

MINISTERE DE LA COMMUNAUTE FRANCAISE

ADMINISTRATION GENERALE DE L'ENSEIGNEMENT

ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE

DOSSIER PEDAGOGIQUE

UNITE D'ENSEIGNEMENT

INFOGRAPHIE : APPLICATIONS MULTIMEDIA

ENSEIGNEMENT SECONDAIRE SUPERIEUR DE TRANSITION

<p>CODE : 75 67 21 U21 D2 CODE DU DOMAINE DE FORMATION : 709 DOCUMENT DE REFERENCE INTERRESEAUX</p>
--

**Approbation du Gouvernement de la Communauté française du 04 juillet 2017,
sur avis conforme du Conseil général**

INFOGRAPHIE : APPLICATIONS MULTIMEDIA

ENSEIGNEMENT SECONDAIRE SUPERIEUR DE TRANSITION

1. FINALITES DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

1.1. Finalités générales

Conformément à l'article 7 du décret de la Communauté française du 16 avril 1991, cette unité d'enseignement doit :

- ◆ concourir à l'épanouissement individuel en promouvant une meilleure insertion professionnelle, sociale, culturelle et scolaire ;
- ◆ répondre aux besoins et demandes en formation émanant des entreprises, des administrations, de l'enseignement et d'une manière générale des milieux socio-économiques et culturels.

1.2. Finalités particulières

L'unité d'enseignement vise à permettre à l'étudiant :

- ◆ de découvrir les domaines d'application du multimédia ;
- ◆ de s'initier aux techniques et connaissances de bases nécessaires au traitement et à la gestion des données utilisées par les applications multimédia interactives ;
- ◆ de créer des œuvres multimédia interactives intégrant de l'image fixe ou animée, du son, du texte, de la vidéo et de l'image 3D.

2. CAPACITES PREALABLES REQUISES

2.1. Capacités

à partir d'un sujet imposé, en respectant les contraintes techniques esthétiques et les règles du droit relatif à l'image,

- ◆ mobiliser une capacité de production conduisant à prouver :
 - ◆ une mise en page structurée et correcte,
 - ◆ une grande qualité graphique,
 - ◆ une utilisation cohérente et efficace du code « couleur »,
 - ◆ une convergence sémantique entre contenus et formes du message,
 - ◆ une typographie adéquate.
- ◆ acquérir et/ou importer des images en mettant en œuvre des moyens techniques appropriés ;
- ◆ transformer, calibrer, manipuler et imprimer des images ;
- ◆ travailler ses images en tenant compte des règles de composition ;
- ◆ sauvegarder et exporter son projet pour un usage dans d'autres applications graphiques ;

- ◆ identifier et choisir les différents formats ;
- ◆ régler les différents paramètres ;
- ◆ retracer les différentes étapes de son travail et en expliquer les buts.
- ◆ réaliser une composition graphique combinant textes et dessins ;
- ◆ sélectionner la couleur de manière cohérente ;
- ◆ réaliser la mise au net ;
- ◆ présenter la maquette ;
- ◆ appliquer les techniques graphiques adéquates pour reproduire des pictogrammes, symboles, emblèmes, signes, logotypes, labels,... ;
- ◆ gérer et imprimer les documents ;
- ◆ concevoir, réaliser et diffuser une composition comportant ou intégrant des textes, images, objets en veillant à l'optimisation de la mise en page et en appliquant les règles typographiques ;
- ◆ personnaliser, utiliser et configurer le système d'exploitation ;
- ◆ résoudre des problèmes simples liés au système d'exploitation ;
- ◆ envoyer et recevoir un message électronique ;
- ◆ naviguer sur un site Internet/Intranet imposé ;
- ◆ trouver des informations relatives à un thème donné ;
- ◆ prendre copie d'informations repérées dans un fichier.

2.2 Titres pouvant en tenir lieu

Attestations de réussite des unités d'enseignement

RECHERCHE GRAPHIQUE EN INFOGRAPHIE **code 61 12 02 U21 D2**

et

INFOGRAPHIE : IMAGE NUMERIQUE **code 75 67 22 U21 D2**

et

INFOGRAPHIE : IMAGE VECTORIELLE **code 75 67 23 U21 D2**

et

INFOGRAPHIE : PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR **code 75 67 25 U21 D2**

et

INFORMATIQUE - BASES DE L'INFORMATIQUE **code 75 01 04 U21 D2**

3. ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable :

*face à un système informatique, sur lequel est installé le logiciel qui a servi à l'apprentissage,
en respectant les règles d'utilisation de l'équipement et du matériel informatique et
face à une mise en situation,*

- ◆ de présenter le plan et la structuration du site (plan de navigation), d'un CD-Rom ou d'un DVD-Rom ;
- ◆ d'en créer la page d'accueil et les pages secondaires en respectant les règles ergonomiques de base ;
- ◆ d'en assurer le suivi des liens et la mise à jour ;
- ◆ de le sauvegarder sur un support choisi ;
- ◆ de le transférer sur un serveur distant.

Pour la détermination du degré de maîtrise, il sera tenu compte des critères suivants :

- ◆ l'utilisation judicieuse des commandes appropriées,
- ◆ l'esprit de synthèse,
- ◆ la qualité esthétique, la clarté de la navigation et l'interactivité,
- ◆ le caractère évolutif,
- ◆ le degré d'autonomie atteint.

4. PROGRAMME

Sur base d'un projet personnel ou collectif, en tenant compte des règles ergonomiques de base et de la législation notamment celle relative aux droits de propriété intellectuelle et spécifique à la société de l'information,
l'étudiant sera capable :

Pour la conception :

- ◆ de développer une démarche de recherche autonome ;
- ◆ de développer son ouverture d'esprit et sa curiosité intellectuelle pour s'imprégner de la culture propre aux sujets traités ;
- ◆ de rechercher et rassembler les données multimédia à utiliser ;
- ◆ de faire preuve de créativité, diversifier, sélectionner et justifier ses ébauches ;
- ◆ d'élaborer un story-board ;
- ◆ d'imaginer et structurer l'interactivité du projet ;
- ◆ d'affiner le projet sur le plan technique, esthétique et financier selon l'ébauche sélectionnée ;
- ◆ d'identifier la chronologie des différentes phases de réalisation ;

Pour la production :

sonore

- ◆ de maîtriser les fonctions essentielles d'un logiciel de retouche sonore (couper, coller, dupliquer) ;
- ◆ de créer une boucle sonore ;
- ◆ d'enregistrer un monologue et/ou un dialogue ;
- ◆ d'importer et traiter des musiques de CD, Mini-Disc, ... ;
- ◆ d'appliquer des effets simples ;
- ◆ de reconnaître les différents formats audio ;
- ◆ de convertir les différents formats sonores en fonction des différentes destinations ;
- ◆ de sélectionner le taux d'échantillonnage.

vidéo

- ◆ de capturer des images/séquences vidéo à partir de différentes sources ;
- ◆ d'importer des images/séquences vidéo à partir de différents formats ;
- ◆ de manipuler les outils et les fonctions de base d'un logiciel de montage.

CD-Rom/DVD-Rom

- ◆ de choisir un logiciel de développement d'application multimédia ;
- ◆ d'appliquer les procédures d'exportation et d'importation ;
- ◆ d'appliquer une méthode d'archivage ;
- ◆ d'appliquer et paramétrer une fonction préprogrammée (variables et fonctions) ;
- ◆ de respecter les exigences d'un story-board ;
- ◆ d'appliquer les hyperliens internes et externes sur image et/ou sur texte ;
- ◆ de créer une structure de navigation ;
- ◆ d'insérer des médias externes (image, son, animation, vidéo, ...) et d'en adapter leur format ;
- ◆ de créer un exécutable avec des logiciels de manipulation simple ;
- ◆ de choisir le type de compression approprié ;
- ◆ de tester l'ergonomie et la fiabilité sur différents systèmes ;
- ◆ de résoudre les bogues ;
- ◆ de rédiger la documentation technique (plan, sources, copyright, ...)
- ◆ de créer un master pour la reproduction (CD-Rom, DVD-Rom, etc.).

Web

- ◆ de créer un site en se conformant à un mode opératoire ;
- ◆ d'expliquer la syntaxe de base du code html ;
- ◆ d'utiliser un logiciel d'édition de pages Web et d'exploiter les fonctionnalités de base pour mettre en œuvre les procédures et les moyens techniques tels que :
 - ◆ les ancres (signets),
 - ◆ les hyperliens internes et externes sur image et/ou sur texte,
 - ◆ les outils de navigation,
 - ◆ les listes à puces et/ou numérotées,
 - ◆ les tableaux,
 - ◆ les cadres,
 - ◆ les formulaires,
 - ◆ les feuilles de style,
 - ◆ les modèles;
- ◆ d'insérer des scripts CGI (retour de formulaire, compteur, etc.) ;
- ◆ d'insérer des médias externes (image, son, animation, vidéo, ...) et d'en adapter leur format ;
- ◆ d'être sensibilisé à la conformité du code produit aux normes fixées par le W3C ;
- ◆ de tester le site Web sur différentes plates-formes ;
- ◆ de vérifier la compatibilité des pages Web avec différents navigateurs ;
- ◆ d'assurer le suivi des liens et de les mettre à jour ;
- ◆ d'identifier des serveurs d'hébergement et d'opérer une sélection en fonction des besoins ;
- ◆ de mettre en ligne un site Web sur un serveur (Internet/Intranet), de vérifier l'accessibilité aux différents éléments du site, de remédier aux éventuels problèmes ;
- ◆ d'identifier les différents systèmes de recherche et de référencement ;
- ◆ de réserver un nom de domaine ;
- ◆ d'adapter le site au serveur ;
- ◆ de mettre à jour le site à distance via le protocole ftp ;
- ◆ de rédiger la documentation technique (plan, sources, copyright, ...).

5. CHARGE DE COURS

Le chargé de cours sera un enseignant ou un expert.

L'expert devra justifier de compétences particulières issues d'une expérience professionnelle actualisée en relation avec le programme du présent dossier pédagogique.

6. CONSTITUTION DES GROUPES OU REGROUPEMENT.

Il est recommandé de ne pas dépasser plus de deux étudiants par poste de travail.

7. HORAIRE MINIMUM DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

7.1. Dénomination du cours	Classement du cours	Code U	Nombre de périodes
Laboratoire d'infographie	CT	S	128
7.2. Part d'autonomie		P	32
Total des périodes			160