

Designers graphiques et illustrateurs/illustratrices

CPN 5241

NDLR : Pour ne pas alourdir le texte, nous nous conformons à la règle qui permet d'utiliser le masculin avec valeur de neutre.

Introduction

Les designers graphiques conçoivent et produisent du matériel graphique et visuel afin de communiquer efficacement des renseignements pour des imprimés, de la publicité, des films, des emballages, des affiches, des panneaux indicateurs et des produits médias interactifs tels que des sites Web et des DVD. Ils travaillent dans des entreprises de graphisme et de publicité, des établissements qui ont un service de publicité ou de communications et des centres de production multimédia, ou ils peuvent être des travailleurs autonomes. Les designers graphiques qui occupent des postes de supervision, de consultation ou de gestion de projets sont compris dans ce groupe de base. Les illustrateurs conçoivent et réalisent des illustrations pour représenter en images divers contenus d'information. Les illustrateurs sont presque exclusivement des travailleurs autonomes. Ce CPN comprend également les animateurs 2D et 3D.

Compétences essentielles les plus importantes pour les designers graphiques et les illustrateurs :

- Compétences numériques
- Communication orale
- Capacité de raisonnement: Résolution de problèmes

Table des matières

- Lecture
- Utilisation de documents
- Rédaction
- Calcul
- Communication orale
- Capacité de raisonnement
 - Résolution de problèmes
 - Prise de décisions
 - Pensée critique
 - Planification et organisation du travail
 - Utilisation particulière de la mémoire
 - Recherche de renseignements
- Travail d'équipe
- Compétences numériques
- Formation continue
- Notes

A. Lecture

Lecture

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	1 à 4	<p>Les designers graphiques et illustrateurs/illustratrices accomplissent une partie ou l'ensemble des tâches suivantes :</p>
Plus complexes	4	<ul style="list-style-type: none">• Lire de brefs commentaires. Par exemple, les designers graphiques lisent les notes provenant des concepteurs-rédacteurs expliquant les modifications. Les animateurs 2D et 3D lisent les commentaires des réalisateurs concernant les prises de vue. (1)• Lire des courriels provenant de collègues et de supérieurs, par exemple des renseignements ou des changements à effectuer pour un projet, des critiques pour un travail et des suggestions pour résoudre un problème. (2)• Lire des demandes de propositions de projets qui comprennent des aperçus et les détails du projet ainsi que les résultats visés et les échéances. (2)• Lire les guides stylistiques d'une entreprise et les manuels sur la valorisation de la marque afin de réaliser des conceptions graphiques cohérentes et uniformes au niveau des thèmes et des styles. (3)• Consulter les sites Web des clients pour trouver des informations sur les entreprises. Par exemple, les designers graphiques et les illustrateurs recueillent des renseignements pour mieux cerner les besoins d'une entreprise et élaborer un guide stylistique. (3)• Lire des magazines, des revues professionnelles, des blogues, des forums et des pages wiki afin d'apprendre de nouvelles techniques, des raccourcis de logiciels et les tendances en animation et en graphisme. Par exemple, les designers graphiques apprennent comment résoudre des problèmes en infographie ou lisent sur des sujets liés à leur domaine comme les polices de caractères et la typographie. Les animateurs 2D et 3D lisent pour connaître les principes d'animation telles que les techniques pour déplacer les personnages et puiser dans le savoir d'animateurs plus expérimentés. (3)• Lire les mises à jour techniques. Par exemple, les designers graphiques doivent lire les mises à jour des logiciels. Les animateurs 2D et 3D lisent, s'il y a lieu, les mises à jour concernant ce que les joueurs aiment et n'aiment pas et les récents changements technologiques.

		<p>(3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lire, s'il y a lieu, les scénarios d'épisodes. Les designers graphiques et les illustrateurs de l'industrie cinématographique lisent les scénarios afin de visualiser ce que le public verra dans le film. Les animateurs 2D et 3D lisent, s'il y a lieu, les scénarios pour en apprendre davantage sur l'histoire et les personnages. (3) • Lire les manuels portant sur le matériel informatique et les logiciels, imprimés et électroniques, afin de repérer les directives liées à des tâches particulières, des renseignements sur la résolution de problèmes, ou des manières plus efficaces d'effectuer les tâches requises. (4)
--	--	---

Sommaire : Lecture

Les symboles >, >> et >>> sont expliqués dans la section Signification des codes.

Objectifs de lecture				
Type de texte	Rechercher et repérer des renseignements précis	Feuilleter le texte pour en dégager le sens global, en saisir l'essentiel	Lire le texte en entier pour comprendre ou apprendre	Lire le texte en entier pour le critiquer ou l'évaluer
Formulaires				
Étiquettes				
Notes, lettres, notes de service	>>>	>>>		
Manuels, spécifications, règlements	>>>	>>>	>>>	
Rapports, livres, revues spécialisées	>>>	>>>	>>>	

B. Utilisation de documents

Utilisation de documents

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	1 à 3	<p>Les designers graphiques et illustrateurs/illustratrices accomplissent une partie ou l'ensemble des tâches suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none">• Parcourir les listes de numéros de téléphone et d'adresses courriel des employés. (1)
Plus complexes	3	<ul style="list-style-type: none">• Étudier les captures d'écran utilisées pour illustrer les processus dans les tutoriels en ligne. (2)• Repérer et entrer les renseignements sur des feuilles de calcul électroniques comme les horaires de travail sur lesquels sont indiqués notamment les tâches assignées, les échéances et les dates limites. Par exemple, les designers graphiques de l'industrie cinématographique ont recours à des feuilles de calcul pour savoir quand des scènes spécifiques seront tournées. Les animateurs 2D et 3D consultent les horaires de travail afin de planifier et d'organiser leurs tâches et mettre à jour, s'il y a lieu, l'information au fur et à mesure qu'ils terminent les tâches assignées. Ils font le suivi des modifications graphiques effectuées, indiquant quand et comment les problèmes ont été résolus. (2)• Repérer les renseignements dans des fiches techniques. Par exemple, les designers graphiques, qui travaillent au sein d'imprimeries, lisent des formulaires qui présentent les dimensions des graphiques, la taille des polices de caractères, les couleurs et les quantités. Les animateurs 2D et 3D lisent les ensembles de modèles qui leur donnent les spécifications pour la création de personnages. (2)• Remplir les formulaires et en vérifier l'information. Par exemple, les designers graphiques dans les imprimeries remplissent les devis destinés aux clients. Ils vérifient les renseignements et indiquent les détails comme le travail à effectuer, le calendrier des tâches et des comparaisons de coût. (3)• Élaborer des feuilles prototypes incluant des éléments graphiques comme des en-têtes, des titres de bas de page et la numérotation pour la mise en page des publications. Selon le tirage et la complexité de la publication, il peut y avoir plusieurs feuilles prototypes. (3)• Repérer et étudier des données spécifiques tracées sur graphiques comme des diagrammes en barres et en

		<p>secteurs. Par exemple, les animateurs 2D et 3D de l'industrie du jeu analysent les données présentant les préférences des joueurs avant de décider des caractéristiques d'un jeu. (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consulter les croquis de la disposition graphique pour savoir comment l'espace et les couleurs créent des effets particuliers pour la scène présentée sur le scérimage. Ces détails ont des répercussions sur les autres caractéristiques qui seront ajoutées plus tard à la scène. (3) • Repérer les renseignements sur les dessins à l'échelle. Par exemple, les designers graphiques de l'industrie cinématographique utilisent des plans, des dessins avec vues de profil et des dessins de sections afin de repérer les mesures et l'information relative aux couleurs et textures. (3) • « Observer » continuellement et faire attention au monde qui nous entoure. Par exemple, les designers graphiques remarquent les panneaux indicateurs, l'affichage publicitaire des magasins, les publicités, les logos et les bannières pour puiser des idées et pour relever les nouvelles tendances en conception graphique. (3)
--	--	--

Sommaire : Utilisation de documents

- Lire des panneaux indicateurs, l'affichage et des listes.
- Remplir des formulaires en cochant des cases, inscrire des données numériques ou rédiger des mots, des phrases ou un texte d'un paragraphe ou plus. La liste des tâches spécifiques varie selon ce qui a été indiqué.
- Lire en entier les formulaires comprenant des cases à cocher, des données numériques, des adresses, des phrases ou un texte d'un paragraphe ou plus.
- Lire des tableaux, des horaires ou d'autres textes présentés sous forme de tableaux.
- Créer des tableaux, des horaires ou d'autres textes présentés sous forme de tableaux.
- Entrer l'information dans des tableaux, des horaires ou dans d'autres textes présentés sous forme de tableaux.
- Interpréter l'information des graphiques ou des tableaux.
- Reconnaître les angles les plus courants comme les angles de 15, 30, 45 et 90 degrés.
- Dessiner, esquisser ou former des formes connues comme des cercles, des triangles, des sphères, des rectangles, des carrés, etc.
- Interpréter des dessins à l'échelle (par ex. des plans ou des cartes).
- Prendre des mesures à partir de dessins à l'échelle.
- Lire les dessins d'assemblage (par ex. les dessins dans les manuels d'entretien ou de pièces de rechange).
- Lire des schémas (par ex. des schémas électriques).
- Faire des croquis.
- Tirer de l'information de croquis, d'illustrations ou d'icônes (par ex. les barres d'outils d'ordinateur).

C. Rédaction

Rédaction

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	2 à 3	<p>Les designers graphiques et illustrateurs/illustratrices accomplissent une partie ou l'ensemble des tâches suivantes :</p>
Plus Complexes	4	<ul style="list-style-type: none"> • Rédiger des commentaires. Par exemple, les designers graphiques inscrivent des commentaires sur les dispositions graphiques pour indiquer les modifications ou pour ne pas oublier d'éléments importants et des décisions prises lors d'une réunion avec un client. Les animateurs 2D écrivent, s'il y a lieu, des commentaires sur les scérimages pour savoir comment déplacer la caméra ou pour marquer les fondus au noir. (2) • Rédiger des courriels ou des messages textes à des collègues, des supérieurs et des clients. Par exemple, ils envoient des courriels à des clients pour les tenir au courant d'un projet ou pour demander de l'information. Ils rédigent des courriels à des collègues pour échanger sur des problèmes et des solutions et pour prendre part à un remue-ménages. (2) • Rédiger des textes dans des registres. Par exemple, les designers graphiques utilisent des registres pour faire le suivi des projets des clients et définir clairement les priorités. Les animateurs 2D et 3D utilisent, s'il y a lieu, les registres pour indiquer les tâches assignées et terminées. (2) • Rédiger des textes dans les bons de commande et les devis afin de décrire la nature du travail à effectuer, y compris le volume ou la quantité, les matériaux, les heures de travail et la description du projet. (2) • Rédiger, s'il y a lieu, des sous-titres. Par exemple, les designers graphiques rédigent, s'il y a lieu, des titres et des sous-titres pour faire avancer un projet de logo, de bannière ou de dépliant. (2) • Rédiger, s'il y a lieu, des listes de révision. Par exemple, les superviseurs en animation 2D et 3D font, s'il y a lieu, des listes de révision pour toutes les prises et scènes, comme le changement de l'éclairage ou l'ajout de prises pour faciliter une transition. (2) • Élaborer des étapes décrivant la marche à suivre d'un processus. Par exemple, le concepteur d'éclairages inscrit, s'il y a lieu, les étapes à suivre sur les scérimages pour indiquer le procédé d'éclairage. (3)

		<ul style="list-style-type: none"> • Rédiger des propositions qui comprennent une description détaillée du projet, les délais d'exécution, les coûts, les modalités et les clauses de confidentialité. (4) • Rédiger des documents de spécifications de conception. Par exemple, les animateurs 2D et 3D de l'industrie du jeu rédigent, s'il y a lieu, des documents de conception d'un jeu indiquant le scénario détaillé et les objectifs de conception, y compris l'histoire, les personnages, le niveau et le design de l'environnement, un dossier d'oeuvres artistiques, des idées pour la musique et le bruitage, les règlements du jeu, l'interface utilisateur, comme les représentations fil de fer, les dimensions de l'écran et les commandes de jeu. Les critères de réussite et les principales étapes des progrès doivent être également inclus. Les modifications et les précisions sont ajoutées au fur et à mesure de l'évolution du projet. (3 ou 4)
--	--	--

Sommaire : Rédaction

Les symboles >, >> et >>> sont expliqués dans la section Signification des codes.

	Objectifs de la rédaction						
Longueur	Organiser, retenir	Tenir un dossier, documenter	Informé, obtenir des renseignements	Persuader, justifier une demande	Présenter une analyse ou une comparaison	Évaluer ou critiquer	Divertir
Textes comportant moins d'un nouveau paragraphe	>>>	>>>	>>>				
Textes comportant rarement plus d'un paragraphe	>>	>>	>>				
Textes plus longs		>>	>>	>>	>>	>>	

D. Calcul

Les symboles >, >> et >>> sont expliqués dans la section Signification des codes.

Calcul

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
>> Calculs monétaires	2 à 3	Les designers graphiques et illustrateurs/illustratrices accomplissent une partie ou l'ensemble des tâches suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Calculer, s'il y a lieu, les demandes de remboursement des dépenses pour les frais de déplacement, tels les frais de voiture et de repas en utilisant les indemnités journalières et les indemnités de repas prédéterminées et le taux établi de l'allocation au kilomètre. (Calculs monétaires), (2)
>>> Calendriers des budgets et des opérations comptables	2	<ul style="list-style-type: none"> • Calculer les coûts sur les devis et les factures. Par exemple, les designers graphiques calculent les coûts liés au matériel, à la durée du projet et aux taxes. Ils indiquent des comparaisons de coûts, comme les différents grammages et les types de papier ou les diverses reliures. (Calculs monétaires), (3)
>>>> Mesures et calculs	1 à 2	<ul style="list-style-type: none"> • S'assurer que le personnel respecte les échéances et le budget établi. (Calendriers des budgets et des opérations comptables), (2)
> Analyses de données numériques	1	<ul style="list-style-type: none"> • Superviser, s'il y a lieu, les échéances des projets. Par exemple, les animateurs en chef s'assurent que les projets évoluent comme prévu. Ils ajustent les échéances, en approuvant notamment les heures supplémentaires ou l'ajout de personnel en raison de problèmes imprévus ou d'événements. (Calendriers des budgets et des opérations comptables), (2)
>>>> Calculs approximatifs	2 à 3	<ul style="list-style-type: none"> • Élaborer et surveiller les budgets pour des petits ou des projets d'envergure. Par exemple, ils calculent les coûts de la main-d'oeuvre, du matériel, des fournitures et des taxes et d'autres services comme la photographie et l'impression. (Calendriers des budgets et des opérations comptables), (2) • Calculer le nombre de vues requis. Par exemple, les animateurs 2D et 3D calculent, s'il y a lieu, le nombre de vues pour une prise de 4 secondes. Ils multiplient le nombre de vues par seconde par la longueur de la prise. Ils comptent, additionnent et soustraient les vues pour faire correspondre le mouvement du personnage au son ou pour illustrer une émotion spécifique. (Mesures et calculs), (1) • Utiliser le système international d'unités (SI) et le système impérial. Par exemple, les designers graphiques

		<p>additionnent et soustraient des fractions d'un pouce afin de déterminer les repères de pliage des dépliants. Les designers graphiques de l'industrie cinématographique convertissent, s'il y a lieu, les mesures du système international d'unités à celles du système impérial, ou les pieds et les pouces en pouces. (Mesures et calculs), (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calculer, s'il y a lieu, la quantité de texte qui peut entrer sur une page. Par exemple, les designers graphiques multiplient le nombre de caractères dans un pouce par la longueur de la ligne et par le nombre de lignes sur une page. (Mesures et calculs), (2) • Calculer les mesures réelles en utilisant les échelles des dessins. Par exemple, les designers graphiques de l'industrie cinématographique utilisent des échelles de 1/8 d'un pouce qui égale un pied pour calculer les longueurs et les hauteurs des objets. (Mesures et calculs), (2) • Comparer des données sur les tendances d'utilisation des différents groupes de consommateurs à partir de statistiques de jeux vidéo. Par exemple, les animateurs 2D et 3D de l'industrie cinématographique comparent les données démographiques, notamment à qui les jeux sont destinés, l'âge des joueurs et le pourcentage des joueurs masculins et féminins. Ils tirent des conclusions relativement aux tendances et prennent des décisions concernant les projets, par exemple, la structure des interfaces utilisateur ou encore la conception d'un jeu qui plaît davantage aux joueuses. (Analyses de données numériques), (1) • Évaluer le temps requis. Par exemple, ils font des estimations du nombre d'heures requis pour effectuer un ensemble de tâches afin de respecter les délais. (Calculs approximatifs), (2) • Faire des estimations lors de l'élaboration des budgets et des échéances. Par exemple, ils évaluent, s'il y a lieu, les coûts du matériel et des fournitures, le temps requis pour effectuer les tâches et les besoins en personnel. (Calculs approximatifs), (2)
--	--	---

Sommaire : Compétences en mathématiques

a. Principes mathématiques utilisés

Les symboles >, >> et >>> sont expliqués dans la section Signification des codes.

Principes mathématiques utilisés

Code	Tâches	Exemples
		Concepts numériques
>>>	Nombres entiers	Lire et écrire, compter, arrondir, additionner ou soustraire, multiplier ou diviser des nombres entiers. Par exemple, compter, additionner et soustraire les vues des scènes animées ou compter le nombre de vues pour animer une action et comprendre les résolutions d'écran.
>>	Nombres entiers relatifs	Lire et écrire, additionner ou soustraire des nombres entiers relatifs. Par exemple, calculer les coûts d'un budget.
>>	Fractions	Lire et écrire, additionner ou soustraire des fractions, multiplier ou diviser par une fraction, multiplier ou diviser des fractions. Par exemple, calculer les pliages sur un dépliant à 3 ou 4 panneaux ou mesurer les dimensions en pouces et en pieds.
>>	Décimales	Lire et écrire, arrondir, additionner ou soustraire des décimales, multiplier ou diviser par une décimale, multiplier ou diviser des décimales. Par exemple, calculer les coûts liés à un projet afin de donner un devis ou mesurer les dimensions en millimètres.
>>>	Pourcentages	Lire et écrire des pourcentages, établir le rapport de pourcentage entre deux nombres, calculer un nombre en pourcentage. Par exemple, les espaces à l'écran et sur les pages, et le pourcentage dans le mélange de couleurs. Calculer les pourcentages des taxes sur les factures.
>>	Équivalences	Effectuer des conversions entre les fractions et les décimales ou les pourcentages. Par exemple, le système international des unités et le système impérial, les fractions et les décimales, et les picas et les pouces.
		Structures et relations
>>	Taux, ratios et proportions	Utiliser des proportions comparant deux ratios ou deux taux afin de résoudre des problèmes. Par exemple, les designers graphiques utilisent le facteur de forme ou calculent la longueur actuelle des objets, en se basant notamment sur un rapport de 1/8 de pouce = 1 pied.
		Formes et ordre spatial
>>	Conversion de mesures	Effectuer des conversions de mesures. Par exemple, convertir des mesures en pieds en pouces ou encore convertir les pouces en millimètres.
>>	Superficies, périmètres, volumes	Dessiner, esquisser et réaliser des formes et des figures. Par exemple, utiliser les spécifications et les dimensions de la disposition graphique des colonnes et des sections de page. Les animateurs 2D et 3D utilisent des logiciels pour créer des courbes, des sphères et des réglages de géométrie.
>>	Géométrie	Utiliser la géométrie. Par exemple, les animateurs 2D et 3D utilisent les coordonnées x, y et z pour les rotations et les traductions.

b. Méthodes de calcul

- Dans leur tête.
- Avec un stylo et du papier.
- Avec une calculatrice.
- Avec un ordinateur (à l'aide des macros de feuilles de calcul électroniques).

c. Instruments de mesure utilisés

- L'heure. Par exemple, à l'aide de montres et d'horloges.
- La distance ou les dimensions. Par exemple, avec des règles, des rubans à mesurer et des ratios.
- Le système international d'unités (métrique).
- Le système impérial d'unités.

E. Communication orale

Communication orale

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	1 à 3	<p>Les designers graphiques et illustrateurs/illustratrices accomplissent une partie ou l'ensemble des tâches suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Écouter les voix des acteurs afin de mieux comprendre le projet et savoir comment aider avec l'intonation et le rythme. (1)
Plus complexes	3	<ul style="list-style-type: none"> • S'entretenir avec les collègues pour leur demander de l'aide afin d'effectuer des tâches particulières. Par exemple, les animateurs 2D et 3D demandent de l'aide pour des difficultés spécifiques en matière d'animation. (2) • S'entretenir avec des collègues d'autres services. Par exemple, les designers graphiques consultent, s'il y a lieu, le concepteur-rédacteur en ce qui a trait à un texte. Les animateurs 2D et 3D s'adressent, s'il y a lieu, aux programmeurs informatiques pour des codes leur permettant d'effectuer une tâche spécifique ou aux scénarimagistes pour clarifier certains éléments. (2) • S'entretenir avec des supérieurs et des directeurs ou chefs de projet. Ils demandent, s'il y a lieu, de se voir assigner de nouvelles tâches ou un travail différent afin d'apprendre davantage et d'obtenir plus d'expérience. Par exemple, les animateurs 2D et 3D demandent de l'aide à leur chef d'équipe pour des problèmes comme une « marionnette » brisée ou des « actifs » manquants. (2) • Entretenir de bonnes relations avec les clients afin d'offrir des renseignements concernant le projet ou de demander de l'information ou de la rétroaction. Par exemple, les designers graphiques rencontrent leurs clients pour connaître leur vision, recueillir et clarifier de l'information et pour négocier des modifications. Ils doivent expliquer, s'il y a lieu, les raisons pour ne pas utiliser un type de papier pour un dépliant en raison des contraintes budgétaires ou pour suggérer des améliorations à la disposition graphique. (3) • S'entretenir avec la gestion interne et externe. Par exemple, un animateur 3D dans une petite entreprise de conception de jeux vidéo peut avoir à convaincre la direction qu'effectuer des changements importants ne vaut pas le coût, ou que quelque chose n'est pas possible étant donné les contraintes imposées par une plate-forme de jeu.

		<p>(3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participer aux réunions d'équipe. Ils discutent des progrès réalisés, des échéances et de l'affectation des tâches. Ils discutent, s'il y a lieu, des problèmes et des contraintes imposées par les logiciels ou le matériel informatique. Par exemple, les designers graphiques concepteurs de site Web auront peut-être à expliquer des « éléments visuels » au reste de l'équipe, notamment à l'éditeur HTML, au concepteur-rédacteur et au directeur d'équipe. (3) • Servir de mentor et former les nouveaux employés ou les subalternes. Par exemple, les animateurs 2D et 3D expliquent aux animateurs débutants les raccourcis et les techniques des logiciels afin de créer une vue à l'écran. Un temps prédéterminé peut être alloué pour les animateurs expérimentés afin qu'ils puissent transmettre aux nouveaux animateurs des connaissances spécifiques comme la gestion du temps. (3) • Faire des présentations pour expliquer et discuter d'éléments graphiques. Par exemple, les designers graphiques défendent leurs points de vue concernant leur choix d'éléments graphiques et négocient les modifications et les corrections. Ils doivent convaincre, s'il y a lieu, les directeurs du choix d'une police de caractères ou d'une couleur dans leur projet de conception graphique. (3) • Effectuer du réseautage afin de développer une clientèle. Par exemple, les designers graphiques qui sont travailleurs autonomes effectuent du réseautage auprès de clients et de collègues pour obtenir d'autres clients potentiels. (3)
--	--	---

Modes de communication utilisés

- En personne.
- Par téléphone.

Facteurs environnementaux ayant une incidence sur la communication

Aucun facteur environnemental n'a été rapporté.

Sommaire : communication orale

Les symboles >, >> et >>> sont expliqués dans la section Signification des codes.

Objectifs de la communication orale (Partie I)						
Type	Accueillir	Prendre des messages	Donner ou recevoir des renseignements, des explications, des directives	Chercher ou obtenir des renseignements	Coordonner son travail avec celui des autres	Rassurer, réconforter
Écouter (peu ou pas d'interaction)			>>			
Parler (peu ou pas d'interaction)						
Interagir avec les collègues			>>>	>>>	>>>	
Interagir avec les subalternes			>>		>>	
Interagir avec les supérieurs			>>>	>>>	>>>	
Interagir avec des pairs et collègues d'autres organisations						
Interagir avec les clients ou le grand public			>>	>>		
Interagir avec les fournisseurs de produits et de services						
Participer à des discussions de groupe			>>>	>>>		
Présenter de l'information à un petit groupe			>>	>>		
Présenter de l'information à un grand groupe						

Les symboles >, >> et >>> sont expliqués dans la section Signification des codes.

Objectifs de la communication orale (Partie II)						
Type	Discuter, échanger des renseignements, des opinions	Persuader	Faciliter, animer	Transmettre des connaissances, susciter la compréhension, le savoir	Négocier, résoudre des conflits	Divertir
Écouter (peu ou pas d'interaction)						
Parler (peu ou pas d'interaction)						
Interagir avec les collègues	>>>			>>>		
Interagir avec les subalternes	>>			>>		
Interagir avec les supérieurs	>>>					
Interagir avec des pairs et collègues d'autres organisations						
Interagir avec les clients ou le grand public	>>	>>		>>	>>	
Interagir avec les fournisseurs de produits et de services						
Participer à des discussions de groupe	>>>	>>		>>	>>	
Présenter de l'information à un petit groupe	>>	>>		>>		
Présenter de l'information à un grand groupe						

F. Capacité de raisonnement

1. Résolution de problèmes

Résolution de problèmes

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	2 à 4	<p>Les designers graphiques et illustrateurs/illustratrices accomplissent une partie ou l'ensemble des tâches suivantes :</p>
Plus complexes	4	<ul style="list-style-type: none"> • Résoudre des problèmes liés à la conception graphique avec des clients. Par exemple, les designers graphiques expliquent aux clients la raison pour laquelle ils devraient opter pour une bannière en tissu plutôt qu'une en vinyle. (2) • Résoudre les problèmes relatifs à un ensemble de prises qui ne s'enchaînent pas bien. Par exemple, les animateurs 2D et 3D changent, s'il y a lieu, l'ordre des images, ajoutent de nouvelles prises ou en suppriment d'autres. (2) • Donner vie aux personnages animés. Par exemple, les animateurs 2D et 3D doivent trouver comment donner de la personnalité, des expressions faciales, des mouvements et une apparence physique fondés sur l'histoire. Ils prennent en considération la vitesse de l'animation, la personnalité et l'expression faciale du personnage. Dans les jeux vidéo, ils doivent tenir compte des contraintes imposées par la plate-forme de jeu. (3) • Régler les divergences entre les attentes du client et les résultats obtenus. Par exemple, le client peut vouloir qu'un livre ait une allure particulière, mais le designer graphique doit le convaincre que la conception voulue ne peut pas convenir. (3) • Résoudre les conflits avec les clients en matière de conception, de budget et d'échéance. Par exemple, les designers graphiques négocient avec les clients qui demandent que des changements importants soient apportés à un design juste avant le début de la production. (3) • Réussir à comprendre comment concevoir, réaliser et produire des documents imprimés et électroniques qui répondent aux besoins et aux attentes des clients. Ils tiennent compte des couleurs, des caractères, des illustrations, des photos, de l'animation et des différentes techniques de disposition graphique et d'impression. Ils doivent trouver des solutions efficaces pour faire passer le message du client au public. (4)

2. Prise de décisions

Prise de décisions

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	2 à 3	<p>Les designers graphiques et illustrateurs/illustratrices accomplissent une partie ou l'ensemble des tâches suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none">• Décider quand avoir recours à de l'aide pour résoudre un problème. Ils tiennent compte des contraintes liées au temps et le temps requis pour effectuer d'autres tâches. (2)• Décider si de nouveaux ou différents atouts sont nécessaires. Les animateurs 2D et 3D expliquent les raisons des changements demandés au supérieur qui prend la décision finale. (2)• Décider, s'il y a lieu, si les modifications à un projet doivent être effectuées. Ils évaluent le budget et les échéances. (2)• Décider du visuel d'une prise selon la raison de la saisie de la prise et de son interaction avec la scène. Les animateurs 2D et 3D doivent également tenir compte des capacités techniques pour effectuer la prise. (3)• Décider du matériel, des couleurs, des caractères, des éléments et de la disposition graphiques et des autres aspects conceptuels pour créer une apparence spécifique. Par exemple, ils tiennent compte des spécifications du client et du budget. (3)
Plus complexes	3	

3. Pensée critique

Pensée critique

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	2 à 3	<p>Les designers graphiques et illustrateurs/illustratrices accomplissent une partie ou l'ensemble des tâches suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none">• Évaluer les besoins des clients. Par exemple, les designers graphiques écoutent attentivement les clients lors des premières rencontres et posent des questions afin d'aider les clients à formuler leurs idées. (2)• Émettre des jugements lorsqu'ils disposent et combinent des éléments graphiques. Par exemple, des contrastes, des échelles, des couleurs, le rythme et la typographie sont combinés afin d'élaborer des solutions visuelles efficaces et appropriées. Ils analysent les éléments visuels pour
Plus complexes	3	

		<p>évaluer ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas et de quelles manières ces éléments s'insèrent dans l'objectif général du projet. (3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Évaluer, s'il y a lieu, le rendement des nouveaux travailleurs et des subalternes. Par exemple, les animateurs principaux et les chefs d'équipe assignent des tâches aux animateurs débutants et évaluent leurs créativité et capacités à respecter les échéances. Leur objectif est de créer une équipe d'animation ayant de solides connaissances. (3) • Évaluer la qualité des produits afin de déterminer leurs possibilités de commercialisation. Par exemple, un animateur principal dans une petite entreprise de conception de jeux vidéo tient compte de l'histoire, des personnages, du niveau et de l'environnement graphique et de l'interface utilisateur. (3)
--	--	---

4. Planification et organisation du travail

Planification et organisation du travail

<p>Niveaux de complexité</p> <p>3</p>	<p>Description</p> <p>Planifier et organiser son propre travail :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les designers graphiques et les illustrateurs élaborent eux-même leur calendrier de travail pour respecter les échéances. Ils doivent souvent coordonner et intégrer les tâches avec les autres. Ils prévoient du temps pour des réunions avec les clients, les collègues, les directeurs de projet et d'autres intervenants. Bien souvent, il y a beaucoup de projets en attente et ils effectuent, s'il y a lieu, des heures supplémentaires et révisent leurs priorités afin de respecter les échéances. <p>Planifier et organiser le travail des autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les designers graphiques et les illustrateurs peuvent assigner des tâches aux employés novices de l'équipe.
--	--

5. Utilisation particulière de la mémoire

Exemples

- Se rappeler des « astuces » dans l'utilisation du logiciel pour faire les choses facilement et rapidement.
- Se rappeler de l'historique des dossiers du client et de ses antécédents lorsqu'il faut prendre des décisions sur ce que le client désire dans le cadre d'un projet d'animation ou de conception graphique.
- Se rappeler des détails concernant les produits que le client utilise, comme les formats de papier standard ou des formats de films typiques.

6. Recherche de renseignements

Recherche de renseignements

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	2 à 4	<p>Les designers graphiques et illustrateurs/illustratrices accomplissent une partie ou l'ensemble des tâches suivantes :</p>
Plus complexes	4	<ul style="list-style-type: none">• Consulter les collègues, les supérieurs et les directeurs de projet. Par exemple, les animateurs 2D et 3D apprennent de nouvelles connaissances grâce au réseautage. Ils utilisent, s'il y a lieu, les médias sociaux comme Facebook et LinkedIn pour faire du réseautage et trouver de l'information sur des questions relatives à l'industrie. (2)• Rencontrer les clients pour obtenir des renseignements sur leurs projets antérieurs et des suggestions d'idées. Par exemple, les designers graphiques rencontrent les clients afin d'avoir de l'information sur leur budget et leur vision relativement au produit. (2)• Observer le monde qui les entoure pour trouver des idées. Par exemple, les designers graphiques prennent note des tendances pour les couleurs utilisées dans des designs et recommandent, s'il y a lieu, ces couleurs aux clients qui désirent un produit similaire. (3)• Accéder aux forums et lire les blogues pour des recherches. Par exemple, les animateurs 2D et 3D consultent les forums pour y trouver des réponses à des questions d'ordre technique sur les logiciels et obtenir de l'aide pour résoudre un problème. Ils cherchent, s'il y a lieu, des évaluations de jeux et en apprennent davantage sur la concurrence. (3)• Effectuer des recherches en ligne afin de repérer de l'information pour des projets spécifiques. Par exemple, les designers graphiques et les illustrateurs de l'industrie cinématographique cherchent, s'il y a lieu, des époques spécifiques pour vérifier les styles de caractères et la signalisation. (3)• Regarder des films, des émissions télévisuelles, des films d'animation, des dessins animés ainsi que des annonces comme moyens de recherche pour se tenir au courant des dernières tendances et technologies. Les animateurs 2D et 3D regardent, s'il y a lieu, une bande de film, image par image, pour apprendre de nouvelles techniques d'animation. (3)• Utiliser des manuels, des revues spécialisées et des magazines pour trouver des renseignements portant sur le

		sujet du projet. Par exemple, les animateurs 2D et 3D lisent des bandes dessinées et des romans illustrés lorsqu'ils travaillent sur un projet dans lequel se trouvent des super héros. (4)
--	--	---

G. Travail d'équipe

Travail d'équipe

Niveaux de complexité	Description
3	Les designers graphiques et les illustrateurs font souvent partie d'une équipe qui comprend d'autres designers, des concepteurs-rédacteurs, des directeurs artistiques, des décorateurs, des réalisateurs, et des programmeurs informatiques selon le secteur de l'industrie dans lequel ils évoluent. Ils effectuent leurs tâches de manière autonome, puis coordonnent et travaillent en collaboration avec des membres de l'équipe pour mener à terme un projet. Ils rencontrent, s'il y a lieu, des clients et des fournisseurs. Les designers graphiques et illustrateurs indépendants passent également du temps à effectuer du réseautage dans le but de développer leur clientèle.

Participation aux activités de supervision et de leadership

- Participer aux discussions officielles portant sur l'évolution du projet ou l'amélioration du produit.
- Saisir l'occasion de faire des suggestions sur l'amélioration des processus de travail.
- Superviser le rendement des autres.
- Informer les autres employés ou leur montrer comment effectuer les tâches demandées.
- Guider les nouveaux employés.
- Choisir les sous-traitants et les fournisseurs.
- Assigner les tâches courantes aux autres employés.
- Assigner de nouvelles tâches ou des tâches inhabituelles aux autres employés.
- Identifier la formation qui pourrait être requise ou utile pour les autres employés.

H. Compétences numériques

Compétences numériques

Tâches	Niveaux de complexité	Exemples
Typiques	2 à 3	<p>Les designers graphiques et illustrateurs/illustratrices accomplissent une partie ou l'ensemble des tâches suivantes :</p>
Plus complexes	3	<ul style="list-style-type: none">• Utiliser les logiciels de communication. Ils envoient des courriels avec des annexes comprenant des fichiers graphiques, des documents Word et PDF. Ils utilisent, s'il y a lieu, un protocole de transfert de fichier (FTP) afin de télécharger ou téléverser des fichiers volumineux. (2)• Utiliser des moteurs de recherche pour obtenir de l'information sur des projets et trouver des sites Web qui indiquent comment résoudre les problèmes de logiciel. (2)• Utiliser des programmes de feuilles de calcul électroniques comme Excel pour faire le suivi de l'information du projet, notamment les tâches accomplies ou des problèmes concernant les niveaux de jeux vidéo. (2)• Utiliser des programmes de gestion de projets en ligne comme JIRA pour le repérage de bogues, comment les réparer et savoir si d'autres tests sont nécessaires. (2)• Utiliser les médias sociaux comme Facebook, LinkedIn, Instagram, Pinterest, et Tumblr afin de faire du réseautage avec les collègues. (2)• Utiliser de l'infographie. Par exemple, les designers graphiques utilisent des images raster dans des dessins où ils doivent avoir des photos ou lorsqu'ils conçoivent des pages Web. (2)• Utiliser un logiciel de dessin assisté par ordinateur pour réaliser des animations informatiques dans des films ou dans des jeux. Par exemple, les animateurs 2D et 3D utilisent CAD pour concevoir des édifices et des structures rigides ou des scènes en arrière-plan dans des jeux. (3)• Utiliser des programmes de traitement de texte pour rédiger des documents. Par exemple, les animateurs 2D et 3D rédigent les grandes lignes sur le processus d'éclairage pour les autres artistes qui consultent les descriptions et les captures d'écran. (3)• Utiliser des logiciels de conception graphique comme Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop et Pagemaker pour créer des bannières, des logos, des dépliants, des manuels et d'autres produits et publications. (3)

		<ul style="list-style-type: none"> • Visiter les forums et lire les blogues pour des questions liées à l'industrie, trouver des réponses aux questions et se tenir au courant des tendances. (3) • Utiliser des logiciels d'animation comme Maya afin de créer de l'animation informatique, de la modélisation, de la composition d'images, des simulations et des rendus. (4)
--	--	--

Sommaire : Compétences numériques

- Utiliser des programmes de traitement de texte.
- Utiliser des logiciels de création graphique.
- Utiliser des banques de données.
- Utiliser des feuilles de calcul électroniques.
- Utiliser des logiciels de communication.

I. Formation continue

Formation continue

Niveaux de complexité	Description
4	<p>Les designers graphiques et illustrateurs doivent se tenir au courant des tendances et changements de l'industrie et du domaine technologique. Ils cherchent les tendances sur Internet en lisant des articles sur des sites Web et en apprennent davantage sur le design et la conception graphique sur les blogues. Ils participent aux forums afin de connaître leurs concurrents et trouver des réponses pour résoudre des problèmes. Ils lisent des manuels techniques, des pages wiki en ligne ou regardent des vidéos au début d'un projet pour s'informer sur la technologie à utiliser. Les collègues et les supérieurs répondent aux questions sur la manière d'effectuer les tâches ou de résoudre des problèmes. Ceux qui travaillent au sein d'entreprises importantes obtiennent, s'il y a lieu, une formation à l'interne. Les animateurs 2D et 3D regardent des dessins et des films animés pour faire émerger des idées et trouver les éléments qui peuvent les aider pour le projet en cours.</p>

Acquisition des connaissances

Les connaissances peuvent être acquises :

- Durant les tâches régulières.
- Par des collègues.
- Par le biais de formation offerte en milieu de travail.
- Par le biais de la lecture ou d'autres moyens d'auto-apprentissage.
 - Au travail.
 - Durant les heures à l'extérieur du travail.
 - En utilisant le matériel disponible au travail.

- En utilisant le matériel obtenu par le travailleur.
- Par le biais de formation externe.
 - Durant les heures de travail; aucun frais pour le travailleur.
 - Formation partiellement subventionnée.
 - Frais payés par le travailleur.

J. Autres renseignements

En plus de recueillir de renseignements sur les compétences essentielles de ce profil, nos entrevues avec les titulaires de postes abordent également les éléments suivants.

Aspects physiques

Les designers graphiques et illustrateurs passent la plupart de leur temps au travail assis devant un écran d'ordinateur pour créer des dessins ou des animations, faire de la recherche en ligne ou assister à des réunions. Ils doivent avoir une bonne coordination manu-visuelle pour effectuer du travail de précision. Ils ont besoin d'un regard aiguisé afin de discerner les nuances des détails, des dimensions et des couleurs.

Attitudes

Les designers graphiques et les illustrateurs ont besoin d'être grandement créatifs et imaginatifs lors de la conception de produits. Ils doivent faire preuve d'auto-motivation et d'innovation afin de répondre aux exigences de l'industrie qui leur demande de mettre leurs connaissances à jour en matière de technologie pour qu'ils soient en mesure de concevoir des produits qui suivent et dépassent les tendances.

Tendances affectant les compétences essentielles

Toutes les compétences essentielles sont touchées par la présence de la technologie en milieu de travail. Les capacités des designers graphiques et des illustrateurs de s'adapter aux nouvelles technologies sont fortement liées à leurs niveaux de compétences essentielles, pour des compétences essentielles comme la lecture, la rédaction, et les habiletés en déduction et en communication. Les technologies transforment la manière dont les employés obtiennent, traitent et communiquent l'information et le type de compétences nécessaires pour effectuer leur travail. Plus spécifiquement, les designers graphiques et les illustrateurs doivent utiliser des logiciels informatiques pour créer des animations pour les films et les jeux informatiques ou des conceptions graphiques pour des produits électroniques ou imprimés. Ils doivent posséder des compétences exceptionnelles en rédaction et en communication verbale en vue de s'entretenir avec les clients et les membres d'équipe à propos de problèmes et de l'évolution des projets, soit en utilisant un logiciel de communication ou en envoyant et partageant des fichiers électroniques.

La technologie en milieu de travail affecte davantage la complexité des tâches liées aux compétences essentielles de cet emploi. Les designers graphiques et les illustrateurs ont besoin d'utiliser des logiciels complexes et spécialisés. Les nouvelles percées dans le domaine technologique requièrent de ces travailleurs d'être au courant des logiciels informatiques et des dernières techniques en production cinématographique, en publicité et dans le monde des jeux vidéo. D'autre part, l'utilisation de la technologie aura des répercussions importantes sur l'industrie, puisque les changements au niveau de l'informatique influencent la conception des jeux et des publications électroniques.

K. Notes

Ce profil d'emploi table sur les entrevues avec des titulaires et a été validé par l'entremise de consultations avec les spécialistes du secteur à l'échelle du pays.

Pour plus d'information sur la recherche, les définitions et les processus de mise à l'échelle des profils des compétences essentielles, s'il vous plaît consulter le Guide d'interprétation des profils de compétences essentielles.