



OFPPT

ROYAUME DU MAROC

مكتب التكوين المهني وإنعاش الشغل
Office de la Formation Professionnelle et de la Promotion du Travail
Direction Recherche et Ingénierie de Formation

RESUME THEORIQUE
&
GUIDE DE TRAVAUX PRATIQUES

MODULE N°01:	SE SITUER AU REGARD DU METIER ET DE LA FORMATION
--------------	---

SECTEUR : BTP

**SPECIALITE : TECHNICIEN SPECIALISE
PATRIMOIN DESIGN**

NIVEAU : TECHNICIEN SPECIALISE



ISTA.ma
Un portail au service
de la formation professionnelle

Le Portail <http://www.ista.ma>

Que vous soyez étudiants, stagiaires, professionnels de terrain, formateurs, ou que vous soyez tout simplement intéressé(e) par les questions relatives aux formations professionnelles, aux métiers, <http://www.ista.ma> vous propose un contenu mis à jour en permanence et richement illustré avec un suivi quotidien de l'actualité, et une variété de ressources documentaires, de supports de formation, et de documents en ligne (supports de cours, mémoires, exposés, rapports de stage ...) .

Le site propose aussi une multitude de conseils et des renseignements très utiles sur tout ce qui concerne la recherche d'un emploi ou d'un stage : offres d'emploi, offres de stage, comment rédiger sa lettre de motivation, comment faire son CV, comment se préparer à l'entretien d'embauche, etc.

Les forums <http://forum.ista.ma> sont mis à votre disposition, pour faire part de vos expériences, réagir à l'actualité, poser des questionnements, susciter des réponses. N'hésitez pas à interagir avec tout ceci et à apporter votre pierre à l'édifice.

Notre Concept

Le portail <http://www.ista.ma> est basé sur un concept de gratuité intégrale du contenu & un modèle collaboratif qui favorise la culture d'échange et le sens du partage entre les membres de la communauté ista.

Notre Mission

Diffusion du savoir & capitalisation des expériences.

Notre Devise

Partageons notre savoir

Notre Ambition

Devenir la plate-forme leader dans le domaine de la Formation Professionnelle.

Notre Défi

Convaincre de plus en plus de personnes pour rejoindre notre communauté et accepter de partager leur savoir avec les autres membres.

Web Project Manager

- Badr FERRASSI : <http://www.ferrassi.com>

- contactez : admin@ista.ma

REMERCIEMENTS

La DRIF remercie les personnes qui ont contribué à l'élaboration du présent document.

Pour la supervision :

M. Khalid BAROUTI	Chef projet BTP
Mme Najat IGGOUT	Directeur du CDC BTP
M. Abdelaziz EL ADAOUI	Chef de Pôle Bâtiment

Pour la conception :

Mme BENADADA Ouissal	ISMTB/FES	Centre Nord
----------------------	-----------	-------------

Pour la validation :

Mme GUNINA Fatna	Formatrice animatrice au CDC /BTP
------------------	-----------------------------------

Les utilisateurs de ce document sont invités à communiquer à la DRIF toutes les remarques et suggestions afin de les prendre en considération pour l'enrichissement et l'amélioration de ce programme.

DRIF

SOMMAIRE

	<i>Page</i>
<i>Présentation du module</i>	<i>4</i>
<i>Chapitre I - Information sur le métier</i>	<i>7</i>
<i>Chapitre II - Information sur la formation et engagement dans la démarche</i>	<i>15</i>
<i>Chapitre III - Perspectives d'emploi et possibilités d'avancement</i>	<i>18</i>

MODULE 1 : SE SITUER AU REGARD DU METIER ET DE LA FORMATION

Durée : 06 h

OBJECTIF OPERATIONNEL DE PREMIER NIVEAU DE SITUATION

INTENTION POURSUIVIE :

Acquérir la compétence pour se situer au regard du métier et de la démarche de formation, en tenant compte des précisions et en participant aux activités proposées selon le plan de mise en situation, les conditions et les critères qui suivent.

PRECISIONS :

- *Situer le métier de Patrimoine Design, les domaines d'activités et les types d'entreprises du secteur.*
- *Connaître la réalité de la pratique du métier.*
- *Comprendre la démarche de formation.*
- *Confirmer son orientation professionnelle.*

PLAN DE MISE EN SITUATION :

PHASE 1 : Information sur le métier

- *S'informer sur le marché du travail en Design ; milieux de travail(types d'entreprises, produits), perspectives d'emploi, rémunération, possibilités d'avancement et de mutation, sélection des candidats(visites, entrevues, examen de documents, etc.).*
- *S'informer sur la nature et les exigences de l'emploi (tâches, conditions de travail, critères d'évaluation, droits et responsabilité) au cours de visites, d'entrevues, de l'examen de documents, etc.*
- *Présenter les données recueillies, au cours d'une rencontre de groupe, et discuter de sa perception du métier : avantages et inconvénients, exigences.*

PHASE 2 : Information sur la formation et engagement dans la démarche

- *Discuter des habiletés, des aptitudes et des connaissances nécessaires pour pratiquer le métier.*
- *S'informer sur le projet de formation : programme d'études, démarche de formation, modes d'évaluation, sanction des études.*
- *Discuter des compétences développées en formation par rapport à la situation de travail et aux exigences de l'emploi en matière de Design.*
- *Faire part de ses premières réactions à l'égard du métier et de la formation.*

PHASE 3 : Evaluation et confirmation de son orientation

- *Produire un rapport dans lequel on doit Préciser ses goûts, ses aptitudes et son intérêt pour le Patrimoine Design*
- *Evaluer son orientation professionnelle en comparant les aspects et les exigences du métier avec ses goûts, ses aptitudes et ses attentes.*
- *Motiver les stagiaires à entreprendre les activités proposées.*
- *Permettre aux stagiaires d'avoir une vue juste du métier.*
- *Fournir aux stagiaires les moyens d'évaluer leur orientation professionnelle avec honnêteté et objectivité.*

CONDITIONS D'ENCADREMENT :

- *Créer un climat d'épanouissement personnel et d'intégration professionnelle.*
- *Privilégier les échanges d'opinions entre les stagiaires et favoriser l'expression de tous.*
- *Organiser des visites d'entreprises représentatives des principaux milieux de travail en matière de Patrimoine et de Design.*
- *Assurer la disponibilité de la documentation pertinente : information sur le métier, programmes de formation, guides, etc.*

CRITERES DE PARTICIPATION :

PHASE 1 :

- *Recueille des données sur la majorité des sujets à traiter.*
- *Exprime convenablement sa perception du métier au cours d'une rencontre de groupe en faisant le lien avec les données recueillies.*

PHASE 2 :

- *Donne son opinion sur quelques exigences auxquelles il faut satisfaire pour pratiquer le métier.*
- *Fait un examen sérieux des documents déposés.*
- *Ecoute attentivement les explications.*
- *Exprime convenablement la perception du programme de formation au moment d'une rencontre de groupe.*

Exprime clairement ses réactions.

PHASE 3 :

- *Produit un rapport clair et explicite contenant :*
 - *Une représentation sommaire de ses goûts, de ses champs d'intérêt, de ses aptitudes.*
 - *Des explications sur son orientation en faisant, de façon explicite, les liens demandés.*

OBJECTIFS OPERATIONNELS DE SECOND NIVEAU

LE STAGIAIRE DOIT MAÎTRISER LES SAVOIRS, SAVOIR-FAIRE, SAVOIR PERCEVOIR OU SAVOIR ÊTRE JUGES PRÉALABLES AUX APPRENTISSAGES DIRECTEMENT REQUIS POUR L'ATTEINTE DE L'OBJECTIF DE PREMIER NIVEAU, TELS QUE :

Avant d'entreprendre les activités de chacune des phases :

- 1. Etre curieux et réceptif à l'information relative au métier et à la formation.*
- 2. Avoir le souci de partager sa perception du métier avec les autres personnes du groupe.*

Avant d'entreprendre les activités de la phase 1 (information sur le métier) :

- 1. Répéter l'information.*
- 2. Déterminer une façon de poste de travail.*
- 3. Distinguer entre tâche et poste de travail.*
- 4. Donner le sens de qualifications requises au seuil d'entrée sur le marché du travail.*
- 5. Expliquer les principales règles permettant de discuter correctement en groupe.*

Avant d'entreprendre les activités de la phase 2 (Information sur le projet de formation et engagement dans la démarche) :

- 1. Distinguer les habilités des aptitudes et des connaissances requises pour exercer un métier.*
- 2. Décrire la nature, la fonction et le contenu d'un programme d'études.*

Avant d'entreprendre les activités de la phase 3 (évaluation et confirmation de son orientation) :

- 1. Distinguer les goûts des aptitudes et des champs d'intérêt.*
- 2. Décrire les principaux éléments d'un rapport confirmant un choix d'orientation professionnelle.*

Chapitre I

Information sur le métier

§ 1. Moyens de recherche d'information

Vous pourriez vous informer en faisant la tournée de tous les ateliers et entreprise de votre région et en posant des questions à tous les Designers en patrimoine, les Artisans, les décorateurs, les Architectes, mais cette façon de faire vous prendrait plusieurs jours. Pour recueillir rapidement de l'information, on vous suggère quelques moyens.

A. LECTURE

La lecture est un moyen de recueillir des renseignements puisqu'on peut lire à son rythme, lentement ou rapidement selon le sujet, on peut aussi écrire des notes et prendre le temps de réfléchir. On peut lire des articles dans les journaux et des revues, des ouvrages spécialisés en Patrimoine Design.

B. OBSERVATION

L'observation permet de voir d'autres aspects de la réalité ; par le regard des bandes vidéo ou par des visites dans les ateliers.

C. COMMUNICATION

Des rencontres avec des spécialistes du secteur de Design et de Patrimoine plus particulièrement avec des représentants du comité paritaire ainsi que d'autres aspects de la réalité.

Par ailleurs, pour conserver vos informations, vous pouvez utiliser quelques moyens pratiques, soit :

- Lire une première fois le texte afin d'en prendre connaissance et une deuxième fois pour bien comprendre les idées nouvelles ;
- Prendre un surligneur pour mettre en évidence ce qui vous semble important dans le texte ; ceci vous aidera à retrouver rapidement les informations ;
- Ecrire des remarques en marge ;
- Faire des résumés.

Ces différents moyens vous aideront à mieux mémoriser les informations importantes contenues dans ce guide d'apprentissage.

Pour commencer votre recherche d'information en Patrimoine Design, on propose des textes et des exercices qui vous permettront d'accroître vos connaissances relatives aux quatre points suivantes :

- Une description générale du milieu de travail et du métier ;
- Les spécialités ;
- Les perspectives d'emploi et les possibilités d'avancement.

Exercice 1.1 : Recueillir des renseignements sur les ateliers de son milieu : quartier, village, ville, etc.

1. Indiquez le nom, adresse et numéro de téléphone d'au moins quatre entreprises, bureau d'étude, architecte, designer, décorateur... où l'on offre des services en Patrimoine Design. Les renseignements que vous y consignerez pourront vous être utiles lors d'une recherche de lieu de stage ou d'emploi.

Exemple :

Nom : **Trio Design**

Adresse : Téléphone 32 rue Abdel Ali Benchekroune- FES

Type d'entreprise : Design- Patrimoine- Décoration.

Spécialité : Aménagement d'intérieur.

Nom : _____
Adresse : _____
Téléphone : _____
Type d'entreprise : _____
Spécialité : _____

Nom : _____
Adresse : _____
Téléphone : _____
Type d'entreprise : _____
Spécialité : _____

2. A la suite de votre recherche, indiquez par un crochet si vous avez trouvé un endroit où l'on offre des services spécialisés pour chacun des thèmes suivants ?

- Conception _____
- Communication _____
- Réalisation _____
- autres _____

2. Si vous n'avez pas inscrit d'endroits spécialisés à la question précédente, quelle en est la raison ?

- a. Il n'y a pas d'atelier spécialisé dans votre milieu.
- b. Vous n'avez pas choisi ce type d'atelier pour compléter votre liste.

3. Si vous avez coché b. consultez de nouveau l'annuaire téléphonique et remplissez le tableau de la question 1.

Exercice 1.2 : Rencontrer une personne ressource du secteur de Patrimoine Design, de votre région afin de savoir plus long sur la situation du travail.

1. Préparez les questions que vous aimeriez poser.

2. Au cours de la rencontre, prenez en note les points dont vous avez discuté et qui vous semblent importants.

§ 2. Tâches d'un Designer

Une tâche consiste en un travail à effectuer dans un temps donné. En Patrimoine Design, les personnes sont embauchées pour réaliser différentes tâches.

Les tâches et les opérations du métier consistent à vérifier, à entretenir et à créer. L'emploi des verbes inspecter, vérifier, entretenir, et créer doit être interprété de la façon suivante :

INSPECTER = action qui consiste à évaluer par la vue, l'odorat, l'ouïe et le Touchet l'état aspects des œuvres décorés. L'inspection peut permettre de déterminer si des correctifs doivent être apportés.

VERIFIER = action qui consiste à évaluer l'état et l'aspect artistique des œuvres réalisées. La vérification permet de déterminer si des correctifs techniques doivent être apportés.

ENTRETENIR = action qui consiste à assurer et à prolonger la bonne maîtrise des techniques utilisées

CREER= action qui consiste à valoriser l'aspect artistique des réalisations

Liste des tâches d'un Designer en patrimoine :

Tâche	
1	Réaliser des dessins techniques
2	Créer et manipuler les modèles volumiques en infographie
3	Maîtriser la maquette
4	Réaliser des photographies
5	Créer, modifier et améliorer des images numériques
6	Réaliser les projets
7	Marier les couleurs
8	Maîtriser le modelage et le moulage
9	Réaliser des décorations à base de formes traditionnelles
10	Procéder à l'opération de finition et retouche

Exercice 1.3 :

1. A quelle tâche se rattache chacune des opérations énoncées dans ce tableau ? Ecrivez, entre les parenthèses, la lettre correspondant à la bonne tâche.

Opération		Tâches	
a	Etudier les couleurs	A	Marier les couleurs
b	Opération dessin	B	Tracer correctement les coupes
c	Opération Maquette	C	Couper le carton
d	Opération tirage	D	Utiliser le fixateur papier
e	Opération finition et retouche	E	Diluer les différents types de vernis

§ 2.1 S'informer sur la nature et les exigences de l'emploi, relatives aux tâches et aux conditions de travail

Pour repérer les différentes sources de renseignements présentées au cadre du § 1, il faut avant savoir où et comment chercher les renseignements dont on a besoin.

Consulter les journaux et le site INTERNET, visiter les ateliers se présenter aux entreprises de design en patrimoine, sont les principales démarches à entreprendre.

Les principales sources de renseignements sont :

- Les journaux et revues ;
- Les annuaires d'entreprises ;
- Les agences privées de placement ;
- Les associations professionnelles ;

Recueillir ces renseignements au cours de visites d'ateliers, entreprises, bureau d'étude, architecte, designer, décorateur..., et dans une recherche documentaire.

§ 2.2. Description générale du milieu de travail et du métier

Les designers en patrimoine exercent leur métier dans des ateliers, des entreprises, des bureaux d'étude.

Certaines compétences spécifiques sont particulièrement importantes pour exercer ce métier :

- Comprendre rapidement les directives verbales ou écrites ;
- Maîtriser les principes de base du fonctionnement des équipements
- Avoir une très bonne coordination des yeux et des mains ainsi qu'une grande dextérité digitale, pour manipuler de petits objets.
- Pouvoir s'adapter à divers dangers physiques ;
- Travailler avec précision.
- Avoir la notion d'harmonie des couleurs et des proportions

§ 2.3. Conditions générales de travail

Ce métier se déroule à l'intérieur qu'à l'extérieure. Ils sont exposés à des risques de toutes sortes, à des émanations toxiques, à des odeurs, à des poussières.

L'accomplissement des tâches prescrites, les délais prévus par le fabricant, les normes de l'employeur et les dispositions légales concernant la qualité du travail certifié par une garantie sont autant de facteurs de stress pour le designer en patrimoine.

Etant donné les nombreux risques inhérents à la pratique du métier, l'importance de la sécurité au travail doit être soulignée.

Exercice 1.5 : Complétez les phrases suivantes en vous servant des connaissances acquises :

1. En effet, les blessures les plus fréquentes sont-les :

2. Les personnes attirées par ce métier doivent être des plus _____

3. L'une des compétences spécifiques importante pour exercer ce métier est _____

§ 2.4. La communication en groupe

Dans une entreprise les réunions constituent un outil de gestion de première importance. Les réunions sont en effet des occasions de recueillir et de diffuser de l'information, d'accroître la participation, la motivation et la compétence du personnel.

Il existe trois types de réunions :

- D'information ;
- De consultation ;
- De décision.

§ 3. Habiletés et attitudes

Pour être un bon designer en patrimoine, on doit posséder certaines habiletés et attitudes. Si ce métier vous intéresse, voici ce dont vous devriez être capable.

1. Habiletés physiques
 - Etre en bon état physique
 - Avoir le sens artistique
 - Etre agile pour travailler sur échafaudage
 - Distinguer les couleurs et les sons.
2. Habiletés intellectuelles
 - Comprendre les directives et les spécifications d'un manuel des équipements
 - Se concentrer dans le travail.
 - Faire des diagnostics.
 - S'adapter aux développements technologiques.
3. Attitudes
 - Travailler avec précision et minutie.
 - Avoir le sens des responsabilités.
 - Se soucier du respect des règles de santé et de sécurité au travail.

De plus le designer en patrimoine aime généralement :

- Les tâches à caractère artistique ;
- Le travail concret et organisé ;
- Résoudre des problèmes.
- Répond aux besoins.
- Avoir des notions de base en infographie.

Chapitre II

Information sur la formation et engagement dans la démarche

§ 1. Le programme d'études

Le programme est défini par compétences, formulé par objectifs et découpé en modules. Il est conçu selon une approche globale qui tient compte à la fois de facteurs tels les besoins de formation, la situation de travail, les fins, les buts ainsi que les stratégies et les moyens pour atteindre les objectifs.

Dans le programme sont énoncées les compétences minimales que le stagiaire doit acquérir pour obtenir son diplôme. Ce programme doit servir de référence pour la planification de l'enseignement et de l'apprentissage ainsi que pour la préparation du matériel didactique et du matériel d'évaluation.

Le programme comprend deux parties :

La première, d'intérêt général, présente une vue d'ensemble du projet de formation ; elle comprend six chapitres.

- Synthèse du programme ;
- Compétences visées ;
- But de la formation ;
- Objectifs généraux ;
- Objectifs opérationnels de premier et de second niveau.

La seconde partie décrit les objectifs opérationnels de chacun des modules.

Les compétences générales

Les compétences générales, portent sur la compréhension de principes technologiques ou scientifiques liés au métier, elles facilitent la réalisation des compétences particulières. Le programme comprend 432 heures pour l'apprentissage des compétences générales :

	Communication Ecrite et Orale (108h)
	Anglais technique (72h)
	Législation /PME (36h)
1	Se situer au regard du métier et de la formation (6h)
2	Mise à niveau en art plastique (30h)
8	Histoire de l'art et du Design (90h)
10	Règle de l'hygiène et de sécurité en milieu du travail (30h)
15	Acquisition des pratiques de la couleur (60h)

Les compétences particulières

Les compétences particulières portent sur des activités directement utiles à l'exercice du métier. Le programme comprend 1776 heures pour l'apprentissage des compétences particulières.

	Arabe (36h)
3	Réalisation des dessins techniques (90h)
4	Analyse et représentation de la nature (30h)
5	La photographie (90h)
6	Analyse de la demande (30h)
7	Analyse du projet à réaliser (60h)
9	Technologie des matériaux et structures (30h)
11	Création et manipulation d'un modèle volumique en infographie (60h)
12	L'image numérique (Création, modification, amélioration et édition) (90h)
13	Conception du projet (240h)
14	Observation et expression des volumes de la lumière et des espaces (30h)
15	Acquisition des pratiques de la couleur (60h)
16	Observation et expression des arts traditionnels (30h)
17	Réalisation du projet (310h)
18	Communication du projet (272h)
19	Acquisition des méthodes de base du modelage (90h)
20	Stage en milieu professionnel (288h)

Les objectifs généraux

Exercice 2.1 :

1. Combien de compétences particulières développerez-vous dans votre programme ?

2. La compétence «Réaliser le projet» est-elle générale ou particulière ?

3. Dans quel module apprendrez-vous :

a. L'infographie ?

4. Combien d'heures consacrez-vous à apprendre la technique de modelage?

5. A quel objectif général se rattache chacune des compétences suivantes ?

a. Etudier les gammes colorées

Les buts de la formation

Tout programme d'études vise des buts de formation. Les buts généraux de la formation professionnelle sont adaptés en prenant en considération les particularités de chacune des spécialités. Voici les buts de la formation en Patrimoine Design.

Rendre la personne efficace dans l'exercice d'une profession

- Lui permettre de réaliser correctement et avec des performances acceptables, au seuil d'entrée sur le marché du travail, les tâches et les activités inhérentes du Patrimoine Design.
- Lui permettre d'évoluer adéquatement dans le cadre du travail en favorisant :
- L'acquisition des habiletés intellectuelles et des techniques qui entraînent des choix judicieux dans l'exécution des tâches ;
- Le développement du souci de communiquer efficacement avec la clientèle, ses supérieurs et ses collègues ;
- Le développement des attitudes d'éthique professionnelle ;
- Le renforcement des habitudes d'ordre, de propreté et de précision dans l'exercice de son métier ;
- L'acquisition du vocabulaire technique en arabe et en français ;
- Le développement d'une préoccupation constante en matière de santé, de sécurité et de respect de l'environnement de travail

§ 2. Apprendre un métier

Pour apprendre un métier, il est essentiel de vouloir apprendre et se donner les moyens pour le faire efficacement. Il ne suffit pas d'attendre passivement un transfert magique du savoir. Tout apprentissage, quel qu'il soit, est le fruit d'une attitude active. On parle ici non seulement d'activité physique, mais aussi d'activité intellectuelle. Il ne suffit pas seulement d'écouter passivement ce qui est dit comme s'il s'agissait d'un savoir immuable, mais plutôt interpréter et intégrer ces connaissances potentielles en gardant un esprit critique. Il faut interroger, chercher à voir toutes les facettes en ne perdant pas la vue l'ensemble. Il ne faut pas craindre non plus de chercher des solutions originelles à de vieux problèmes. C'est le défi que vous aurez à relever tout au long de votre formation et, par la suite, dans votre travail.

Pour obtenir votre diplôme d'études professionnelles en Patrimoine Design, vous devrez consacrer beaucoup d'énergie à acquérir des connaissances, à développer des habiletés physiques, intellectuelles et artistiques et à intégrer dans vos comportements des attitudes positives. Pour que ces heures soient fructueuses et agréables, il importe de mettre toutes les chances de votre côté en préparant votre apprentissage.

Dans cette section, vous amorcerez une réflexion sur l'apprentissage et vous verrez quelques moyens à utiliser pour le faciliter.

§ 2.1. Modules d'apprentissage.

Chacun des 20 modules du programme d'un Designer en patrimoine est accompagné d'un module d'apprentissage. Comme vous l'avez constaté plus haut, ces modules s'adressent spécialement à vous. Ils renferment les activités que vous devrez réaliser pour atteindre l'objectif de chacun des modules.

Les guides ont été élaborés par une équipe d'experts du métier dont le souci constant était de vous proposer des activités d'apprentissage qui soient intéressantes et qui vous permettent d'acquérir les diverses compétences reliées au métier de Designer en patrimoine. De plus, tous les autres modules respectent un modèle de présentation uniforme.

Exercice 2.2 :

1. Quelles sont les trois phases habituelles de la démarche d'apprentissage suivie dans les modules ?

2. Quel est le rôle de l'exercice théorique placé immédiatement avant un exercice pratique ?

3. Quel est le but visé par l'exercice pratique dans une démarche d'apprentissage ?

4. Notez deux raisons qui justifient, avant d'amorcer l'exercice pratique, la lecture complète de sa description ?

Chapitre III

Perspectives d'emploi et possibilités d'avancement

Pour chaque métier, les perspectives d'emploi dépendent toujours de plusieurs facteurs dont :

- Le contexte économique ;
- Le contexte social ;
- Le contexte régional.

En effet, à moins de problèmes majeurs, si l'apprenti excelle dans son métier, s'il continue de s'intéresser à la décoration sur bois et de s'informer en lisant des revues ou en suivant les cours de mise à jour, il se taillera une place intéressante dans son milieu de travail.

Exercice 3.1 : Visite d'un atelier

Vous aurez l'occasion d'aller visiter un atelier et de rencontrer les membres du personnel de l'endroit pour leur poser différentes questions sur le métier. A partir de la liste que vous avez établie au cours de la phase 1, choisissez un endroit que vous pourriez facilement visiter. Téléphoner au propriétaire, présentez-vous et demandez-lui la permission de visiter son entreprise.

1. Arrivez à l'heure qu'on vous a fixée et saluez le personnel qui vous seront présentés.
2. A l'aide de la fiche suivante, demandez des renseignements qui vous sont disponibles. Posez des questions claires et notez correctement les réponses données.

Fiche de renseignements

Renseignements généraux :

1. Nom d'atelier _____
2. Adresse _____
3. Téléphone _____
4. Nom du propriétaire _____

Renseignements sur le milieu de travail :

5. Type d'atelier _____
6. Combien d'ouvriers qualifiés travaillent à cet endroit ?

7. Les Designers en Patrimoine exécutent-ils différentes tâches ou sont-ils spécialisés ?

8. L'entreprise dispose-t-elle d'un programme de formation ?

9. Quel est le salaire moyen offert aux Designers en Patrimoine?

Renseignements sur les tâches :

10. Lors de votre visite, quelles tâches effectuaient un Designer en Patrimoine.

11. Quels sont les équipements que vous avez remarqués ?

Autres renseignements :

12. Les Designers en Patrimoine vous ont-ils fait un bon accueil ?

13. Décrivez brièvement l'ambiance que vous avez perçue dans cet endroit.

14. Quels seraient, selon vous, les avantages et les inconvénients à travailler dans cet atelier ?

§ 1. Aptitudes nécessaires à l'exercice du métier

L'exercice de l'ensemble des tâches en Patrimoine Design exige des habilités tant artistique, physiques qu'intellectuelles. Ainsi, une personne maladroite ou ayant des problèmes de concentration aura des difficultés à travailler dans ce domaine. Une fois la période d'apprentissage terminée, la capacité d'effectuer une tâche donnée, dans un temps prescrit, représente un critère d'emploi important. L'entreprise impose le respect des délais. Par ailleurs, un comportement inadéquat aurait aussi des répercussions importantes sur l'emploi du travailleur de même que sur la sécurité des clients

Exercice 3.2 : Remplir le questionnaire suivant avant la rédaction de votre rapport.

1. Qu'est-ce qui vous attirait en Patrimoine Design au début de votre formation ? Qu'est-ce qui vous intéresse maintenant ?

2. Quels travaux aimeriez-vous le plus réaliser ?

3. Quels travaux vous déplaisent le plus ?

4. Parmi vos habilités, lesquelles correspondent à celles requises pour pratiquer le métier ?

5. Aimeriez-vous vous spécialiser ? Si oui, dans quel domaine ?

6. Nommez deux avantages que vous voyez à être Designer en Patrimoine ?

7. Nommez deux inconvénients à la pratique de ce métier.

8. Quels sont les sujets d'études qui vous intéressent le plus dans la formation ?

9. Répondez par oui ou non à chacune des sous- questions suivantes.

- | Avez-vous le goût d'apprendre à : | Oui | Non |
|--|-----|-----|
| a. Créer un modèle virtuel en 3 dimensions ? | | |
| b. Réaliser une maquette ? | | |
| c. Présenter un dessin technique ? | | |
| d. Lire des plans et à faire des croquis ? | | |
| e. Développer votre jugement ? | | |
| f. Devenir minutieux ? | | |

10. Quelle est votre décision ? Vous poursuivez votre programme ou vous changez de décision ?

11. En quelques mots, résumez les raisons qui justifient votre décision.

§.2 Rédaction du rapport

La rédaction d'un rapport permettra à votre responsable de mieux évaluer votre participation aux activités de ce module.

1. Regroupez toutes les informations dont vous disposez et profitez- en pour rassembler vos idées. Vous avancerez ainsi plus vite dans votre travail.
2. Faire un plan ou suivre un modèle de plan présenté ci-après. Le plan aidera à mettre de l'ordre dans les idées et il permettra d'éviter les répétitions ennuyeuses.
3. Écrivez toutes les idées sans essayer d'obtenir un texte parfait du premier coup. Par la suite on doit corriger le brouillon. Le document final devra être d'une page minimum
4. Corrigez votre texte et recopiez-le au propre.
5. Remettez votre rapport.

MODELE D'UNE STRUCTURE DE RAPPORT

Introduction	Tout texte, même s'il est court, doit commencer par une introduction. Celle-ci présente le sujet de votre travail. Dans votre cas, vous ferez une brève description du milieu de travail en Patrimoine Design . Vos notes contenues dans ce guide pourront vous aider à formuler vos idées.
--------------	--

Développement	Dans le développement, vous présentez votre opinion sur le métier et, ainsi, vous confirmez ou non votre orientation professionnelle. Le métier zouak vous intéresse-t-il toujours ? Parlez des points suivants : - Ce que vous pensez de patrimoine design et d'un designer en patrimoine. - Les avantages et les inconvénients du métier; - Vos aptitudes et vos goûts quant à la pratique du métier; - Les raisons qui justifient votre choix; - Tout autre point que vous jugez pertinent de traiter.
Conclusion	La conclusion reprend en une ou deux phrases les idées les plus importantes de votre rapport. Naturellement vous y indiquerez de nouveau votre choix. Vous pouvez la commencer par une des formules suivantes : finalement, enfin, en résumé, en conclusion.

§ 2.1. Évolution du métier

note/40

- 1- Donner un type d'une demande de stage...../10
- 2- Quels sont les modules de compétences particulières?...../13
- 3- Citez tous les modules du programme d'étude de la spécialité Patrimoine Design...../17