

Du premier dessin au jury

11 productions · 20 étapes · 4 questions pour avancer



Guide illustré de la feuille de route d'une épreuve de qualification

Tu fais. Tu testes.
Tu montres tes progrès.

Un parcours annuel coordonné entre les cours. Les onze productions ne sont pas onze nouvelles commandes à recommencer à chaque jury.

Comment utiliser ce guide

Les photos sont des exemples photoréalistes générés, pas des travaux d'élèves ni des modèles à copier. Adapte les supports au sujet distribué. Seules les consignes et échéances de tes enseignants font référence.

Les 11 productions · 01 à 06

Un même projet, plusieurs supports. Le périmètre de chaque remise est fixé par l'équipe.



01 Logo

Fichier vectoriel, variantes et tests de taille.

Étapes 03–04



02 Carte de visite

Recto verso et impression à taille réelle.

Étapes 06



03 Tract A5

148 × 210 mm ; deux essais et un test.

Étapes 07



04 Affiche A4

210 × 297 mm ;
recomposition et lecture à distance.

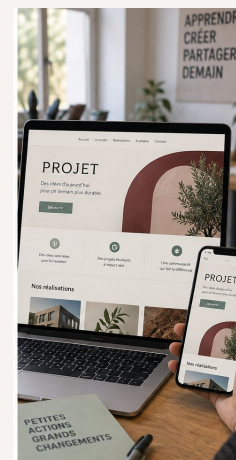
Étapes 08



05 Affiche A1

594 × 841 mm ; contrôle à l'échelle réelle.

Étapes 11–12



06 Page web

Contenus, CSS, images et liens testés.

Étapes 17–18

Les 11 productions · 07 à 11

Un même projet, plusieurs supports. Le périmètre de chaque remise est fixé par l'équipe.



07 Packaging

Patron, maquette blanche et prototype imprimé.

Étapes 13–14



08 Visuel 3D

Scène modifiable, essais et rendu retenu.

Étapes 15–16



09 Charte graphique

Règles provisoires puis règles finales.

Étapes 05 + 18



10 Dossier de travail

Recherches, essais, corrections et preuves classées.

Étapes 09 + 19



11 Texte de présentation orale

Texte personnel et répétition chronométrée.

Étapes 09–10 + 19–20

Du thème à la remise

Repères affichés sur le site au 17 septembre 2026 · à vérifier avec l'équipe pédagogique

5TQi · UQ2

Thème : 10 novembre 2026

Jury : 7 décembre 2026

Remédiations : 8, 10 et 11 décembre

Jury bis : 14 décembre 2026

5TQi · UQ3

Thème : 19 avril 2027

Jury : 24 mai 2027

Remédiations : 25, 27 et 28 mai

Jury bis : 31 mai 2027

6TQi · UQ4

Thème : à venir

Jury : 11 décembre 2026

Remédiations : 8, 10 et 11 décembre

Jury bis : 17 décembre 2026

6TQi · UQ5

Thème : à venir

Jury : 24 mai 2027

Remédiations : du 25 au 27 mai

Jury bis : 28 mai 2027

Les étapes indiquent un ordre de travail, pas 20 séances de typographie.

Avant le thème : entraînements et ressources. Au lancement : reformuler la commande et adapter les productions. Les congés et le stage restent des interruptions ; ce guide n'ajoute aucun travail pendant ces périodes.

Pour UQ4, confirme avec l'équipe l'articulation entre le jury du 11/12 et les remédiations des 08, 10 et 11/12 indiquées sur le site.

01 Comprendre la demande

Les 11 productions



1. Lire la demande

2. Repérer les contraintes

3. Classer les fichiers

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas lire la demande du projet : pour qui travailles-tu, quel message faut-il faire passer et quels objets faut-il créer ? Tu notes les textes obligatoires et tu ranges tes fichiers dans des dossiers : sources, essais et versions à remettre.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Au lancement du thème, avant toute production.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable d'expliquer le but du projet avec tes mots, de repérer les informations importantes et de retrouver ton travail.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

La fiche de demande • Le dossier organisé

5TQi · Tu utilises une fiche et un classement fournis.

6TQi · Tu choisis ton classement et les logiciels utiles ; tu expliques tes choix.

02 Chercher des idées

Préparer le logo et le style du projet



1. Observer

2. Comparer trois pistes

3. Noter les sources

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas réunir des images, des lettres et des compositions qui peuvent nourrir ton projet. Tu fais une planche de références : une page où tu les rassembles. Tu proposes trois directions différentes, sans recopier un modèle.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Après la lecture du thème, avant le choix graphique.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable de choisir une référence pour une raison précise : sa forme, sa couleur, sa façon de placer le texte ou l'impression qu'elle produit.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

La planche de références • Trois directions expliquées

5TQi · Tu peux partir d'images proposées et d'une grille de questions.

6TQi · Tu vérifies aussi les usages autorisés et tu repères un cliché ou un sous-entendu.

03 Dessiner trois idées de logo

1 • Logo : recherches



1. Dessiner trois pistes

2. Prévoir le tracé

3. Choisir une direction

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

Recherche, construction et contrôle sont liés : garde une trace des passages d'une version à l'autre.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas dessiner trois logos différents. Tu essaies le nom avec des formes de lettres adaptées. Tu testes les dessins en noir, puis tu choisis une piste et tu la rends plus précise.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Avant la construction du logo dans le logiciel.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable de rendre une idée visible avec un signe simple et de choisir un dessin qui correspond au message du projet.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

Les trois dessins • La piste retenue et expliquée

5TQi • Tu t'aides de formes simples et d'exemples de construction.

6TQi • Tu fais interpréter tes pistes sans expliquer d'abord ton intention, puis tu ajustes ton dessin.

04 Construire un logo net

1 • Logo : fichier final et tests



1. Repartir du dessin

2. Tracer et régler

3. Tester les tailles

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

Recherche, construction et contrôle sont liés : garde une trace des passages d'une version à l'autre.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas reconstruire le logo avec des formes et des courbes dans Illustrator. Ce dessin vectoriel peut changer de taille sans devenir flou. Tu corriges les contours et les espaces entre les lettres.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Après le choix de la piste et avant ses applications.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable de produire un logo propre et de vérifier qu'on le reconnaît et qu'on lit son nom quand il devient petit.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

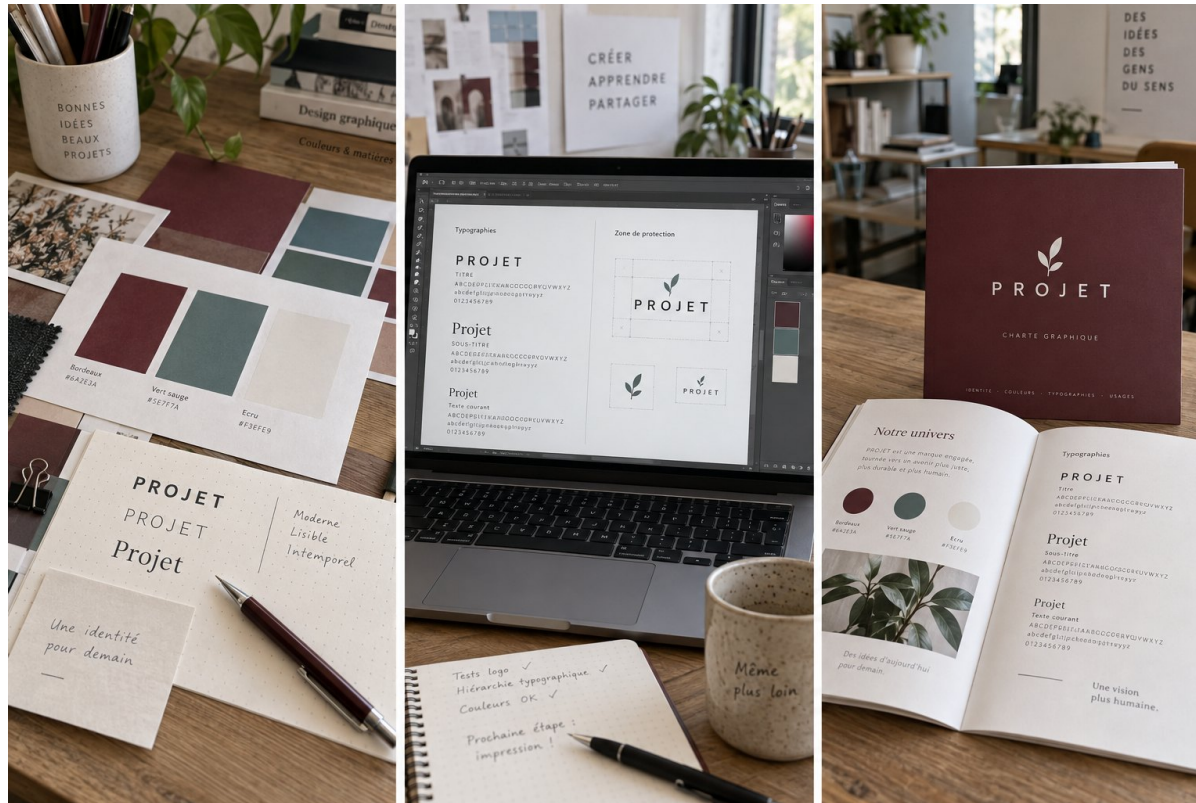
Le logo modifiable • Deux tests de taille

5TQi • Tu suis une courte démonstration, puis tu refais toi-même une correction.

6TQi • Tu supprimes les points inutiles et tu expliques pourquoi tes variantes fonctionnent.

05 Écrire les premières règles

9 • Charte graphique provisoire



1. Choisir les repères

2. Nommer les styles

3. Rédiger les règles

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas préparer 2 à 4 pages qui expliquent comment utiliser ton logo, tes couleurs et tes polices. Tu indiques ce qui sert au titre et au texte courant. Tu montres un bon usage et un usage à éviter.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Dès que le logo et la direction graphique sont choisis. À améliorer tout au long du projet.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable de garder le même style sur plusieurs supports et de donner des règles compréhensibles à une autre personne.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

La charte provisoire • Un exemple d'application

5TQi · Tu complètes une trame et tu nommes le rôle de chaque texte.

6TQi · Tu crées au moins trois styles nommés et tu testes l'importation d'un texte dans InDesign.

06 Créer la carte de visite

2 • Carte de visite recto verso



1. Composer deux faces

2. Tester à taille réelle

3. Corriger et finaliser

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas placer le logo, le nom et les coordonnées fictives sur les deux faces d'une carte. Tu choisis ce qui doit se lire en premier et tu laisses assez d'espace autour du texte.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Après le logo et la première charte, avant le bilan de décembre.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable de rendre de petits textes lisibles et de faire fonctionner ensemble le recto et le verso.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

Le recto verso • Le PDF • L'impression à taille réelle

5TQi • Le format est fourni ; 85 × 55 mm est un exemple à confirmer dans la demande.

6TQi • Tu justifies le format retenu et tu vérifies les réglages de sortie demandés.

07 Composer le tract A5

3 • Tract A5 : 148 × 210 mm



1. Comparer deux essais

2. Faire lire

3. Retenir et corriger

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas créer un tract d'une face avec un titre, une image, les informations utiles et une action à faire : venir, découvrir ou consulter, selon la demande. Tu prépares l'image dans Photoshop et la page dans InDesign.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Durant la première phase de production, avant l'affiche A4.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable d'organiser titre, image et informations pour que le lecteur comprenne rapidement le message et sache quoi faire.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

Les deux essais A5 • Le test • La correction

5TQi • Tu construis trois niveaux de texte et tu utilises des réglages simples.

6TQi • Tu contrôles aussi les styles, le transfert du texte et les modifications de l'image.

o8 Passer du tract à l'affiche

4 • Affiche A4 : 210 × 297 mm



1. Recomposer

2. Tester à distance

3. Ajuster la hiérarchie

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas reprendre le message du tract pour une affiche. Tu changes la place et la taille des éléments pour une lecture à distance. Agrandir tout le tract ne suffit pas : tu recomposes la page.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Après le tract, avant la présentation de décembre.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable d'adapter le même message à un autre usage, tout en gardant le style du projet.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

Le tract et l'A4 côte à côte • La comparaison

5TQi • Tu t'aides de repères pour le titre, l'image et les informations.

6TQi • Tu compares deux organisations et tu défends ton choix à partir du test de lecture.

09 Préparer la présentation de décembre

10 • Dossier + 11 • Texte oral : versions intermédiaires



1. Sélectionner les traces

2. Classer le parcours

3. Préparer la présentation

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas rassembler le logo, la carte, le tract A5, l'affiche A4 et la charte provisoire. Tu organises ton dossier avec les recherches, les essais et les corrections. Tu écris puis tu répètes ton oral de dix minutes.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Avant le premier jury : UQ2 en 5TQi, UQ4 en 6TQi.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable de raconter comment ton projet a évolué et de retrouver les preuves qui expliquent tes décisions.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

Le dossier intermédiaire • Le texte chronométré

5TQi • Tu peux suivre une trame et des questions de préparation.

6TQi • Tu expliques deux corrections importantes et tu vérifies toi-même la cohérence des fichiers.

10 Montrer tes acquis en décembre

Premier bilan : les productions déjà préparées



1. Préparer les repères

2. Répéter

3. Expliquer et montrer

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas présenter ton projet au jury : les quatre premiers supports, la charte provisoire, le dossier intermédiaire et ton texte oral. Tu ouvres aussi un fichier pour refaire une opération demandée.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Au jury de décembre ; puis aux remédiations si elles sont demandées.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable d'expliquer un choix et de montrer réellement comment tu utilises les outils travaillés.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

Les fichiers ouverts • La manipulation • Le retour du jury

5TQi • Tu montres tes opérations avec les aides annoncées pour l'épreuve.

6TQi • Tu retrouves les sources, tu justifies tes réglages et tu réalises une modification ciblée.

11 Corriger avant de voir plus grand

Productions de décembre + 5 • Projet d'affiche A1



1. Revoir la composition

2. Prévoir les contrôles

3. Anticiper l'échelle

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas relire les remarques de décembre et corriger un point précis. Puis tu prépares une affiche A1 : tu prévois ce qu'on doit voir de loin et ce qu'on lira en s'approchant.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Après le premier bilan. Les exercices préparent la seconde épreuve.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable d'améliorer ton travail à partir d'un problème repéré et de préparer une composition pour une grande affiche.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

Un avant/après • Le projet de grande affiche

5TQi • Tu choisis la correction avec le professeur.

6TQi • Tu classes les problèmes par priorité et tu justifies la correction ; une adaptation pour UQ5 peut être précisée avec l'équipe.

12 Terminer la grande affiche

5 • Affiche A1 : 594 × 841 mm



1. Composer en grand

2. Contrôler à 100 %

3. Tester le résultat

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas terminer l'A1 et vérifier les lettres, les images et les espaces à la bonne échelle. Tu utilises l'image déjà validée du projet : le rendu 3D viendra plus tard.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Après les recherches de grand format ; à adapter au thème de la seconde épreuve.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable de produire un fichier au bon format et de repérer une image floue ou un texte qui se lit mal à la distance prévue.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

L'A1 • Une épreuve ou des extraits à taille réelle

5TQi • Tu appliques les paramètres fournis et tu vérifies avec une liste.

6TQi • Tu justifies la qualité des images à la taille finale et les réglages demandés pour la sortie.

13 Préparer la forme de l’emballage

7 • Packaging : patron et maquette blanche



1. Lire le patron

2. Monter à blanc

3. Prévoir les faces

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

Recherche, construction et contrôle sont liés : garde une trace des passages d’une version à l’autre.

1 Qu’est-ce que tu vas faire ?

Tu vas préparer le patron : le dessin à plat de l’emballage. Tu repères où couper, plier et coller. Tu découpes et tu montes une maquette blanche, sans décor, pour vérifier la forme.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Avant l’habillage graphique de l’emballage.

3 Qu’est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable de passer d’un dessin à plat à un objet en volume et de comprendre comment ses faces se rejoignent.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

Le patron • Les vues dessinées • La maquette blanche

5TQi • Tu utilises un patron simple fourni.

6TQi • Tu adaptes ou tu construis le patron et tu indiques les dimensions utiles.

14 Habiller et monter l’emballage

7 • Packaging : prototype imprimé



1. Vérifier la structure

2. Contrôler le volume

3. Habiller et corriger

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

Recherche, construction et contrôle sont liés : garde une trace des passages d’une version à l’autre.

1 Qu’est-ce que tu vas faire ?

Tu vas placer logo, textes et images sur les faces du patron. Tu imprimes, tu découpes et tu montes un exemplaire d’essai : le prototype. Tu vérifies la lecture, les plis et les raccords.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Après la validation de la forme, avant la 3D finale.

3 Qu’est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable de garder un message lisible sur un objet que l’on tourne et de corriger un défaut découvert au montage.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

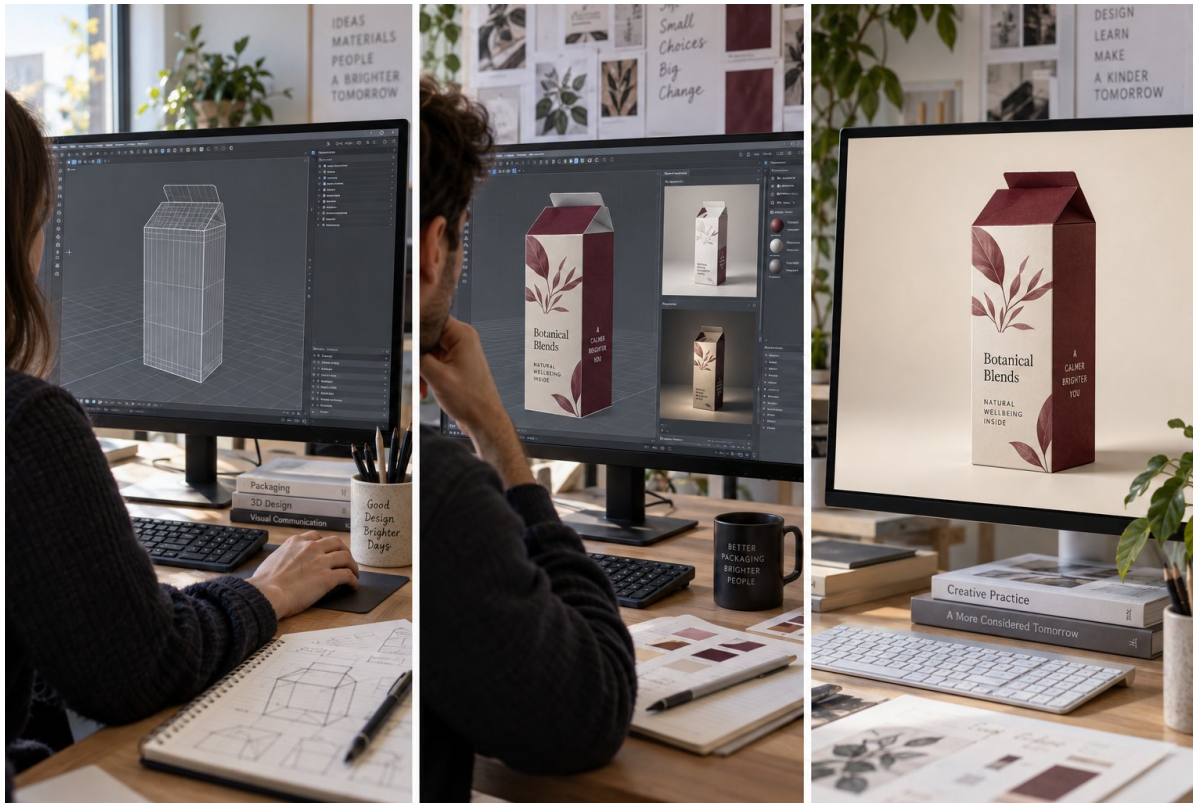
Le prototype • Une photo annotée • Le patron corrigé

5TQi • Tu vérifies les faces avec une liste et les informations fournies.

6TQi • Tu contrôles les débords, l’orientation et les raccords, en séparant les repères techniques du graphisme.

15 Construire le modèle en 3D

8 • Visuel 3D : modèle et scène préparés



1. Construire le volume

2. Appliquer les visuels

3. Préparer le rendu

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

Recherche, construction et contrôle sont liés : garde une trace des passages d'une version à l'autre.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas recréer l'emballage dans un logiciel 3D avec des formes simples. Tu règles ses dimensions et tu places les visuels sur les faces. Tu prépares les fichiers nécessaires pour reprendre après le stage.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Après les essais de volume. Sauvegarde avant toute interruption ou tout stage.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable de construire un volume numérique qui correspond à ta maquette et de sauvegarder une scène complète, avec ses images.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

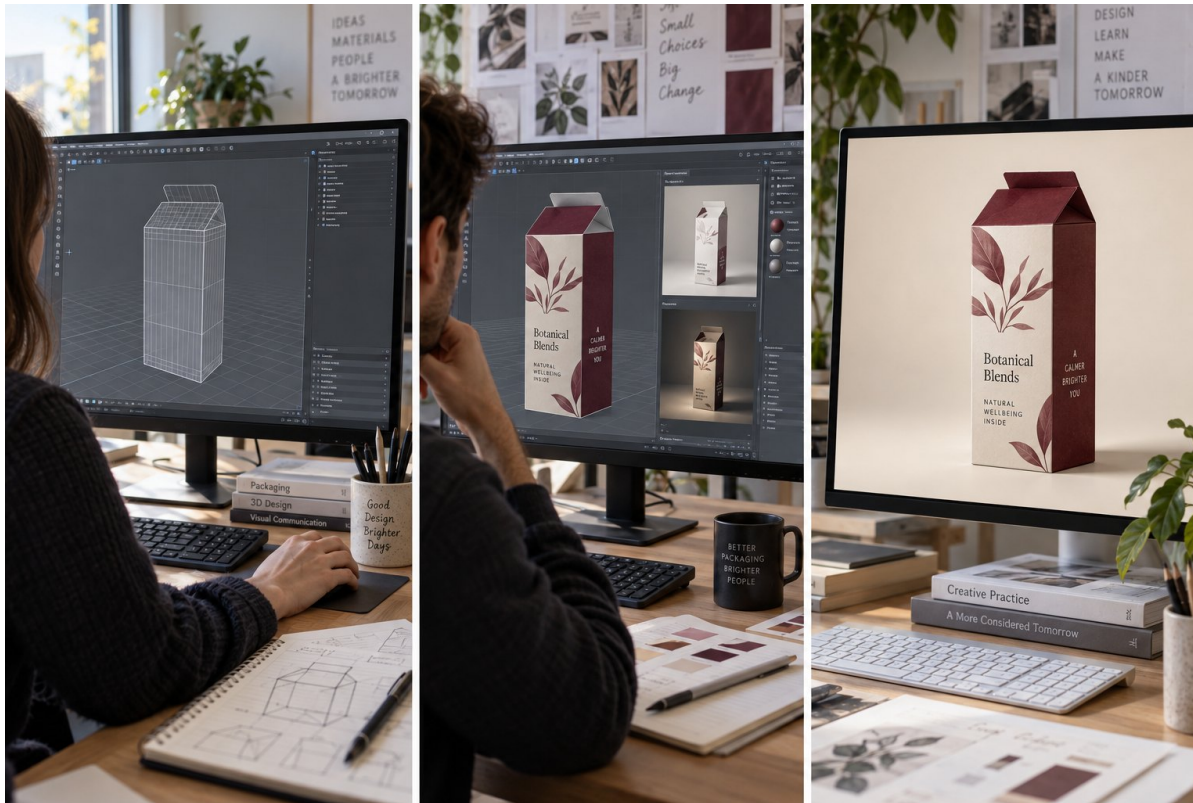
Le modèle modifiable • Deux vues • La scène complète

5TQi • Tu assembles des volumes simples avec des dimensions guidées.

6TQi • Tu contrôles les dimensions et les formes ; tu testes aussi ta base web sur deux largeurs.

16 Éclairer et créer l'image 3D

8 • Visuel 3D : rendu final



1. Retrouver la scène

2. Comparer la lumière

3. Choisir le rendu

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

Recherche, construction et contrôle sont liés : garde une trace des passages d'une version à l'autre.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas retrouver la scène après le stage. Tu règles la matière, la lumière et le point de vue. Le logiciel calcule une image de la scène : c'est le rendu. Tu compares deux essais avant de choisir.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Après la modélisation, avant l'intégration du rendu dans le web.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable de présenter clairement le volume avec un cadrage et une lumière utiles au message, sans déformer les textes.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

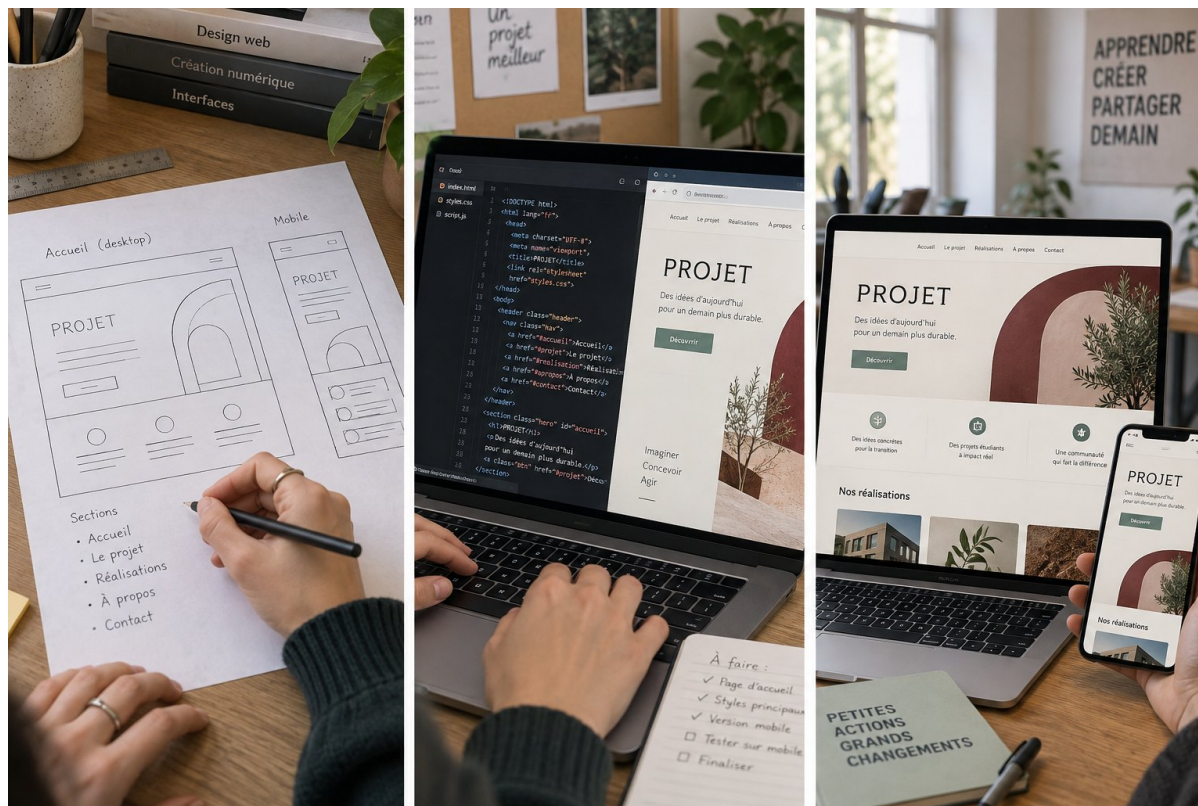
Les essais • Le rendu retenu • La scène modifiable

5TQi • Tu pars d'une scène simple et tu compares des réglages guidés.

6TQi • Tu justifies le rendu retenu et tu prépares une image adaptée à l'écran.

17 Construire la page web

6 • Page web



1. Préparer la structure

2. Intégrer les contenus

3. Tester deux largeurs

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas placer le titre, les textes, les images du projet et les liens dans une page web. Tu utilises le HTML pour le contenu et le CSS pour son apparence. Tu vérifies que chaque lien mène au bon endroit.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Quand les contenus sont disponibles, avant les tests finaux.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable de créer une page simple qui s'ouvre dans un navigateur et dont le texte, les images et les liens fonctionnent.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

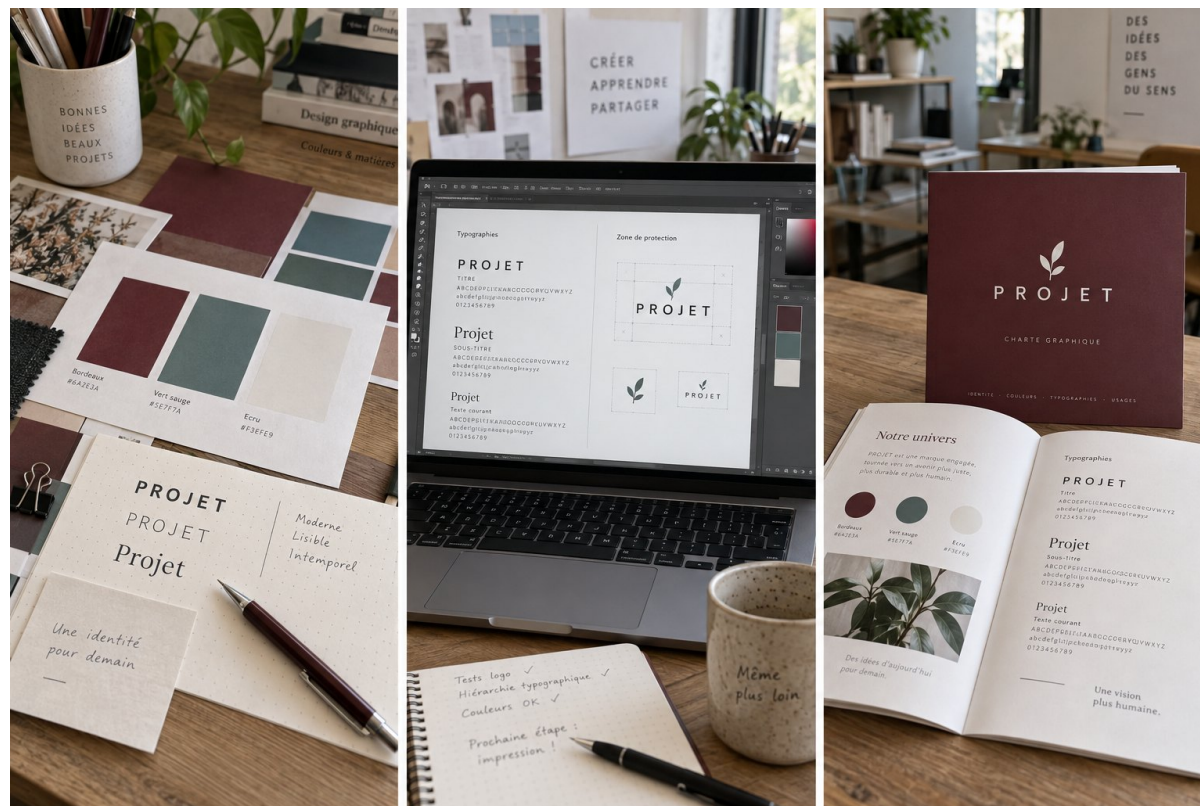
La page qui fonctionne • Son dossier complet

5TQi • Tu modifies une structure de page fournie.

6TQi • Tu adaptes la mise en page et tu la testes sur une largeur étroite et une largeur large.

18 Tester et fixer les règles finales

6 • Page corrigée + 9 • Charte finale



1. Comparer les usages

2. Vérifier les règles

3. Finaliser la charte

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas faire essayer la page à une autre personne. Tu notes les problèmes et tu les corriges. Tu termines la charte avec les règles réellement utilisées : logo, couleurs, polices, espaces et exemples.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Avant la remise finale, après les premiers tests web.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable d'améliorer ta page après un test et d'expliquer comment garder le même style sur papier, à l'écran et sur l'emballage.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

La page corrigée • La charte finale • Le relevé des tests

5TQi • Tu suis une liste de vérification et tu complètes la charte commencée en octobre.

6TQi • Tu vérifies les deux largeurs, les images et les variantes ; tu expliques les exceptions utiles.

19 Préparer le dossier final et l'oral

Les 11 productions, dont 10 • Dossier et 11 • Texte oral



1. Vérifier les productions

2. Organiser le dossier

3. Préparer la défense

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas vérifier les onze productions et rassembler leurs fichiers. Tu termines le dossier commencé en septembre. Tu prépares un texte personnel pour parler dix minutes et tu choisis les preuves à montrer.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Avant le jury de mai : UQ3 en 5TQi, UQ5 en 6TQi.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable de présenter un projet complet, d'expliquer tes progrès et de retrouver rapidement un fichier ou une correction.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

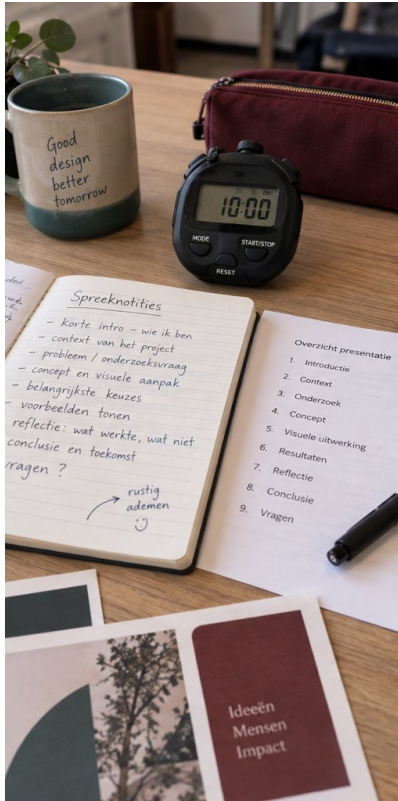
Les onze productions • Le dossier • Ton texte oral

5TQi • Tu peux utiliser la trame de présentation et une liste de contrôle.

6TQi • Tu fais ton propre bilan et tu prépares les réponses sur tes choix, tes tests et les limites du projet.

20 Présenter le projet complet

Bilan final : les 11 productions



1. S'appuyer sur les notes



2. Expliquer sans réciter



3. Montrer les opérations

1 Qu'est-ce que tu vas faire ?

Tu vas présenter le projet complet au jury, expliquer les corrections depuis décembre et réaliser une opération demandée dans tes fichiers. En 5TQi, tu passes UQ3 ; en 6TQi, UQ5.

2 Quand vas-tu faire quoi ?

Au jury de mai, puis aux remédiations et au jury bis si l'équipe le demande.

3 Qu'est-ce que tu vas être capable de faire ?

Tu vas être capable de relier tes choix au message demandé, de montrer les opérations maîtrisées et d'expliquer comment tu corriges un défaut.

4 Comment vas-tu montrer ce que tu as appris ?

Les onze productions • Les sources • Les opérations observées

5TQi · Tu montres les acquis attendus et ton autonomie avec les aides autorisées.

6TQi · Tu justifies et réalises l'adaptation demandée sans procédure pas à pas, selon les consignes d'UQ5.

Trois vues pour comprendre la démarche ; le résultat présenté reste un exemple.

Dix minutes : raconte les choix utiles

Répartition d'entraînement issue du modèle · adapte-la à la durée demandée par le jury



Une image seule ne suffit pas.

Montre un essai, explique ce que tu as corrigé et ouvre le fichier pour refaire une opération. Parle de tes décisions, sans réciter une liste de onze objets.

1 min La demande

1,5 min Les idées

1,5 min Logo et règles

2 min Les supports

1,5 min Les opérations

1,5 min Tests et corrections

1 min Le bilan

En décembre : les supports déjà préparés.
En mai : le projet complet et ses progrès.

Je vérifie mon dossier

Cette liste accompagne les consignes de l'équipe ; elle ne les remplace pas.

- | | |
|--|---|
| ☐ Les productions demandées pour cette remise sont présentes. | ☐ Les références et leurs sources sont identifiées. |
| ☐ Les noms des fichiers sont compréhensibles et les versions finales identifiables. | ☐ La charte correspond aux règles réellement appliquées. |
| ☐ Les fichiers sources sont modifiables ; images, liens et polices utiles sont disponibles. | ☐ La page web et ses liens fonctionnent ; les vues utiles sont contrôlées. |
| ☐ J'ai vérifié les dimensions, la qualité des images et la lisibilité. | ☐ Le dossier permet de retrouver les preuves sans chercher longtemps. |
| ☐ Les recherches et les essais sont conservés, y compris un échec utile. | ☐ Mon texte oral est personnel ; j'ai répété avec mes supports. |
| ☐ Mes corrections montrent un avant/après et expliquent le problème résolu. | ☐ Je peux ouvrir mes fichiers et refaire les opérations demandées. |

Un exemple pour t'aider à construire le tien

Modèle pédagogique conservé ; images et présentation enrichies.

Le modèle

Feuille de route visuelle, version accessible sur bouzou.net : 25 pages, 20 étapes, 11 productions et quatre questions par étape. Ce guide reprend son parcours et ses niveaux d'accompagnement 5TQi / 6TQi.

[Ouvrir la feuille de route de référence](#)

Les illustrations

Treize séries de trois vues photoréalistes ont été générées pour expliquer les démarches et montrer des résultats possibles. Ce ne sont ni des photos de personnes ou de travaux réels de l'école, ni des maquettes techniques à recopier. Les textes, dates et coordonnées visibles dans les objets illustrés sont fictifs.

Les dates

Les repères de la page 4 reprennent les vignettes UQ2 à UQ5 du site au 17 septembre 2026. Les anciens repères 6TQi du PDF de référence ne sont pas reproduits. Les créneaux précis, adaptations et remises intermédiaires sont fixés par les enseignants.

Ce qui fait référence

Le sujet distribué, le cahier des charges commun, les consignes des cours et les échéances annoncées par l'équipe. Les onze productions forment un parcours annuel : le jury ne demande pas automatiquement onze nouvelles productions à chaque UQ.