



# Programmes des épreuves des concours externes de recrutement des personnels techniques de recherche et de formation

## BAP F – Production, diffusion des savoirs et Communication

### F1 RECRUTEMENT DES ASSISTANTS-TES INGENIEURS-ES DE RECHERCHE ET DE FORMATION

#### F1.8 Dessinateur-trice maquettiste infographiste [F3C48]

##### 1. Connaissances générales

- Connaissance approfondie des principes fondamentaux et de la normalisation des arts graphiques, des codes de la typographie.
- Connaissance de la pratique des arts graphiques : esquisses, croquis, dessins, maquettes éditoriales à l'aide des moyens appropriés au mode de reproduction choisi
- Connaissance approfondie de l'ensemble de la chaîne graphique et éditoriale.
- Connaissance approfondie de l'outil informatique, palettes graphiques et des principaux logiciels de graphisme et de mise en page.
- Connaissance approfondie des modes de reproduction des documents graphiques et multimédia.
- Principes de la communication graphique, éditoriale et publicitaire
- Sémiologie de l'image et de l'imprimé.
- Dessin de la lettre et typographie.
- Notions de lisibilité.
- Psychologie de la perception des couleurs
- Typographie et règles de mise en page.
- Techniques de créativité: exploration analogique, vagabondage visuel, mise en scène de concepts, méthodes d'évaluation.
- Connaissances générales en multimédia: repérage et mémorisation d'un support multimédia, accès aux informations, gestion temps/durée, qualité visuelle.
- Illustration scientifique et technique: règles, pratiques, méthodes et vocabulaire scientifique approprié.

##### 2. Connaissances techniques

- Pratiquer l'ensemble des techniques traditionnelles des arts graphiques
- Utiliser dans leurs fonctions avancées, des logiciels pour l'acquisition, la réalisation et la retouche d'images ou d'animations.
- Utiliser les logiciels d'assemblage multimédia et de montage numérique et posséder des connaissances de base sur les langages informatiques associés.
- Savoir traduire sous forme graphique un besoin de représentation pour la recherche ou la communication.
- Respecter les règles internationales de codification graphique (y compris le dessin scientifique)
- Chaîne graphique: noir et blanc, couleurs : limites, possibilités.
- Notions d'épreuve et de validation (BAT, signature).
- Notions sur la conception et la faisabilité des maquettes.
- Chaîne multimédia: normes et formats associés.
- Les outils usuels de la communication graphique, du dessinateur, de l'infographiste.
- Supports du dessin.
- Supports de reproduction.
- Modes de reproduction de l'image fixe noir et blanc ou couleur, de l'image animée.
- Technologies numériques texte, image, fixe ou animé : acquisition, diffusion.
- Connaissance des formats de fichiers.
- Logiciels de préparation, acquisition, création et assemblage des données multimédia 2D, 3D et 4D
- Connaissances de base des principes des langages informatiques.
- Maquette graphique.
- Méthodes d'archivage, de sauvegarde.
- Appliquer une démarche de qualité : respect des temps, conformité du produit, optimisation de l'utilisation des logiciels et matériels
- Assurer l'interface entre les chercheurs et les éditeurs concernés par un projet de publication

##### 3. Législation

- Droit d'auteur, propriété littéraire et artistique.
- Droit d'utilisation d'images, textes et sons.
- Droit et législation de la reproduction imprimée.
- Droit spécifique lié à la mise en ligne sur Internet