V

COMMUNAUTE FRANCAISE

MINISTERE DE L'EDUCATION, DE LA
RECHERCHE ET DE LA FORMATION.

1040 BRUXELLES, LE
RUE DE LA SCIENCE, 43
02/238.86.11

21.04.93

DIRECTION GENERALE DE L'ORGANISATION
DES ETUDES, DE L'ENSEIGNEMENT DE
PROMOTION SOCIALE ET DES BATIMENTS
SCOLAIRES.

ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE

MONSIEUR B. BLANPAIN
DIRECTEUR
SECRETARIAT NATIONAL DE L'ENSEIGNEMENT
DE PROMOTION SOCIALE CATHOLIQUE
RUE GUIMARD, 1
1040 BRUXELLES

Ref.: J.F./ 5507006 / Dossier 758

OBJET : DOSSIERS PEDAGOGIQUES REGIME 1

Unité de formation : INITIATION AU DESSIN VECTORIEL SOUS COREDRAW SUR MAC ET/OU PC
Classement : ENSEIGNEMENT SECONDAIRE SUPERIEUR DE TRANSITION
Code Référence : 621109U21S1 dom. 601

Etablissement : COLLEGE TECHNIQUE ST-HENRI
AV. ROYALE,50
7700 MOUSCRON

Monsieur le Directeur,

J'ai l'honneur de vous faire parvenir en retour, avec accord provisoire, le dossier pédagogique relatif à l'unité de formation mentionnée sous rubrique.

Veuillez agréer, Monsieur le Directeur, l'assurance de ma considération distinguée.

Le Directeur d'Administration

F. De Laet.

Toute demande de renseignements relative à l'objet de la présente peut être obtenue aupres de
Mme Wilkin (tél:02/238.86.43)

458

ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE DE REGIME 1

DOCUMENT 8 Bis **DOSSIER PEDAGOGIQUE** **UNITE DE FORMATION**

1. La présente proposition émane du réseau :

   L I B R E C O N F E S S I O N N E L

   et se rapporte à l'établissement suivant :

   dénomination : **COLLEGE TECHNIQUE ST HENRI**
   adresse complète : **Avenue Royale 50**
   7700 MOUSCRON

   N° matricule : 5.507.006
   N° téléphone : 056. 33.05.16

2. Intitulé de l'unité de formation :

   INITIATION AU DESSIN VECTORIEL SOUS CORELDRAW SUR MAC ET/OU PC

   CODE 62 11 09 11 21 51

3. Finalités de l'unité de formation : repris en annexe n° 1 de 1 page

4. Connaissances préalables requises : repris en annexe n° 2 de 2 pages

5. Classement de l'unité de formation

   ENSEIGNEMENT SECONDAIRE SUPERIEUR DE TRANSITION

6. Recommandations particulières de dédoublement ou de regroupement :

   repris en annexe n° 3 de 1 page

7. Programme du (des) cours :

   repris en annexe n° 4 de 2 pages

8. Evaluation des capacités terminales :

   repris en annexe n° 5 de 1 page.

9. Profil du (des) chargé(s) de cours :

   repris en annexe n° 6 de 1 page

10. Horaire de l'Unité de Formation

Horaire minimum

1. Dénomination des cours	Classement des cours	Nombre total de périodes
Initiation au dessin vectoriel	3 CT	30
2. Part d'autonomie	P	10
	Total des périodes	40

11. Date de la proposition : le 20 avril 1993

Signature du directeur

P. BOURGOIS

Signature du Président du Pouvoir Organisateur

J. BOUREZ

12. Observations du service d'inspection (annexe éventuelle)

Néant

Date : 17-08-1993

Signature

13. DECISION : ~~ACCORD~~ - ACCORD PROVISOIRE - ~~PAS D'ACCORD~~

Date : 15 SEP. 1993

Signature

J. MEUNIER

ANNEXE 1. U.F.
Date

FINALITES DE L'UNITE DE FORMATION :
INITIATION AU DESSIN VECTORIEL SOUS CORELDRAW SUR MAC ET/ou PC

FINALITE GENERALE :

Conformément à l'article 7, par. 1er et 2ème du décret, l'unité de formation devra :

- concourir à l'épanouissement individuel en promouvant une meilleure insertion professionnelle, sociale, culturelle et scolaire ;

- répondre aux besoins et demandes en formation émanant des entreprises, des administrations, de l'enseignement et d'une manière générale des milieux socio-économiques et culturels.

FINALITE SPECIFIQUE :

En outre, à l'issue de la formation l'élève sera capable de :

composer des annonces publicitaires simples en une ou deux couleurs en tenant plus particulièrement compte des données suivantes :

- création de tracés droits et courbes
- modification de tracés
- attributs de tracés
- vectorisation manuelle de logo
- dessin de logo
- manipulation du texte
- manipulation des plans

ANNEXE 2. U.F.
Date

CONNAISSANCES PREALABLES REQUISES A L'U.F.: INITIATION AU DESSIN VECTORIEL SOUS CORELDRAW SUR MAC ET/ PC
/ou

Pour être admissible dans l'U.F., l'étudiant doit attester d'une maîtrise suffisante des connaissances, savoir-faire et savoir-être acquis par le candidat terminant avec fruit l'U.F. "Informatique - Etude du système d'exploitation (utilisation de Windows) ou l'U.F. "Informatique - Initiation au système d'exploitation sur Mac (Système 7)"

ou

avoir terminé avec fruit la F.C. "Publication assistée par ordinateur"

Il doit en outre réussir l'épreuve d'admission portant sur les prérequis repris ci-après :

gestion des documents et des applications :
- lancer et quitter une application
- sauvegarder des documents
- recherche et chargement d'un document
- impression
- échanges de données entre différentes applications

notions de géométrie plane :
- angles,
- tangentes,
- symétrie

ANNEXE 3. U.F.
Date

RECOMMANDATIONS PARTICULIERES POUR LA CONSTITUTION DES GROUPES OU LE REGROUPEMENT DE L'U.F. : INITIATION AU DESSIN VECTORIEL SOUS CORELDRAW SUR MAC ET/OU PC

Les groupes seront constitués en tenant compte de l'infrastructure disponible. Il est conseillé de ne pas organiser de groupes comportant plus de deux étudiants par poste de travail.

ANNEXE 4. U.F.
Date

PROGRAMMES DES COURS DE L'U.F.: INITIATION AU DESSIN VECTORIEL SOUS CORELDRAW SUR MAC ET/ou PC

A. Initiation au dessin vectoriel sous CorelDraw

1. Démarrage

Création d'une nouvelle illustration
Description de la fenêtre de travail
Utilisation de la grille
Utilisation de la commande point magnétique
Utilisation des règles
Déplacement de la page dans la fenêtre
Utilisation de l'outil "Loupe"
Enregistrer une illustration
Attributs de caractères et effets sur les caractères
Déplacement du point d'insertion
Sélection de textes
Manipulation des poignées de pavés de texte
Imprimer

2. Le dessin vectoriel

Théorie
Comparaison entre le dessin vectoriel et le dessin bitmap

3. Dessin et modification d'éléments simples

Les tracés simples:
- dessins d'objets composés de segments de droites
- attributs d'un tracé

Les points courbes
- règles théoriques des tangentes
- dessins de chemins simples

4. Dessin et modification de chemins libres

Les groupes d'éléments:
- groupes simples
- les différents plans dans l'espace
- groupes hiérarchiques

Opérations sur un chemin:
- symétrie
- rotation
- déformation
- jonction
- segmentation
- ajout et effacement de points

Dessins de logos:
- importation d'images scannées pour traçage
- tracé de logos d'entreprises

Manipulation des poignées de point
Verrouiller et déverrouiller des formes

5. Manipulation d'éléments

Déplacer
Copier
Supprimer

6. Travail du texte

Texte simple
Texte sur un chemin
Texte dans une forme
Conversion de texte en chemins

ANNEXE 5. U.F.
Date

FIXATION DES CAPACITES TERMINALES DE L'U.F.: INITIATION AU DESSIN VECTORIEL SOUS CORELDRAW SUR MAC ET/ PC
/OU

1. Pour aider l'étudiant à progresser dans ses apprentissages, l'évaluation sera formative. Elle s'exercera d'une façon continue en s'intégrant aux activités d'enseignement. Elle devra permettre d'assurer très rapidement les remédiations nécessaires à la poursuite fructueuse des études.

2. Une épreuve finale ne sera donc pas le seul moment d'évaluation, car elle ne permettrait pas de rencontrer les propositions reprises au 1° ci-dessus.

3. Il est important que l'appréciation du professeur se fonde aussi sur des travaux écrits.

4. Les outils d'évaluation seront construits à partir des objectifs poursuivis et comprendront les critères de réussite.

5. Quand les circonstances le permettent, le professeur amène chaque étudiant à pratiquer l'auto-évaluation.

6. La compétence du candidat sera jugée acceptable, si placé dans une situation de travail,
- il peut faire preuve d'une maitrise
  de toutes les fonctions de base du logiciel
  des techniques du dessin vectoriel ;

- et sera capable de créer de manière autonome des logos simples comprenant du texte et des tracés vectoriels en une ou deux couleurs et les mettre à disposition du reste de la chaîne graphique.

ANNEXE 6. U.F.
Date

PROFIL DU CHARGE DE COURS DE L'U.F.:
INITIATION AU DESSIN VECTORIEL SOUS CORELDRAW SUR MAC ET/ PC

Le chargé de cours sera

soit un **enseignant**,

soit un **expert** recruté

soit parce que le support du cours (matériel/logiciel) requiert des compétences particulières,

soit parce que les applications doivent être orientées dans un domaine particulier en rapport avec les intérêts professionnels des étudiants ;

Dans ces deux cas, le candidat devra attester d'une expérience pratique sur le matériel/le logiciel dans le domaine considéré.