière professionnelle et éthique, et conformément aux lois et aux règlements applicables.**
- 9. rester au fait des technologies, des pratiques du secteur du design graphique et des tendances en conception pour les médias visuels en faisant appel à des stratégies qui améliorent le rendement au travail et orientent le perfectionnement professionnel.**

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.

Résultats d'apprentissage de la formation professionnelle

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

conceptualiser et élaborer des solutions de design à l'aide des principes de design pour créer des communications visuelles qui rencontrent les exigences du projet.

Éléments de performance

- faire appel à diverses méthodes de recherche pour évaluer les besoins du client ou du projet, le marché, le public cible, les caractéristiques démographiques, les concurrents ou les besoins des consommateurs afin d'établir le contexte (p. ex. culturel, commercial, social) du message recherché ou du produit;
- utiliser la terminologie appropriée de l'industrie et du design;
- interpréter ou élaborer le brief créatif, qui expose tous les détails du projet, depuis les renseignements contextuels et les objectifs aux échéanciers et au budget;
- maximiser l'utilisation des ressources disponibles (p. ex. temps, budget, ressources humaines, matériaux, équipement);
- recueillir et analyser des références visuelles historiques et contemporaines comme source d'inspiration pour des solutions de design;
- appliquer des connaissances sur l'histoire du design et de l'art à la création de communications visuelles;
- faire appel à des principes de design (p. ex. rythme, harmonie, mouvement, équilibre, emphase, proportion, perspective) et aux éléments du design (p. ex. ligne, espace, couleur, ton, texture, contour, forme) de manière efficace;
- recourir à différents éléments du processus de design pour présenter des idées et des concepts (p.ex., des esquisses miniaturisées (thumbnails), des esquisses préliminaires, des épreuves composites, des prototypes, des scénarimages, des maquettes détaillées* et des prémaquettes) ;
- disposer les éléments du design pour créer des priorités visuelles et influencer sur les maquettes de design
- employer la théorie des couleurs pour susciter la réaction voulue
- produire le travail et exécuter les tâches associées à la création de communications visuelles (p. ex. illustrations, maquettes de design, typographie, provenance des images, photographie, révision linguistique, recherche);

- exécuter des designs selon les instructions reçues (c.-à-d., de la part des designers graphiques principaux, des directeurs artistiques, des directeurs de la création, des superviseurs et des clients), conformément aux contraintes identifiées afin d'atteindre les objectifs du projet
- employer des techniques de design multiplateformes pour s'adapter à de multiples tailles et formats d'écran (p.ex. Web, tablette, téléphone intelligent).

*Voir le glossaire

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

employer le processus de design pour créer des solutions de design qui répondent aux objectifs du projet et aux besoins du client ou de l'utilisateur.

Éléments de performance

- participer à toutes les étapes du processus de design (c.-à-d. définition du projet et du problème, évaluation des besoins, recherche et analyse, remue-méninges, design du concept, prototypage et essai, solution finale du design et exécution);
- déterminer la stratégie de communication visuelle la plus appropriée et efficace pour la nature et la portée du message ou de l'information à transmettre;
- déterminer le ou les médias les plus appropriés à utiliser pour atteindre les buts du projet, les besoins du public cible et les contraintes budgétaires;
- générer des idées en utilisant diverses techniques verbales et visuelles et activités telles que l'association de mots, le remue-méninges et la cartographie conceptuelle;
- planifier et créer l'architecture de l'information nécessaire pour permettre à l'utilisateur de naviguer et saisir efficacement l'information principale et secondaire (p. ex. représentation filaire* (wireframing) du contenu Web);
- choisir des images appropriées en fonction des allocations du budget (p. ex. images provenant de banques d'images plutôt que de s'adresser à des services de vidéographie ou de photographies/illustration personnalisées);
- faire appel à des compétences en design et en analyse pour traiter des problèmes complexes et proposer des solutions pertinentes et judicieuses;
- vérifier le travail produit en regard des exigences décrites dans le brief créatif, de manière régulière durant l'exécution du projet.

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

planifier, créer et utiliser des photographies et des illustrations, ainsi qu'appliquer ses connaissances en typographie dans la réalisation d'une maquette de design afin de rencontrer les exigences du brief créatif.

Éléments de performance

- composer des images photographiques et faire des prises de vue dans divers lieux en appliquant les règles de base de la composition, les principes d'éclairage et la théorie des couleurs;
- utiliser les fonctions de base d'un appareil photo et le régler adéquatement en ajustant la mise au point, l'exposition, la vitesse d'obturation, l'ouverture du diaphragme, l'intervalle des luminances extrêmes, l'indice de lamination, et la profondeur de champ;
- employer, au besoin, des habiletés et des principes de base reliés à l'éclairage lors de la création d'illustrations, de photos ou d'images animées);
- sauvegarder, transférer et importer des images dans des formats de fichier appropriés vers différents supports ou dispositifs;
- produire divers dessins à la main ou par ordinateur;
- choisir et utiliser les outils de dessins, les techniques et les médiums les plus appropriés à la tâche et au but;
- faire appel à des principes de design et de composition pour créer des illustrations (p. ex., unité, équilibre, échelle/ proportion, perspective, dominance, répétition et rythme, proximité);
- utiliser une terminologie correcte en matière de typographie, de photographie et d'illustration ;
- faire la différence entre les familles de polices de caractères (c.-à-d., Old Style, Transitional, Modern);
- faire appel à des compétences, des règles et des conventions en typographie et des principes de lisibilité pour améliorer la fonctionnalité du texte;
- faire des choix en matière de design qui conviennent, et sont compatibles et adaptés à l'utilisation dans tous les types de médias (p. ex. matériel imprimé, Web, numérique);
- prendre en compte les principes et les éléments de design dans les choix en matière de composition, de rendu et de style des polices de caractères ou dans la création de logotypes, et de types de caractères décoratifs et expressifs;
- faire des choix en matière de design qui soient conformes aux règlements stipulés dans la Loi sur l'accessibilité pour les personnes handicapées de l'Ontario (LAPHO), 2005.

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

concevoir, élaborer et créer divers produits médiatiques à l'aide des technologies pertinentes, actuelles ou émergentes.

Éléments de performance

- utiliser de manière compétente les logiciels pertinents de l'industrie et le matériel informatique;
- préparer les fichiers pour la production des médias d'impression en recourant à ses connaissances de la production prépresse;
- utiliser des outils et des langages de conception web dans la création de produits web;
- utiliser des techniques appropriées de gestion des biens numériques pour organiser, enregistrer, archiver, convertir et optimiser les fichiers;
- sélectionner et utiliser des outils et des protocoles technologiques appropriés pour une gamme variée de tâches et de processus (p. ex. formatage et transfert des fichiers, édition et optimisation des images, génération d'animations et de graphiques animés, et mise à jour, organisation et formatage du contenu en ligne);
- créer, manipuler, éditer et composer des images pour les besoins du design;
- évaluer la compatibilité des contenus des médias numériques entre les nouvelles et les anciennes plateformes et les nouveaux dispositifs technologiques ;
- créer et munir le contenu numérique de façon à ce que la convivialité et la fonctionnalité soient toujours au centre des préoccupations dans toutes les considérations et prises de décisions;
- adapter les contenus de médias numériques pour une utilisation et une navigation multiplateformes;
- évaluer la fonctionnalité, la facilité d'emploi et l'accessibilité des contenus des médias numériques et des interfaces utilisateurs (p. ex. orientation, signalisation, livres électroniques, affichages interactifs, applications, sites Web), et appliquer éventuellement des mesures correctives ;
- créer des œuvres, des schémas de disposition et autres contenus visuels pour l'emploi dans divers types de médias, notamment médias imprimés, web ou des applications mobiles (p.ex., conditionnement, création de surface, annonces web, graphiques animés, outils de navigation, etc.) ;
- concevoir et développer des sites web, des applications mobiles ou des expositions interactives;
- mettre en application des techniques de recherche pour tester son design auprès des usagers à différents stades dans le processus de développement.

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

communiquer à diverses personnes des idées, des concepts de design et des opinions de manière claire et convaincante.

Éléments de performance

- utiliser des techniques de communication orale efficaces (p. ex. intonation, entrée en matière, support visuel) pour que le public participe à la transmission du message ou de l'information à partager;
- parler de façon claire et distincte en utilisant des termes concis et simples;
- planifier, organiser et faire des présentations efficaces destinées à des publics cibles;
- promouvoir des idées et des concepts de façon persuasive et crédible en utilisant des raisons et une logique pour valider les idées de conception proposées;
- mettre en œuvre des compétences en écoute active pour interpréter les messages verbaux, mesurer les réactions du public et répondre de façon appropriée (p. ex. aux commentaires, questions ou préoccupations soulevées);
- faire appel à des techniques appropriées de communication non verbale (p. ex. posture, langage corporel, ton, gestes, comportement, habillement) pour se présenter avec confiance et de façon professionnelle, comme le demande la situation ou le public;
- communiquer de façon assurée et respectueuse avec les collègues, les membres de l'équipe, les superviseurs et les clients.
- préparer divers matériels écrits (correspondance, matériel de présentation, rapports, propositions, dossiers, billets de blogue, contenu de média social) en utilisant des outils et des ressources appropriés pour s'assurer qu'ils sont exempts d'erreurs (p. ex. orthographe, grammaire, coquilles);
- cibler les communications vers des publics particuliers à l'aide des ressources et des techniques appropriées;
- utiliser la terminologie et le langage (p. ex. ton, registre) convenant à la situation et au public;
- élaborer, réviser ou corriger les textes écrits utilisés dans le matériel du projet de design, tel que requis (ou selon les besoins) ;
- préparer des propositions ou des rapports destinés aux clients, aux superviseurs et à l'équipe;
- citer correctement les sources des faits ou des données obtenus lors des recherches utilisées dans les matériels de présentation ou les documents;
- appliquer des règles appropriées d'étiquette des affaires lors de toutes les communications professionnelles.

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

recourir aux pratiques reconnues du secteur du design graphique tout au long du processus de design et dans les tâches administratives s’y rattachant.

Éléments de performance

- préparer ou participer à la préparation de soumissions pour répondre à des demandes de propositions ;
- utiliser des pratiques de facturation, de prix et de propositions de prix concurrentielles et équitables conformément aux pratiques acceptées du secteur;
- évaluer le coût des travaux et préparer les estimations de manière juste et éthique;
- contribuer à l’intégrité de tous les aspects du design du travail produit en appliquant de manière cohérente et efficace des méthodes de contrôle de la qualité et des mesures d’amélioration de l’efficacité;
- distinguer les rôles, les responsabilités et l’importance des designers graphiques pigistes dans le secteur du design graphique;
- contribuer à un milieu de travail juste, équitable et durable conforme aux attentes du secteur et faire respecter les normes établies par l’agence, la société ou l’organisation.

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

planifier, mettre en œuvre et évaluer des projets de design graphique en faisant appel à des compétences en gestion de projet pour livrer un travail de qualité aux clients dans les délais et selon le budget prévu.

Éléments de performance

- préparer ou interpréter le brief créatif détaillant tous les éléments du projet : renseignements généraux sur le client, buts du projet, portée du travail demandé, ressources nécessaires, livrables, échéanciers, étapes clés, budgets, coûts et calendriers de paiement;
- appliquer des compétences en gestion du temps au moyen d'outils tels que des bordereaux et des feuilles de temps pour respecter les délais, suivre l'avancement quotidien et le temps consacré aux tâches individuelles, respecter les échéances établies et atteindre les buts du projet;
- utiliser des compétences en travail d'équipe pour collaborer et communiquer efficacement avec les collègues, les superviseurs, les directeurs artistiques et de la création, les clients, les fournisseurs extérieurs, etc.;
- identifier les rôles et responsabilités dans l'équipe de projet;
- faire appel à des compétences en analyse et en pensée critique pour prévoir et résoudre des problèmes potentiels qui se manifestent tout au long du processus de design;
- contribuer à l'évaluation des points forts et des faiblesses, des obstacles, des défis ou des risques associés au projet et faire des recommandations en conséquence;
- diriger et exécuter les tâches conformément aux instructions ;
- établir, organiser et gérer des dossiers et des actifs du projet;
- contribuer au suivi des coûts du projet et du déroulement de la production;
- participer aux comptes rendus sur l'avancement du projet et incorporer la rétroaction dans les révisions subséquentes;
- rechercher de la rétroaction régulièrement tout au long du processus de design afin de tester ou peaufiner le produit du design.

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

effectuer son travail de manière professionnelle et éthique, et conformément aux lois et aux règlements applicables.

Éléments de performance

- mettre en application ses connaissances générales des mesures législatives visant les droits de propriété intellectuelle (p. ex. droits d'auteur, marques de commerce, brevets), les droits des consommateurs, les règlements sur l'accessibilité (c.-à-d., la Loi de 2005 sur l'accessibilité pour les personnes handicapées de l'Ontario), et les droits humains fondamentaux (p. ex. Code des droits de la personne, Loi canadienne sur les droits de la personne);
- examiner les problèmes courants concernant les pratiques du secteur du design graphique concernant la propriété intellectuelle, les brevets et les marques de commerce, la confidentialité des renseignements concernant les clients, etc.;
- participer à des pratiques durables qui profitent au secteur, à l'environnement et à la société (p. ex., en réduisant l'empreinte carbone, en promouvant la responsabilité sociale, en faisant des travaux communautaires et bénévoles; etc.);
- exécuter le travail en tenant compte de pratiques exemplaires largement acceptées qui réduisent les incidences économiques, culturelles ou environnementales néfastes;
- respecter et protéger le droit à la vie privée des clients en ce qui concerne l'utilisation de leurs renseignements personnels et commerciaux;
- préparer des contrats à utiliser avec les clients et des autorisations de publier les sujets (p. ex., modèles, propriété, art) à photographier, à enregistrer sur bande vidéo, à enregistrer ou à illustrer afin d'être utilisés dans le projet;
- adopter des codes et des lignes directrices de conduite éthique reconnus et acceptés dans le secteur du design graphique;
- examiner, discuter et résoudre des problèmes communs et courants concernant la conduite éthique et professionnelle du designer graphique (p. ex., en sollicitant ou en fournissant du travail à titre gratuit*);
- effectuer tout travail en tenant compte du meilleur intérêt des clients, des consommateurs, des collègues, des graphistes professionnels et des employeurs;
- respecter les dispositions des ententes et des contrats conclus avec les clients, les prestataires de services extérieurs et les fournisseurs;
- conserver une attitude et un comportement professionnels qui reflètent les attentes de la profession.

*Voir le glossaire

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

rester au fait des technologies, des pratiques du secteur du design graphique et des tendances en conception pour les médias visuels en faisant appel à des stratégies qui améliorent le rendement au travail et orientent le perfectionnement professionnel.

Éléments de performance

- mettre à jour ses connaissances de façon continue afin de se tenir au courant et de fonctionner de façon pertinente dans le secteur du design graphique;
- rechercher des possibilités de mentorat ou de stage pour améliorer ses compétences et bénéficier de l'expérience et des commentaires d'un mentor;
- solliciter et accepter les critiques de son propre travail créatif et de ses designs de la part des pairs, des superviseurs et des clients, répondre de façon appropriée et, intégrer les suggestions reçues, si nécessaire, afin d'améliorer la qualité du travail;
- évaluer continuellement son propre travail et celui d'autres en utilisant des critères de projet énoncés dans le brief créatif;
- se tenir au courant des travaux effectués par d'autres dans le secteur des arts et du design graphique afin d'identifier des tendances et des pratiques nouvelles;
- être souple, capable de s'adapter et désireux d'explorer et d'adopter des nouvelles compétences en design et des technologies associées;
- identifier les occasions de réseauter avec des membres du secteur et des organisations professionnelles (p. ex. Association des graphistes agréés (AGA) de l'Ontario, Société des designers graphiques du Québec (SDGQ), Société des designers graphiques du Canada (SGD), International Council of Communication Design (Icograda), American Institute of Graphic Artists (AIGA));
- utiliser des médias sociaux (p. ex., réseaux sociaux, blogues, forums) pour établir et maintenir une présence en ligne, développer un réseau d'apprentissage personnel et partager des idées, de l'expertise, des commentaires et des opinions avec d'autres professionnels graphistes;
- élaborer, organiser et réunir un ensemble de designs dans un portfolio aux fins du marketing et de l'autopromotion;
- concevoir, adapter et personnaliser divers portfolios pour cibler des marchés ou des publics particuliers;
- examiner et mettre à jour régulièrement les contenus des portfolios.

Glossaire

Maquette détaillée : Modèle préliminaire ou prototype, préparé à différents stades du processus de design et représentant un schéma visuel du produit final, incluant la position du texte, des illustrations et d'autres éléments.

Représentation filaire : Appelé en anglais « wireframe ». Méthode utilisée dans le développement d'un site Web ou d'une application pour visualiser la structure du contenu dans le but de tester l'expérience de l'utilisateur et l'architecture de l'information.

Travail à titre gratuit : Travail de design présenté à un client éventuel sur la base purement hypothétique d'obtention d'un mandat, sans aucuns frais, droits ou conditions convenus ni ententes entre les deux parties. Cette pratique est mal vue dans le secteur du design graphique, car on considère qu'elle dévalue l'ensemble du travail des professionnels du design graphique.

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

Toutes les personnes titulaires d'un diplôme (niveau avancé) du programme Photographie doivent démontrer qu'elles ont atteint tous les neuf 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 (niveau avancé) du programme Design Graphique 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.