

Jurys de la Communauté française de l'enseignement secondaire ordinaire

CONSIGNES D'EXAMEN

| | |
|---------------|---------------------|
| Cycle | 2025-2026/2 |
| Titre | CE2D TQ |
| Option | Industrie graphique |

Organisation de l'examen

●●● Code et matière de l'option

| | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----------------------------|
| DEGRES | 2 | TECHNIQUE DE QUALIFICATION |
| SECTEUR | 2 | INDUSTRIE |
| GROUPE | 23 | MECANIQUE |
| OPTION 2321 INDUSTRIE GRAPHIQUE | | R |
| CREATION GRAPHIQUE HISTOIRE DE L'ART ET INFOGRAPHIE TECHNOLOGIE CONNAISSANCE ET UTILISATION DES MATERIAUX DESSIN SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE INFOGRAPHIE | | |

●●● Titre visé et type d'enseignement

Titre : le Certificat d'enseignement secondaire du deuxième degré pour l'enseignement technique de qualification (CE2D TQ)

●●● Rencontre obligatoire

Pour des raisons d'organisation, il n'y aura pas de rencontre obligatoire ce cycle-ci.

●●● Modalités de passation

L'examen se déroulera en 2 parties :

- **La première partie** concernera la **création graphique**. La présence à cette épreuve est obligatoire pour présenter la suite.
- La deuxième partie comportera un QCM sur l'ensemble des matières ainsi qu'un travail à réaliser en infographie.

Une moyenne sera calculée avec une réussite à 50%

●●● **Matériel**

Matériel autorisé : matériel de base d'écriture, crayons de couleur, latte, crayon gris, gomme et le matériel scolaire de base, calculatrice non programmable pochette ou trousse plastique **transparente**.

Pour la 1^{ère} partie : matériel de dessin :

Crayon, feutre, bic, fusain, pastel, encre de chine, collage ...

Papier kraft, papier noir, papier calque, papier déjà imprimé...

Pour la 2^{ème} partie : un ordinateur avec :

- Logiciel vectoriel : Retracer un logo dans Illustrator et l'enregistrer sous un format précis
- Logiciel Bitmap : Photomontage dans Photoshop
- Logiciel de mise en page : Réaliser un flyers dans Indesign

Matériel refusé : dictionnaire des noms communs/propres, les correcteurs orthographiques, Tipp-Ex (ou autres correcteurs similaires), feuilles de brouillon, calculatrice programmable, pochette ou trousse **non transparente**.



Les candidats veilleront à posséder le matériel requis lors de l'épreuve car aucun prêt de matériel ne sera accordé. L'échange de matériel durant l'épreuve, étant considéré comme une interaction avec autrui, sera sanctionné. De même, en cas d'oubli, aucun matériel ne pourra être apporté en cours d'épreuve aux candidats par une tierce personne.

Les GSM, montres connectables ou tout autre objet connectable sont éteints et laissés dans votre sac. Ils ne peuvent ni être visibles ni être portés sur vous pendant l'examen. Le non-respect de cette règle entraîne immédiatement l'exclusion et l'annulation de l'épreuve en cours. La même sanction est appliquée si un GSM ou tout autre objet connectable se met à sonner.

••• Consignes d'examen

Types de questions rencontrées

L'examen peut comprendre les formes de questions suivantes, adaptées au niveau 4TQ :

- Questions à choix multiples (QCM)
→ Une seule réponse correcte est attendue.
- Questions Vrai / Faux
→ Lire attentivement chaque affirmation.
- Associations ou classements
→ Lier des notions (image/format/mode colorimétrique, etc.).
- Schémas ou images à annoter
→ Identifier des éléments graphiques ou techniques.
- Reconnaissance de pictogrammes
→ Sécurité, hygiène, environnement.
Aucune question ouverte ni rédaction longue n'est demandée.

Consignes de réponse

- Lire attentivement chaque question avant de répondre.
- Ne cocher qu'une seule réponse lorsque cela est demandé.
- Écrire lisiblement et utiliser un vocabulaire technique approprié.

Pour les schémas ou images :

- nommer correctement les éléments demandés ;
- respecter l'ordre, la logique ou la fonction.

Toute réponse multiple, illisible, incomplète sera considérée comme incorrecte.

Notions évaluées (en lien avec le programme)

Les questions portent uniquement sur les notions vues au 2^e degré, notamment :

- bases de la création graphique (image, texte, composition) ;
- principes élémentaires de typographie ;
- bases de l'infographie (bitmap/vectoriel, formats, couleur) ;
- notions essentielles de mise en page ;
- bases des matériaux et procédés graphiques ;
- notions d'ergonomie, sécurité, hygiène et environnement ;
- interprétation de pictogrammes de sécurité.

Sécurité – hygiène – environnement

Dans les réponses, l'élève doit tenir compte :

- des règles d'ergonomie du poste de travail ;
- du stockage et tri des matériaux et déchets ;
- de la lecture correcte des pictogrammes de sécurité ;
- du respect du matériel et de l'environnement de travail.

Critères généraux d'évaluation

L'évaluation portera sur :

- l'exactitude des réponses ;
 - la compréhension des notions techniques ;
 - l'utilisation correcte du vocabulaire graphique ;
 - la capacité à faire des liens simples entre notions ;
 - le respect des consignes données.
-

1. Création graphique (pour la 1^{ère} partie de l'examen) et Infographie

Dessin d'observation

- **Objet 1** **Dessin à main levée d'un objet de votre choix. Un objet coup de cœur car vous allez devoir le dessiner sous plusieurs angles et avec divers médiums.**
 - Sur papier A4 –ou plus si la taille de l'objet le justifie-papier divers et ou de réemploi.
 - Réaliser **6** esquisses minimum, rapides de l'objet vu de différents angles
 - En noir et blanc
 - Utiliser 3 médiums au choix : crayon-feutre-bic-fusain-pastel-encre de chine-collage
...
 - Utiliser 3 supports au choix : Papier kraft, papier noir, papier calque, papier déjà imprimé...
- **Objet 2** **Mise au net**
 - Sur papier blanc ou de couleur – Format adapté
 - Sélectionner l'esquisse la plus conforme
 - Réaliser une mise au net (**IMPECCABLE**)
 - Avec ombre et lumière
 - En couleurs (au plus proche de la réalité)

Analyse d'image :

Sur une image fournie, argumenter la composition (formes et couleurs) et expliquer le sens de lecture

Justifier le choix d'une typographie spécifique en fonction du style du slogan et du public cible d'un projet donné.

Fonctions logicielles :

Décrire la procédure pour modifier l'espace colorimétrique d'un document numérisé dans un logiciel de traitement d'image.

Expliquer l'utilité des calques, des masques et des couches dans la préparation d'un fichier complexe.

- Logiciel vectoriel : Retracer un logo dans Illustrator et l'enregistrer sous un format précis
- Logiciel Bitmap : Photomontage dans Photoshop
- Logiciel de mise en page : Réaliser un flyer dans Indesign

2. Technologie, connaissance et utilisation des matériaux

Informatique et matériel :

Identifier et décrire le rôle de trois éléments constitutifs essentiels d'une unité centrale (ex: carte mère, RAM, alimentation).

Expliquer la différence entre un bit et un octet en précisant leurs rôles dans la capacité de mémoire.

Typographie et mise en page :

Identifier les composants anatomiques d'un caractère donné sur un schéma et le classer selon la classification de Thibeaudeau.

Énoncer et définir les règles de typographie concernant l'usage des espaces (ponctuation, espaces insécables) ou des guillemets.

Définir les concepts de grille, de colonne et d'empagement dans le cadre d'une mise en page professionnelle.

Couleurs et images :

Distinguer le modèle colorimétrique additif du modèle soustractif en précisant leur champ d'application (écran vs impression).

Définir la différence entre une image Bitmap et une image Vectorielle, et citer un format de fichier courant pour chacune.

Calculer la résolution nécessaire pour une image en fonction d'une linéature donnée pour un projet d'impression.

Papier et procédés :

Restituer les dimensions exactes des formats de papier DIN A4, A3 et A2.

Expliquer le principe de l'impression Offset et le comparer à la sérigraphie.

3. Histoire de l'art et infographie

Analyse de courants :

Caractériser la période de la Renaissance en citant des artistes majeurs (italiens ou flamands) et les innovations techniques de cette époque.

Identifier les caractéristiques principales du courant Surréaliste ou du Cubisme et de nommer les artistes représentatifs.

Identifier et caractériser les autres courants (préhistoire, antiquité, moyen-âge).

Communication graphique :

Décrire l'évolution des moyens de communication graphique de la période paléolithique (ex: Lascaux) jusqu'à l'invention de l'imprimerie.

4. Dessin scientifique et technique

Géométrie appliquée :

Réaliser le tracé d'un polygone régulier inscrit (ex: pentagone) en respectant la normalisation des traits.

Construire le raccordement de deux droites par un arc de cercle de rayon donné.

Projection et perspective :

À partir d'une perspective cavalière fournie, représenter les trois vues (face, dessus, côté) en projection orthogonale, en incluant les arêtes cachées.

Définir les termes suivants liés à la perspective linéaire : ligne d'horizon, point de fuite et point de distance.