Illustration et dessin animé (574.A0)

Secteur 13 – Communications et documentation

Programme d'études techniques

Québec

Le présent document a été produit par
le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur.

Coordination

Élaboration de la composante de formation spécifique du programme d'études techniques – Tronc commun et voie de spécialisation *Dessin animé* (1999)
Nicole Tremblay
Direction générale de la formation professionnelle et technique
Ministère de l'Éducation

Élaboration de la composante de formation spécifique du programme d'études techniques – Voie de spécialisation *Illustration* (2013)
Odette Trépanier
Responsable de secteur de formation
Communications et documentation
Direction des programmes techniques et de la formation continue
Ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de la Science

Conception

Élaboration de la composante de formation spécifique du programme d'études techniques – Tronc commun et voie de spécialisation *Dessin animé* (1999)
Claudine Dupré
Conseillère en élaboration de programmes

Pierre Grenier
Enseignant
Cégep du Vieux Montréal

Lisa Hopkins
Toonboom Technologies

Sylvain Lebeau
Fog Art Studio

Raymond Lebrun
Cactus Animation

Lucien Marleau
Cégep du Vieux Montréal

Élaboration de la composante de formation spécifique du programme d'études techniques – Tronc commun et voie de spécialisation *Illustration* (2013)
Pierre Marquis
Enseignant en dessin animé
Cégep du Vieux Montréal

Lucie Trahan
Enseignante en illustration
Collège Dawson

Jean-François Pouliot
Consultant en formation

Révision linguistique
Sous la responsabilité de la Direction des communications

Pour obtenir plus d'information :
Renseignements généraux
Direction des communications
Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur
1035, rue De La Chevrotière, 28e étage
Québec (Québec) G1R 5A5
Téléphone : 418 643-7095
Ligne sans frais : 1 866 747-6626

© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur, 2016

ISBN 978-2-550-74238-8 (PDF)

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2018

Remerciements

La production du présent document a été rendue possible grâce à de nombreux collaborateurs ou collaboratrices des milieux du travail et de l'éducation. Le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur remercie les personnes suivantes.

Participation à l'élaboration de la composante de formation spécifique du programme d'études techniques – Voie de spécialisation *Illustration* (2013)

Milieu du travail

Christine Battuz
Illustratrice
Kuizin

Nancy Beauregard
Illustratrice
Université Laval

Yannick Belzil
Illustrateur
Pigiste

Josée Bisaillon
Illustratrice
Pigiste

Sophie Boivin
Directrice
SOART

Claude Bordeleau
Président
Volta

Marie-Andrée Bureau
Illustratrice/designer
Pigiste

Sarah Chamaillard
Artiste-concepteur
Ubisoft

Mankanwalpreet Chatha
Illustrateur
Alpha-Vision

Marianne Chevalier
Illustratrice
Pigiste

Dominique Desbiens
Illustrateur
Pigiste

Florent Fournier
Illustrateur
Pigiste

Emanuel Garcia
Chef artiste
Eidos

Chantelle Grenier
Illustratrice/designer de mode
Amuse Design

Meinert Hansen
Artiste-concepteur et peintre de caches (*Concept Artist* / *Digital Matte Artist*)
Warner Brothers

Caroline Laplante
Artiste-concepteur
Electronics Arts

Sonia Léontieff
Illustratrice
Pigiste

Jean-François Malouin
Formateur
Ubisoft

Sara Paquet
Illustratrice
Pigiste

Caroline Soucy
Directrice artistique, production de jeux 3D
Sarbakan

Mark Sy
Illustrateur
Bombardier

Nicolas Trost
Directeur général
Illustration Québec

Daniel Villeneuve
Illustrateur/designer
Pigiste

Milieu de l'éducation

Andréa Cole
Directrice adjointe
Arts, lettres et techniques d'arts appliqués
Collège Dawson

Pauline Fresco
Enseignant
Collège Dawson

Christian Hupfer
Enseignant
Collège Dawson

Ed Kachaami
Enseignant
Collège Dawson

Frank Mulvey
Enseignant
Collège Dawson

Jules Prud'homme
Enseignant
Collège Dawson

Participation à l'élaboration de la composante de formation spécifique du programme d'études techniques – Tronc commun et voie de spécialisation *Dessin animé* (1999)

Milieu du travail

Michel Carbonneau
Ciné Groupe

Danielle Deblois
Cinar Animation

Guy Gagnon
Association des producteurs de films et de télévision du Québec (APFTQ), section Animation

Lina Gagnon
Travailleuse autonome

Jihane Geadah
Les productions Pascal Blais inc.

Sylvain Lebeau
Fog Art Studio

Raymond Lebrun
Cactus Animation inc.

André Leduc
Toonteck

Nicola Lemay
Travailleur autonome

Milieu de l'éducation

Andrée Beaulieu-Green
Coordonnatrice
Icari

Sylvie Bergeron
Directrice des études
Cégep de Jonquière

Jean-François Boivin
Enseignant
Cégep de Jonquière

Jocelyne Lapointe
Adjointe à la direction des études
Cégep du Vieux Montréal

Flavius Pelletier
Directeur du Service de formation aux entreprises
Cégep du Vieux Montréal

Robin Tremblay
Formateur
Centre NAD

Table des matières

Les programmes d'études collégiales 1
Visées de la formation collégiale 2
Compétences communes de la formation collégiale 2
Mise en œuvre des programmes d'études collégiales 3

Le programme d'études *Illustration et dessin animé* 5

Les buts du programme d'études 7
Formation spécifique 7
Intentions éducatives 7
Formation générale commune et propre 8
Formation générale complémentaire 12

La finalité du programme d'études 15

Les objectifs 17
Liste des énoncés de compétence 17
Matrice des compétences 20
Formation spécifique 23
Formation générale commune et propre 101
Formation générale complémentaire 121

Renseignements complémentaires 137
Vocabulaire utilisé dans les programmes d'études techniques 137
Harmonisation 139

574.A0 Illustration et dessin animé

Année d'approbation : 2015

Type de sanction :	Diplôme d'études collégiales
Nombre d'unités :	91 2/3 unités
Durée totale :	2 730 heures d'enseignement

Formation générale :	660	heures d'enseignement
Formation spécifique :		
Tronc commun et Spécialisation : *Illustration* :	2 070	heures d'enseignement
Tronc commun et Spécialisation : *Dessin animé* :	2 070	heures d'enseignement

Conditions d'admission :

Est admissible au programme la personne qui satisfait aux conditions générales d'admission définies dans le *Règlement sur le régime des études collégiales* et aux conditions particulières suivantes :

- Aucune.

Les programmes d'études collégiales

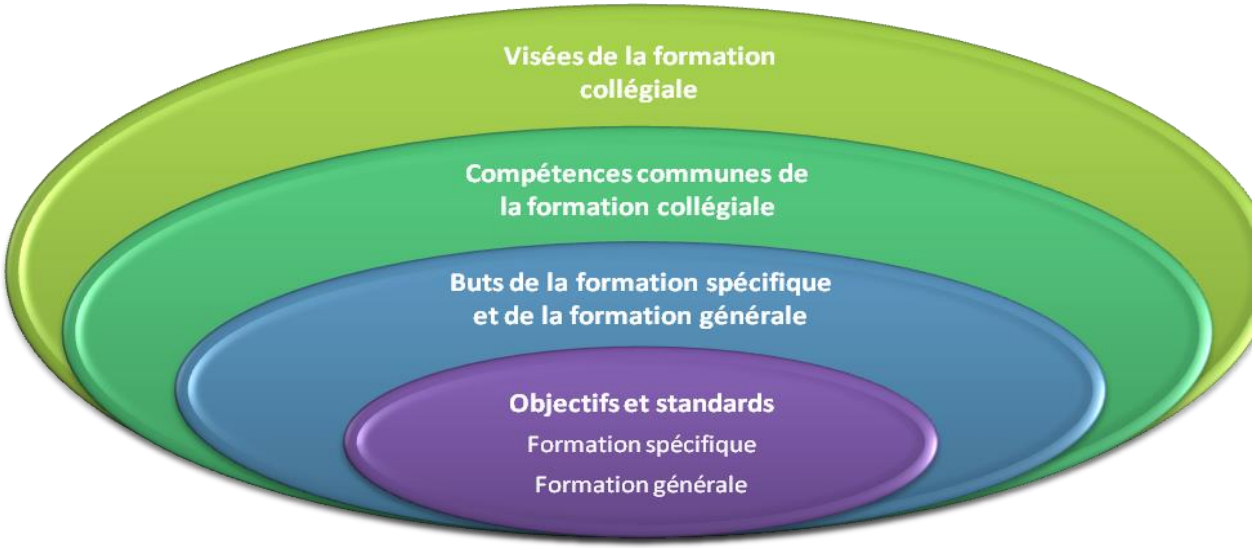
L'enseignement collégial fait suite aux cycles de la scolarité obligatoire du primaire et du secondaire. Il prépare à exercer une profession sur le marché du travail ou à poursuivre des études universitaires. Les programmes d'études relèvent du Ministère, les établissements d'enseignement collégial en assurant la mise en œuvre.

Le programme d'études constitue le cadre de référence à l'intérieur duquel l'élève s'engage à apprendre une profession ou à poursuivre des études universitaires, en acquérant les compétences visées. Pour le personnel enseignant, le programme définit des objectifs de formation et il délimite leur portée.

La figure 1 illustre l'interaction des éléments d'un programme d'études collégiales, allant du plus englobant au plus spécifique :

- les visées de la formation collégiale;
- les compétences communes de la formation collégiale;
- les buts de la formation spécifique et de la formation générale;
- les objectifs et les standards de la formation spécifique et de la formation générale.

Figure 1 – Éléments d'un programme d'études collégiales



Les programmes d'études conduisant au diplôme d'études collégiales sont constitués de deux composantes qui contribuent, mutuellement, à la formation de l'élève : la formation spécifique et la formation générale. En ce sens, les connaissances, les habiletés et les attitudes transmises par une composante du programme sont valorisées et, dans la mesure du possible, réinvesties dans l'autre composante. La formation générale fait partie intégrante de chaque programme d'études et, dans une perspective d'approche programme, elle s'articule autour de la formation spécifique en favorisant la mise en valeur des compétences nécessaires à l'ensemble des programmes.

Visées de la formation collégiale

Trois visées de formation, auxquelles sont associées cinq compétences communes, caractérisent tous les programmes d'études collégiales.

Les visées orientent l'action des personnes participant à la formation de l'élève. Elles facilitent l'approche programme en précisant ce qui est attendu de l'élève à la fin de ses études collégiales.

Former l'élève à vivre en société de façon responsable

Sur le plan personnel, l'élève s'engage en s'investissant dans son projet de formation. Il démontre de la rigueur et de la persévérance, et il fait preuve d'habiletés dans le domaine de l'analyse, de la synthèse et de la recherche. Sur le plan professionnel, il prend appui sur sa capacité à transférer ses savoirs et à s'adapter aux situations nouvelles. Sur le plan social, comme sur le plan de la vie démocratique, l'élève s'engage en exerçant son rôle de citoyen éclairé et responsable ainsi qu'en adoptant des attitudes et des comportements souhaitables. Dans ses relations avec les autres, il fait preuve d'ouverture d'esprit et exerce son sens communautaire.

Amener l'élève à intégrer les acquis de la culture

L'élève poursuit la mise en valeur de sa culture personnelle et il sait apprécier diverses formes d'expression culturelle. Ses apprentissages l'ont sensibilisé aux productions culturelles. Il peut en interpréter le sens, en considérer la valeur et prendre conscience du rôle qu'il exerce dans l'expression de la culture. Le développement de son sens critique et de sa conscience sociale ainsi que la consolidation de ses repères historiques l'ouvrent à un univers culturel élargi. Il saisit la diversité des réalités sociales et culturelles et sait apprécier les multiples richesses de la culture québécoise. Finalement, l'élève réinvestit ses acquis culturels en établissant des liens entre les divers phénomènes qui l'entourent et en s'engageant dans des activités à caractère culturel, artistique, sportif, technique ou scientifique.

Amener l'élève à maîtriser la langue comme outil de pensée, de communication et d'ouverture au monde

L'élève comprend et produit des discours complexes et variés dans différentes situations. Il démontre de l'autonomie et fait preuve d'habiletés avancées en lecture et en écriture. Sa maîtrise de la langue le rend autonome sur le plan de la réflexion; elle lui permet de se situer par rapport à divers discours et de s'exprimer de manière structurée, rationnelle et précise. Confronté à diverses situations de communication, l'élève exprime, dans une variété de situations, sa vision du monde et son identité. Cette maîtrise lui permet aussi de s'ouvrir à la diffusion des savoirs. De plus, elle le porte à échanger des points de vue et à parfaire sa communication dans la langue d'enseignement et dans la langue seconde.

Compétences communes de la formation collégiale

Les compétences communes sont associées aux visées de la formation collégiale. Elles contribuent à préparer adéquatement l'élève à la vie personnelle et professionnelle.

Résoudre des problèmes

L'élève sait reconnaître un problème et en analyser les éléments. Il inventorie des pistes de solution et met en œuvre celle qu'il considère comme la plus efficace. Il réfléchit sur sa démarche, voit si la solution choisie est appropriée et juge si elle peut être transposée dans d'autres situations.

Exercer sa créativité

En opposant, combinant et réorganisant des concepts, l'élève s'ouvre à de nouvelles avenues. Il peut également le faire en transférant des idées, des stratégies et des techniques dans des situations nouvelles. L'élève accueille de nouvelles idées et différentes façons de faire, tout en évaluant leur pertinence.

S'adapter à des situations nouvelles

Devant une situation nouvelle, l'élève démontre une attitude réceptive et critique. Après avoir analysé la situation en cause, il détermine des moyens pour l'aborder et il les expérimente. Pour s'adapter à un monde en constante mouvance, l'élève travaille en équipe et se soucie de maintenir à jour ses connaissances.

Exercer son sens des responsabilités

L'élève exerce son rôle de citoyen responsable et agit en adoptant des attitudes et des comportements souhaitables sur le plan social comme sur le plan démocratique. Il fait preuve d'éthique et d'intégrité, exerce son jugement critique et s'engage pleinement sur les plans personnel, social et professionnel. Autonome et organisé, l'élève respecte ses engagements.

Communiquer

L'élève livre un message cohérent et adapté à chaque situation. Il fait preuve d'écoute et il structure sa pensée dans le but de formuler un message clair. Il s'appuie sur une variété de stratégies de communication et utilise les technologies de l'information. L'élève évalue la portée de sa communication et revoit, au besoin, ses stratégies.

Mise en œuvre des programmes d’études collégiales

La manière de prendre en considération les visées, les compétences communes, les buts ainsi que les objectifs et les standards appartient à chaque établissement d’enseignement collégial. Leur mise en œuvre ne donne pas nécessairement lieu à des cours communs pour les élèves d’un même établissement. En outre, chaque cours peut traiter d’une partie de ces éléments ou d’un ou de plusieurs de ces éléments. Ce qui importe, c’est que tous les éléments soient pris en considération, dans un ou plusieurs cours, et qu’ils deviennent des objets d’enseignement et d’apprentissage, parce qu’ils ont été reconnus comme essentiels à l’exercice d’une profession ou à la poursuite des études universitaires.

Le programme d'études *Illustration et dessin animé*

Le programme d'études *Illustration et dessin animé* a été conçu suivant le Cadre d'élaboration des programmes d'études techniques. L'approche implique la participation de partenaires des milieux du travail et de l'éducation et elle tient compte de facteurs tels que les besoins de formation, la situation de travail et les buts généraux de la formation technique. Les objectifs et standards servent à la définition des activités d'apprentissage et à leur évaluation, cette dernière responsabilité appartenant aux établissements d'enseignement collégial. La réussite du programme d'études permet à l'élève de se qualifier pour exercer sa profession en fonction des compétences attendues à l'entrée sur le marché du travail, et la teneur de ses apprentissages contribue à assurer sa polyvalence.

Le programme *Illustration et dessin animé* comprend quatre composantes : la formation spécifique, la formation générale commune à tous les programmes d'études, la formation générale qui lui est propre, la formation générale complémentaire à sa formation spécifique.

- La formation spécifique totalise 65 unités.

- La formation générale commune à tous les programmes d'études totalise 16 ⅔ unités :
  - langue d'enseignement et littérature : 7 ⅓ unités;
  - philosophie ou *humanities* : 4 ⅓ unités;
  - éducation physique : 3 unités;
  - langue seconde : 2 unités.

- La formation générale propre au programme d'études totalise 6 unités :
  - langue d'enseignement et littérature : 2 unités;
  - philosophie ou *humanities* : 2 unités;
  - langue seconde : 2 unités.

- La formation générale complémentaire à la formation spécifique, qui vise à ouvrir l'élève à d'autres champs de connaissances que celui de son programme d'études, totalise 4 unités parmi les domaines suivants :
  - sciences humaines;
  - culture scientifique et technologique;
  - langue moderne;
  - langage mathématique et informatique;
  - art et esthétique;
  - problématiques contemporaines.

  Seuls les domaines distincts du programme d'études suivi sont accessibles à l'élève.

Les buts du programme d'études

Formation spécifique

La composante de formation spécifique du programme d'études *Illustration et dessin animé* vise à :

- rendre l'élève efficace dans l'exercice d'une profession, soit :
  - lui permettre, dès l'entrée sur le marché du travail, de jouer les rôles, d'exercer les fonctions et d'exécuter les tâches et les activités associées à une profession,
  - lui permettre d'évoluer adéquatement dans un milieu de travail (ce qui implique des connaissances et des habiletés techniques et technologiques en matière de communication, de résolution de problèmes, de prise de décisions, d'éthique, de santé et de sécurité, etc.);

- favoriser l'intégration de l'élève à la vie professionnelle, soit :
  - lui faire connaître le marché du travail en général ainsi que le contexte particulier de la profession choisie,
  - lui faire connaître ses droits et ses responsabilités comme travailleuse ou travailleur;

- favoriser l'évolution de l'élève et l'approfondissement de savoirs professionnels, soit :
  - lui permettre de développer son autonomie et sa capacité d'apprendre ainsi que d'acquérir des méthodes de travail,
  - lui permettre de comprendre les principes sous-jacents aux techniques et aux technologies utilisées,
  - lui permettre de développer sa faculté d'expression, sa créativité, son sens de l'initiative et son esprit d'entreprise,
  - lui permettre d'adopter des attitudes essentielles à son succès professionnel, de développer son sens des responsabilités et de viser l'excellence;

- favoriser la mobilité professionnelle de l'élève, soit :
  - lui permettre d'adopter une attitude positive à l'égard des changements,
  - lui permettre de se donner des moyens pour gérer sa carrière, notamment par la sensibilisation à l'entrepreneuriat.

Intentions éducatives

Les intentions éducatives en formation spécifique s'appuient sur des valeurs et préoccupations importantes et qui servent de guide aux interventions auprès de l'étudiante ou de l'étudiant. Elles touchent généralement des dimensions significatives du développement professionnel et personnel qui n'ont pas fait l'objet de formulations explicites au niveau des buts de la formation ou des objectifs et standards. Elles peuvent porter sur des attitudes importantes, des habitudes de travail, des habiletés intellectuelles, etc.

En conformité avec les visées de la formation collégiale, la formation spécifique vise aussi à former la personne à vivre en société de façon responsable, à amener la personne à intégrer les acquis de la culture et, enfin, à amener la personne à maîtriser la langue comme outil de pensée, de communication et d'ouverture sur le monde.

Pour le programme *Illustration et dessin animé*, les intentions éducatives en formation spécifique sont les suivantes :

- développer une culture générale et une ouverture sur le monde;
- favoriser l'adaptation aux changements technologiques;
- promouvoir l'éthique professionnelle et le sens des responsabilités;
- éveiller la sensibilité artistique;
- encourager la polyvalence.

Formation générale commune et propre

Les composantes de la formation générale commune et propre contribuent au développement de douze compétences, associées aux trois visées de la formation collégiale :

- pour la visée « former la personne à vivre en société de façon responsable » :
  - faire preuve d'autonomie et de créativité dans sa pensée et ses actions,
  - faire preuve d'une pensée rationnelle, critique et éthique,
  - adopter des stratégies qui favorisent le retour réflexif sur ses savoirs et son agir,
  - poursuivre le développement d'un mode de vie sain et actif,
  - assumer ses responsabilités sociales;

- pour la visée « amener la personne à intégrer les acquis de la culture » :
  - reconnaître l'influence de la culture et du mode de vie sur la pratique de l'activité physique et sportive,
  - reconnaître l'influence des médias, de la science ou de la technologie sur la culture et le mode de vie,
  - analyser des œuvres ou des textes en philosophie ou en *humanities* issus d'époques ou de courants d'idées différents,
  - apprécier des œuvres littéraires, des textes ou d'autres productions artistiques issus d'époques ou de courants d'idées différents;

- pour la visée « amener la personne à maîtriser la langue comme outil de pensée, de communication et d'ouverture au monde » :
  - améliorer sa communication dans la langue seconde,
  - maîtriser les règles de base du discours et de l'argumentation,
  - parfaire sa communication orale et écrite dans la langue d'enseignement.

Français, langue d'enseignement et littérature

L'élève qui a atteint les objectifs de la formation générale en français, langue d'enseignement et littérature, peut rendre compte,

- sur le plan des connaissances :
  - des caractéristiques des genres et de certains courants littéraires,
  - des procédés littéraires et langagiers, et de leur contribution au projet d'un texte,
  - des formes de représentations du monde attachées à des œuvres et à des époques,
  - de certaines caractéristiques de l'influence des médias dans diverses situations de communication,
  - de l'héritage culturel québécois et de ses résonances dans le monde actuel;

- sur le plan des habiletés :
    - de sa capacité d'appréciation de la littérature comme moyen de compréhension du monde et comme manifestation esthétique,
    - de son aptitude à analyser et à expliquer des textes littéraires ainsi que d'autres types de discours et à en rendre compte par écrit de façon structurée, cohérente et dans une langue correcte,
    - de sa capacité à organiser logiquement sa pensée et son discours en fonction d'une intention,
    - de sa maîtrise des règles de base du discours et de l'argumentation, notamment sur le plan de la pertinence, de la cohérence et de la suffisance en matière de qualité et de quantité;

- sur le plan des attitudes :
    - de sa prise de conscience de l'importance de la langue d'enseignement pour tous les domaines du savoir,
    - de sa responsabilisation par rapport à ses apprentissages,
    - de son ouverture à d'autres cultures et au monde par la lecture d'œuvres littéraires,
    - de sa capacité à saisir les enjeux sociaux, par l'analyse de diverses représentations du monde,
    - de son respect de l'éthique, notamment à l'égard de la propriété intellectuelle,
    - de son autonomie et de sa créativité, par différents types de productions.

Philosophie

L'élève qui a atteint les objectifs de la formation générale en philosophie peut rendre compte,

- sur le plan des connaissances :
    - des thèmes, des œuvres et des courants majeurs de la culture philosophique issus d'époques différentes,
    - des caractéristiques du discours philosophique au regard des autres discours présents dans la société actuelle, notamment les discours scientifique et religieux,
    - des concepts clés, des principes et des théories nécessaires à la réflexion philosophique et critique sur les enjeux de l'existence humaine et de son rapport au monde ainsi que sur l'éthique et le politique,
    - des règles de la logique et de l'argumentation en philosophie, notamment la pertinence, la cohérence et la suffisance,
    - des outils méthodologiques;

- sur le plan des habiletés, de son aptitude :
    - au questionnement, à la problématisation, à la conceptualisation, au jugement, au raisonnement, à l'argumentation, à l'analyse, à l'appréciation, à la capacité à synthétiser, à la comparaison et à l'approfondissement des idées,
    - à la proposition de jugements critiques, théoriques et pratiques, en tenant compte de principes généralisables,
    - à l'utilisation des connaissances philosophiques dans le déploiement d'une réflexion autonome,
    - à l'application de ses connaissances et de ses jugements théoriques à des problèmes philosophiques et à l'analyse de situations actuelles,
    - à la discussion et au jugement de façon rationnelle, tant oralement que par écrit, dans le respect des règles de la logique et de l'argumentation philosophique,
    - au développement d'une réflexion critique sur différents sujets, dont l'impact des médias sur les comportements et les façons de penser,

- à la communication de ses idées de manière claire et cohérente, à l'oral comme à l'écrit,
- à l'adoption d'un regard critique sur ses productions afin d'en percevoir les particularités et les forces, et d'en corriger les faiblesses tant sur le plan des idées que sur celui de la langue,
- à un retour réflexif sur soi, ses savoirs et son agir afin d'élaborer sa pensée et d'orienter son action;

- sur le plan des attitudes, de sa valorisation **:**
  - de la raison et du dialogue pour apprécier toute question,
  - de la réflexion critique,
  - de l'usage correct de la langue pour l'expression de sa pensée,
  - de l'actualité et de la pertinence du questionnement philosophique sur les enjeux sociaux contemporains,
  - des idées et de leur histoire,
  - de l'exercice de la réflexion sur le plan de l'universel,
  - de la nécessité d'entretenir une vie intellectuelle,
  - de l'ouverture d'esprit, de la créativité, de l'autonomie dans sa pensée et ses actions,
  - de la responsabilité individuelle et citoyenne.

Anglais, langue seconde

L'élève qui a atteint les objectifs de la formation générale en anglais, langue seconde, peut rendre compte,

- sur le plan des connaissances :
  - du vocabulaire nécessaire pour faire des études supérieures ou s'intégrer au marché du travail,
  - de différentes techniques de lecture nécessaires pour faire des études supérieures ou s'intégrer au marché du travail,
  - de la structure et de la forme de différents documents relatifs aux études supérieures ou au marché du travail,
  - de différentes sources de référence fiables rédigées en anglais,
  - des éléments de la culture du monde anglophone;

- sur le plan des habiletés :
  - de sa capacité à communiquer clairement en respectant le code grammatical de la langue anglaise et les règles de base du discours, c'est-à-dire que la communication est cohérente, que les idées sont pertinentes dans le contexte (auditoire cible, intention) et qu'on y trouve un nombre suffisant d'idées précises pour accomplir la tâche,
  - de sa capacité à communiquer de façon structurée et rationnelle dans des situations dont le degré de complexité correspond à celui des études supérieures ou du marché du travail,
  - de sa capacité d'obtenir et d'utiliser de manière appropriée de l'information pertinente provenant de sources fiables en langue anglaise,
  - de sa capacité d'établir des rapports sociaux et professionnels en anglais,
  - de sa capacité d'accéder à la culture anglophone,
  - de sa capacité d'intégrer, dans une communication en anglais, les connaissances et les habiletés acquises dans l'ensemble de sa formation collégiale;

- sur le plan des attitudes :
    - de sa perception du rôle de l'anglais dans son domaine d'études,
    - de son ouverture à différents aspects de la culture anglophone,
    - de son souci de s'exprimer et d'agir de façon éthique, en particulier sous l'angle du respect dans ses propos, dans ses attitudes en situation d'interaction ou dans l'usage de sources,
    - de son souci d'utiliser des stratégies de retour réflexif sur ses productions.

Éducation physique

L'élève qui a atteint les objectifs de la formation générale en éducation physique pourra rendre compte,

- sur le plan des connaissances :
    - des notions et des concepts issus de recherches scientifiques et de leur application méthodique à des activités physiques ou sportives,
    - des liens entre les habitudes de vie, l'activité physique, la condition physique et la santé,
    - des moyens pour évaluer ses capacités et ses besoins par rapport à des activités facilitant l'amélioration de sa condition physique et de sa santé,
    - des règles, des techniques et des conditions de pratique d'un certain nombre d'activités physiques ou sportives,
    - des principaux facteurs socioculturels qui influencent la pratique durable de l'activité physique;

- sur le plan des habiletés :
    - de sa capacité à faire un relevé initial de ses habiletés, de ses attitudes et de ses besoins,
    - de sa capacité à choisir des activités physiques tenant compte de ses facteurs de motivation, de ses possibilités d'adaptation à l'effort et de ses besoins de changements,
    - de sa capacité à appliquer les règles et les techniques d'un certain nombre d'activités physiques en vue d'une pratique régulière et suffisante,
    - de sa capacité à formuler des objectifs réalistes, mesurables, motivants et de les situer dans le temps,
    - de sa capacité à raffiner la maîtrise de techniques et de stratégies de base associées aux activités physiques,
    - de sa capacité à évaluer ses habiletés, ses attitudes et ses progrès, afin d'adapter ses moyens ou ses objectifs à la pratique d'activités physiques,
    - de sa capacité à maintenir ou à augmenter, de façon personnelle et autonome, son niveau de pratique d'activité physique ainsi que sa condition physique pour développer un mode de vie sain et actif,
    - de sa capacité à faire preuve de créativité dans le contexte d'activités physiques,
    - de sa capacité à communiquer ses choix d'activités physiques, de façon claire et argumentée;

- sur le plan des attitudes :
    - de sa conscience de l'importance de pratiquer, de façon régulière et suffisante, l'activité physique pour améliorer sa condition physique,
    - de sa conscience des principaux facteurs qui l'encouragent à pratiquer davantage l'activité physique,
    - de sa conscience de l'importance d'évaluer et de respecter ses capacités d'adaptation à l'effort ainsi que les conditions de pratique d'une activité physique avant de s'y engager,
    - de sa valorisation, par les connaissances acquises et la pratique de l'activité physique, de la confiance en soi, de la maîtrise de soi, du respect et de la compréhension de l'autre ainsi que de l'esprit de coopération,
    - de son sens de l'éthique en respectant les règles de conduite dans ses comportements et ses attitudes pendant la pratique d'activités physiques ou sportives,
    - du respect des différences individuelles et culturelles, de même que de l'environnement dans lequel se déroulent les activités physiques ou sportives,
    - de son appréciation de la valeur esthétique et ludique de l'activité physique,
    - de son intégration des valeurs suivantes : discipline, effort, constance et persévérance,
    - de son encouragement à considérer, comme valeur sociale, la pratique régulière et suffisante de l'activité physique.

Formation générale complémentaire

Sciences humaines

Ce domaine a pour but de familiariser l'élève avec les sciences humaines en tant qu'elles constituent une approche particulière de la réalité humaine. Cette intention générale peut revêtir différents aspects, parmi lesquels l'étude de l'apport particulier des sciences humaines à la compréhension d'enjeux contemporains ainsi que l'application d'approches qui relèvent des sciences humaines.

Culture scientifique et technologique

Ce domaine a pour but de présenter la science et la technologie comme des approches spécifiques du réel, dans une perspective de familiarisation avec ce domaine du savoir. Cette intention générale peut revêtir différents aspects, parmi lesquels l'étude de la nature générale et d'enjeux actuels de la science et de la technologie ainsi que l'application de la démarche scientifique.

Langue moderne

Ce domaine a pour but d'initier l'élève aux structures et au vocabulaire de base d'une troisième langue, tout en le sensibilisant à la culture propre des personnes qui la parlent.

Langage mathématique et informatique

Ce domaine a pour but de mettre en valeur la culture mathématique ou informatique. Cette intention générale peut revêtir différents aspects, parmi lesquels l'étude du rôle des mathématiques ou de l'informatique dans la société contemporaine ainsi que l'utilisation de notions, de procédés et d'outils mathématiques ou informatiques.

Art et esthétique

Ce domaine a pour but de fournir à l'élève une culture générale en explorant diverses formes d'art ainsi que de développer, chez cet élève, une sensibilité sur le plan esthétique. Cette intention générale peut revêtir différents aspects, parmi lesquels l'appréciation des formes d'art ainsi que la réalisation d'une production artistique.

Problématiques contemporaines

Ce domaine s'ouvre à des préoccupations actuelles et transdisciplinaires. La transdisciplinarité renvoie à un type d'approche qui permet d'aborder une problématique contemporaine en fonction de diverses disciplines et de différents champs de savoir, en situant la réflexion au-delà de la simple juxtaposition des matières étudiées.

La finalité du programme d'études

Le programme *Illustration et dessin animé* vise à former des personnes aptes à exercer les professions d'illustratrice ou illustrateur et de dessinatrice ou dessinateur en dessin animé.

Voie de spécialisation : Illustration

Les illustratrices et les illustrateurs sont des artistes en arts visuels qui travaillent dans le secteur des communications, à leur compte ou dans des entreprises. Ces personnes peuvent travailler dans différents secteurs, tels que la publication (livres, affiches, pictogrammes, albums illustrés, magazines, journaux, etc.), les jeux vidéos, les tutoriels, la formation en ligne, le multimédia (représentation virtuelle, scénarimage, illustrations préliminaires à une animation 2D ou 3D, etc.), l'emballage, la fabrication d'objets, les décors, les sciences de la santé, le génie et l'architecture (présentation, dessin et rendu technique) ainsi que la mode et les textiles.

En réponse à une demande, ces artistes élaborent des concepts, conçoivent des esquisses, produisent des ébauches et réalisent des illustrations. Pour ce faire, elles ou ils choisissent les matériaux, les médiums et les techniques de réalisation en fonction de l'effet recherché, de la nature du travail et des besoins particuliers de la cliente ou du client.

Ces personnes travaillent seules ou en équipe, en collaboration avec, entre autres, d'autres illustrateurs, leur agent, des directeurs artistiques, éditeurs, chargés de projet, directeurs de production, modeleurs 3D, programmeurs, graphistes, etc. Elles doivent souvent composer avec des délais de réalisation très serrés.

En fonction de leurs compétences, les artistes qui travaillent pour des entreprises peuvent se voir confier des responsabilités en ce qui a trait à la direction artistique d'une équipe de production. Les personnes travaillant à leur compte peuvent éventuellement créer leur propre entreprise en embauchant ou en s'associant avec d'autres illustrateurs ou d'autres collaborateurs.

L'environnement de travail des illustratrices et des illustrateurs est à la fois traditionnel et informatisé. En ce sens, ils peuvent donc utiliser à la fois crayons, papier, pinceaux, différents outils et médiums, ordinateurs, logiciels et utilitaires spécialisés, tablettes graphiques, caméras, numériseurs, supports d'archivage.

Le travail demande une bonne capacité d'adaptation, le sens de l'esthétique, de la curiosité, de l'ouverture d'esprit, le sens de l'organisation, une attention aux détails, de la précision ainsi que le goût de la recherche et de l'expérimentation. Il demande aussi de l'entrepreneuriat, puisque l'illustratrice ou l'illustrateur assure la promotion de sa création par des moyens de diffusion appropriés.

Voie de spécialisation : Dessin animé

Les dessinatrices et les dessinateurs en dessin animé participent à la réalisation de films d'animation commerciale destinés principalement aux marchés du cinéma, de la télévision à grande diffusion (séries télévisées, publicité, documentaire), des jeux vidéos et du multimédia (sites Internet, cédéroms ludiques ou didactiques, par exemple). Ces personnes peuvent réaliser des films d'auteur.

Selon la nature du projet et le type de travail, les dessinatrices et les dessinateurs effectuent des tâches liées à la conception de lieux, d'accessoires et de personnages. Ces personnes peuvent aussi dessiner des poses clés et les décors linéaires de séquences d'animation ainsi qu'animer des personnages en lien avec leurs dialogues. L'élaboration du scénarimage, la conception et l'animation d'effets visuels sont également des tâches qui peuvent leur être attribuées. Enfin, il peut

leur arriver d’avoir à traiter et à assembler des dessins d’animation à l’ordinateur, à animer un personnage en trois dimensions et à réaliser un dessin animé.

Les techniques traditionnelles de dessin et d’animation, où une suite de dessins tracés à la main donne l’illusion du mouvement, sont encore largement répandues. Toutefois, de plus en plus de dessinatrices et de dessinateurs utilisent maintenant les techniques numériques d’animation (tablettes graphiques, numérisation de dessins et logiciels spécialisés pour colorer les images, assembler les niveaux d’animation et simuler les mouvements de caméra). Les logiciels d’imagerie tridimensionnelle sont également mis à contribution dans certaines situations.

Le travail demande de bonnes capacités d’adaptation et des aptitudes pour le travail en équipe, étant donné la variété et la nature des projets.

L’acquisition d’expérience peut conduire les techniciennes et les techniciens du dessin animé vers des emplois tels que la direction de l’animation, la supervision de services et la réalisation de films d’animation.

Les objectifs

Liste des énoncés de compétence

Formation spécifique

Tronc commun

069P Analyser les fonctions de travail.

014L Représenter l'anatomie d'un être vivant.

014M Représenter un sujet en perspective.

014N Simplifier la représentation d'un sujet.

014P Représenter les traits de personnalité d'un sujet.

014S Rechercher et représenter des idées novatrices.

0151 Élaborer un scénarimage.

Voie de spécialisation A : Illustration

069Q Explorer différents types et principes de design de communication visuelle.

069R Créer des palettes de couleurs pour des illustrations.

069S Apprécier des illustrations et des productions en arts visuels.

069T Acquérir des images de référence.

069U Exploiter des techniques traditionnelles d'illustration.

069V Réaliser des images matricielles.

069W Réaliser des images vectorielles.

069X Réaliser des illustrations techniques.

069Y Exploiter des techniques d'assemblage de matériaux composites pour des illustrations.

069Z Développer des techniques d'illustration.

06A0 Réaliser des illustrations publicitaires.

06A1 Créer des illustrations pour des œuvres littéraires.

06A2 Créer des portraits et des illustrations à des fins éditoriales.

06A3 Créer des illustrations documentaires et scientifiques.

06A4 Créer des illustrations spécialisées et des motifs.

06A5 Gérer son entreprise.

Voie de spécialisation B : Dessin animé

014K Représenter des mouvements.

014Q Dessiner des personnages.

014R Représenter l'anatomie d'un être vivant en action.

014T Animer un personnage.

014U Analyser un film d'animation en regard des techniques cinématographiques.

014V Concevoir des lieux et des accessoires.

014W Représenter les émotions et les sentiments d'un sujet.

014X Concevoir des personnages.

014Y Déterminer les couleurs d'un projet.

014Z Dessiner les poses clés et les décors linéaires d'une séquence.

0150 Animer des personnages en tenant compte de leurs dialogues.

0152 Concevoir et animer des effets visuels.

0153 Traiter et assembler des dessins d'animation à l'ordinateur.

0154 Animer un personnage en trois dimensions.

0155 Réaliser un dessin animé.

0156 Assurer son cheminement professionnel.

Formation générale commune et propre

16 ⅔ unités et 420 périodes d'enseignement, 6 unités et 150 périodes d'enseignement

Français, langue d'enseignement et littérature

4EF0 Analyser des textes littéraires.

4EF1 Expliquer les représentations du monde contenues dans des textes littéraires d'époques et de genres variés.

4EF2 Apprécier des textes de la littérature québécoise d'époques et de genres variés.

4EFP Produire différents types de discours oraux et écrits liés au champ d'études de l'élève.

Philosophie

4PH0 Traiter d'une question philosophique.

4PH1 Discuter des conceptions philosophiques de l'être humain.

4PHP Porter un jugement sur des problèmes éthiques et politiques de la société contemporaine.

Anglais, langue seconde

Un objectif à atteindre parmi les suivants :

- 4SA0 Comprendre et exprimer des messages simples en anglais.
- 4SA1 Communiquer en anglais avec une certaine aisance.
- 4SA2 Communiquer avec aisance en anglais sur des thèmes sociaux, culturels ou littéraires.
- 4SA3 Traiter en anglais d'œuvres littéraires et de sujets à portée sociale ou culturelle.

Un objectif à atteindre parmi les suivants :

- 4SAP Communiquer en anglais de façon simple en utilisant des formes d'expression d'usage courant liées au champ d'études de l'élève.
- 4SAQ Communiquer en anglais avec une certaine aisance en utilisant des formes d'expression d'usage courant liées au champ d'études de l'élève.
- 4SAR Communiquer avec aisance en anglais en utilisant des formes d'expression d'usage courant liées au champ d'études de l'élève.
- 4SAS Communiquer de façon nuancée en anglais dans différentes formes de discours.

Éducation physique

4EP0 Analyser sa pratique de l'activité physique au regard des habitudes de vie favorisant la santé.

4EP1 Améliorer son efficacité dans la pratique d'une activité physique.

4EP2 Démontrer sa capacité à se charger de sa pratique de l'activité physique dans une perspective de santé.

Formation générale complémentaire

4 unités, 90 périodes d'enseignement

Deux objectifs à atteindre parmi les suivants, dans des domaines distincts du programme d'études suivi par l'élève :

- 000V Situer l'apport particulier des sciences humaines au regard des enjeux contemporains.
- 000W Analyser l'un des grands problèmes de notre temps selon une ou plusieurs approches propres aux sciences humaines.
- 000X Expliquer la nature générale et quelques-uns des enjeux actuels de la science et de la technologie.
- 000Y Résoudre un problème simple par l'application de la démarche scientifique de base.
- 000Z Communiquer dans une langue moderne de façon restreinte.
- 0010 Communiquer dans une langue moderne sur des sujets familiers.
- 0067 Communiquer avec une certaine aisance dans une langue moderne.
- 0011 Reconnaître le rôle des mathématiques ou de l'informatique dans la société contemporaine.
- 0012 Se servir d'une variété de notions, de procédés et d'outils mathématiques ou informatiques à des fins d'usage courant.
- 0013 Apprécier diverses formes d'art issues de pratiques d'ordre esthétique.

- 0014 Réaliser une production artistique.
- 021L Considérer des problématiques contemporaines dans une perspective transdisciplinaire.
- 021M Traiter d'une problématique contemporaine dans une perspective transdisciplinaire.

Matrice des compétences

La matrice des compétences permet d'avoir un aperçu global du programme d'études techniques. Elle regroupe l'ensemble des composantes du programme et situe chacune des compétences de la formation spécifique.

La matrice des compétences comprend :

- les compétences générales de la formation spécifique qui portent sur des activités de travail communes à différentes tâches ou situations;
- les compétences particulières, qui portent sur des tâches directement rattachées à l'exercice de la profession.

La matrice des compétences permet de voir les liens qui existent entre les compétences générales, placées à l'horizontale, et les compétences particulières, placées à la verticale. Le symbole (○) indique un lien, dans l'exercice de la profession, entre une compétence particulière et une compétence générale.

L'ordre de présentation des compétences de la formation spécifique reflète la conception du programme d'études, mais n'infère pas l'application qu'on en fera. La matrice des compétences est fournie à titre indicatif.

MATRICE DES COMPÉTENCES

ILLUSTRATION ET DESSIN ANIMÉ
Voie de spécialisation
Illustration

COMPÉTENCES PARTICULIÈRES	Numéro de la compétence	COMPÉTENCES GÉNÉRALES													
		Analyser les fonctions de travail	Explorer différents types et principes de design de communication visuelle	Représenter l'anatomie d'un être vivant	Représenter un sujet en perspective	Créer des palettes de couleurs pour des illustrations	Apprécier des illustrations et des productions en arts visuels	Rechercher et représenter des idées novatrices	Acquérir des images de référence	Représenter les traits de personnalité d'un sujet	Simplifier la représentation d'un sujet	Exploiter des techniques traditionnelles d'illustration	Réaliser des images matricielles	Réaliser des images vectorielles	Exploiter des techniques d'assemblage de matériaux composites pour des illustrations
Numéro de la compétence		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	15
Réaliser des illustrations techniques	14	○	○	○	○	○	○		○		○	○	○	○	
Développer des techniques d'illustration	16	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○
Élaborer un scénarimage	17	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	
Réaliser des illustrations publicitaires	18	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Créer des illustrations pour des œuvres littéraires	19	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Créer des portraits et des illustrations à des fins éditoriales	20	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Créer des illustrations documentaires et scientifiques	21	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Créer des illustrations spécialisées et des motifs	22	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Gérer son entreprise	23	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

MATRICE DES COMPÉTENCES

ILLUSTRATION ET DESSIN ANIMÉ
Voie de spécialisation
Dessin animé

COMPÉTENCES PARTICULIÈRES	Numéro de la compétence	COMPÉTENCES GÉNÉRALES											
		Analyser les fonctions de travail	Représenter des mouvements	Représenter l'anatomie d'un être vivant	Représenter un sujet en perspective	Simplifier la représentation d'un sujet	Représenter les traits de personnalité d'un sujet	Représenter l'anatomie d'un être vivant en action	Rechercher et représenter des idées novatrices	Analyser un film d'animation en regard des techniques cinématographiques	Représenter les émotions et les sentiments d'un sujet	Déterminer les couleurs d'un projet	Assurer son cheminement professionnel
Numéro de la compétence		1	2	3	4	5	6	8	9	11	13	15	23
Dessiner des personnages	7	○		○	○	○	○	○			○		○
Animer un personnage	10	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○
Concevoir des lieux et des accessoires	12	○			○	○			○	○			○
Concevoir des personnages	14	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○
Dessiner les poses clés et les décors linéaires d'une séquence	16	○	○	○	○	○	○	○		○	○		○
Animer des personnages en tenant compte de leurs dialogues	17	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○
Élaborer un scénarimage	18	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○
Concevoir et animer des effets visuels	19	○	○		○	○			○	○		○	○
Traiter et assembler des dessins d'animation à l'ordinateur	20	○							○	○		○	○
Animer un personnage en trois dimensions	21	○	○	○			○	○	○	○	○		○
Réaliser un dessin animé	22	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Formation spécifique

Tronc commun

Code : 069P

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Analyser les fonctions de travail.	• À l'aide de données récentes sur l'exercice des fonctions de travail ainsi que sur les entreprises et les établissements du secteur. • À partir des lois, des règlements et des normes en vigueur.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Caractériser les fonctions de travail et leurs conditions d'exercice.	• Pertinence de l'information recueillie. • Examen complet des caractéristiques générales des fonctions de travail et de leurs conditions d'exercice. • Reconnaissance des possibilités de travail autonome dans le secteur. • Distinction juste des différents milieux de travail. • Reconnaissance des différents cheminements de carrière. • Reconnaissance des lois et des règlements encadrant l'exercice du travail, en général, et des fonctions de travail, en particulier.
2. Examiner les tâches et les opérations liées aux fonctions de travail.	• Examen convenable des opérations, des conditions d'exécution et des critères relatifs à chacune des tâches. • Détermination de l'importance relative des tâches.
3. Examiner les habiletés et les comportements nécessaires aux fonctions de travail.	• Pertinence des liens établis entre les habiletés et comportements, d'une part, et les différentes tâches des fonctions de travail, d'autre part. • Reconnaissance des règles de l'éthique professionnelle.

Code : 014L

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Représenter l'anatomie d'un être vivant.	• Pour la représentation de sujets statiques complets et de parties anatomiques isolées (pieds, mains, visages, etc.). • À l'aide de sources de référence facilitant la représentation des races humaines et des espèces animales. • À partir de l'observation de modèles vivants, de photographies, de planches anatomiques et d'écorchés. • Avec le matériel de dessin approprié. • En respectant des consignes relativement aux méthodes de dessin.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser les caractéristiques anatomiques du sujet.	• Reconnaissance des caractéristiques physiques et morphologiques : – communes à la race ou à l'espèce; – similaires à celles d'autres races ou espèces; – particulières au sujet. • Établissement correct de liens entre l'aspect du corps et sa structure sous-jacente. • Estimation correcte des proportions du corps.
2. Ébaucher le dessin du sujet.	• Représentation sommaire de l'ensemble du sujet. • Justesse des proportions. • Respect de l'anatomie, de la silhouette et de la pose du sujet. • Respect des consignes en ce qui regarde la dimension des dessins.
3. Peaufiner la représentation du sujet.	• Représentation exacte des détails anatomiques. • Ressemblance avec le sujet. • Représentation correcte de la pose. • Justesse des lignes. • Propreté du dessin.

Code : 014M

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Représenter un sujet en perspective.	• À partir d'une observation d'images, de plans ou de son imagination. • Avec le matériel de dessin approprié. • D'après des sujets tels que des personnages, des lieux ou des accessoires. • En respectant des consignes en ce qui concerne l'exécution et la présentation des dessins.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Choisir le type de perspective.	• Analyse juste des caractéristiques visuelles du sujet. • Choix de l'angle de vue permettant une représentation claire du sujet. • Prise en considération de l'effet recherché. • Type de perspective approprié à l'angle de vue.
2. Déterminer l'emplacement de la ligne d'horizon et des points de fuite.	• Emplacement des éléments approprié au type de perspective et à l'angle de vue. • Emplacement de la ligne d'horizon et des points de fuite favorisant la vraisemblance du dessin.
3. Dessiner le sujet.	• Application correcte des méthodes de dessin. • Disposition cohérente des éléments du sujet. • Convergence des lignes vers les points de fuite. • Netteté des tracés.

Code : 014N

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Simplifier la représentation d'un sujet.	• D'après des sujets variés. • À partir de l'observation directe d'un sujet ou d'une image. • Avec le matériel de dessin approprié.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le sujet.	• Reconnaissance de la structure et des formes constitutives du sujet. • Estimation correcte des proportions. • Discernement des formes essentielles à la reconnaissance du sujet. • Reconnaissance de l'impression évoquée par le sujet.
2. Ébaucher la représentation simplifiée du sujet.	• Variété des propositions. • Simplicité des formes. • Mode de représentation facilitant la lisibilité du sujet. • Ressemblance avec le sujet. • Choix de la proposition graphique traduisant le mieux le sujet et l'impression qu'il évoque.
3. Mettre au net la représentation simplifiée du sujet.	• Fidélité à l'ébauche. • Propreté des dessins. • Netteté des tracés. • Lisibilité du sujet.

Code : 014P

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Représenter les traits de personnalité d'un sujet.	• À partir d'un scénario, d'un synopsis ou d'une description. • Avec le matériel de dessin approprié. • À l'aide de sources de référence facilitant la représentation de la physionomie et de la morphologie.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le sujet.	• Reconnaissance des caractéristiques générales du sujet en ce qui concerne l'âge, le sexe, la race, la condition sociale, etc. • Reconnaissance des comportements révélateurs de la personnalité du sujet. • Déduction juste de la personnalité du sujet. • Reconnaissance du sentiment que le sujet doit inspirer au public.
2. Déterminer les caractéristiques physiques permettant d'appuyer la personnalité du sujet.	• Cohérence des caractéristiques avec les typologies connues. • Pertinence des caractéristiques selon : – la personnalité et les caractéristiques générales du sujet; – les sentiments que le sujet doit inspirer au public.
3. Esquisser des propositions graphiques.	• Variété des propositions. • Cohérence des propositions avec : – la personnalité et les caractéristiques générales du sujet; – les sentiments que le sujet doit inspirer au public. • Représentation crédible des traits de personnalité. • Choix de propositions graphiques traduisant le mieux le sujet.
4. Mettre au net les esquisses.	• Respect des propositions graphiques. • Simplicité des formes. • Netteté des tracés. • Propreté des dessins.

Code : 014S

Objectif — *Standard*

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Rechercher et représenter des idées novatrices.	• À partir d'un thème donné. • Avec le matériel de dessin approprié. • À l'aide de sources de référence vidéos, imprimées ou électroniques. • En appliquant différentes méthodes de créativité.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser et documenter le thème.	• Interprétation juste du message à véhiculer. • Variété et pertinence des sources de référence. • Reconnaissance des conventions graphiques généralement associées au thème. • Manifestation du sens de l'observation.
2. Procéder à l'idéation.	• Prise en considération du thème. • Utilisation efficace des méthodes de créativité. • Variété des idées. • Manifestation d'ouverture et de créativité.
3. Choisir l'idée traduisant le mieux le thème.	• Évaluation critique du potentiel des idées évoquées. • Éloquence de l'idée retenue. • Manifestation de discernement et d'ouverture à la critique.
4. Explorer les possibilités graphiques de l'idée retenue.	• Éléments visuels variés, originaux et signifiants. • Lisibilité de la représentation graphique. • Styles appropriés au thème. • Manifestation d'ouverture et de créativité.

Code : 0151

Objectif — *Standard*

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Élaborer un scénarimage.	• À partir d'un scénario ou d'un recueil de modèles. • À l'aide de sources de référence vidéos, imprimées ou électroniques. • Avec des feuilles de scénarimage. • À partir d'un style graphique donné et de consignes techniques à respecter. • Avec le matériel de dessin approprié. • En respectant un échéancier.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le scénario ou le recueil de modèles.	• Reconnaissance des contextes historique, géographique et narratif. • Interprétation juste de l'action et de l'ambiance à reproduire. • Explication juste des relations existant entre les personnages. • Relevé des incohérences en ce qui regarde le scénario ou les modèles.
2. Découper l'action et la représenter sous forme de plans.	• Respect du scénario. • Respect des contraintes techniques. • Découpage et composition de l'image permettant d'appuyer la narration. • Détermination et représentation justes des : – valeurs de plan; – angles de prise de vue; – mouvements de caméra. • Clarté des dessins. • Cohérence et continuité d'un plan à l'autre. • Variété des plans.
3. Dessiner la version finale du scénarimage.	• Respect du découpage préliminaire. • Respect du style et des modèles. • Représentation correcte de l'anatomie, de la personnalité, des émotions et des mouvements des personnages. • Respect des principes de la perspective. • Précision, propreté et simplicité des dessins. • Netteté des tracés. • Justesse des annotations en ce qui concerne les : – raccords des actions; – transitions visuelles; – effets spéciaux; – mouvements de caméra; – dialogues, etc. • Respect des consignes techniques.

Éléments de la compétence	Critères de performance
4. Évaluer la qualité du travail.	• Relevé des points forts et des points faibles du travail. • Suggestion de solutions pour remédier aux problèmes soulignés.

Code : 069Q

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Explorer différents types et principes de design de communication visuelle.	• À partir de designs de communication visuelle. • À l'aide de documents de référence, d'outils de création, de matériaux et de supports.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Rechercher des significations présentes dans des designs de communication visuelle.	• Repérage des trajectoires de lecture. • Interprétation juste de la signification et de la psychologie des couleurs. • Collecte de renseignements pertinents sur les publics cibles et les objectifs de communication. • Distinction juste des types d'illustrations, de pictogrammes, d'icônes et d'éléments graphiques et typographiques. • Description claire des principes et des éléments de design présents. • Utilisation d'un vocabulaire approprié. • Utilisation appropriée des documents de référence.
2. Préciser des exigences d'impression et de diffusion de designs de communication visuelle.	• Description juste des exigences visuelles et techniques liées aux formats et aux types de mise en page. • Description juste des exigences techniques liées aux impressions numériques, sérigraphiques et offset. • Description juste des exigences techniques liées à la bande passante, à la résolution et au format d'affichage. • Description juste des exigences techniques liées à l'animatique.

Éléments de la compétence	Critères de performance
3. Expérimenter des principes et des éléments de design de communication visuelle.	• Choix justifié d'un type de composition. • Utilisation appropriée d'outils, de matériaux et de supports. • Utilisation personnelle et cohérente de principes et d'éléments du langage des arts visuels et du design graphique. • Utilisation appropriée de textures, de motifs, de couleurs, d'ombres et de lumières. • Recherche d'équilibre et de dynamisme dans l'organisation des formes et des volumes. • Proposition de moyens appropriés en vue d'améliorer sa démarche d'expérimentation.

Code : 069R

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Créer des palettes de couleurs pour des illustrations.	• Pour des imprimés ou des interfaces visuelles. • À partir d'un projet d'illustration et d'une ébauche. • À l'aide de médiums, d'outils et de supports variés. • À l'aide de chartes de couleurs, d'échantillons ou de catalogues de couleurs d'encres d'imprimerie.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le projet d'illustration.	• Analyse juste de l'ébauche. • Collecte des renseignements pertinents sur la cliente ou le client, le public cible, le style d'illustration recherché et le format. • Distinction juste des éléments d'ambiance à communiquer. • Distinction juste des éléments de contenu à mettre en valeur.
2. Assortir différentes couleurs.	• Choix approprié du médium. • Détermination correcte du nombre de couleurs. • Choix des couleurs en fonction de l'ambiance à créer, de l'éclairage, de la symbolique et de la psychologie des couleurs. • Utilisation appropriée de chartes de couleurs, d'échantillons ou de catalogues de couleurs d'encres d'imprimerie. • Gestion appropriée des couleurs et des profils colorimétriques. • Manifestation de créativité.
3. Expérimenter des effets de couleurs sur des illustrations.	• Choix et application corrects des couleurs. • Utilisation des couleurs en fonction de la visibilité et de la lisibilité. • Mise en valeur adéquate des éléments de contenu. • Esthétisme dans l'agencement des couleurs. • Utilisation efficace du médium, des outils et du support. • Manifestation de créativité. • Respect des exigences du projet d'illustration.
4. Évaluer les effets de couleurs obtenus.	• Analyse juste des points forts et des points faibles des effets de couleurs obtenus en fonction des exigences du projet d'illustration. • Proposition de moyens correctifs appropriés.

Code : 069S

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Apprécier des illustrations et des productions en arts visuels.	• À partir d'illustrations et de productions variées en arts visuels. • À l'aide de documents de référence.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Rechercher des significations présentes dans différentes illustrations et productions en arts visuels.	• Utilisation appropriée des principaux repères chronologiques. • Reconnaissance du sujet de l'œuvre. • Distinction juste des éléments visuels et des caractéristiques stylistiques présents. • Association juste des illustrations ou des productions en arts visuels aux principaux courants artistiques. • Établissement de liens pertinents entre les illustrations ou les productions et leurs contextes de réalisation. • Description claire et justifiée des objectifs ou des intentions de communication. • Citation adéquate des sources. • Utilisation d'un vocabulaire approprié. • Utilisation appropriée des documents de référence.
2. Énoncer et fonder un jugement critique.	• Formulation claire et justifiée d'arguments critiques. • Citation adéquate des sources. • Utilisation du vocabulaire approprié. • Utilisation appropriée des documents de référence.

Code : 069T

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Acquérir des images de référence.	• À partir d'une demande. • À l'aide de sources visuelles variées et d'appareils photographiques. • À l'aide de logiciels. • À l'aide d'un poste informatique et d'un numériseur.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser la demande.	• Relevé des principales caractéristiques du sujet ou du thème visé. • Détermination correcte des caractéristiques techniques et esthétiques des images à acquérir. • Détermination correcte de la méthode d'acquisition à utiliser.
2. Rechercher des éléments visuels.	• Choix et utilisation appropriés de sources visuelles. • Utilisation appropriée de moteurs de recherche. • Pertinence des résultats de la recherche. • Citation adéquate des sources. • Application correcte des règles relatives à la confidentialité de l'information, aux autorisations et aux cessions de droits.
3. Numériser des éléments visuels.	• Réglage correct du mode couleur, de la résolution et du contraste. • Réglage correct des options de détramage. • Choix approprié de l'échelle. • Utilisation appropriée du logiciel. • Citation adéquate des sources. • Application correcte des règles relatives à la confidentialité de l'information, aux autorisations et aux cessions de droits.
4. Prendre des photographies numériques.	• Choix approprié du lieu et des éléments du décor. • Mise en place correcte des éléments à photographier. • Réglage correct de l'éclairage. • Choix approprié des angles de prises de vues, de la profondeur de champ et de la mise au point. • Réglage correct des fonctions de l'appareil photographique. • Citation adéquate des sources. • Application correcte des règles relatives à la confidentialité de l'information, aux autorisations et aux cessions de droits. • Application correcte des règles de composition. • Manifestation de créativité.

Éléments de la compétence	Critères de performance
5. Archiver les images.	• Documentation appropriée des sources d'acquisition. • Sauvegarde appropriée des images. • Transfert approprié des fichiers. • Classement correct des fichiers. • Utilisation appropriée des logiciels.

Code : 069U

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Exploiter des techniques traditionnelles d'illustration.	• À partir d'une esquisse. • À l'aide de médiums, d'outils et de supports propres aux différentes techniques.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Planifier la réalisation.	• Analyse juste des caractéristiques visuelles de l'esquisse. • Prise en considération des propriétés physiques des supports et des médiums. • Choix du support en fonction des techniques à utiliser. • Choix des outils en fonction des techniques à utiliser. • Préparation correcte des supports et des outils. • Transfert de l'esquisse sur le support approprié.
2. Employer des techniques sèches.	• Expérimentation soutenue de techniques sèches. • Utilisation appropriée du graphite, du fusain, des crayons de couleur et du pastel. • Choix et application corrects de l'enduit.
3. Employer des techniques humides.	• Expérimentation soutenue de techniques humides. • Utilisation appropriée de la plume, du crayon et du pinceau. • Utilisation appropriée de l'encre, du crayon-feutre, de l'aquarelle et de l'acrylique. • Choix et application corrects de l'enduit.
4. Employer une technique de gravure.	• Expérimentation soutenue de la technique. • Utilisation appropriée d'une technique de gravure en relief ou en à-plat.
5. Évaluer l'efficacité de ses techniques.	• Analyse juste des effets obtenus au moyen des différentes techniques traditionnelles d'illustration. • Proposition de moyens en vue d'améliorer ses techniques.

Code : 069V

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Réaliser des images matricielles.	• Pour des imprimés et des interfaces visuelles. • À partir de fichiers numériques de différents formats ou d'une esquisse. • À l'aide d'un logiciel de dessin. • À l'aide de tablettes graphiques ou d'outils appropriés. • À l'aide de standards d'impression et de diffusion électronique.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Régler le fonctionnement du logiciel.	• Détermination correcte des valeurs des paramètres du logiciel. • Personnalisation correcte de l'interface graphique. • Performance du logiciel adaptée à la tâche à exécuter et aux standards d'impression ou de diffusion électronique.
2. Définir les propriétés du document.	• Détermination correcte des dimensions. • Choix approprié du mode couleur. • Choix approprié du profil colorimétrique. • Choix approprié de la résolution. • Respect des standards d'impression ou de diffusion électronique.
3. Dessiner des formes et des motifs.	• Détermination correcte de l'échelle. • Choix d'une palette appropriée de couleurs. • Choix approprié du style. • Choix et utilisation appropriés des outils du logiciel. • Création correcte des calques. • Utilisation et adaptation appropriées des bibliothèques du logiciel. • Utilisation appropriée du logiciel. • Précision du dessin. • Respect des règles de composition. • Manifestation de créativité.

Éléments de la compétence	Critères de performance
4. Retoucher des images.	• Choix d'une palette appropriée de couleurs. • Choix et utilisation appropriés des outils du logiciel. • Choix et utilisation appropriés des effets visuels. • Création correcte des calques. • Sélection, détourage et masquage appropriés des images. • Réglage approprié des tonalités et du contraste de l'image. • Automatisation fonctionnelle d'une tâche. • Utilisation appropriée du logiciel. • Respect des proportions. • Respect des critères de lisibilité. • Respect des règles de composition. • Manifestation de créativité.
5. Évaluer la qualité des images.	• Réglage correct des paramètres d'impression. • Regard critique et constructif sur sa production. • Détermination de moyens appropriés en vue d'améliorer sa démarche de création.
6. Optimiser et archiver le fichier.	• Organisation correcte des calques, des couches et des tracés. • Absence d'éléments superflus. • Choix approprié du format du fichier. • Classement correct des fichiers. • Sauvegarde correcte du fichier.

Code : 069W

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Réaliser des images vectorielles.	• Pour des imprimés et des interfaces visuelles. • À partir de fichiers numériques de différents formats ou d'une esquisse. • À l'aide d'un logiciel de dessin. • À l'aide de tablettes graphiques ou d'outils appropriés. • À l'aide de normes d'impression et de diffusion électronique.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Régler le fonctionnement du logiciel.	• Détermination correcte des valeurs des paramètres du logiciel. • Personnalisation correcte de l'interface graphique. • Performance du logiciel adaptée à la tâche à exécuter et aux normes d'impression ou de diffusion électronique.
2. Définir les propriétés du document.	• Détermination correcte des dimensions. • Choix approprié du mode couleur. • Choix approprié du profil colorimétrique. • Pertinence du réglage de la résolution. • Respect des normes d'impression ou de diffusion électronique.
3. Dessiner des éléments visuels.	• Détermination correcte de l'échelle. • Choix d'une palette appropriée de couleurs. • Choix approprié du style. • Choix et utilisation appropriés des outils du logiciel. • Création correcte des calques. • Utilisation et adaptation appropriées des bibliothèques du logiciel. • Utilisation appropriée du logiciel. • Précision du tracé. • Respect des règles de composition. • Manifestation de créativité.

Éléments de la compétence	Critères de performance
4. Transformer des objets vectoriels.	• Choix d'une palette appropriée de couleurs. • Choix et utilisation appropriés des outils du logiciel. • Choix et utilisation appropriés des effets visuels. • Création correcte des calques. • Sélection et masquage appropriés des objets. • Automatisation fonctionnelle d'une tâche. • Utilisation appropriée du logiciel. • Respect des proportions. • Respect des critères de lisibilité. • Respect des règles de composition. • Manifestation de créativité.
5. Évaluer la qualité des images.	• Réglage correct des paramètres d'impression. • Regard critique et constructif sur sa production. • Détermination de moyens appropriés en vue d'améliorer sa démarche de création.
6. Optimiser et archiver le fichier.	• Organisation correcte des calques et des tracés. • Absence d'éléments superflus. • Choix approprié du format du fichier. • Classement correct du fichier. • Sauvegarde correcte du fichier.

Code : 069X

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Réaliser des illustrations techniques.	• À partir d'un mandat et de la documentation technique. • À l'aide de matériel de dessin technique et de matériel d'illustration traditionnel, numérique ou mixte. • Pour des imprimés ou des interfaces visuelles.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le mandat et la documentation technique.	• Collecte des renseignements pertinents sur la cliente ou le client, le public cible, le style d'illustration recherché, le format, le budget et les exigences techniques liées à la diffusion. • Reconnaissance des détails, des ensembles ou des systèmes à représenter. • Planification adéquate des étapes de production.
2. Compléter la documentation.	• Utilisation efficace des outils de recherche. • Pertinence et qualité des prises de photographies ou des numérisations. • Pertinence et précision des mesures.
3. Faire des dessins préliminaires.	• Détermination correcte des proportions et du format. • Utilisation appropriée des techniques d'illustration traditionnelle ou numérique. • Utilisation des effets visuels en fonction des éléments à accentuer. • Choix approprié des angles de vues et des emplacements. • Choix et exécution appropriés des projections. • Respect des conventions propres au domaine d'application. • Respect des proportions et des échelles. • Respect des règles de composition. • Concordance des dessins préliminaires avec la documentation technique. • Fidélité ou schématisation adéquate du sujet.
4. Présenter les dessins préliminaires.	• Explication claire des dessins préliminaires en fonction des détails, des ensembles ou des systèmes représentés. • Pertinence des réponses aux questions et aux commentaires. • Manifestation de discernement et d'ouverture à la critique. • Modification appropriée des dessins préliminaires.

Éléments de la compétence	Critères de performance
5. Produire et livrer l'illustration technique.	• Affinement des dessins préliminaires. • Choix judicieux de la technique de réalisation. • Préparation correcte du médium ou organisation correcte du fichier. • Exploitation judicieuse des techniques d'illustration traditionnelle ou numérique. • Adéquation entre les ombres et la lumière. • Respect du mandat. • Réalisme de l'illustration et des couleurs. • Respect des délais. • Respect des exigences de diffusion.

Code : 069Y

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Exploiter des techniques d'assemblage de matériaux composites pour des illustrations.	• À partir d'une esquisse. • À l'aide de médiums, d'outils et de supports propres aux différentes techniques.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Planifier la réalisation.	• Analyse juste des caractéristiques visuelles de l'esquisse. • Prise en considération des propriétés physiques des matériaux et des supports. • Choix du support en fonction des techniques à utiliser. • Choix des outils en fonction des techniques à utiliser. • Préparation correcte des supports et des outils. • Transfert correct de l'esquisse sur le support.
2. Effectuer un collage.	• Utilisation appropriée des outils. • Utilisation appropriée de papier, de carton ou de tissu. • Précision du découpage. • Absence de bavures. • Choix et application corrects de l'enduit. • Citation adéquate des sources. • Respect des règles des droits d'auteur.
3. Effectuer une création tridimensionnelle.	• Expérimentation soutenue d'une technique de modelage ou de montage tridimensionnel. • Utilisation appropriée d'argile, de pâte à modeler, de papier, de carton, de tissu ou d'objets hétéroclites. • Citation adéquate des sources. • Respect des règles des droits d'auteur.
4. Évaluer l'efficacité de ses techniques.	• Analyse juste des effets obtenus au moyen des différentes techniques mixtes d'illustration. • Détermination de moyens en vue d'améliorer ses techniques.

Code : 069Z

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Développer des techniques d'illustration.	• À l'aide de matériel d'illustration traditionnel, numérique ou mixte. • À l'aide de sources de référence.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Rechercher des sources d'inspiration dans des domaines artistiques.	• Consultation appropriée de sources visuelles variées. • Choix justifié d'événements à fréquenter et d'œuvres artistiques à consulter. • Fréquentation adéquate d'événements artistiques. • Consultation adéquate d'œuvres artistiques. • Tenue régulière d'un carnet de croquis. • Manifestation d'ouverture d'esprit.
2. Actualiser ses connaissances en illustration et en arts visuels.	• Choix justifié d'œuvres en illustration et en arts visuels à consulter. • Consultation adéquate d'œuvres en illustration et en arts visuels. • Appréciation juste des aspects créatifs et esthétiques présents dans les œuvres. • Détermination du potentiel d'utilisation de certains éléments constitutifs des œuvres à des fins professionnelles.
3. Définir ou choisir un style d'illustration.	• Analyse juste de ses forces et de ses faiblesses. • Justification du style d'illustration retenu. • Choix approprié des techniques d'illustration à développer.
4. Améliorer ses techniques.	• Exploitation judicieuse des principes de design en communication visuelle. • Exploitation judicieuse des techniques d'illustration traditionnelle, numérique ou mixte. • Utilisation appropriée des tutoriels. • Manifestation de créativité. • Autocritique à l'égard de l'expression de sa sensibilité artistique.
5. Expérimenter des médiums nouveaux et des techniques nouvelles.	• Choix justifié des techniques ou des médiums à expérimenter. • Application d'une démarche de recherche et de création avec les techniques et les médiums. • Utilisation appropriée des tutoriels. • Manifestation d'ouverture d'esprit et de créativité.

Code : 06A0

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Réaliser des illustrations publicitaires.	• À partir d'un mandat et d'un concept publicitaire. • À l'aide de matériel d'illustration traditionnel, numérique ou mixte. • Pour des imprimés ou des interfaces visuelles.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le mandat et le concept publicitaire.	• Collecte des renseignements pertinents sur la cliente ou le client, le public cible, le style d'illustration recherché, le format, le budget et les exigences techniques liées à la diffusion. • Relevé des principales caractéristiques du produit ou du service à promouvoir. • Planification adéquate des étapes de production.
2. Compléter la documentation.	• Utilisation efficace des outils de recherche. • Pertinence et qualité des prises de photographies ou des numérisations.
3. Développer l'ébauche.	• Détermination correcte des proportions et du format. • Détermination correcte du degré de réalisme. • Affinement de l'ambiance et des couleurs. • Utilisation appropriée des techniques d'illustration traditionnelle ou numérique. • Respect des règles de composition. • Respect du concept et des directives reçues. • Manifestation de créativité.
4. Présenter l'ébauche.	• Explication claire de l'ébauche en fonction du produit ou du service à promouvoir. • Pertinence des réponses aux questions et aux commentaires. • Manifestation de discernement et d'ouverture à la critique. • Modification appropriée de l'ébauche.
5. Produire et livrer l'illustration publicitaire.	• Choix judicieux de la technique de réalisation. • Préparation correcte du médium ou organisation correcte du fichier. • Exploitation judicieuse des techniques d'illustration traditionnelle, numérique ou mixte. • Format de l'illustration conforme aux exigences. • Respect du concept, de l'ébauche et des directives reçues. • Manifestation de créativité. • Respect des délais. • Respect des exigences de diffusion.

Code : 06A1

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Créer des illustrations pour des œuvres littéraires.	• À partir d'un mandat et d'une œuvre littéraire. • À l'aide de matériel d'illustration traditionnel, numérique ou mixte. • Pour des imprimés ou des interfaces visuelles.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le mandat et l'œuvre littéraire.	• Collecte des renseignements pertinents sur la cliente ou le client, le public cible, le style d'illustration recherché, le format, le budget et les exigences techniques liées à la diffusion. • Détermination juste des principales caractéristiques de l'histoire, du contexte et de l'intrigue de l'œuvre littéraire. • Planification adéquate des étapes de production.
2. Définir des concepts d'illustration pour des œuvres littéraires.	• Variété des outils utilisés pour la recherche d'idées. • Utilisation efficace des outils de recherche. • Pertinence et qualité des prises de photographies ou des numérisations. • Concept en lien avec les éléments clés de l'œuvre littéraire. • Choix approprié de l'angle de traitement. • Variété et clarté des esquisses. • Respect de l'œuvre et du public cible. • Manifestation de créativité.
3. Présenter les concepts de l'illustration.	• Choix approprié des esquisses à présenter. • Explication claire des esquisses en fonction de l'histoire, du contexte et de l'intrigue de l'œuvre littéraire. • Pertinence des réponses aux questions et aux commentaires. • Manifestation de discernement et d'ouverture à la critique.
4. Développer l'ébauche.	• Détermination correcte des proportions et du format. • Détermination correcte du degré de réalisme, de l'ambiance et des couleurs. • Utilisation appropriée des techniques d'illustration traditionnelle ou numérique. • Fidélité ou accentuation adéquate du sujet. • Équilibre de l'ébauche avec le texte. • Respect des règles de composition. • Respect du concept. • Manifestation de créativité.

Éléments de la compétence	Critères de performance
5. Présenter l'ébauche.	• Explication claire de l'ébauche en fonction du texte et des personnages. • Pertinence des réponses aux questions et aux commentaires. • Manifestation de discernement et d'ouverture à la critique. • Modification appropriée de l'ébauche.
6. Produire et livrer l'illustration littéraire.	• Choix judicieux de la technique de réalisation. • Préparation correcte du médium ou organisation correcte du fichier. • Exploitation judicieuse des techniques d'illustration traditionnelle, numérique ou mixte. • Format de l'illustration conforme aux exigences. • Respect du concept et de l'ébauche. • Manifestation de créativité. • Respect des délais. • Respect des exigences de diffusion.

Code : 06A2

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Créer des portraits et des illustrations à des fins éditoriales.	• À partir d'un mandat, du sujet d'une nouvelle ou d'un reportage. • À l'aide de matériel d'illustration traditionnel, numérique ou mixte. • Pour des imprimés ou des interfaces visuelles.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le mandat ou le sujet de la nouvelle ou du reportage.	• Collecte des renseignements pertinents sur la cliente ou le client, le public cible, le style d'illustration recherché, le format, le budget et les exigences techniques liées à la diffusion. • Détermination juste des principales caractéristiques physiologiques et identitaires du sujet. • Reconnaissance des composantes principales de l'événement ou des faits. • Planification adéquate des étapes de production.
2. Définir des concepts pour le portrait ou pour l'illustration éditoriale.	• Variété des outils utilisés pour la recherche d'idées. • Utilisation efficace des outils de recherche. • Pertinence et qualité des prises de photographies ou des numérisations. • Concept en lien avec les éléments clés du sujet. • Détermination correcte de l'angle de traitement. • Représentation typique du sujet. • Respect du public cible. • Manifestation de créativité.
3. Présenter les concepts de l'illustration.	• Choix approprié des esquisses à présenter. • Explication claire des esquisses en fonction des principales caractéristiques physiologiques et identitaires du sujet ou des composantes principales de l'événement ou des faits. • Pertinence des réponses aux questions et aux commentaires. • Manifestation de discernement et d'ouverture à la critique.

Éléments de la compétence	Critères de performance
4. Développer l'ébauche.	• Détermination correcte des proportions et du format. • Détermination correcte du degré de réalisme, de l'ambiance et des couleurs. • Utilisation appropriée des techniques d'illustration traditionnelle ou numérique. • Fidélité ou accentuation adéquate du sujet. • Respect des règles de composition. • Respect du concept. • Manifestation de créativité.
5. Présenter l'ébauche.	• Explication claire de l'ébauche en fonction des principales caractéristiques physiologiques et identitaires du sujet ou des composantes principales de l'événement ou des faits. • Pertinence des réponses aux questions et aux commentaires. • Manifestation de discernement et d'ouverture à la critique. • Modification appropriée de l'ébauche.
6. Produire et livrer le portrait ou l'illustration à des fins éditoriales.	• Choix judicieux de la technique de réalisation. • Préparation correcte du médium ou organisation correcte du fichier. • Exploitation judicieuse des techniques d'illustration traditionnelle, numérique ou mixte. • Format de l'illustration conforme aux exigences. • Respect du concept et de l'ébauche. • Manifestation de créativité. • Respect des délais. • Respect des exigences de diffusion.

Code : 06A3

Objectif — *Standard*

Énoncé de la compétence	**Contexte de réalisation**
Créer des illustrations documentaires et scientifiques.	• À partir d'un mandat et de la documentation technique. • À l'aide de matériel d'illustration traditionnel, numérique ou mixte. • Pour des imprimés ou des interfaces visuelles.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Analyser le mandat et la documentation technique.	• Collecte des renseignements pertinents sur la cliente ou le client, le public cible, le style d'illustration recherché, le format, le budget et les exigences techniques liées à la diffusion. • Détermination correcte des détails, des ensembles ou des systèmes à représenter. • Planification adéquate des étapes de production.
2. Définir des concepts pour l'illustration documentaire ou scientifique.	• Variété des outils utilisés pour la recherche d'idées. • Utilisation efficace des outils de recherche. • Pertinence et qualité des prises de photographies ou des numérisations. • Concept en lien avec les éléments clés du sujet. • Détermination correcte de l'angle de traitement. • Variété et clarté des esquisses. • Respect du public cible.
3. Présenter les concepts de l'illustration.	• Choix approprié des esquisses à présenter. • Explication claire des esquisses en fonction des détails, des ensembles ou des systèmes. • Pertinence des réponses aux questions et aux commentaires. • Manifestation de discernement et d'ouverture à la critique.

Éléments de la compétence	Critères de performance
4. Développer l'ébauche.	• Détermination correcte des proportions et du format. • Détermination correcte du degré de réalisme et des couleurs. • Détermination correcte de la source de lumière. • Adéquation entre la lumière et les ombres. • Utilisation appropriée des techniques d'illustration traditionnelle ou numérique. • Utilisation des effets visuels en fonction des éléments à accentuer. • Choix approprié des angles de vues et des emplacements. • Choix et exécution appropriés des projections. • Respect des conventions propres au domaine d'application. • Respect des proportions et des échelles. • Respect des règles de composition. • Fidélité ou schématisation du sujet.
5. Présenter l'ébauche.	• Explication claire de l'ébauche en fonction des détails, des ensembles ou des systèmes représentés. • Pertinence des réponses aux questions et aux commentaires. • Manifestation de discernement et d'ouverture à la critique. • Modification appropriée de l'ébauche.
6. Produire et livrer l'illustration documentaire ou scientifique.	• Choix judicieux de la technique de réalisation. • Préparation correcte du médium ou organisation correcte du fichier. • Exploitation judicieuse des techniques d'illustration traditionnelle, numérique ou mixte. • Adéquation entre la lumière et les ombres. • Format de l'illustration conforme aux exigences. • Respect du concept et de l'ébauche. • Respect des délais. • Respect des exigences de diffusion.

Code : 06A4

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Créer des illustrations spécialisées et des motifs.	• À partir d'un mandat et d'un thème. • Pour des supports inusités, des imprimés ou des interfaces visuelles. • À l'aide de matériel d'illustration traditionnel, numérique ou mixte.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le mandat, le thème de l'illustration ou du motif ainsi que les exigences propres au support.	• Collecte des renseignements pertinents sur la cliente ou le client, le public cible, les aspects événementiels, le style d'illustration ou de motif recherché, le format et le budget. • Détermination juste des principales caractéristiques historiques, naturalistes, stylistiques ou symboliques présentes dans le thème. • Détermination juste des effets ornementaux, texturaux ou répétitifs à produire. • Détermination juste des contraintes liées à l'espace et aux conditions de réalisation en lien avec le support. • Planification adéquate des étapes de production.
2. Définir des concepts pour l'illustration spécialisée ou pour le motif.	• Variété des outils utilisés pour la recherche d'idées. • Utilisation efficace des outils de recherche. • Pertinence et qualité des prises de photographies ou des numérisations. • Concept en lien avec les éléments clés de l'illustration ou du motif. • Détermination correcte des angles, de l'espacement et de la répétition du motif. • Choix judicieux de la technique de réalisation. • Variété et clarté des esquisses. • Respect des exigences de diffusion et du public cible. • Manifestation de créativité.
3. Présenter les concepts de l'illustration ou du motif.	• Choix approprié des esquisses à présenter. • Explication claire des esquisses en fonction des principales caractéristiques du thème et des effets à produire ainsi que des contraintes liées à l'espace et aux conditions de réalisation. • Pertinence des réponses aux questions et aux commentaires. • Manifestation de discernement et d'ouverture à la critique.

Éléments de la compétence	Critères de performance
4. Développer l'ébauche.	• Détermination correcte des proportions. • Détermination correcte du degré de réalisme, de l'ambiance et des couleurs. • Utilisation appropriée des techniques d'illustration traditionnelle ou numérique. • Respect des règles de composition. • Respect du concept. • Manifestation de créativité.
5. Présenter l'ébauche.	• Explication claire de l'ébauche en fonction des principales caractéristiques du thème et des effets à produire ainsi que des contraintes liées à l'espace et aux conditions de réalisation. • Pertinence des réponses aux questions et aux commentaires. • Manifestation de discernement et d'ouverture à la critique. • Modification appropriée de l'ébauche.
6. Produire et livrer l'illustration spécialisée ou le motif.	• Préparation correcte du médium ou organisation correcte du fichier. • Exploitation judicieuse des techniques d'illustration traditionnelle, numérique ou mixte. • Format de l'illustration conforme aux exigences. • Respect du concept et de l'ébauche. • Respect des délais. • Respect des exigences de diffusion.

Code : 06A5

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Gérer son entreprise.	• À l'aide de la documentation des fournisseurs (catalogues, listes de prix, etc.). • À l'aide de modèles de contrat, de formulaires et de documents administratifs.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Organiser son espace de travail.	• Établissement correct de plans d'achat et de renouvellement du matériel et de l'équipement. • Recherche correcte des fournisseurs. • Commande appropriée des fournitures. • Respect du budget. • Aménagement physique fonctionnel et ergonomique. • Aménagement fonctionnel de l'espace virtuel.
2. Créer du matériel promotionnel.	• Choix approprié des illustrations. • Conception appropriée de l'image de marque de l'entreprise. • Rédaction correcte de textes. • Production correcte d'un portfolio, d'une carte professionnelle ou d'une représentation virtuelle.
3. Promouvoir ses services.	• Détermination d'une liste de clientes ou de clients potentiels. • Consultation appropriée de personnes-ressources en lancement d'entreprise. • Utilisation appropriée de réseaux de contacts. • Choix approprié d'activités de promotion et de communication. • Exécution correcte d'activités de promotion et de communication.
4. Participer à une exposition ou à un concours.	• Préparation correcte des demandes. • Choix approprié des illustrations. • Rédaction correcte des textes. • Détermination correcte d'un ordre et d'un style de présentation. • Présentation soignée de sa personne.

Éléments de la compétence	Critères de performance
5. Préparer une offre de services.	• Analyse juste du mandat, du cahier des charges ou du devis technique. • Analyse juste de la concurrence. • Détermination correcte des paramètres de production. • Estimation correcte du coût des fournitures et des dépenses. • Détermination correcte du temps de travail. • Détermination correcte du type de service à sous-traiter. • Détermination correcte du prix.
6. Conclure des affaires.	• Ponctualité et courtoisie. • Présentation soignée de sa personne. • Communication claire avec les clientes ou les clients et les fournisseuses ou les fournisseurs. • Utilisation appropriée de techniques de vente et de négociation de ses services. • Rédaction correcte des contrats. • Respect des règles d'éthique professionnelle.
7. Assumer des responsabilités liées à la gestion administrative de son entreprise.	• Consultation appropriée de personnes-ressources. • Gestion correcte des fournisseurs. • Suivi correct de la comptabilité de l'entreprise. • Facturation correcte de ses services. • Rédaction correcte des déclarations. • Suivi adéquat des droits d'auteur. • Respect des règles d'éthique professionnelle.

Code : 014K

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Représenter des mouvements.	• À partir d'une description des mouvements à représenter. • D'après des sujets simples. • À l'aide de sources de référence vidéos, imprimées ou électroniques. • Avec le matériel de dessin approprié et une table d'animation. • Avec un chronomètre. • Avec le matériel nécessaire au test vidéo. • À partir des directives d'une feuille d'exposition. • En respectant les règles d'ergonomie.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser un sujet.	• Reconnaissance des caractéristiques et des propriétés physiques du sujet. • Détermination de la gamme des mouvements compatibles avec les caractéristiques physiques du sujet.
2. Représenter schématiquement les principales phases de l'action.	• Cohérence avec l'analyse du sujet et la description des mouvements. • Reconnaissance de l'influence des forces sur la forme et les mouvements du sujet. • Détermination des principes d'animation contribuant à la représentation crédible du mouvement.
3. Dessiner les poses clés et produire les dessins d'intervalles.	• Respect de la représentation schématique des phases du mouvement. • Représentation fidèle du sujet. • Constance des dimensions du sujet. • Représentation correcte des volumes. • Fluidité du mouvement. • Constance du style. • Application correcte des principes d'animation. • Respect des directives de la feuille d'exposition.
4. Vérifier la qualité des mouvements.	• Utilisation correcte des outils vidéos. • Relevé des points forts et des points faibles dans les dessins. • Suggestion de solutions pour remédier aux problèmes soulignés.

Code : 014Q

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Dessiner des personnages.	• À partir d'un recueil de modèles. • À partir de styles graphiques donnés. • Avec le matériel de dessin approprié et une table d'animation. • En respectant les règles d'ergonomie.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le recueil des modèles.	• Reconnaissance : – du style des dessins; – des proportions; – de la personnalité des sujets.
2. Dessiner la construction géométrique des personnages.	• Logique et simplicité de la construction. • Cohérence de la construction avec l'allure des personnages. • Construction facilitant l'animation des personnages.
3. Esquisser les différentes vues des personnages.	• Respect du style. • Cohérence des vues entre elles. • Maîtrise des principes de la perspective. • Respect des proportions entre les personnages. • Représentation correcte des détails anatomiques et des poses caractéristiques des personnages.
4. Mettre au net les esquisses.	• Respect du style. • Propreté des dessins. • Netteté des tracés. • Fidélité aux modèles. • Présence de tous les éléments des dessins.
5. Évaluer la qualité des dessins.	• Relevé des points forts et des points faibles des dessins. • Suggestion de solutions pour remédier aux problèmes soulignés.

Code : 014R

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Représenter l'anatomie d'un être vivant en action.	• Pour la représentation de sujets en mouvement. • À l'aide de sources de référence facilitant la représentation des races humaines, des espèces animales et de l'anatomie. • À partir de l'observation de sujets dans leur milieu, de modèles vivants et de photographies. • Avec le matériel de dessin approprié. • En respectant des consignes relativement aux méthodes de dessin.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser les caractéristiques anatomiques du sujet.	• Reconnaissance des caractéristiques physiques et morphologiques : – communes à la race ou à l'espèce; – similaires à celles d'autres races ou espèces; – particulières au sujet. • Reconnaissance des modifications anatomiques résultant du mouvement. • Estimation correcte des proportions du corps.
2. Représenter schématiquement une pose caractéristique du mouvement.	• Choix de la pose évoquant le mieux le mouvement. • Simplicité de la représentation. • Représentation correcte des caractéristiques de la pose en ce qui a trait à : – la répartition du poids; – la nature du contact avec le sol. • Justesse de la ligne dynamique. • Justesse des proportions.
3. Ébaucher le dessin du sujet en action.	• Représentation sommaire de l'ensemble du sujet. • Justesse des proportions. • Représentation de l'anatomie, de la silhouette et de la pose respectant le mouvement du sujet. • Respect des consignes en ce qui regarde la dimension des dessins.
4. Peaufiner la représentation du sujet en action.	• Représentation juste des détails anatomiques en ce qui concerne : – les membres et les articulations; – les modifications de l'aspect des muscles en action. • Représentation correcte de la pose. • Justesse des lignes. • Respect des principes de la perspective. • Propreté du dessin.

Code : 014T

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Animer un personnage.	• Pour un plan ou une courte séquence. • À l'aide de sources de référence vidéos, imprimées ou électroniques. • À partir d'un modèle de personnage et d'un court scénarimage. • Avec le matériel de dessin approprié et une table d'animation. • Avec un chronomètre. • Avec le matériel nécessaire au test vidéo. • En respectant un échéancier. • En démontrant une rigueur constante dans son travail. • En respectant les règles d'ergonomie.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le scénarimage et le modèle de personnage.	• Interprétation juste de l'action à reproduire. • Distinction des caractéristiques physiques du personnage. • Reconnaissance de l'état psychologique du personnage.
2. Représenter schématiquement les principales phases de l'action.	• Mouvements compatibles avec les caractéristiques physiques et l'état psychologique du personnage. • Reconnaissance de l'influence des forces sur la forme et les mouvements du personnage. • Application des principes d'animation contribuant à la représentation crédible des mouvements. • Cohérence avec le scénarimage.
3. Déterminer les durées des phases de l'action.	• Durées permettant la lisibilité et la crédibilité de l'action. • Prise en considération des caractéristiques physiques et de l'état psychologique du personnage. • Utilisation correcte des feuilles d'exposition.

Éléments de la compétence	Critères de performance
4. Esquisser les poses clés et les dessins d'intervalle.	• Respect de la représentation schématique des phases de l'action. • Fidélité au modèle. • Représentation crédible des caractéristiques anatomiques. • Constance des dimensions du personnage. • Représentation correcte des volumes. • Fluidité et crédibilité des mouvements. • Constance du style. • Simplicité des formes. • Respect des principes d'animation. • Respect des principes de la perspective. • Continuité de l'action d'un plan à l'autre. • Numérotation de tous les dessins.
5. Vérifier la qualité des mouvements.	• Utilisation correcte des outils vidéos. • Relevé des points forts et des points faibles des dessins. • Suggestion de solutions pour corriger les problèmes soulignés.
6. Mettre au net les esquisses.	• Netteté des tracés. • Présence de tous les éléments. • Propreté des dessins. • Fidélité aux poses clés et aux dessins d'intervalles. • Préservation de l'aspect tridimensionnel des formes.

Code : 014U

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Analyser un film d'animation en regard des techniques cinématographiques.	• À partir de films appartenant à différents courants historiques et artistiques, représentatifs du cinéma et de l'animation. • À l'aide de sources de référence vidéos, imprimées ou électroniques. • Avec l'équipement permettant un visionnement de qualité et l'arrêt sur image.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Interpréter le message véhiculé par le film.	• Reconnaissance des protagonistes. • Description juste des rôles tenus par les protagonistes. • Synthèse juste de l'intrigue. • Reconnaissance des moments constitutifs de l'intrigue tels que : – la mise en place; – les points charnières; – le développement; – la résolution, etc. • Reconnaissance de la signification du film et des valeurs qu'il véhicule.
2. Reconnaître les éléments visuels et sonores caractérisant le film.	• Explication juste de la technique d'animation utilisée. • Relevé exhaustif des éléments du langage visuel et des techniques cinématographiques utilisées : découpage, valeur des plans, composition, angles de prise de vue, mouvements de caméra, éclairage, principes d'optique, etc. • Relevé exhaustif des éléments sonores utilisés : dialogue, narration, musique, bruitage, son en cadre ou hors cadre, etc. • Utilisation de la terminologie appropriée.
3. Établir des liens entre le message et l'intrigue du film, d'une part, et les éléments visuels et sonores utilisés, d'autre part.	• Explication de la fonction des éléments du langage visuel, des techniques cinématographiques et des éléments sonores utilisés. • Reconnaissance de la signification des éléments du langage visuel, des techniques cinématographiques et des éléments sonores utilisés. • Justification de la technique d'animation utilisée en regard du message et de l'intrigue du film.

Éléments de la compétence	Critères de performance
4. Analyser les courants historique et artistique dans lesquels s'inscrit le film.	• Reconnaissance des événements historiques contemporains du film. • Description juste de l'état de l'industrie et des techniques cinématographiques au moment de la réalisation du film. • Reconnaissance de l'influence du contexte historique sur l'intrigue et le message véhiculé par le film et sur la technique utilisée pour sa réalisation. • Reconnaissance de l'influence d'œuvres précédentes sur le film étudié.

Code : 014V

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Concevoir des lieux et des accessoires.	• À l'aide de sources de référence vidéos, imprimées ou électroniques. • À partir d'un style graphique donné. • Avec le matériel de dessin approprié et une table d'animation. • D'après un scénario et des modèles de personnage. • En respectant les règles d'ergonomie.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le scénario.	• Reconnaissance exacte des contextes historique, géographique et dramatique. • Reconnaissance de la fonction des lieux et des accessoires en regard de l'action et de l'ambiance. • Explication juste des relations existant entre les personnages, les lieux et les accessoires.
2. Rechercher et choisir de la documentation.	• Variété des outils utilisés pour la recherche. • Utilisation efficace des outils de recherche. • Sélection des éléments permettant de rendre les lieux et les accessoires crédibles.
3. Esquisser des propositions graphiques.	• Respect du scénario. • Variété des propositions graphiques. • Respect des principes de la perspective. • Justesse des propositions. • Équilibre de la composition. • Respect du style. • Simplicité des formes. • Cohérence des vues. • Représentation crédible des détails architecturaux des lieux et du fonctionnement des accessoires. • Prise en considération du langage cinématographique. • Choix de propositions graphiques traduisant le mieux le contexte du scénario.
4. Mettre au net les esquisses.	• Respect du style. • Propreté des dessins. • Netteté des tracés. • Fidélité aux esquisses. • Crédibilité du rendu des matériaux.

Éléments de la compétence	Critères de performance
5. Évaluer la qualité des dessins.	• Relevé des points forts et des points faibles des dessins. • Suggestion de solutions pour remédier aux problèmes soulignés.

Code : 014W

Objectif — *Standard*

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Représenter les émotions et les sentiments d'un sujet.	• Pour la représentation d'un sujet adoptant une pose évocatrice d'un sentiment ou d'une émotion. • À l'aide de sources de référence facilitant la représentation des expressions faciales et des attitudes corporelles. • À partir de l'observation de sujets dans leur milieu, de modèles vivants et de photographies. • Avec le matériel de dessin approprié. • En respectant les consignes en ce qui concerne l'exécution et la présentation des dessins.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le sujet et sa pose.	• Reconnaissance des caractéristiques physiques et morphologiques du sujet. • Reconnaissance des signes révélateurs du sentiment ou de l'émotion du sujet en ce qui concerne : – sa pose; – son expression faciale. • Estimation correcte des proportions du corps.
2. Ébaucher la représentation de la pose.	• Représentation sommaire de l'ensemble du sujet. • Respect de l'anatomie, de la silhouette, de la pose et de l'expression faciale du sujet. • Justesse des proportions. • Respect des consignes en ce qui concerne la dimension des dessins.
3. Peaufiner la représentation du sentiment ou de l'émotion du sujet.	• Accentuation de la pose et de l'expression faciale permettant d'appuyer le sentiment ou l'émotion. • Représentation crédible de l'anatomie du sujet. • Utilisation judicieuse des ombres et des lumières. • Expressivité du dessin. • Respect des principes de la perspective. • Propreté du dessin.

Code : 014X

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Concevoir des personnages.	• À l'aide de sources de référence vidéos, imprimées ou électroniques. • À partir d'un style graphique donné. • Avec le matériel de dessin approprié et une table d'animation. • D'après un scénario et des modèles de lieux. • En respectant les règles d'ergonomie.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le scénario.	• Reconnaissance des contextes historique, géographique, culturel et narratif. • Explication juste du rôle des personnages et des relations existant entre eux. • Description correcte de la personnalité des personnages.
2. Rechercher et choisir de la documentation.	• Variété et pertinence des sources de référence. • Utilisation efficace des sources de référence. • Sélection d'éléments et de conventions graphiques permettant : – d'appuyer la personnalité des personnages; – d'assurer la crédibilité des personnages.
3. Esquisser des propositions graphiques de personnages.	• Respect du scénario. • Variété des propositions graphiques. • Pertinence des attributs vestimentaires et des caractéristiques morphologiques des personnages. • Respect du style. • Simplicité des formes. • Conception facilitant l'animation des personnages. • Choix de propositions graphiques traduisant le mieux le sujet.
4. Préciser les propositions graphiques retenues.	• Concordance des constructions géométriques avec les propositions graphiques. • Simplicité des constructions. • Cohérence des vues. • Représentation crédible des caractéristiques et des détails anatomiques des personnages. • Établissement correct des proportions entre les personnages. • Représentation juste des expressions des personnages. • Respect des principes de la perspective. • Cohérence des personnages avec les lieux.

Éléments de la compétence	Critères de performance
5. Esquisser les poses caractéristiques des personnages.	• Poses appropriées à la personnalité et aux émotions des personnages. • Variété des poses. • Cohérence avec la construction géométrique et l'anatomie des personnages. • Dynamisme des poses. • Respect du style.
6. Mettre au net les esquisses.	• Respect du style. • Propreté des dessins. • Netteté des tracés. • Fidélité aux esquisses.
7. Évaluer la qualité des dessins.	• Relevé des points forts et des points faibles des dessins. • Suggestion de solutions pour remédier aux problèmes soulignés.

Code : 014Y

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Déterminer les couleurs d'un projet.	• À partir de dessins de conception et de documents décrivant un projet. • Avec de la gouache, de l'aquarelle, un ordinateur et un logiciel de traitement de l'image.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser les dessins de conception et les documents du projet.	• Reconnaissance du public cible et de ses caractéristiques. • Reconnaissance des contextes historique, géographique, culturel et narratif. • Évaluation juste des contraintes liées à la réalisation du projet.
2. Choisir la technique de coloration.	• Variété des tests. • Choix de la technique permettant de traduire le mieux l'ambiance du projet.
3. Faire des propositions de mise en couleurs de décors et de personnages.	• Mise en valeur des dessins de conception. • Variété des propositions. • Couleurs traduisant correctement l'ambiance et le style du projet. • Réalisme des propositions en regard des contraintes de temps et des contraintes techniques du projet. • Palette des couleurs et contrastes applicables à toutes les situations du projet. • Compatibilité de la palette avec le support final (film, vidéo, etc.). • Détermination correcte des sources de lumière. • Composition des couleurs respectant les théories des synthèses additive et soustractive de la lumière. • Choix de la proposition la plus appropriée.
4. Vérifier l'efficacité de la proposition pour un plan du projet.	• Application correcte des couleurs choisies. • Adaptation des couleurs aux particularités du plan. • Relevé des points forts et des points faibles de la proposition. • Suggestion de solutions pour remédier aux problèmes soulignés.

Code : 014Z

Objectif — *Standard*

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Dessiner les poses clés et les décors linéaires d'une séquence.	• Avec un gabarit de cadrage. • À partir d'un scénarimage et de feuilles d'exposition. • À l'aide d'un recueil de modèles. • Avec le matériel de dessin approprié et une table d'animation. • À partir d'un style graphique donné. • En respectant un échéancier. • En respectant les règles d'ergonomie.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Interpréter les documents.	• Interprétation juste des directives des feuilles d'exposition. • Sélection judicieuse des modèles à utiliser. • Détermination des grosseurs de champ appropriées. • Reconnaissance des mouvements de caméra à effectuer.
2. Esquisser la mise en place des éléments des plans.	• Équilibre et efficacité de la composition. • Respect des consignes du scénarimage et des feuilles d'exposition. • Respect du style graphique et des modèles. • Représentation correcte des proportions. • Justesse de la perspective. • Prise en considération des mouvements de caméra. • Planification juste de la séparation des dessins en niveaux. • Cohérence des plans.
3. Dessiner les guides de champ.	• Respect de la mise en place. • Précision et clarté des annotations techniques. • Propreté et précision du dessin. • Utilisation correcte du gabarit de cadrage.
4. Esquisser les décors linéaires et les éléments rapportés.	• Respect de la mise en place. • Respect du style graphique et des modèles. • Justesse de la perspective. • Simplicité des formes.

Éléments de la compétence	Critères de performance
5. Esquisser les poses clés.	• Respect de la mise en place. • Respect du style graphique et des modèles. • Nombres de poses permettant la compréhension de l'action. • Poses cohérentes avec la construction géométrique, l'anatomie, la personnalité et les émotions des personnages. • Respect du scénarimage et des feuilles d'exposition. • Poses rendant possible l'animation. • Simplicité des formes. • Continuité de l'action d'un plan à l'autre.
6. Mettre au net les esquisses.	• Respect du style graphique et des modèles. • Propreté des dessins. • Netteté des tracés. • Désignation et numérotation justes des éléments des plans. • Organisation méthodique des dessins dans un dossier.
7. Évaluer la qualité des dessins.	• Relevé des points forts et des points faibles des dessins. • Suggestion de solutions pour remédier aux problèmes soulignés.

Code : 0150

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Animer des personnages en tenant compte de leurs dialogues.	• Pour une courte séquence. • À l'aide de sources de référence vidéos ou imprimées. • À partir d'un court scénarimage, de modèles et d'un dialogue enregistré. • Avec un chronomètre. • Avec le matériel de dessin approprié et une table d'animation. • Avec le matériel nécessaire au décodage sonore et au test vidéo. • En respectant un échéancier. • En respectant les règles d'ergonomie. • En démontrant une rigueur constante dans son travail.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le scénarimage et les modèles de personnages.	• Interprétation juste de l'action à reproduire. • Distinction des caractéristiques physiques des personnages. • Reconnaissance de la personnalité et de l'état psychologique des personnages.
2. Analyser les répliques des personnages.	• Reconnaissance des phonèmes et de leur durée respective. • Transposition fidèle des phonèmes et de leurs durées sur les feuilles d'exposition. • Interprétation juste du sens des répliques et des émotions qu'elles véhiculent.
3. Représenter schématiquement les principales phases de l'action.	• Cohérence avec le scénarimage. • Mouvements compatibles avec les personnages en ce qui concerne : – leurs caractéristiques physiques; – leur personnalité; – leur état psychologique. • Application des principes d'animation contribuant à la représentation crédible des mouvements. • Prise en considération du sens et des émotions véhiculées par le message.
4. Déterminer les durées des phases de l'action.	• Durées favorisant la lisibilité et la crédibilité de l'action. • Prise en considération des caractéristiques physiques, de la personnalité et de l'état psychologique des personnages. • Prise en considération du message. • Synchronisme de l'action avec les répliques. • Utilisation correcte des feuilles d'exposition.

Éléments de la compétence	Critères de performance
5. Esquisser les poses clés et les dessins d'intervalle.	• Respect de la représentation schématique des phases de l'action. • Cohérence et synchronisme des expressions faciales et des positions labiales avec les répliques. • Fidélité au modèle. • Représentation crédible des caractéristiques anatomiques. • Constance des dimensions du personnage. • Représentation correcte des volumes. • Fluidité et crédibilité des mouvements. • Constance du style. • Simplicité des formes. • Respect des principes d'animation. • Continuité de l'action d'un plan à l'autre. • Numérotation de toutes les esquisses.
6. Vérifier la qualité et le synchronisme des mouvements.	• Utilisation correcte des outils vidéos. • Relevé des points forts et des points faibles des dessins. • Suggestion de solutions pour corriger les problèmes soulignés.

Code : 0152

Objectif — *Standard*

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Concevoir et animer des effets visuels.	• À partir d'un scénarimage. • À partir d'un style graphique donné et de consignes techniques à respecter. • À l'aide de sources de référence vidéos, imprimées ou électroniques. • Avec un chronomètre. • Avec le matériel de dessin approprié, une table d'animation, un ordinateur et un logiciel de traitement de l'image. • Avec le matériel nécessaire au test vidéo. • En respectant les règles d'ergonomie. • En démontrant une rigueur constante dans son travail.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le scénarimage et les contraintes techniques du projet.	• Reconnaissance du style et du contexte dramatique du projet. • Reconnaissance de la fonction des effets en regard de l'action et de l'ambiance. • Établissement d'une liste complète des effets à produire. • Reconnaissance des contraintes du système de production du projet.
2. Rechercher et choisir de la documentation.	• Variété des outils utilisés pour la recherche. • Utilisation efficace des outils de recherche. • Sélection de détails techniques et de conventions graphiques assurant la crédibilité des effets visuels.
3. Esquisser des propositions graphiques d'effets visuels.	• Respect du style et du scénarimage. • Variété des propositions graphiques. • Simplicité des formes. • Prise en considération des contraintes techniques du projet. • Conception facilitant l'animation des effets. • Respect des principes de la perspective. • Choix de propositions graphiques traduisant le mieux le contexte du scénarimage.

Éléments de la compétence	Critères de performance
4. Vérifier et assurer l'efficacité des effets visuels.	• Représentation schématique des principales phases du déroulement des effets. • Détermination juste de la durée des phases des effets. • Production correcte des poses clés et des dessins d'intervalle. • Utilisation correcte des outils vidéos. • Relevé des points forts et des points faibles des effets. • Suggestions pertinentes en ce qui concerne les améliorations à apporter.
5. Déterminer l'aspect final des effets.	• Sélection des dessins représentatifs des phases des effets. • Planification juste de la séparation des dessins en niveaux. • Numérisation correcte des dessins. • Choix et application des couleurs appropriées aux effets. • Ajustement correct de la transparence et de la brillance des niveaux. • Sauvegarde appropriée des effets.
6. Évaluer le rendu des effets.	• Relevé des points forts et des points faibles du rendu. • Suggestion de solutions pour remédier aux problèmes soulignés.

Code : 0153

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Traiter et assembler des dessins d'animation à l'ordinateur.	• Pour une séquence d'animation constituée d'au moins 30 dessins. • Avec un système de production 2D assisté par ordinateur. • À partir de feuilles d'exposition, de dessins d'animation et du scénarimage correspondant. • À partir de palettes imposées et de modèles en couleurs. • En respectant les règles d'ergonomie.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le projet.	• Reconnaissance du style du projet. • Interprétation juste du déroulement de l'action. • Relevé complet des particularités liées à la mise en couleurs du projet.
2. Vérifier et assurer la qualité des dessins à numériser.	• Ordre et numérotation corrects des dessins. • Relevé complet des problèmes pouvant compromettre la mise en couleurs des dessins : lignes ouvertes, contrastes insuffisants, détails manquants, etc. • Exécution minutieuse des retouches.
3. Créer la feuille d'exposition numérique.	• Arborescence logique des fichiers. • Conformité de la feuille d'exposition numérique avec : – la feuille d'exposition originale; – les poses clés et les décors linéaires. • Étiquetage des éléments conforme aux besoins du système et du projet. • Planification correcte des mouvements de caméra. • Sauvegarde appropriée des données.
4. Numériser les dessins.	• Ajustement correct du numériseur en ce qui regarde : – le contraste; – la résolution; – la position des marques de registre; – la dimension du champ utilisé; – le seuil de tolérance des outils de nettoyage. • Respect de l'ordre des dessins. • Numérisation de tous les dessins du niveau approprié.
5. Effectuer une vérification préliminaire de l'animation.	• Relevé complet des problèmes d'animation. • Suggestion de solutions plausibles pour les problèmes soulevés.

Éléments de la compétence	Critères de performance
6. Colorer les dessins.	• Sélection de la palette de couleurs et des modèles appropriés. • Rapidité et précision de l'exécution. • Coloration correcte de toutes les zones. • Repérage et fermeture des lignes ouvertes. • Respect des modèles. • Efficacité de la méthode de travail. • Sauvegarde appropriée des dessins.
7. Vérifier et terminer la séquence.	• Relevé complet des erreurs et des incohérences. • Conformité avec la feuille d'exposition originale. • Ajustement correct des paramètres des mouvements de caméra et des effets. • Pertinence des effets ajoutés : changement de couleurs, ajout de texture, brillance, etc. • Choix d'une résolution finale et d'un format de sauvegarde appropriés.

Code : 0154

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Animer un personnage en trois dimensions.	• Pour un plan ou une courte séquence. • À partir d'un scénarimage et d'un personnage modélisé dans un environnement simple. • À l'aide de sources de référence vidéos, imprimées ou électroniques. • Avec un chronomètre, un poste de travail informatique et un logiciel d'animation 3D. • En appliquant une méthode de gestion des fichiers. • En respectant les règles d'ergonomie.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le scénarimage et le modèle du personnage.	• Interprétation juste de l'action à reproduire. • Distinction juste des caractéristiques physiques du personnage. • Reconnaissance de l'état psychologique du personnage.
2. Créer le fichier de travail.	• Arborescence logique des fichiers. • Désignation correcte des fichiers. • Sauvegarde appropriée des données.
3. Construire la structure squelettique du personnage.	• Cohérence du squelette avec le modèle. • Positionnement correct des axes de rotation. • Justesse de la limitation des angles de rotation. • Respect de l'anatomie du personnage. • Désignation correcte des objets. • Sauvegarde appropriée des données.
4. Positionner et animer les sources d'éclairage et la caméra.	• Cadrage respectant le scénarimage. • Crédibilité des effets d'éclairage. • Éclairage permettant la lisibilité de l'action. • Animation respectant le scénarimage. • Sauvegarde appropriée des données.

Éléments de la compétence	Critères de performance
5. Déterminer les poses clés de l'action primaire et de l'action secondaire.	• Respect du scénarimage. • Positionnement correct du modèle dans son environnement. • Poses de l'action primaire et de l'action secondaire compatibles avec la personnalité, les caractéristiques physiques et psychologiques du personnage. • Reconnaissance de l'influence des forces sur la forme et les mouvements du personnage. • Application des principes d'animation contribuant à la représentation crédible du personnage. • Continuité de l'action d'un plan à l'autre. • Cohérence de l'action secondaire avec l'action primaire. • Sauvegarde appropriée des données.
6. Vérifier la qualité de l'animation et générer le rendu.	• Relevé des points forts et des points faibles de l'animation. • Suggestion de solutions pour corriger les problèmes soulignés. • Réglage des paramètres de rendu respectant les exigences de la séquence. • Sauvegarde appropriée des données.

Code : 0155

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Réaliser un dessin animé.	• À partir d'un scénario et de consignes en ce qui concerne la durée totale du film. • À l'aide d'une banque d'effets sonores et de sources de référence vidéos, imprimées ou électroniques. • Avec le matériel de dessin approprié et une table d'animation. • Avec un chronomètre. • Avec un système de production 2D assisté par ordinateur, un logiciel de traitement de l'image et une station de montage numérique. • Avec le matériel nécessaire au décodage sonore et au test vidéo. • En respectant un échéancier. • En respectant les règles d'ergonomie.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Analyser le scénario.	• Reconnaissance des contextes historique, géographique et narratif. • Interprétation juste de l'action et de l'ambiance à reproduire. • Relevé des incohérences en ce qui regarde le scénario. • Estimation réaliste de la durée du film. • Établissement correct de la liste des éléments à concevoir.
2. Concevoir l'aspect visuel du projet.	• Variété des propositions graphiques. • Choix d'un style graphique rendant possible l'animation. • Prise en considération des contraintes techniques de production. • Cohérence des éléments en ce qui regarde leur style. • Conception et représentation correctes des modèles. • Simplicité des formes. • Choix des couleurs appropriées. • Choix de propositions graphiques traduisant fidèlement le contexte du scénario.

Éléments de la compétence	Critères de performance
3. Élaborer le scénarimage.	• Respect du scénario et du style établi au préalable. • Découpage correct de l'action. • Clarté des dessins et des indications techniques. • Prise en considération des contraintes techniques. • Utilisation judicieuse du langage et des techniques cinématographiques.
4. Minuter les plans et le film.	• Numérisation correcte du scénarimage. • Détermination, pour chaque plan, d'une durée permettant : – la compréhension de l'action; – une narration efficace. • Respect des consignes en ce qui concerne la durée totale du film. • Utilisation correcte d'outils informatiques.
5. Planifier la production du projet.	• Estimation réaliste des travaux à effectuer en ce qui concerne : – le nombre de décors à dessiner; – le nombre de dessins d'animation; – la mise en couleurs des dessins; – l'assemblage des éléments. • Estimation réaliste de la durée des étapes.
6. Produire les décors linéaires et les dessins d'animation.	• Respect des modèles et du style. • Mise en place correcte des éléments. • Respect des principes de la perspective. • Représentation correcte de l'anatomie, de la personnalité et des sentiments des personnages. • Représentation correcte des mouvements. • Propreté et précision des dessins. • Vérification périodique de la qualité de l'animation.
7. Effectuer le traitement des dessins.	• Numérisation correcte des dessins. • Coloration minutieuse des dessins. • Propreté des dessins numérisés.
8. Assembler les éléments du projet.	• Justesse des indications de la feuille d'exposition électronique. • Montage des plans conforme à l'animatique. • Pertinence et intégration correcte des éléments sonores. • Utilisation correcte des outils informatiques.
9. Évaluer la qualité du projet.	• Relevé des points forts et des points faibles du travail. • Suggestion de solutions pour remédier aux problèmes soulignés.

Code : 0156

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Assurer son cheminement professionnel.	• À partir de revues, de journaux et de banques d'employeurs. • À l'aide de modèles de documents utilisés pour la recherche d'emploi. • À l'aide de dictionnaires, de grammaires et d'outils de référence.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Faire un bilan personnel.	• Reconnaissance de ses forces, de ses faiblesses et de ses limites. • Mise en évidence de ses réalisations personnelles et professionnelles. • Préparation d'un portfolio représentatif de ses compétences.
2. Explorer le marché du travail dans le domaine du dessin animé.	• Utilisation de sources d'information pertinentes. • Manifestation de perspicacité, d'imagination et de dynamisme. • Prise en considération des règles de recrutement propres aux entreprises du domaine professionnel choisi. • Établissement de contacts avec des représentants d'entreprises. • Collecte d'information pertinente sur les recherches effectuées. • Établissement d'une liste d'employeurs potentiels et mise en évidence des employeurs à relancer.
3. Produire une lettre de présentation et un curriculum vitae.	• Respect des normes de présentation. • Respect des codes orthographique et grammatical. • Présence de l'information attendue. • Pertinence de la lettre de présentation et du curriculum vitae compte tenu du poste convoité.
4. Passer une entrevue.	• Collecte de renseignements préalable sur l'entreprise. • Respect des règles de politesse et de courtoisie. • Démonstration convaincante de l'intérêt pour le poste et de ses capacités à répondre aux exigences. • Souci de l'image projetée. • Communication efficace avec l'employeur. • Présentation appropriée du portfolio. • Maîtrise du stress.
5. Relancer des employeurs.	• Utilisation de moyens efficaces permettant d'obtenir une rétroaction auprès des employeurs. • Suivi approprié d'une entrevue.

Éléments de la compétence	Critères de performance
6. Élaborer une stratégie de maintien d'emploi.	• Détermination de moyens efficaces pour : – combler ses lacunes et ses faiblesses; – diversifier ses compétences. • Détermination de moyens visant à : – comprendre les attentes d'un employeur; – vérifier sa satisfaction.
7. Analyser ses possibilités d'évolution professionnelle.	• Détermination d'objectifs de carrière réalistes à court et à moyen termes. • Analyse des possibilités de perfectionnement à l'intérieur et à l'extérieur d'une entreprise. • Évaluation juste des possibilités d'emploi dans des domaines connexes. • Évaluation juste de ses capacités et de ses objectifs en regard des exigences de l'entrepreneuriat.

Langue d'enseignement et littérature	Code : 4EF0

Objectif *Standard*

Énoncé de la compétence
Analyser des textes littéraires.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Reconnaître le propos du texte.	• Formulation juste des éléments importants du propos du texte.
2. Repérer et classer des thèmes et des procédés stylistiques.	• Relevé des principales manifestations thématiques et stylistiques. • Classement approprié des principales manifestations thématiques et stylistiques.
3. Choisir les éléments d'analyse.	• Liens pertinents entre le propos du texte, les manifestations thématiques et les manifestations stylistiques.
4. Élaborer un plan de rédaction.	• Choix judicieux des idées principales et des idées secondaires du plan de rédaction. • Pertinence et cohérence du plan. • Structure du plan de rédaction en trois parties : introduction, développement et conclusion.
5. Rédiger une analyse littéraire, un commentaire composé ou une explication de textes.	• Utilisation appropriée des éléments d'analyse. • Pertinence des exemples choisis. • Organisation logique du paragraphe et des paragraphes entre eux. • Précision et richesse du vocabulaire. • Respect du registre de langue approprié. • Respect des règles de présentation d'une production écrite. • Respect des règles orthographiques, grammaticales, syntaxiques et de ponctuation. • Rédaction d'un texte d'au moins 700 mots.
6. Réviser et corriger le texte.	• Utilisation appropriée de stratégies de révision. • Correction appropriée du texte.

Activités d'apprentissage	
Discipline :	Français, langue d'enseignement et littérature
Pondération :	2-2-3 ou 1-3-3
Unités :	2 ⅓
Précision :	Les textes littéraires analysés appartiennent à deux époques distinctes et à deux genres différents.

Langue d'enseignement et littérature	Code : 4EF1

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence
Expliquer les représentations du monde contenues dans des textes littéraires d'époques et de genres variés.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Reconnaître le traitement d'un thème dans un texte.	• Relevé des procédés stylistiques et littéraires utilisés pour le développement du thème.
2. Situer le texte dans son contexte culturel et sociohistorique.	• Mention des éléments significatifs du contexte culturel et sociohistorique.
3. Dégager les rapports entre le réel, le langage et l'imaginaire.	• Liens pertinents entre le thème, les procédés stylistiques et littéraires, et les éléments significatifs du contexte culturel et sociohistorique.
4. Élaborer un plan de dissertation.	• Choix judicieux des idées principales et des idées secondaires du plan de la dissertation. • Pertinence et cohérence du plan. • Structure du plan de rédaction en trois parties : introduction, développement et conclusion.
5. Rédiger une dissertation explicative.	• Respect des limites du sujet de la dissertation. • Développement approprié des idées. • Pertinence des exemples choisis. • Organisation logique du paragraphe et des paragraphes entre eux. • Précision et richesse du vocabulaire. • Respect du registre de langue approprié. • Respect des règles de présentation d'une production écrite. • Respect des règles orthographiques, grammaticales, syntaxiques et de ponctuation. • Rédaction d'une dissertation explicative d'au moins 800 mots.
6. Réviser et corriger le texte**.**	• Utilisation appropriée de stratégies de révision. • Correction appropriée du texte.

Activités d'apprentissage
Discipline : Français, langue d'enseignement et littérature Pondération : 3-1-3 Unités : 2 ⅓

Langue d'enseignement et littérature	Code : 4EF2

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence
Apprécier des textes de la littérature québécoise d'époques et de genres variés.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Reconnaître les caractéristiques de textes de la littérature québécoise.	• Description appropriée des représentations du monde contenues ou exprimées dans des textes de la littérature québécoise.
2. Comparer des textes.	• Choix pertinent des critères de comparaison. • Relevé des ressemblances et des différences significatives entre des textes littéraires.
3. Déterminer un point de vue critique.	• Pertinence du point de vue critique.
4. Élaborer un plan de dissertation.	• Pertinence et cohérence du plan. • Structure du plan de rédaction en trois parties : introduction, développement et conclusion.
5. Rédiger une dissertation critique.	• Respect des limites du sujet de la dissertation. • Emploi d'arguments appropriés. • Justification du point de vue critique. • Pertinence des exemples choisis. • Organisation logique du paragraphe et des paragraphes entre eux. • Précision et richesse du vocabulaire. • Respect du registre de langue approprié. • Respect des règles de présentation d'une production écrite. • Respect des règles orthographiques, grammaticales, syntaxiques et de ponctuation. • Rédaction d'une dissertation critique d'au moins 900 mots.
6. Réviser et corriger le texte.	• Utilisation appropriée de stratégies de révision. • Correction appropriée du texte.

Activités d'apprentissage
Discipline : Français, langue d'enseignement et littérature Pondération : 3-1-4 Unités : 2 ⅔

Langue d'enseignement et littérature	Code : 4EFP

Objectif ***Standard***

Énoncé de la compétence
Produire différents types de discours oraux et écrits liés au champ d'études de l'élève.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Analyser les caractéristiques de la situation de communication dans des discours d'ordre culturel ou d'un autre ordre.	• Mise en évidence précise des composantes de la situation de communication. • Relevé des facteurs contextuels de la situation de communication. • Détermination de l'influence des médias sur la situation de communication. • Établissement de liens entre les composantes et les facteurs de la situation de communication.
2. Déterminer un sujet et un objectif de communication.	• Exploration de sujets variés. • Choix justifié d'un sujet et d'un objectif de communication.
3. Rechercher l'information dans des discours littéraires ou non littéraires.	• Choix approprié des sources d'information. • Choix pertinent des éléments d'information.
4. Élaborer une stratégie en fonction de la situation et de l'objectif de communication.	• Choix judicieux des procédés à utiliser dans la situation de communication. • Choix judicieux des moyens d'expression.
5. Préparer et présenter des discours oraux de type informatif, critique ou expressif, liés, notamment. à son champ d'études.	• Reconnaissance de la contribution de procédés oraux à la conception de son discours. • Recherche de divers moyens d'aborder et de structurer un sujet. • Utilisation pertinente des éléments liés à la présentation d'un discours oral. • Respect de la situation et de l'objectif de communication dans le discours oral. • Précision et richesse du vocabulaire. • Respect des aspects du code linguistique propres au discours oral.
6. Rédiger des textes de type informatif, critique ou expressif, liés, notamment, à son champ d'études.	• Reconnaissance de la contribution de procédés d'écriture à la conception de son texte. • Recherche de divers moyens d'aborder et de structurer un sujet. • Respect des règles définissant les différents types de textes. • Respect de la situation et de l'objectif de communication dans le texte écrit. • Précision et richesse du vocabulaire. • Respect des règles orthographiques, grammaticales, syntaxiques et de ponctuation. • Respect des règles de présentation d'un texte écrit.

Éléments de la compétence	Critères de performance
7. Réviser et corriger les textes.	• Utilisation appropriée de stratégies de révision. • Correction appropriée du texte.

Activités d'apprentissage
Discipline : Français, langue d'enseignement et littérature Périodes d'enseignement : 60 Unités : 2

Philosophie	Code : 4PH0

Objectif *Standard*

Énoncé de la compétence
Traiter d'une question philosophique.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Distinguer la philosophie des autres discours sur la réalité.	• Reconnaissance des principales caractéristiques de la philosophie : projets, objets, méthodes. • Identification des principales différences entre le discours philosophique et les discours scientifique et religieux. • Présentation claire de l'avènement de la philosophie et de quelques moments de son évolution.
2. Présenter la contribution de philosophes de la tradition gréco-latine au traitement de questions.	• Formulation cohérente de la pensée de l'auteur. • Référence appropriée au contexte sociohistorique de la contribution. • Reconnaissance de l'intérêt actuel de la contribution.
3. Produire une argumentation sur une question philosophique.	• Élaboration d'une problématique philosophique pertinente sur une question. • Formulation claire d'une thèse. • Présentation judicieuse d'arguments, d'objections et de réfutations. • Respect des exigences de la rationalité dans l'argumentation. • Rédaction d'un texte argumentatif d'au moins 700 mots. • Utilisation appropriée de stratégies de révision.

Activités d'apprentissage
Discipline : Philosophie Pondération : 3-1-3 Unités : 2 ⅓

Philosophie	Code : 4PH1

Objectif — *Standard*

Énoncé de la compétence
Discuter des conceptions philosophiques de l'être humain.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Caractériser quelques conceptions philosophiques modernes et contemporaines de l'être humain.	• Présentation des principales caractéristiques des conceptions : concepts, principes et présupposés. • Usage approprié des concepts clés.
2. Situer les conceptions examinées dans leur contexte et dans les courants de pensée correspondants.	• Exposé de certains aspects significatifs du contexte historique d'émergence dans lequel les conceptions sont nées. • Démonstration suffisante de liens entre les conceptions et les courants de pensée dans lesquels elles s'inscrivent.
3. Comparer des conceptions philosophiques de l'être humain à propos de problèmes actuels ou de thèmes communs.	• Exposé des principales ressemblances et différences entre les conceptions. • Reconnaissance des conséquences pour la pensée et l'action des conceptions. • Prise de position critique et argumentée à l'égard d'une conception. • Respect des exigences de la rationalité dans l'argumentation. • Rédaction d'une dissertation d'au moins 800 mots. • Utilisation appropriée de stratégies de révision.

Activités d'apprentissage
Discipline : Philosophie Pondération : 3-0-3 Unités : 2

Philosophie	Code : 4PHP

Objectif — *Standard*

Énoncé de la compétence
Porter un jugement sur des problèmes éthiques et politiques de la société contemporaine.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Dégager la dimension éthique de l'action dans ses aspects personnels, sociaux et politiques.	• Définition claire des notions de base de l'éthique et du politique. • Utilisation appropriée des notions. • Élaboration suffisante de la problématique éthique d'une situation personnelle, sociale et politique.
2. Présenter quelques théories philosophiques, éthiques et politiques.	• Présentation judicieuse de quelques théories philosophiques, éthiques et politiques éclairant des problèmes relatifs à l'action et aux valeurs : contexte historique, concepts et principes.
3. Appliquer des théories philosophiques, éthiques et politiques à des situations actuelles, choisies, notamment, dans le champ d'études de l'élève.	• Reconnaissance des principales composantes de la situation : contexte, faits et personnes. • Formulation claire des questions éthiques et politiques relatives à la situation. • Mise en évidence des conflits de valeurs et des enjeux. • Application judicieuse de deux théories philosophiques à la discussion de questions éthiques et politiques.
4. Défendre une position critique à propos d'une situation problématique.	• Appréciation de divers choix, quant à l'action, à l'aide de théories philosophiques. • Respect des exigences de la rationalité dans la justification de la position choisie. • Rédaction d'une dissertation d'au moins 900 mots. • Utilisation appropriée de stratégies de révision.

Activités d'apprentissage
Discipline : Philosophie Périodes d'enseignement : 45 Unités : 2

Anglais, langue seconde (niveau I)	Code : 4SA0

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence
Comprendre et exprimer des messages simples en anglais.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Dégager le sens d'un message oral simple.	• Reconnaissance du sens général et des idées essentielles d'un message d'au moins trois minutes exprimé à un débit normal et comportant un vocabulaire d'usage courant, après deux écoutes.
2. Dégager le sens d'un texte d'intérêt général.	• Reconnaissance du sens général et des idées principales d'un texte d'environ 500 mots.
3. S'exprimer oralement.	• Communication intelligible d'environ deux minutes élaborée à partir de consignes précises. • Formulation acceptable de questions et réponses en situation d'interaction. • Échanges d'idées pertinentes. • Prononciation, intonation et débit acceptables. • Manifestation d'ouverture et de respect.
4. Rédiger et réviser un texte.	• Rédaction d'un texte clair et cohérent, d'environ 250 mots. • Respect de la situation et de l'objectif de communication. • Présence d'idées et d'expressions nouvelles. • Utilisation d'un vocabulaire suffisant pour accomplir la tâche. • Application satisfaisante du code grammatical, syntaxique et orthographique, avec une attention plus particulière à quelques *modals* et à des temps de verbe parmi les suivants : *simple present* et *present continuous*, *simple past* et *past continuous*, *future*. • Utilisation appropriée de stratégies de révision.

Activités d'apprentissage
Discipline : Anglais, langue seconde Pondération : 2-1-3 Unités : 2

Anglais, langue seconde (niveau II)	Code : 4SA1

Objectif ***Standard***

Énoncé de la compétence
Communiquer en anglais avec une certaine aisance.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Dégager le sens d'un message oral authentique.	• Reconnaissance du sens général et des idées essentielles d'un message d'environ cinq minutes, après deux écoutes. • Reconnaissance des liens entre les éléments du message.
2. Dégager le sens d'un texte authentique d'intérêt général.	• Reconnaissance du sens général et des idées principales d'un texte d'environ 750 mots contenant des idées abstraites. • Reconnaissance des liens entre les éléments du texte.
3. S'exprimer oralement.	• Communication intelligible, structurée et cohérente d'au moins trois minutes à partir d'un sujet d'intérêt général. • Formulation de questions pertinentes en situation d'interaction; questions généralement correctes grammaticalement. • Emploi généralement correct de verbes au passé. • Prononciation, intonation et débit convenables. • Manifestation d'ouverture et de respect.
4. Rédiger et réviser un texte.	• Rédaction d'un texte clair et cohérent, d'environ 350 mots. • Respect de la situation et de l'objectif de communication. • Présence d'idées et d'expressions nouvelles. • Utilisation d'un vocabulaire suffisant pour accomplir la tâche. • Application convenable du code grammatical, syntaxique et orthographique, avec une attention plus particulière à quelques *modals* et à des temps de verbe parmi les suivants : *simple present* et *present continuous*, *simple past* et *past continuous*, *present perfect*, *future*. • Utilisation appropriée de stratégies de révision.

Activités d'apprentissage
Discipline : Anglais, langue seconde Pondération : 2-1-3 Unités : 2

Anglais, langue seconde (niveau III)	Code : 4SA2

Objectif ***Standard***

Énoncé de la compétence
Communiquer avec aisance en anglais sur des thèmes sociaux, culturels ou littéraires.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Dégager le sens d'un message oral authentique à portée sociale, culturelle ou littéraire.	• Identification précise des idées essentielles d'un message après une seule écoute.
2. Dégager le sens d'un texte authentique à portée sociale, culturelle ou littéraire.	• Reconnaissance du sens général. • Reconnaissance des idées principales et des éléments secondaires du texte. • Identification précise de la structure du texte. • Identification précise de l'intention de l'auteur.
3. Exprimer oralement un message sur des sujets à portée sociale, culturelle ou littéraire.	• Communication claire, cohérente et suffisamment détaillée en référence à une ou des sources fiables, ou à une œuvre littéraire. • Utilisation généralement correcte du code grammatical et du niveau de langue. • Emploi du vocabulaire pertinent par rapport au sujet traité. • Prononciation, intonation et débit généralement corrects. • Manifestation d'ouverture et de respect.
4. Rédiger et réviser un texte sur une question à portée sociale, culturelle ou littéraire.	• Rédaction d'un texte clair et cohérent, d'environ 450 mots. • Respect de la situation et de l'objectif de communication. • Présence d'idées et d'expressions nouvelles. • Emploi du vocabulaire pertinent par rapport au sujet traité. • Application convenable du code grammatical, syntaxique et orthographique. • Utilisation généralement correcte des temps de verbe exigés par le contexte. • Utilisation satisfaisante d'une variété de structures de phrases. • Utilisation appropriée de stratégies de révision.

Activités d'apprentissage
Discipline : Anglais, langue seconde Pondération : 2-1-3 Unités : 2

Anglais, langue seconde (niveau IV)	Code : 4SA3

Objectif — *Standard*

Énoncé de la compétence
Traiter en anglais d'œuvres littéraires et de sujets à portée sociale ou culturelle.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Présenter oralement l'analyse d'une production littéraire ou d'une production à portée sociale ou culturelle en version originale anglaise.	• Communication claire, cohérente et structurée. • Utilisation d'arguments pertinents et justifiés. • Utilisation du niveau de langue et du registre appropriés. • Emploi nuancé du vocabulaire approprié au sujet traité. • Degré assez élevé de précision dans l'application du code grammatical. • Manifestation d'ouverture et de respect.
2. Rédiger l'analyse d'une œuvre littéraire en version originale anglaise ou d'un sujet à portée sociale ou culturelle.	• Rédaction d'une analyse structurée, cohérente et claire, d'environ 550 mots. • Respect de la situation et de l'objectif de communication. • Utilisation appropriée d'une variété de structures de phrases. • Présence d'idées et d'expressions nouvelles. • Emploi d'un vocabulaire diversifié et nuancé. • Emploi approprié d'une variété de marqueurs de relation. • Degré assez élevé de précision dans l'application du code grammatical, syntaxique et orthographique. • Utilisation d'un style, d'un niveau de langue et d'un registre appropriés à l'analyse.
3. Réviser et corriger le texte.	• Utilisation appropriée de stratégies de révision. • Correction appropriée du texte.

Activités d'apprentissage
Discipline : Anglais, langue seconde Pondération : 2-1-3 Unités : 2

Anglais, langue seconde (niveau I)	Code : 4SAP

Objectif — *Standard*

Énoncé de la compétence
Communiquer en anglais de façon simple en utilisant des formes d'expression d'usage courant liées au champ d'études de l'élève.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Dégager le sens d'un message oral authentique lié à son champ d'études.	• Reconnaissance du sens général et des idées essentielles du message.
2. Dégager le sens d'un texte authentique lié à son champ d'études.	• Reconnaissance du sens général et des idées principales du message.
3. Communiquer un bref message oral lié à son champ d'études.	• Communication intelligible d'une durée d'au moins deux minutes. • Emploi de termes liés à son champ d'études. • Propos pertinents. • Application satisfaisante du code grammatical. • Manifestation d'ouverture et de respect.
4. Rédiger et réviser un court texte lié à son champ d'études.	• Rédaction d'un texte clair et cohérent, d'environ 250 mots. • Respect de la situation et de l'objectif de communication. • Présence d'idées et d'expressions nouvelles. • Emploi de termes liés à son champ d'études. • Application satisfaisante du code grammatical, syntaxique et orthographique. • Utilisation satisfaisante de procédés de communication liés à la tâche d'écriture. • Utilisation appropriée de stratégies de révision.

Activités d'apprentissage
Discipline : Anglais, langue seconde Périodes d'enseignement : 45 Unités : 2

Anglais, langue seconde (niveau II)	Code : 4SAQ

Objectif ***Standard***

Énoncé de la compétence
Communiquer en anglais avec une certaine aisance en utilisant des formes d'expression d'usage courant liées au champ d'études de l'élève.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Dégager le sens d'un message oral authentique lié à son champ d'études.	• Reconnaissance du sens général et des idées essentielles d'un message d'environ cinq minutes. • Reconnaissance des liens entre les éléments du message.
2. Dégager les éléments utiles d'un texte authentique lié à son champ d'études.	• Reconnaissance du sens général. • Reconnaissance de la validité et de la fiabilité des sources de référence. • Repérage des éléments utiles pour accomplir une tâche précise. • Utilisation convenable de l'information pour accomplir une tâche précise.
3. Communiquer un message oral lié à son champ d'études.	• Communication claire et cohérente accessible à un non-expert. • Communication appropriée à la situation. • Utilisation convenable de termes liés au champ d'études. • Application convenable du code grammatical. • Manifestation d'ouverture et de respect.
4. Rédiger et réviser un texte lié à son champ d'études.	• Rédaction claire et cohérente d'un texte, d'environ 350 mots, lié à son champ d'études, accessible à un non-expert. • Respect de la situation et de l'objectif de communication. • Présence d'idées et d'expressions nouvelles. • Application convenable du code grammatical, syntaxique et orthographique. • Emploi convenable de termes de base liés à son champ d'études. • Utilisation convenable de procédés de communication liés à la tâche d'écriture. • Utilisation appropriée de stratégies de révision.

Activités d'apprentissage
Discipline : Anglais, langue seconde Périodes d'enseignement : 45 Unités : 2

Anglais, langue seconde (niveau III)	Code : 4SAR

Objectif ***Standard***

Énoncé de la compétence
Communiquer avec aisance en anglais en utilisant des formes d'expression d'usage courant liées au champ d'études de l'élève.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Dégager le sens d'un message oral lié à son champ d'études.	• Reconnaissance du sens général et des idées essentielles du message. • Utilisation pertinente de l'information pour accomplir une tâche précise.
2. Dégager les éléments pertinents d'un texte authentique lié à son champ d'études.	• Reconnaissance du sens général. • Reconnaissance de la validité et de la fiabilité des sources de référence. • Repérage et utilisation des éléments pertinents pour accomplir une tâche précise.
3. Communiquer un message oral lié à son champ d'études.	• Communication substantielle, riche en information, accessible à un non-expert. • Adéquation entre le message, l'intention et la situation de communication. • Emploi approprié des termes liés à son champ d'études. • Manifestation d'ouverture et de respect.
4. Rédiger et réviser des communications écrites liées à son champ d'études.	• Rédaction cohérente et claire d'un texte, d'environ 450 mots, accessible à un non-expert. • Adéquation entre les procédés de communication choisis, le type de document et la situation de communication. • Présence d'idées et d'expressions nouvelles. • Emploi efficace de termes liés à son champ d'études. • Application convenable du code grammatical, syntaxique et orthographique. • Utilisation appropriée de stratégies de révision.

Activités d'apprentissage
Discipline : Anglais, langue seconde Périodes d'enseignement : 45 Unités : 2

Anglais, langue seconde (niveau IV)	Code : 4SAS

Objectif — *Standard*

Énoncé de la compétence
Communiquer de façon nuancée en anglais dans différentes formes de discours.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Communiquer un message oral lié au champ d'études de l'élève.	• Communication substantielle, riche en information, accessible à un non-expert. • Adéquation entre le message, l'intention et la situation de communication. • Emploi judicieux du vocabulaire. • Utilisation correcte du code grammatical. • Démonstration de sa capacité à défendre son point de vue. • Manifestation d'ouverture et de respect.
2. Analyser des textes complexes.	• Reconnaissance de différents types de discours : expressif et littéraire, informatif, incitatif, critique, scientifique et technique. • Reconnaissance des facteurs linguistiques, socioculturels et contextuels qui orientent la communication écrite. • Établissement des liens entre les éléments de la communication : intention, interlocutrice ou interlocuteur, situation, code, message, interaction implicite et explicite.
3. Rédiger et réviser un texte lié au champ d'études de l'élève.	• Rédaction cohérente, claire et nuancée d'un texte d'environ 550 mots, accessible à un non-expert. • Adéquation entre les procédés de communication choisis, le type de document et la situation de communication. • Présence d'idées et d'expressions nouvelles. • Utilisation précise, nuancée et efficace du code grammatical et syntaxique ainsi que de la terminologie. • Utilisation appropriée de stratégies de révision.
4. S'exprimer à l'écrit ou oralement en anglais à partir de sources en français.	• Respect du sens. • Formulation généralement appropriée avec une attention plus particulière aux niveaux de langue et aux sources d'interférence telles que les faux amis et les différences de syntaxe. • Emploi d'une terminologie équivalente. • Utilisation appropriée de stratégies de révision.

Activités d'apprentissage
Discipline : Anglais, langue seconde Périodes d'enseignement : 45 Unités : 2

Éducation physique	Code : 4EP0

Objectif ***Standard***

Énoncé de la compétence
Analyser sa pratique de l'activité physique au regard des habitudes de vie favorisant la santé.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Établir la relation entre ses habitudes de vie et sa santé.	• Utilisation appropriée de l'information issue de recherches scientifiques ou des médias. • Reconnaissance de l'influence des facteurs sociétaux et culturels sur la pratique de l'activité physique. • Liens pertinents entre ses principales habitudes de vie et leurs incidences sur sa santé.
2. Pratiquer l'activité physique selon une approche favorisant la santé.	• Respect des règles inhérentes à l'activité physique pratiquée. • Respect des règles de sécurité et d'éthique. • Respect de ses capacités dans la pratique d'activités physiques.
3. Reconnaître ses besoins, ses capacités et ses facteurs de motivation liés à la pratique régulière et suffisante de l'activité physique.	• Utilisation appropriée de stratégies d'évaluation quantitative et qualitative sur le plan physique. • Relevé de ses principaux besoins et de ses principales capacités sur le plan physique. • Relevé de ses principaux facteurs de motivation liés à la pratique régulière et suffisante de l'activité physique.
4. Proposer des activités physiques favorisant sa santé.	• Choix pertinent d'activités physiques selon ses besoins, ses capacités et ses facteurs de motivation. • Communication claire et argumentée de sa proposition d'activités physiques.

Activités d'apprentissage
Discipline : Éducation physique Pondération : 1-1-1 Unité : 1

Éducation physique	Code : 4EP1

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence
Améliorer son efficacité dans la pratique d'une activité physique.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Planifier une démarche conduisant à l'amélioration de son efficacité dans la pratique d'une activité physique**.**	• Relevé initial de ses habiletés et de ses attitudes dans la pratique de l'activité physique. • Relevé de ses attentes et de ses besoins au regard de ses capacités liées à la pratique de l'activité physique. • Formulation correcte d'objectifs personnels. • Pertinence des moyens choisis pour atteindre ses objectifs. • Communication claire et argumentée de sa proposition d'activité physique.
2. Appliquer une démarche conduisant à l'amélioration de son efficacité dans la pratique d'une activité physique.	• Respect des règles inhérentes à l'activité physique pratiquée. • Respect des règles de sécurité et d'éthique. • Utilisation appropriée de stratégies d'évaluation quantitative et qualitative sur le plan des habiletés motrices. • Relevé périodique de ses habiletés et de ses attitudes liées à la pratique de l'activité physique. • Interprétation significative des progrès accomplis et des difficultés éprouvées dans la pratique de l'activité physique. • Adaptations périodiques, pertinentes et correctes de ses objectifs ou des moyens utilisés. • Amélioration sensible des habiletés motrices, des techniques ou des stratégies complexes exigées par l'activité physique.

Activités d'apprentissage
Discipline : Éducation physique Pondération : 0-2-1 Unité : 1

Éducation physique	Code : 4EP2

Objectif ***Standard***

Énoncé de la compétence
Démontrer sa capacité à se charger de sa pratique de l'activité physique dans une perspective de santé.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Planifier un programme personnel d'activités physiques.	• Mention de ses priorités selon ses besoins, ses capacités et ses facteurs de motivation liés à la pratique régulière et suffisante de l'activité physique. • Formulation correcte et pertinente d'objectifs personnels. • Choix pertinent de l'activité ou des activités physiques à pratiquer. • Planification appropriée des conditions d'exécution de l'activité ou des activités physiques à pratiquer.
2. Harmoniser les éléments d'une pratique régulière et suffisante de l'activité physique dans une approche favorisant la santé.	• Respect des règles inhérentes à l'activité physique pratiquée. • Respect des règles de sécurité et d'éthique. • Pratique régulière et suffisante d'une activité physique respectant l'équilibre entre la recherche d'efficacité et les facteurs favorisant la santé.
3. Gérer un programme personnel d'activités physiques.	• Choix pertinent des critères mesurant l'atteinte des objectifs du programme. • Utilisation appropriée de stratégies d'évaluation quantitative et qualitative sur le plan de l'activité physique. • Relevé périodique du temps investi et des activités physiques accomplies durant le programme. • Adaptations périodiques, pertinentes et correctes de ses objectifs ou des moyens utilisés. • Interprétation significative des progrès accomplis et des difficultés éprouvées dans la pratique d'activités physiques. • Reconnaissance de l'influence de la pratique de l'activité physique sur son mode de vie.

Activités d'apprentissage
Discipline : Éducation physique Pondération : 1-1-1 Unité : 1

Formation générale complémentaire

Sciences humaines	Code : 000V

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	**Contexte de réalisation**
Situer l'apport particulier des sciences humaines au regard des enjeux contemporains.	• Individuellement. • À l'occasion d'un exposé écrit d'environ 750 mots portant sur l'apport des sciences humaines au regard d'enjeux contemporains. • À partir de documents et de données provenant du domaine des sciences humaines.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Reconnaître les objets d'étude d'une ou de plusieurs sciences humaines et leurs principales approches.	• Formulation des objets d'étude particuliers à une ou à plusieurs sciences humaines. • Description des principales approches utilisées en sciences humaines.
2. Relever quelques-unes des questions qui se posent actuellement dans le domaine des sciences humaines.	• Association des questions avec des champs pertinents de recherche en sciences humaines.
3. Démontrer la contribution d'une ou de plusieurs sciences humaines dans la compréhension d'enjeux contemporains.	• Présentation d'enjeux contemporains en mettant en évidence l'interprétation des sciences humaines. • Illustration de l'interaction de quelques changements sociaux et de la contribution des sciences humaines.

Activités d'apprentissage

Périodes d'enseignement : 45

Unités : 2

Précisions : Un code de la série 300 ou 400 doit être utilisé pour rattacher un cours à l'objectif 000V, à l'exception des codes 300 et 360.
Le code 305 doit être utilisé dans le cas d'un cours multidisciplinaire.
Les codes 340 et 345 peuvent être utilisés dans la mesure où les cours ne sont pas reliés aux objectifs de la formation générale commune ou propre.

Sciences humaines	Code : 000W

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	**Contexte de réalisation**
Analyser l'un des grands problèmes de notre temps selon une ou plusieurs approches propres aux sciences humaines.	• Individuellement. • À l'occasion d'un exposé écrit d'environ 750 mots portant sur un sujet relatif à l'être humain. • À partir de données documentaires provenant d'une ou de plusieurs disciplines des sciences humaines.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Poser une problématique selon une ou plusieurs approches propres aux sciences humaines.	• Présentation de l'historique de la problématique. • Utilisation des concepts et du langage appropriés. • Description sommaire des dimensions individuelle, collective, spatiotemporelle et culturelle de la problématique.
2. Traiter d'une question selon une ou des approches propres aux sciences humaines.	• Formulation claire d'une question. • Sélection de données documentaires pertinentes. • Description sommaire des méthodes historique, expérimentale et par enquête.
3. Établir des conclusions.	• Utilisation appropriée de la méthode choisie. • Détermination de critères d'appréciation appropriés. • Reconnaissance des forces et des faiblesses des conclusions. • Élargissement de la question analysée.

Activités d'apprentissage

Périodes d'enseignement : 45

Unités : 2

Précisions : Un code de la série 300 ou 400 doit être utilisé pour rattacher un cours à l'objectif 000W, à l'exception des codes 300 et 360.
Le code 305 doit être utilisé dans le cas d'un cours multidisciplinaire.
Les codes 340 et 345 peuvent être utilisés dans la mesure où les cours ne sont pas reliés aux objectifs de la formation générale commune ou propre.

Culture scientifique et technologique	Code : 000X

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	**Contexte de réalisation**
Expliquer la nature générale et quelques-uns des enjeux actuels de la science et de la technologie.	• Individuellement. • À partir d'un commentaire écrit qui présente une découverte scientifique ou une percée technologique. • À l'occasion d'une production écrite d'environ 750 mots.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Caractériser le mode de pensée et la démarche scientifiques types.	• Explication sommaire des caractéristiques essentielles du mode de pensée scientifique, dont la quantification et la démonstration. • Énumération ordonnée et description sommaire des caractéristiques essentielles des principales étapes de la démarche scientifique type.
2. Montrer la complémentarité de la science et de la technologie.	• Définition des termes et description des principales relations entre science, technique et technologie : liens logiques et temporels, et apports mutuels.
3. Expliquer le contexte et les étapes de quelques découvertes scientifiques et technologiques.	• Mise en relation pertinente et cohérente des contextes déterminants de quelques découvertes scientifiques et technologiques. • Énumération des principales étapes de découvertes scientifiques et technologiques.
4. Déduire différentes conséquences et questions qui découlent de certains développements scientifiques et technologiques récents.	• Description sommaire des conséquences importantes (de différentes natures) et des défis majeurs actuels qui découlent de quelques découvertes scientifiques et technologiques. • Formulation de questions pertinentes et plausibilité des éléments de réponse aux questions formulées.

Activités d'apprentissage

Périodes d'enseignement : 45

Unités : 2

Précisions : Un code de la série 100 ou 200 doit être utilisé pour rattacher un cours à l'objectif 000X.
Le code 105 doit être utilisé dans le cas d'un cours multidisciplinaire.
Les codes 109, 340 et 345 peuvent être utilisés, dans la mesure où les cours ne sont pas reliés aux objectifs de la formation générale commune ou propre.

Culture scientifique et technologique	Code : 000Y

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	**Contexte de réalisation**
Résoudre un problème simple par l'application de la démarche scientifique de base.	• Individuellement ou en équipe. • À partir d'un problème non complexe d'ordres scientifique et technologique qui peut être résolu par l'application de la démarche scientifique type. • En utilisant des instruments scientifiques disponibles d'usage courant. • À l'aide de documents de référence (écrits ou autres).

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Décrire les principales étapes de la démarche scientifique type.	• Énumération ordonnée et description sommaire des caractéristiques des étapes de la démarche scientifique type.
2. Formuler une hypothèse ayant pour but de résoudre un problème simple de nature scientifique ou technologique.	• Description claire et précise du problème. • Respect des caractéristiques de formulation d'une hypothèse (caractère observable et mesurable des données, plausibilité, etc.).
3. Vérifier une hypothèse en appliquant les principes élémentaires de la démarche expérimentale de base.	• Pertinence, fiabilité et validité de la procédure expérimentale mise au point. • Respect de la procédure expérimentale établie. • Choix judicieux et utilisation adéquate des instruments. • Présentation claire et adéquate des résultats. • Validité des relations établies entre l'hypothèse, la vérification et la conclusion.

Activités d'apprentissage

Périodes d'enseignement : 45

Unités : 2

Précisions : Un code de la série 100 ou 200 doit être utilisé pour rattacher un cours à l'objectif 000Y.
Le code 105 doit être utilisé dans le cas d'un cours multidisciplinaire.
Les codes 109, 340 et 345 peuvent être utilisés, dans la mesure où les cours ne sont pas reliés aux objectifs de la formation générale commune ou propre.

Langue moderne	Code : 000Z

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	**Contexte de réalisation**
Communiquer dans une langue moderne de façon restreinte.	• Pour les langues modernes qui utilisent l'alphabet latin : à l'occasion d'une conversation d'un minimum de huit répliques et à l'occasion d'une communication écrite d'un minimum de huit phrases. • Pour les langues modernes qui utilisent un système d'écriture autre que l'alphabet latin : à l'occasion d'une conversation d'un minimum de six répliques et à l'occasion d'une communication écrite d'un minimum de six phrases. • À partir de mises en situation sur des thèmes connus. • À l'aide d'outils de référence.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Saisir le sens d'un message oral.	• Identification juste des mots et des expressions idiomatiques. • Reconnaissance explicite du sens général de messages simples. • Association logique entre les éléments du message.
2. Saisir le sens d'un message lu.	• Identification juste des mots et des expressions idiomatiques. • Reconnaissance explicite du sens général de messages simples. • Association logique entre les éléments du message.
3. Exprimer oralement un message simple.	• Utilisation convenable des structures de la langue dans des propositions principales et coordonnées. • Application appropriée des règles grammaticales. • Utilisation des verbes au présent de l'indicatif. • Utilisation appropriée du vocabulaire de base et d'expressions idiomatiques. • Prononciation intelligible. • Enchaînement cohérent d'une suite de phrases simples. • Enchaînement spontané et cohérent de phrases dans un dialogue.

Éléments de la compétence	Critères de performance
4. Écrire un texte sur un sujet donné.	• Utilisation appropriée des structures de la langue dans des propositions principales et coordonnées. • Application appropriée des règles grammaticales de base. • Utilisation des verbes au présent de l'indicatif. • Utilisation appropriée du vocabulaire de base et d'expressions idiomatiques. • Enchaînement cohérent d'une suite de phrases simples. • Application acceptable des règles graphiques pour les systèmes d'écriture autres que l'alphabet latin.

Activités d'apprentissage	
Périodes d'enseignement :	45
Unités :	2
Précisions :	L'acquisition d'une langue moderne nécessite la sensibilisation à la culture des personnes qui utilisent cette langue. On entend par « restreinte » l'utilisation limitée des structures de la langue, de son code grammatical et du vocabulaire. Cette limitation varie selon les difficultés soulevées par certaines langues modernes. Un code de la série 600 doit être utilisé pour rattacher un cours à l'objectif 000Z, à l'exception des codes 601, 602, 603 et 604.

Langue moderne	Code : 0010

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	**Contexte de réalisation**
Communiquer dans une langue moderne sur des sujets familiers.	• À l'occasion d'une conversation d'un minimum de quinze répliques. • À l'occasion d'une communication écrite d'un minimum de vingt phrases pour les langues qui utilisent l'alphabet latin. • À l'occasion d'une communication écrite d'un minimum de dix phrases pour les langues qui utilisent un système d'écriture autre que l'alphabet latin. • À partir de situations usuelles et de sujets simples de la vie courante. • À l'aide d'outils de référence.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Saisir le sens d'un message entendu.	• Identification juste des mots et des expressions idiomatiques. • Reconnaissance explicite du sens général et des idées essentielles de messages de complexité moyenne. • Association logique entre les éléments d'un message.
2. Saisir le sens d'un message lu.	• Identification juste des mots et des expressions idiomatiques. • Reconnaissance explicite du sens général et des idées essentielles de messages de complexité moyenne. • Association logique entre les éléments d'un message.
3. Exprimer oralement un message simple avec des phrases de complexité moyenne.	• Utilisation appropriée des structures de la langue dans des propositions principales ou subordonnées. • Application appropriée des règles grammaticales. • Utilisation des verbes au présent de l'indicatif. • Utilisation d'un vocabulaire de base enrichi et d'expressions idiomatiques. • Prononciation intelligible. • Enchaînement cohérent d'une suite de phrases de complexité moyenne. • Dialogue.

Éléments de la compétence	Critères de performance
4. Écrire un texte sur un sujet donné avec des phrases de complexité moyenne.	• Utilisation appropriée des structures de la langue dans des propositions principales ou subordonnées. • Application appropriée des règles grammaticales. • Utilisation des verbes au présent et au passé de l'indicatif. • Utilisation appropriée d'un vocabulaire de base enrichi et d'expressions idiomatiques. • Enchaînement cohérent d'une suite de phrases de complexité moyenne. • Application acceptable des règles graphiques pour les systèmes d'écriture autres que l'alphabet latin.

Activités d'apprentissage	
Périodes d'enseignement :	45
Unités :	2
Précisions :	L'acquisition d'une langue moderne nécessite la sensibilisation à la culture des personnes qui utilisent cette langue. Un code de la série 600 doit être utilisé pour rattacher un cours à l'objectif 0010, à l'exception des codes 601, 602, 603 et 604.

Langue moderne	Code : 0067

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Communiquer avec une certaine aisance dans une langue moderne.	• Individuellement. • À l'occasion d'un échange verbal d'un minimum de vingt répliques. • À l'occasion de la rédaction d'un texte de longueur moyenne (minimum de vingt-cinq phrases pour les langues qui utilisent l'alphabet latin; minimum de quinze phrases pour les autres langues). • À partir des documents à portée socioculturelle. • À l'aide d'ouvrages de référence dans le cas de la communication écrite.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Dégager le sens d'un message oral en langage courant.	• Explication juste du sens général et des idées essentielles d'un message. • Distinction claire des éléments structuraux de la langue.
2. Dégager le sens d'un texte de complexité moyenne.	• Explication juste du sens général et des idées essentielles d'un texte. • Distinction claire des éléments structuraux de la langue.
3. Échanger verbalement sur un sujet.	• Utilisation appropriée des éléments structuraux de la langue en fonction d'un message à exprimer. • Utilisation appropriée du vocabulaire courant. • Prononciation et intonation justes. • Débit moyen dans un dialogue en langage courant. • Cohérence du message exprimé. • Réponses pertinentes à des questions.
4. Rédiger un texte de complexité moyenne.	• Utilisation appropriée des éléments structuraux de la langue en fonction du texte à rédiger. • Justesse du vocabulaire. • Cohérence de l'ensemble du texte. • Respect des règles de présentation et de rédaction propres au texte.

Activités d'apprentissage

Périodes d'enseignement : 45

Unités : 2

Précisions : L'acquisition d'une langue moderne nécessite la sensibilisation à la culture des personnes qui utilisent cette langue.
Un code de la série 600 doit être utilisé pour rattacher un cours à l'objectif 0067, à l'exception des codes 601, 602, 603 et 604.

Langage mathématique et informatique	Code : 0011

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Reconnaître le rôle des mathématiques ou de l'informatique dans la société contemporaine.	• Individuellement. • À l'occasion de la rédaction d'un texte d'environ 750 mots. • À partir de plusieurs exemples concrets choisis par la personne qui doit démontrer sa compétence.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Démontrer l'acquisition de connaissances générales de base sur les mathématiques ou sur l'informatique.	• Distinction de notions et de concepts de base. • Identification des principales branches des mathématiques ou de l'informatique. • Utilisation adéquate de la terminologie.
2. Décrire l'évolution des mathématiques ou de l'informatique.	• Résumé descriptif de quelques grandes étapes.
3. Reconnaître la contribution des mathématiques ou de l'informatique dans le développement des autres domaines du savoir.	• Démonstration de l'existence de contributions importantes, à l'aide d'exemples.
4. Illustrer la diversité des applications des mathématiques ou de l'informatique.	• Présentation d'un éventail d'usages dans diverses sphères de l'activité humaine, à l'aide d'exemples concrets.
5. Évaluer l'influence des mathématiques ou de l'informatique sur les individus et sur les organisations.	• Identification de quelques grandes influences. • Explication de la façon dont les mathématiques ou l'informatique ont modifié certaines réalités humaines et organisationnelles. • Reconnaissance d'avantages et d'inconvénients à ces influences.

Activités d'apprentissage

Périodes d'enseignement : 45

Unités : 2

Précisions : Les codes suivants doivent être utilisés pour rattacher des cours à l'objectif 0011 : 105, 201, 204 et 420.
Le code 204 doit être utilisé dans le cas d'un cours multidisciplinaire.
Les codes 340 et 345 peuvent être utilisés, dans la mesure où les cours ne sont pas reliés aux objectifs de la formation générale commune ou propre.

Langage mathématique et informatique	Code : 0012

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	**Contexte de réalisation**
Se servir d'une variété de notions, de procédés et d'outils mathématiques ou informatiques à des fins d'usage courant.	• Individuellement. • À l'occasion de l'exécution d'une tâche ou de la résolution d'un problème. • À partir des besoins de la vie courante. • À l'aide d'outils familiers et de documents de référence.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Démontrer l'acquisition de connaissances utilitaires de base en mathématiques ou en informatique.	• Brève définition des notions. • Exécution correcte des opérations de base. • Utilisation adéquate de la terminologie.
2. Choisir des outils et des procédés mathématiques ou informatiques en fonction de besoins précis.	• Énumération de multiples possibilités offertes par les outils et les procédés mathématiques ou informatiques. • Analyse de situations concrètes et reconnaissance de la pertinence du recours aux outils ou aux procédés mathématiques ou informatiques. • Choix approprié en fonction des besoins.
3. Utiliser des outils et des procédés mathématiques ou informatiques pour exécuter des tâches et résoudre des problèmes.	• Démarches planifiée et méthodique. • Utilisation correcte des outils et des procédés. • Résultats satisfaisants par rapport au contexte. • Utilisation adéquate de la terminologie propre à un outil ou à un procédé.
4. Interpréter des données quantitatives ou des résultats obtenus à l'aide de procédés ou d'outils mathématiques ou informatiques.	• Interprétation juste en tenant compte du contexte. • Formulation claire et précise de l'interprétation.

Activités d'apprentissage

Périodes d'enseignement : 45

Unités : 2

Précisions : Les codes suivants doivent être utilisés pour rattacher des cours à l'objectif 0012 : 105, 201, 204 et 420.
Le code 204 doit être utilisé dans le cas d'un cours multidisciplinaire.
Les codes 340 et 345 peuvent être utilisés, dans la mesure où les cours ne sont pas reliés aux objectifs de la formation générale commune ou propre.

Art et esthétique	Code : 0013

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	**Contexte de réalisation**
Apprécier diverses formes d'art issues de pratiques d'ordre esthétique.	• Individuellement. • À partir d'une production artistique désignée. • À l'occasion d'un commentaire écrit d'environ 750 mots.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Percevoir la dynamique de l'imaginaire en art.	• Explication précise d'un procédé de création lié à la construction d'un univers imaginaire.
2. Caractériser des courants artistiques.	• Énumération descriptive des principales caractéristiques de trois courants artistiques de différentes époques, y compris un courant actuel.
3. Commenter un produit artistique.	• Organisation cohérente des observations : nommer quatre éléments fondamentaux quant à la forme et à la structure du langage utilisé, proposer une signification et la justifier, etc. .

Activités d'apprentissage

Périodes d'enseignement : 45

Unités : 2

Précisions : Un code de la série 500 doit être utilisé pour rattacher un cours à l'objectif 0013, à l'exception du code 502.
Le code 504 doit être utilisé dans le cas d'un cours multidisciplinaire.
Les codes 340, 345, 601, 602, 603 et 604 peuvent être utilisés, dans la mesure où les cours ne sont pas reliés aux objectifs de la formation générale commune ou propre.

Art et esthétique	Code : 0014

Objectif — *Standard*

Énoncé de la compétence	**Contexte de réalisation**
Réaliser une production artistique.	• Individuellement. • À l'occasion d'un exercice pratique. • Dans un contexte de création ou d'interprétation. • À partir des éléments de base du langage et des techniques propres au médium utilisé.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Reconnaître les principaux modes d'expression d'un médium artistique.	• Identification des particularités : originalité, qualités essentielles, moyens de communication, styles et genres.
2. Utiliser le médium.	• Utilisation personnelle et cohérente des éléments du langage. • Application adéquate des techniques artistiques. • Respect des exigences du mode de production.

Activités d'apprentissage

Périodes d'enseignement : 45

Unités : 2

Précisions : Un code de la série 500 doit être utilisé pour rattacher un cours à l'objectif 0014, à l'exception du code 502.
Le code 504 doit être utilisé dans le cas d'un cours multidisciplinaire.
Les codes 340, 345, 601, 602, 603 et 604 peuvent être utilisés, dans la mesure où les cours ne sont pas reliés aux objectifs de la formation générale commune ou propre.

Problématiques contemporaines	Code : 021L

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	**Contexte de réalisation**
Considérer des problématiques contemporaines dans une perspective transdisciplinaire.	• Individuellement ou en équipe. • En fonction de différents champs de savoir et à partir de documents et de données provenant de diverses disciplines.

Éléments de la compétence	**Critères de performance**
1. Identifier de grandes problématiques contemporaines.	• Exploration de diverses problématiques contemporaines. • Description des principaux enjeux liés à ces problématiques. • Formulation claire d'objets d'études liés à ces problématiques.
2. Reconnaître le rôle particulier de plusieurs disciplines dans la compréhension d'une problématique.	• Distinction de certaines des théories utilisées dans l'analyse de la problématique. • Description claire des concepts et des méthodes utilisés.
3. Démontrer la contribution de plusieurs disciplines dans la compréhension d'une problématique contemporaine.	• Formulation claire des enjeux liés à la problématique. • Description précise des principaux apports des disciplines. • Explication pertinente de l'interaction de diverses disciplines. • Utilisation appropriée du langage et des concepts disciplinaires.

Activités d'apprentissage

Périodes d'enseignement : 45

Unités : 2

Précisions : L'atteinte de l'objectif se prête à un enseignement donné par un ou plusieurs enseignants ou enseignantes.
Le code 365 doit être utilisé pour rattacher un cours à l'objectif 021L dans le but de préserver le caractère transdisciplinaire des apprentissages visés par la compétence.

Problématiques contemporaines	Code : 021M

Objectif

Standard

Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation
Traiter d'une problématique contemporaine dans une perspective transdisciplinaire.	• Individuellement ou en équipe. • En fonction de différents champs de savoirs et à partir de documents et de données provenant de diverses disciplines.

Éléments de la compétence	Critères de performance
1. Poser un problème de recherche.	• Justification du choix du problème de recherche. • Description sommaire des principaux enjeux liés au problème. • Formulation claire des principales dimensions du problème. • Utilisation appropriée du langage et des concepts disciplinaires. • Formulation claire de la question de recherche.
2. Analyser le problème de recherche.	• Description pertinente d'une approche ou d'une méthode de recherche. • Sélection appropriée des données de la recherche. • Application adéquate de l'approche ou de la méthode utilisée. • Utilisation appropriée d'un cadre d'analyse.
3. Proposer des solutions.	• Description claire des principaux apports disciplinaires. • Explication pertinente de l'interaction de diverses disciplines. • Justification des solutions proposées. • Appréciation des forces et des faiblesses des solutions proposées.

Activités d'apprentissage

Périodes d'enseignement : 45

Unités : 2

Précisions : L'atteinte de l'objectif se prête à un enseignement donné par un ou plusieurs enseignants ou enseignantes.
Le code 365 doit être utilisé pour rattacher un cours à l'objectif 021M dans le but de préserver le caractère transdisciplinaire des apprentissages visés par la compétence.

Renseignements complémentaires

Vocabulaire utilisé dans les programmes d'études techniques

Programme d'études

Un programme d'études est un ensemble intégré d'activités d'apprentissage visant l'atteinte d'objectifs de formation en fonction de standards déterminés (*Règlement sur le régime des études collégiales*, article 1). Tout programme d'études collégiales comprend une composante de formation générale qui est commune à tous les programmes d'études; une composante de formation générale qui est propre au programme; une composante de formation générale qui est complémentaire aux autres composantes du programme et enfin une composante de formation spécifique au programme. (*Règlement sur le régime des études collégiales*, article 6).

Compétence

Pour la composante de formation spécifique à un programme d'études techniques, la compétence est définie comme un pouvoir d'agir, de réussir et de progresser qui permet de réaliser adéquatement des tâches ou des activités de travail et qui se fonde sur un ensemble organisé de savoirs (ce qui implique certaines connaissances, habiletés dans divers domaines, perceptions, attitudes, etc.) (MEQ, *Élaboration des programmes d'études techniques*, *Cadre général – Cadre technique 2002*, p. 15).

Objectif

L'objectif se définit comme une compétence, habileté ou connaissance, à acquérir ou à maîtriser (*Règlement sur le régime des études collégiales*, article 1). Chaque objectif est formulé sous la forme d'une compétence et comprend un énoncé de la compétence et des éléments de la compétence. C'est l'atteinte des objectifs et le respect des standards qui assurent l'acquisition ou la maîtrise des compétences propres à l'enseignement collégial.

Énoncé de la compétence

Pour la composante de formation spécifique à un programme d'études techniques, l'énoncé de la compétence résulte de l'analyse de profession, des buts généraux de la formation technique et, dans certains cas, d'autres déterminants. Pour la composante de formation générale, il est issu de l'analyse des besoins de formation générale.

Éléments de la compétence

Pour la composante de formation spécifique à un programme d'études techniques, les éléments de la compétence se limitent aux précisions nécessaires à sa compréhension et à son acquisition. On y évoque les grandes étapes d'exécution d'une tâche ou les principales composantes de la compétence.

Pour la composante de formation générale, les éléments de l'objectif, formulés sous la forme d'une compétence, en précisent les composantes essentielles.

Standard

Le standard se définit comme le niveau de performance considéré comme le seuil à partir duquel on reconnaît qu'un objectif est atteint (*Règlement sur le régime des études collégiales*, article 1). Il comprend, pour la composante de formation spécifique à un programme d'études techniques, un contexte de réalisation et des critères de performance.

Critères de performance

Pour la composante de formation spécifique à un programme d'études techniques, les critères de performance définissent les exigences qui permettent de déterminer si l'élève a acquis chaque élément de la compétence et, par voie de conséquence, la compétence elle-même. Les critères de performance sont fondés sur les exigences à l'entrée sur le marché du travail. Chaque élément de la compétence est assorti d'un critère de performance au moins.

Pour la composante de formation générale, les critères de performance définissent les exigences permettant de reconnaître le standard.

Dans les deux composantes, tous les critères doivent être respectés pour que l'objectif soit atteint.

Contexte de réalisation

Pour la composante de formation spécifique dans les programmes d'études techniques, le contexte de réalisation correspond à la situation de mise en œuvre de la compétence, à l'entrée sur le marché du travail. Le contexte ne définit ni la situation d'apprentissage ni la situation d'évaluation.

Activités d'apprentissage

Pour la composante de formation spécifique à un programme d'études techniques, il s'agit des cours (laboratoires, ateliers, séminaires, stages ou autres activités pédagogiques) destinés à assurer l'atteinte des objectifs et des standards visés. Les établissements d'enseignement ont l'entière responsabilité de la définition des activités d'apprentissage et de l'aménagement de l'approche programme.

Pour la composante de formation générale, les éléments des activités d'apprentissage dont le ministre peut déterminer l'ensemble ou simplement une partie sont le champ d'études, la ou les disciplines, la pondération, les heures d'enseignement, le nombre d'unités et des précisions jugées essentielles.

Harmonisation

L'harmonisation des programmes d'études professionnelles et techniques est une orientation ministérielle. Elle consiste à établir des similitudes et une continuité entre les programmes d'études du secondaire et ceux du collégial, que ce soit dans un même secteur de formation ou dans des secteurs de formation différents en vue d'éviter la duplication des offres de formation, de reconnaître les compétences acquises et de faciliter les parcours de formation.

L'harmonisation contribue à établir une offre cohérente de formation, en particulier à faire en sorte que les fonctions de travail auxquelles préparent les programmes d'études soient bien identifiées et distinguées. S'il arrive que l'exercice de ces fonctions nécessite l'acquisition de compétences communes, les travaux d'harmonisation permettent de les repérer. Toutefois, même en l'absence de compétences communes, les programmes d'études n'en sont pas moins harmonisés.

L'harmonisation est dite interordres lorsqu'elle porte sur des programmes d'études d'ordres d'enseignement différents; elle est intra-ordre lorsqu'elle porte sur des programmes d'études d'un même ordre d'enseignement; enfin, elle est intersectorielle lorsqu'elle porte sur des programmes d'études de secteurs de formation différents.

Les travaux menés dans une perspective d'harmonisation des programmes d'études permettent, notamment, et le cas échéant, la mise au jour de leur communauté de compétences. Les compétences partagées par deux programmes d'études ou plus et dont l'acquisition de l'une permet la reconnaissance de l'autre sont dites communes. Des compétences communes ayant le même énoncé et dont toutes les composantes sont le calque l'une de l'autre sont dites identiques; lorsque des compétences communes ne sont pas identiques, mais présentent un niveau de similitude tel qu'elles sont de valeur égale, elles sont dites équivalentes.

Les travaux d'harmonisation réalisés pour le programme *Illustration et dessin animé* ont permis d'identifier des compétences communes avec d'autres programmes d'études. Les informations relatives aux travaux réalisés et à leurs résultats sont présentées dans le document *Tableaux d'harmonisation Illustration et dessin animé.*

Éducation
et Enseignement
supérieur
Québec