



*Cahier de programme – version étudiants et
parents*

Techniques d'intégration multimédia 582.A1

Adopté par le comité de programme le 27 février 2024

Avis favorable de la commission des études le 12 mars 2024

Adopté par le conseil d'établissement le 16 avril 2024

Équipe d'élaboration du programme d'études

- **Jonathan Redmond**, coordonnateur de département, de programme et enseignant en *Techniques d'intégration multimédia*
- **Jean-Luc Trussart**, coordonnateur des stages, de l'Agence TIM et enseignant en *Techniques d'intégration multimédia*

Équipe de soutien au Service des programmes et du développement pédagogique

- **Mélanie Beauchamp**, conseillère pédagogique
- **Pascale Dupaul**, directrice adjointe
- **France Perreault**, technicienne en information

Équipe de spécialistes de contenu

- **Joan Berthiaume**, enseignante en *Techniques d'intégration multimédia*
- **Martin Bond**, enseignant en *Techniques d'intégration multimédia*
- **Annie Caya**, enseignante en *Techniques d'intégration multimédia*
- **Alexandre Laporte**, enseignant en *Techniques d'intégration multimédia*
- **Cynthia Lemieux**, enseignante en *Techniques d'intégration multimédia*

Table des matières

Équipe d'élaboration du programme d'études	ii
Équipe de soutien au Service des programmes et du développement pédagogique	ii
Équipe de spécialistes de contenu	ii
Prescriptions ministérielles	1
Buts du programme	1
Objectifs de la formation spécifique	2
Profil de sortie	3
Sankey des compétences	4
Sankey des cours	5
Grille de cours	6
Description des cours selon les axes du profil de sortie	7
Axes principaux	7
Design d'interfaces, d'expériences et d'interactions (UI/UX/IxD)	7
582-M1F-CA Mise en page.....	9
420-TME-CA Programmation web.....	9
582-M3E-CA Design d'interfaces.....	9
582-M4D-CA Design d'interactions.....	9
582-M4F-CA Design d'expériences.....	10
582-M5F-CA Médias interactifs.....	10
582-M5H-CA Optimisation des médias.....	10
Production vidéo - captation et traitement.....	11
582-M1G-CA Traitement vidéo.....	13
582-M2G-CA Production vidéo 1.....	13
582-M2H-CA Traitement audio.....	13
582-M3G-CA Production vidéo 2.....	13
582-M4G-CA Production vidéo 3.....	14
582-M5J-CA Production vidéo 4.....	14
Animation de l'image 2D et 3D	15
582-M2F-CA Principes d'animation 2D.....	17
582-M3F-CA Modélisation 3D.....	17
582-M4E-CA Animation 3D.....	17
582-M4H-CA Animation graphique.....	17
582-M5L-CA Animations interactives.....	18
Axes secondaires	19
Gestion professionnelle	19
410-TMD-CA Gestion de projet.....	21
410-TME-CA L'approche-client.....	21
582-M5K-CA Gestion du produit multimédia.....	21
410-TMF-CA Travail à la pique et entrepreneuriat.....	21
Traitement de l'image 2D.....	22
582-M1E-CA Traitement d'images matricielles.....	24
582-M2E-CA Traitement d'images vectorielles.....	24
582-M3D-CA Photographie numérique.....	24
Préparation à la profession	25
582-M1A-CA Introduction à la profession.....	27
582-M1H-CA Infrastructure en multimédia.....	27
582-M5C-CA Portfolio.....	27

Cours intégrateurs	28
Intégration de l'ensemble des compétences du programme	28
582-M5G-CA <i>Projet d'expérimentation multimédia</i>	29
582-FNN-CA <i>Projets de fin d'études</i>	29
582-STG-CA <i>Stage</i>	29

Prescriptions ministérielles

Publication : **2002**

Nombre d'unités : **91 2/3**

Durée totale : **2 640** heures-contact

Formation générale : **660** heures-contact

Formation spécifique : **1 980** heures-contact

Buts du programme

Le programme *Techniques d'intégration multimédia* vise à former des personnes aptes à exercer la profession de technicienne ou technicien en intégration multimédia. Le travail de ces personnes consiste essentiellement à assembler les éléments de contenu et à programmer l'interactivité des applications multimédias en ligne et sur support. **Elles interviennent tout le long du processus de production de telles applications, de l'étape d'analyse du projet en termes de faisabilité à celle de contrôle de la qualité.**

Le programme *Techniques d'intégration multimédia* permet de concilier deux exigences de formation, c'est-à-dire la polyvalence et la spécialisation. La polyvalence est assurée par le développement d'une culture générale et d'une formation de base en ce qui concerne le design graphique, la recherche d'information, les techniques de programmation, la vidéo, la production sonore, les animations 2D et 3D ainsi que les méthodes d'analyse et de contrôle de la qualité. La spécialisation, nécessaire à une intégration au marché du travail, est assurée par l'acquisition de compétences particulières liées à la production de divers types d'applications multimédias en ligne et sur support.

La technicienne ou le technicien en intégration multimédia peut travailler à l'emploi d'entreprises de production d'applications multimédias ou s'établir à son compte. Elle ou il travaille au sein d'équipes multidisciplinaires et agit en étroite collaboration avec d'autres ressources professionnelles du domaine du multimédia.

Conformément aux buts généraux de la formation technique, la composante de formation spécifique du programme *Techniques d'intégration multimédia* vise à :

- rendre la personne compétente dans l'exercice de sa profession, c'est-à-dire à lui permettre, dès son entrée sur le marché du travail et selon la capacité de rendement exigée, d'exécuter les tâches et d'accomplir les activités associées à la profession;
- favoriser l'intégration de la personne à la vie professionnelle, notamment par une connaissance du marché du travail en général ainsi que par une connaissance du contexte particulier de la profession choisie;
- favoriser l'évolution et l'approfondissement des savoirs professionnels chez la personne;
- favoriser la mobilité professionnelle de la personne en lui permettant, notamment, de se donner des moyens pour bien mener sa carrière, notamment par une sensibilisation à l'entrepreneurship.

Le programme *Techniques d'intégration multimédia* permet, entre autres, d'atteindre les objectifs des composantes commune, propre et complémentaire de la formation générale.¹

¹ Extrait du *Devis ministériel Techniques d'intégration multimédia*. Ministère de l'Éducation. 2002. Page 7.

Objectifs de la formation spécifique

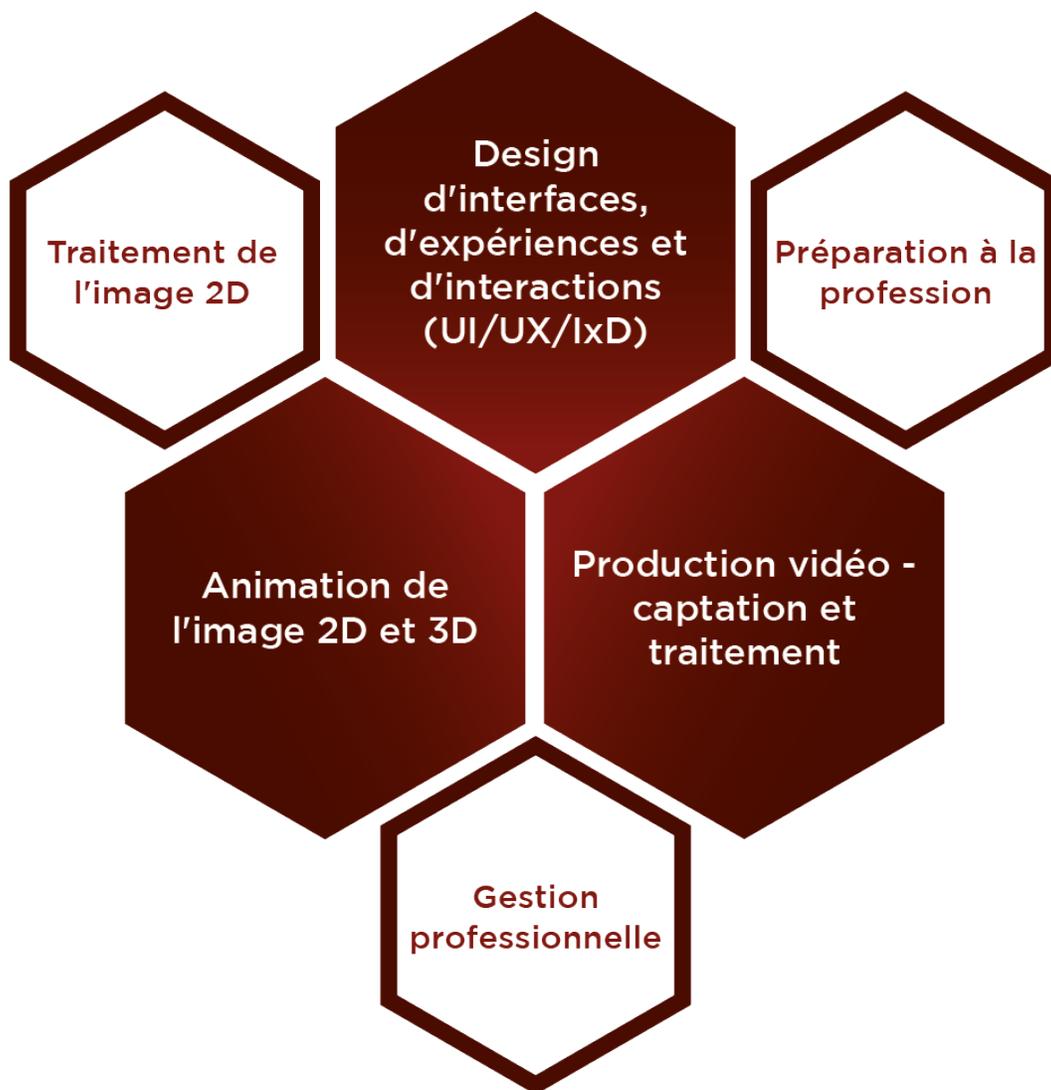
- 0157 Analyser la fonction de travail.
- 0158 Utiliser un micro-ordinateur, ses périphériques et les réseaux de communication.
- 0159 Traiter les textes pour la mise en page-écran.
- 015A Adapter le design de la page-écran.
- 015B Traiter les images fixes.
- 015C Effectuer le montage d'une présentation informatisée.
- 015D Rechercher, organiser et transmettre de l'information.
- 015V Effectuer le montage d'animations.
- 015F Exploiter les langages de programmation utilisés en multimédia.
- 015G Adapter l'interactivité des pages-écrans.
- 015H Traiter la bande-son.
- 015J Traiter les images en mouvement.
- 015K Optimiser les médias en fonction de la diffusion.
- 015L Intégrer les médias pour la diffusion en ligne.
- 015W Effectuer le montage des médias à l'aide de logiciels d'intégration.
- 015N Analyser la conception du projet.
- 015P Programmer des produits multimédias.
- 015Q Contrôler la qualité du produit.
- 015R Intégrer des médias pour la diffusion sur support.
- 015S Vérifier la faisabilité technique du projet.
- 015T Réaliser un produit multimédia en ligne.
- 015U Réaliser un produit multimédia sur support.²

² Extrait du *Devis ministériel Techniques d'intégration multimédia*. Ministère de l'Éducation. 2002. Page 17.

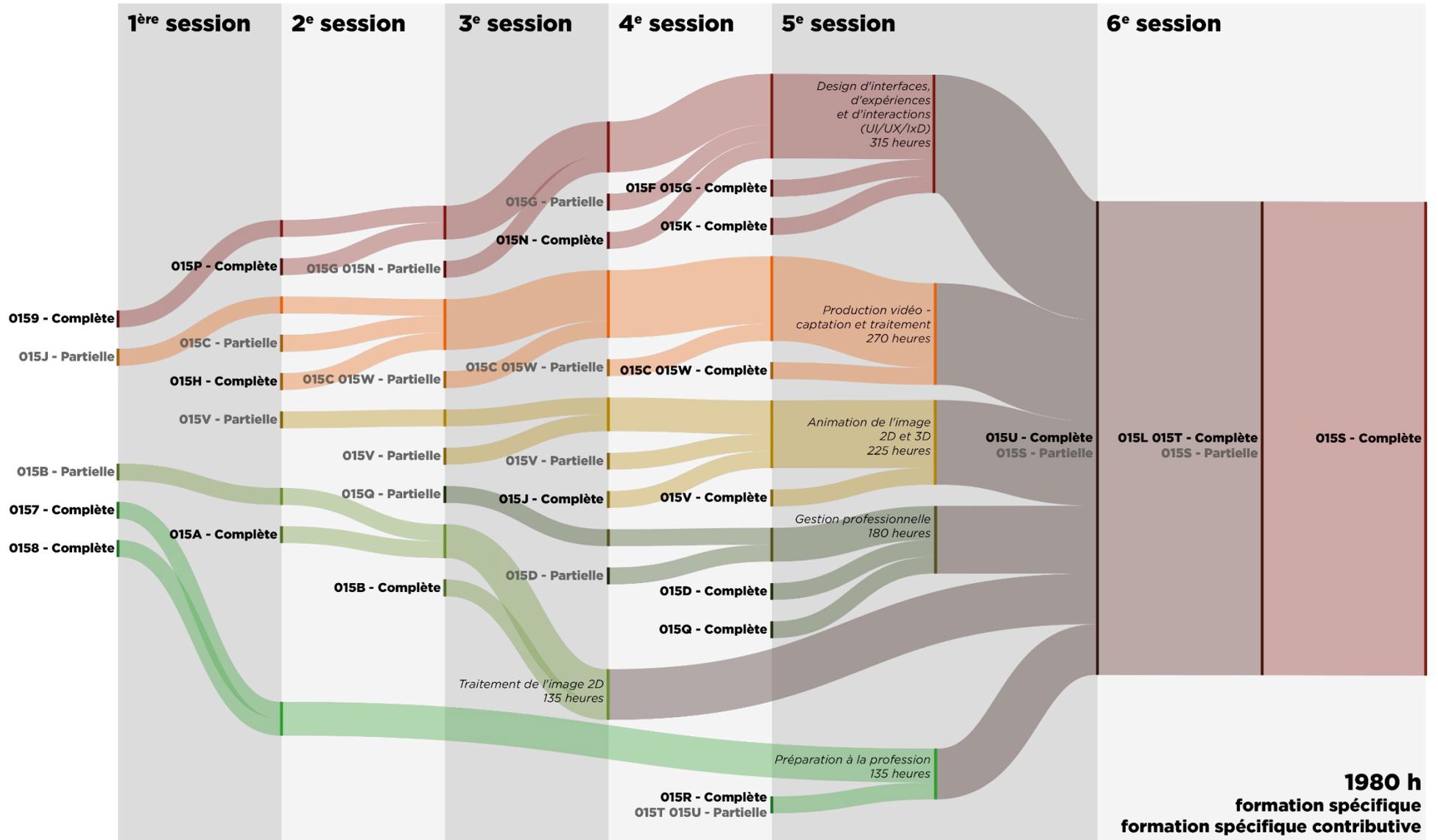
Profil de sortie

Le profil de sortie du programme est structuré sur six axes de compétences. Les trois principaux axes sont le design d'interfaces, d'expériences et d'interactions (UI/UX/IxD), la production vidéo - captation et traitement et l'animation de l'image 2D et 3D. Les axes secondaires sont la gestion professionnelle, le traitement de l'image 2D et la préparation à la profession.

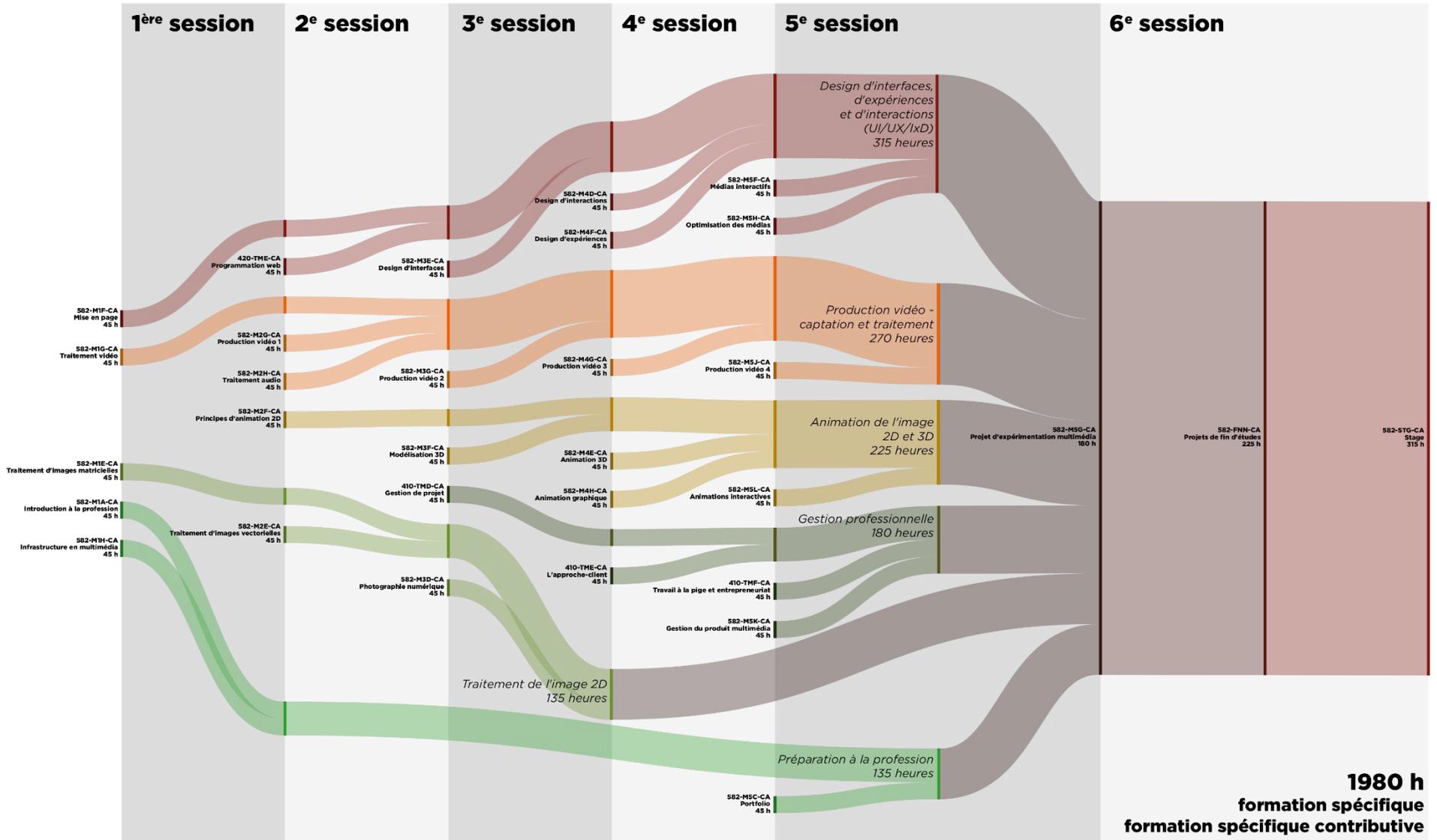
Cette orientation moderne du profil est unique en son genre dans le réseau collégial. Il rend les techniciennes et techniciens diplômé(e)s du programme *Techniques d'intégration multimédia*, au Cégep de Lanaudière à L'Assomption, très convoité(e)s sur le marché du travail!



Sankey des compétences



Sankey des cours



Grille de cours

Cohorte 2023-2026

Techniques d'intégration multimédia - 582.A1 Alternance travail-études

Adoptée le 13 décembre
2022 (corrigée 04-23)

Objectifs	Préalable	Session d'automne					Objectifs	Préalable	Session d'hiver								
		N° du cours	Titre du cours	Cours théorique	Laboratoire/stage	Travail personnel			Total hebdomadaire	N° du cours	Titre du cours	Cours théoriques	Laboratoire/stage	Travail personnel	Total hebdomadaire	Unités	
1^{RE} ANNÉE																	
		109-101-MQ	Activité physique et santé	1	1	1	3	1			109-102-MQ	Activité physique et efficacité	0	2	1	3	1
		601-101-MQ	Écriture et littérature	2	2	3	7	2,33	<i>PA: 601-101</i>	601-102-MQ	Littérature et imaginaire	3	1	3	7	2,33	
		604-10?-MQ	Anglais de la formation générale commune	2	1	3	6	2	<i>PA: 604-10?</i>	604-KS?-CA	Anglais spécifique	2	1	3	6	2	
0157		582-M1A-CA	Introduction à la profession	2	1	2	5	1,67		340-101-MQ	Philosophie et rationalité	3	1	3	7	2,33	
015B		582-M1E-CA	Traitement d'images matricielles	1	2	2	5	1,67	015P	420-TME-CA	Programmation web	1	2	2	5	1,67	
0159		582-M1F-CA	Mise en page	1	2	2	5	1,67	015A	582-M2E-CA	Traitement d'images vectorielles	1	2	2	5	1,67	
015J		582-M1G-CA	Traitement vidéo	1	2	2	5	1,67	015V	582-M2F-CA	Principes d'animation 2D	1	2	2	5	1,67	
0158		582-M1H-CA	Infrastructure en multimédia	1	2	2	5	1,67	015C	582-M2G-CA	Production vidéo 1	1	2	2	5	1,67	
		TOTAL		11	13	17	41	13,67	015H	582-M2H-CA	Traitement audio	1	2	2	5	1,67	
									TOTAL			13	15	20	48	16	
2^E ANNÉE																	
	<i>PA: 109-101</i>	109-103-MQ	Activité physique et autonomie	1	1	1	3	1	<i>PA: 340-101</i>	340-KSJ-CA	Éthique	2	1	3	6	2	
	<i>PA: 109-102</i>								<i>PA: 601-101</i>	601-KSJ-CA	Communication / production	2	2	2	6	2	
	<i>PA: 340-101</i>	340-102-MQ	L'être humain	3	0	3	6	2			Cours complémentaire*	2	1	3	6	2	
	<i>PA: 601-101</i>	601-103-MQ	Littérature québécoise	3	1	4	8	2,67	015G	<i>PA: 582-M3E</i>	582-M4D-CA	Design d'interactions	1	2	2	5	1,67
			Cours complémentaire*	2	1	3	6	2	015V	<i>PA: 582-M3F</i>	582-M4E-CA	Animation 3D	1	2	2	5	1,67
015B		582-M3D-CA	Photographie numérique	1	2	3	6	2	015N		582-M4F-CA	Design d'expériences	1	2	2	5	1,67
015G		582-M3E-CA	Design d'interfaces	1	2	2	5	1,67	015C	<i>PA: 582-M3G</i>	582-M4G-CA	Production vidéo 3	1	2	2	5	1,67
015N		582-M3E-CA	Design d'interfaces	1	2	2	5	1,67	015W		582-M4H-CA	Animation graphique	1	2	2	5	1,67
015V		582-M3F-CA	Modélisation 3D	1	2	2	5	1,67	015J		582-M4H-CA	Animation graphique	1	2	2	5	1,67
015C	<i>PA: 582-M2G</i>	582-M3G-CA	Production vidéo 2	1	2	2	5	1,67	015D		410-TME-CA	L'approche-client	1	2	2	5	1,67
015W									TOTAL			12	16	20	48	16	
015Q		410-TMD-CA	Gestion de projet	1	2	2	5	1,67									
		TOTAL		14	13	22	49	16,33									
3^E ANNÉE																	
015D		410-TMF-CA	Travail à la pige et entrepreneuriat	1	2	2	5	1,67	015L								
015R									015S	**	582-FNN-CA	Projet de fin d'études ¹	1	14	3	18	6
015T		582-M5C-CA	Portfolio	1	2	2	5	1,67	015T								
015U										<i>PA: 582-M3G</i>							
015F		582-M5F-CA	Médias interactifs	1	2	2	5	1,67	015S	<i>PA: 582-M4E</i>	582-STG-CA	Stage	1	20	1	22	7,33
015G										<i>PA: 582-M4F</i>							
015S	<i>PA: 582-M3G</i>	582-M5G-CA	Projet d'expérimentation multimédia	1	11	2	14	4,67									
015U																	
015K		582-M5H-CA	Optimisation des médias	1	2	2	5	1,67									
015C	<i>PA: 582-M4G</i>	582-M5J-CA	Production vidéo 4	1	2	2	5	1,67									
015W																	
015Q		582-M5K-CA	Gestion du produit multimédia	2	1	2	5	1,67									
015V	<i>PA: 582-M2F</i>	582-M5L-CA	Animations interactives	1	2	2	5	1,67									
		TOTAL		9	24	16	49	16,33	TOTAL			2	34	4	40	13,33	

Description des cours selon les axes du profil de sortie

Axes principaux

Design d'interfaces, d'expériences et d'interactions (UI/UX/IxD)

Liste des cours contribuant à l'axe :

- [S1 : 582-M1F-CA - Mise en page \(45 heures\)](#)
- [S2 : 420-TME-CA - Programmation web \(45 heures\)](#)
- [S3 : 582-M3E-CA - Design d'interfaces \(45 heures\)](#)
- [S4 : 582-M4D-CA - Design d'interactions \(45 heures\)](#)
- [S4 : 582-M4F-CA - Design d'expériences \(45 heures\)](#)
- [S5 : 582-M5F-CA - Médias interactifs \(45 heures\)](#)
- [S5 : 582-M5H-CA - Optimisation des médias \(45 heures\)](#)

Balises d'évaluation sommative :

Minimalement, 80 % des évaluations seront des évaluations pratiques.

Balise d'évaluation formative :

Compte tenu de l'orientation et de la structure du programme, la réalisation des exercices formatifs dans les périodes de laboratoires prévues dans le cadre des cours est à privilégier. Les heures de travail personnel à l'extérieur des cours doivent être consacrées à la réalisation des travaux pratiques sommatifs.

Description de l'axe :

Le design UX, UI et IxD sont tous des termes liés à la conception d'interfaces utilisateur pour les produits numériques.

L'UX (User Experience) Design se concentre sur la façon dont les utilisateurs interagissent avec un produit ou un service. Il s'agit de la conception d'expériences utilisateur qui sont intuitives, efficaces et agréables. Un technicien UX s'assure que les utilisateurs peuvent facilement naviguer dans une application ou un site web, trouver les informations dont ils ont besoin et accomplir leurs tâches sans frustration.

L'UI (User Interface) Design est la conception de l'interface utilisateur, c'est-à-dire l'aspect visuel du produit. Il s'agit de la création de boutons, de menus, d'icônes, de couleurs et de typographies pour une application ou un site web. Un technicien UI s'assure que l'interface utilisateur est esthétique et facile à comprendre pour les utilisateurs.

L'IxD (Interaction Design) Design se concentre sur la façon dont les utilisateurs interagissent avec un produit. Il s'agit de la conception de l'interaction entre l'utilisateur et le produit, y compris la façon dont les utilisateurs effectuent des actions, naviguent et obtiennent des informations à partir de l'interface utilisateur. Un technicien IxD s'assure que les interactions sont fluides et naturelles pour les utilisateurs.

En résumé, l'UX Design se concentre sur l'expérience utilisateur globale, l'UI Design se concentre sur l'apparence visuelle et l'IxD Design se concentre sur la façon dont les utilisateurs interagissent avec le produit. Bien que ces domaines soient distincts, ils sont étroitement liés et doivent être pris en compte ensemble pour créer une expérience utilisateur exceptionnelle.

Voici des exemples simples pour chaque domaine de conception :

UX Design : Imaginons que vous souhaitez créer une application mobile pour commander de la nourriture en ligne. Un technicien UX s'assurera que l'expérience utilisateur est fluide et agréable. Cela peut inclure la simplification du processus de commande, la mise en évidence

des options de personnalisation et la création d'une interface utilisateur intuitive pour aider les utilisateurs à naviguer facilement dans l'application.

UI Design : Toujours pour l'application mobile de commande de nourriture, un technicien UI se concentrera sur l'apparence visuelle de l'interface utilisateur. Cela peut inclure la conception de boutons d'appel à l'action clairs et faciles à comprendre, l'utilisation de couleurs attractives pour mettre en évidence les options importantes et la sélection de typographies adaptées pour une lecture facile.

IxD Design : Dans l'application mobile de commande de nourriture, un technicien IxD se concentrera sur la façon dont les utilisateurs interagissent avec l'interface utilisateur. Cela peut inclure la création de gestes de balayage pour naviguer dans les menus, la mise en évidence des options les plus fréquemment utilisées et l'ajout d'une confirmation visuelle pour les commandes afin de rassurer les utilisateurs.

En combinant l'UX, l'UI et l'IxD Design, l'application mobile de commande de nourriture pourrait offrir une expérience utilisateur fluide, agréable et facile à utiliser.

À noter : les ouvrages présentés sous les rubriques « Médiagraphie - enseignantes - enseignants » et « Médiagraphie - étudiantes - étudiants » sont des suggestions. Les enseignantes et enseignants conservent leurs pleines autonomies lorsque vient le temps de choisir ou d'utiliser des ouvrages dans le cadre de leurs cours.

Numéro et Titre

582-M1F-CA Mise en page

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	1	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les bases fondamentales de la mise en page pour la création de documents professionnels. Au terme du cours, les étudiant(e)s appliqueront les principes de la typographie, de la couleur, de la mise en page et de la présentation de l'information pour produire des documents clairs, concis et attractifs.

Numéro et titre

420-TME-CA Programmation web

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	2	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les fondements de la programmation pour le développement d'interfaces web. Au terme du cours, les étudiant(e)s produiront un site web en utilisant les concepts de la programmation à balises, de la structuration du code, des feuilles de styles et de l'implémentation de fonctionnalités interactives pour créer des sites web conviviaux et accessibles.

Numéro et titre

582-M3E-CA Design d'interfaces

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	3	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les principes du design d'interfaces pour la conception de sites web et d'applications mobiles. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure d'effectuer le design d'un prototype d'interface en prenant en compte les tendances actuelles en matière de design d'interfaces, les considérations pour la convivialité et l'accessibilité ainsi que les méthodes de prototypages et de test.

Numéro et titre

582-M4D-CA Design d'interactions

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	4	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les techniques pour concevoir des interactions pour les sites web et les applications mobiles. Dans ce cours, les principes de la conception d'interactions, les tendances actuelles en matière de design d'interactions, ainsi que les méthodes pour tester et valider les interactions seront présentés et étudiés. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure d'appliquer les principes de la conception d'interaction lors d'une expérience interactive.

Numéro et titre

582-M4F-CA Design d'expériences

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	4	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les techniques pour concevoir des expériences numériques adaptées aux besoins des utilisateurs. Au terme du cours, les étudiant(e)s analyseront la démarche de conception créatrice dans le développement d'expériences avec de vrais client(e)s.

Numéro et titre

582-M5F-CA Médias interactifs

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	5	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les techniques pour concevoir et implémenter des médias interactifs pour les sites web et les applications multimédias. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure de concevoir un média interactif en exploitant un langage de programmation adéquat.

Numéro et titre

582-M5H-CA Optimisation des médias

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	5	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les techniques pour optimiser les médias pour les sites web et les applications multimédias. Au terme du cours, les étudiant(e)s appliqueront les principes de l'optimisation de médias, les algorithmes des moteurs de recherche et des médias sociaux ainsi que les techniques de référencement web.

Liste des cours contribuant à l'axe :

- [S1 : 582-M1G-CA - Traitement vidéo](#)
- [S2 : 582-M2G-CA - Production vidéo 1](#)
- [S2 : 582-M2H-CA - Traitement audio](#)
- [S3 : 582-M3G-CA - Production vidéo 2](#)
- [S4 : 582-M4G-CA - Production vidéo 3](#)
- [S5 : 582-M5J-CA - Production vidéo 4](#)

Balises d'évaluation sommative :

Minimalement, 80 % des évaluations seront des évaluations pratiques.

Balise d'évaluation formative :

Compte tenu de l'orientation et de la structure du programme, la réalisation des exercices formatifs dans les périodes de laboratoires prévues dans le cadre des cours est à privilégier. Les heures de travail personnel à l'extérieur des cours doivent être consacrées à la réalisation des travaux pratiques sommatifs.

Description de l'axe :

Le domaine de production vidéo - captation et traitement se concentre sur la création de vidéos pour différents types de contenu, que ce soit pour des événements en direct, des publicités, des films (fictions), des émissions de télévision ou des vidéos en ligne, du contenu. Ce domaine de conception peut être divisé en deux catégories : la captation de la vidéo (tournage) et le traitement de la vidéo (postproduction).

La captation de la vidéo implique la création de vidéos en direct ou préenregistrées en utilisant des équipements tels que des caméras, des micros et des éclairages. Un technicien en captation de vidéo doit être en mesure de planifier les plans de tournage, de cadrer les images, de gérer la lumière et le son pour obtenir la meilleure qualité de capture vidéo possible.

Le traitement de la vidéo, également connu sous le nom de postproduction, se concentre sur l'édition et la postproduction de la vidéo capturée. Il s'agit notamment du montage de la vidéo, de l'ajout de musique et d'effets sonores, de l'étalonnage des couleurs, de l'ajustement de la luminosité et du contraste pour obtenir la meilleure qualité visuelle possible et de la composition d'images numériques.

La composition d'effets visuels est un aspect important de la postproduction qui consiste à fusionner différents éléments visuels, tels que des images ou des animations, pour créer une scène complète et cohérente.

Voici des exemples simples pour chaque domaine de conception :

Captation de la vidéo : Si vous souhaitez créer une vidéo pour une publicité automobile, un technicien de captation de vidéo s'assurera d'utiliser des caméras de haute qualité pour capturer les plans de voiture dans les meilleurs angles et perspectives, en utilisant des mouvements de caméra appropriés pour donner l'impression de vitesse et de mouvement.

Traitement de la vidéo : Toujours pour la publicité automobile, un technicien de traitement de vidéo s'assurera de supprimer tout bruit indésirable dans les séquences, d'ajouter de la musique pour donner une ambiance, d'ajuster la couleur et le contraste pour créer une image dynamique et attrayante. De plus, grâce à la composition numérique, il pourra ajouter des éléments graphiques, des animations et des effets spéciaux pour créer une vidéo publicitaire époustouflante et mémorable.

En combinant les compétences de la captation et du traitement de la vidéo, le résultat final peut être une publicité automobile de haute qualité, qui peut susciter l'intérêt des spectateurs et les inciter à en savoir plus sur le produit.

À noter : les ouvrages présentés sous les rubriques « Médiagraphie - enseignantes - enseignants » et « Médiagraphie - étudiantes - étudiants » sont des suggestions. Les enseignantes et enseignants conservent leur pleine autonomie lorsque vient le temps de choisir ou utiliser des ouvrages dans le cadre de leurs cours.

Séquence des contenus

S1 - 582-M1G-CA - Traitement vidéo (45 heures)

- Introduction aux concepts de base de la vidéo numérique (résolution, cadence d'images, format de fichier, unité de stockage)
- Initiation aux différents types de caméras et leurs fonctionnalités
- Introduction aux techniques de composition de l'image et de cadrage
- Initiation à la captation vidéo avec des caméras, intérieur et extérieur
- Introduction à la postproduction vidéo et aux logiciels de montage

S2 - 582-M2G-CA - Production vidéo 1 (45 heures)

- Utilisation de l'éclairage pour améliorer la qualité de la vidéo intérieur et extérieur
- Pratique de la captation vidéo avec des caméras manuelles et automatiques
- Organisation de la vidéo brute, formats et gestion des fichiers
- Les différentes techniques de montage
- Techniques d'ajustement des couleurs et de la luminosité pour améliorer la qualité vidéo
- Encodage et compression

S3 - 582-M3G-CA - Production vidéo 2 (45 heures)

- Utilisation de l'audio pour améliorer la qualité de la vidéo
- Techniques de captation vidéo avancées : stabilisation de l'image, etc.
- Introduction aux outils de scénarisation
- Synchronisation des médias
- Habillage graphique : mortaises, bandes défilantes, super

S4 - 582-M4G-CA - Production vidéo 3 (45 heures)

- Analyse et respect du scénarimage
- Techniques de montage vidéo multicaméras
- Techniques de postproduction audio avancées
- Techniques de captation vidéo en direct et en streaming
- Techniques de colorimétrie avancée

S5 - 582-M5J-CA - Production vidéo 4 (45 heures)

- Effets spéciaux en postproduction vidéo
- Techniques de composition numérique et d'isolement d'éléments pour intégrer des éléments visuels
- Utilisation des effets sonores pour améliorer la qualité sonore d'une vidéo
- Techniques de suivi de mouvement pour intégrer des éléments dans une vidéo

Numéro et titre

582-M1G-CA Traitement vidéo

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	1	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les techniques pour traiter les vidéos pour la production de vidéos professionnelles. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure d'appliquer divers traitements et montages vidéos en utilisant les caractéristiques de la vidéo numérique, les principes de l'édition de vidéos, les tendances actuelles en matière de traitement de vidéos, ainsi que les méthodes pour éditer, monter et finaliser des vidéos professionnelles.

Numéro et titre

582-M2G-CA Production vidéo 1

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	2	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les techniques pour produire des vidéos professionnelles telles que : les principes de la production de vidéos, les tendances actuelles en matière de production de vidéos ainsi que les méthodes pour planifier, organiser et gérer la production de vidéos professionnelles. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure d'appliquer les principes, les outils et les méthodes appropriés à la production de vidéos.

Numéro et titre

582-M2H-CA Traitement audio

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	2	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les techniques pour traiter l'audio professionnellement. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure de traiter diverses bandes-son en utilisant les principes de l'édition audio, les tendances actuelles en matière de traitement audio, ainsi que les méthodes pour éditer, mixer et finaliser l'audio pour les vidéos professionnelles.

Numéro et titre

582-M3G-CA Production vidéo 2

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	3	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les techniques pour produire des vidéos professionnelles de manière intermédiaire telles que l'habillage graphique, la colorimétrie ainsi que les méthodes pour implémenter des transitions et des effets dans vos projets de vidéos professionnelles. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure de créer des projets vidéos en utilisant les principes de la production vidéo appropriés.

Numéro et titre

582-M4G-CA Production vidéo 3

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	4	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les techniques pour produire des vidéos professionnelles de manière avancée telles que l'incrustation de sujets et la captation en direct, les tendances actuelles, ainsi que les méthodes pour implémenter des techniques et des effets avancés dans vos vidéos professionnelles. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure de créer des projets de vidéos en utilisant les principes de la production de vidéos appropriés.

Numéro et titre

582-M5J-CA Production vidéo 4

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	5	45

Description du cours

Ce cours de production vidéo vous permettra de découvrir les différentes techniques pour ajouter des effets spéciaux visuels à vos projets. Au terme du cours, les étudiant(e)s effectueront des retouches vidéos avancées et les différentes techniques pour étendre les décors de vos projets vidéos. Les étudiant(e)s apprendront également les différents outils et techniques pour améliorer la qualité visuelle de vos vidéos et les rendre plus professionnelles.

Liste des cours contribuant à l'axe :

- [S2 : 582-M2F-CA - Principes d'animation 2D](#)
- [S3 : 582-M3F-CA - Modélisation 3D](#)
- [S4 : 582-M4E-CA - Animation 3D](#)
- [S4 : 582-M4H-CA - Animation graphique](#)
- [S5 : 582-M5L-CA - Animations interactives](#)

Balises d'évaluation sommative :

Minimalement, 80% des évaluations seront des évaluations pratiques.

Balise d'évaluation formative :

Compte tenu de l'orientation et la structure du programme, la réalisation des exercices formatifs dans les périodes de laboratoires prévues dans le cadre des cours est à privilégier. Les heures de travail personnel à l'extérieur des cours doivent être consacrées à la réalisation des travaux pratiques sommatifs.

Description de l'axe :

L'animation de l'image 2D et 3D est un domaine de conception qui se concentre sur la création d'images animées pour différents types de médias, notamment les films, les jeux vidéos, les publicités, les émissions de télévision, les vidéos en ligne et bien d'autres encore. Ce domaine peut être divisé en deux catégories : l'animation 2D et l'animation 3D.

L'animation 2D implique la création de mouvements dans des images bidimensionnelles. Cela peut inclure des animations de personnages, des graphismes animés, des transitions de scènes, des logos animés, des animations de texte et bien d'autres encore. Un technicien d'animation 2D doit être capable de créer des images claires, précises et esthétiquement agréables qui communiquent efficacement l'histoire ou le message souhaité.

L'animation 3D implique la création de mouvements dans des images tridimensionnelles. Cela peut inclure des animations de personnages, des effets visuels, des animations de produits et bien d'autres encore. Un technicien d'animation 3D doit être capable de créer des images en 3D avec des textures, des lumières et des ombres qui apparaissent naturelles et réalistes.

Voici des exemples simples pour chaque domaine de conception :

Animation 2D : Si vous souhaitez créer une animation pour un court métrage publicitaire, un technicien d'animation 2D s'assurera de créer des personnages attrayants et des graphismes clairs et facilement compréhensibles pour transmettre efficacement le message publicitaire. Le technicien d'animation 2D travaillera également sur l'animation des mouvements des personnages et des transitions entre les différentes scènes.

Animation 3D : Si vous souhaitez créer une animation pour une publicité de produit, un technicien d'animation 3D travaillera sur la création d'un modèle 3D du produit, en utilisant des textures et des effets d'éclairage pour donner une apparence réaliste et naturelle. Le technicien d'animation 3D animera ensuite le produit pour montrer ses différentes fonctionnalités et avantages de manière convaincante.

En combinant les compétences de l'animation 2D et de l'animation 3D, le résultat final peut être une animation visuellement époustouflante et émotionnellement engageante qui impressionne les spectateurs et les incite à prendre des mesures souhaitées.

À noter : les ouvrages présentés sous les rubriques « Médiagraphie - enseignantes - enseignants » et « Médiagraphie - étudiantes - étudiants » sont des suggestions. Les enseignantes et enseignants conservent leurs pleines autonomies lorsque vient le temps de choisir ou utiliser des ouvrages dans le cadre de leurs cours.

Numéro et titre

582-M2F-CA Principes d'animation 2D

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	2	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les techniques pour créer des animations 2D. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure de produire des animations 2D en utilisant les tendances actuelles en matière d'animation 2D. Les étudiant(e)s comprendront les tendances actuelles en matière d'animation 2D, ainsi que les méthodes pour planifier, créer et finaliser des animations 2D de qualité professionnelle, notamment en ce qui concerne l'animation de personnages.

Numéro et titre

582-M3F-CA Modélisation 3D

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	3	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les techniques pour modéliser des projets en 3D. Les étudiant(e)s comprendront les principes de base, les tendances actuelles, ainsi que les méthodes pour planifier, créer et finaliser des projets en 3D de qualité professionnelle. Au terme du cours, les étudiant(e)s appliqueront les techniques pour modéliser des projets en 3D.

Numéro et titre

582-M4E-CA Animation 3D

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	4	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les techniques pour animer des projets en 3D. Au terme du cours, les étudiant(e)s appliqueront les principes, les tendances actuelles, ainsi que les méthodes pour planifier, créer et finaliser des animations 3D de qualité professionnelle.

Numéro et titre

582-M4H-CA Animation graphique

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	4	45

Description du cours

Ce cours offre une introduction aux techniques et aux concepts de base de l'animation graphique. Les étudiant(e)s comprendront la planification, la production du scénarimage, d'une animatique, la création de graphiques, l'animation et la production finale. Le cours abordera également les différents types d'animations, tels que les animations d'infographie, les animations vectorielles, les animations matricielles et les animations de typographie. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure de traiter une animation graphique en utilisant les techniques et les concepts appropriés.

Numéro et titre

582-M5L-CA Animations interactives

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	5	45

Description du cours

Ce cours vous donnera les compétences nécessaires pour concevoir et développer des animations interactives pour des projets multimédias tels que des sites web, des applications mobiles et des présentations. Les étudiant(e)s comprendront les différents types d'interactions et comment les intégrer à leurs animations pour renforcer l'engagement et la participation de votre public. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure de concevoir des animations interactives.

Axes secondaires

Gestion professionnelle

Liste des cours contribuant à l'axe :

- [S3 : 410-TMD-CA - Gestion de projet](#)
- [S4 : 410-TME-CA - L'approche client](#)
- [S5 : 582-M5K-CA - Gestion du produit multimédia](#)
- [S5 : 410-TMF-CA - Travail à la pige et entrepreneuriat](#)

Balises d'évaluation sommative :

Minimalement, 80% des évaluations seront des évaluations pratiques.

Balise d'évaluation formative :

Compte tenu de l'orientation et la structure du programme, la réalisation des exercices formatifs dans les périodes de laboratoires prévues dans le cadre des cours est à privilégier. Les heures de travail personnel à l'extérieur des cours doivent être consacrées à la réalisation des travaux pratiques sommatifs.

Description de l'axe :

La gestion professionnelle se concentre sur les compétences de gestion de projet, l'approche client, l'entrepreneuriat et le travail autonome dans le domaine de l'intégration multimédia. Cela implique la capacité de planifier, de coordonner et de communiquer efficacement avec les client(e)s et les membres de l'équipe de projet.

Voici des exemples simples pour chaque aspect de la gestion professionnelle :

La gestion de projet implique la planification, l'exécution et la supervision d'un projet de manière efficace et efficiente. Cela inclut la définition des objectifs, des échéances et des livrables, ainsi que la coordination de l'équipe pour atteindre ces objectifs. Un technicien qui maîtrise la gestion de projet doit être capable de planifier et d'organiser les tâches, d'attribuer les rôles et les responsabilités, de suivre la progression et de faire des ajustements pour atteindre les objectifs.

L'approche client implique la communication et la gestion des attentes des client(e)s tout au long du processus de projet. Un technicien qui maîtrise l'approche client doit être capable d'écouter attentivement les besoins du (de la) client(e), de répondre rapidement à ses questions et de travailler avec lui pour créer une vision claire du projet. Le technicien doit être capable de communiquer régulièrement avec le (la) client(e) pour lui faire part des progrès et des ajustements nécessaires.

L'entrepreneuriat implique la capacité de trouver des opportunités commerciales, de créer des propositions de valeur, de planifier les coûts et les revenus, ainsi que de gérer les risques et les opportunités. Un technicien qui maîtrise l'entrepreneuriat doit être capable de comprendre le marché, de créer une proposition de valeur unique pour les client(e)s, de déterminer les coûts et les revenus et de gérer les risques tout en explorant les opportunités.

En tant que travailleur autonome, vous êtes responsable de la gestion complète de votre entreprise, y compris la gestion de projets. Cela implique de planifier les projets à venir, de déterminer les délais et les livrables attendus, ainsi que de coordonner vos propres efforts pour atteindre ces objectifs. Vous devez être capable de gérer efficacement votre temps et vos ressources, d'attribuer des rôles et des responsabilités à vous-même et à d'autres travailleurs autonomes ou sous-traitants que vous pourriez engager, de suivre la progression du projet et de prendre des mesures pour ajuster votre plan si nécessaire. En fin de compte, la maîtrise de

la gestion de projet est essentielle pour garantir le succès à long terme de votre entreprise en tant que travailleur autonome.

En combinant ces compétences de gestion professionnelle, un technicien peut créer une expérience utilisateur exceptionnelle tout en répondant aux besoins du (de la) client(e) et en respectant les échéances et les budgets.

À noter : les ouvrages présentés sous les rubriques « Médiagraphie - enseignantes - enseignants » et « Médiagraphie - étudiantes - étudiants » sont des suggestions. Les enseignantes et enseignants conservent leurs pleines autonomies lorsque vient le temps de choisir ou utiliser des ouvrages dans le cadre de leurs cours.

Numéro et titre

410-TMD-CA Gestion de projet

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	3	45

Description du cours

Ce cours vous apprendra les fondements de la gestion de projet, notamment la planification, l'organisation, la direction et le contrôle. Vous découvrirez également des méthodologies de gestion de projet pour vous aider à définir les objectifs de votre projet, à élaborer un plan d'action et à gérer les défis qui peuvent survenir au cours du développement. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure d'exercer un contrôle efficace d'une gestion de projet.

Numéro et titre

410-TME-CA L'approche-client

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	4	45

Description du cours

Ce cours vous donnera les compétences nécessaires pour comprendre les attentes et les besoins de vos client(e)s, pour établir une relation de confiance avec eux et pour les satisfaire. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure "d'adapter" les différentes stratégies afin de répondre aux attentes du (de la) client(e).

Numéro et titre

582-M5K-CA Gestion du produit multimédia

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
2	1	2	1 2/3	5	45

Description du cours

Ce cours d'initiation à la gestion du produit multimédia offre aux étudiant(e)s une compréhension approfondie des différents aspects de la gestion de produits multimédias, y compris la préproduction, la production et la postproduction de médias. Au terme du cours, les étudiant(e)s appliqueront les méthodes et les outils appropriés pour gérer efficacement les produits multimédias.

Numéro et titre

410-TMF-CA Travail à la pige et entrepreneuriat

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	5	45

Description du cours

Ce cours vous permettra de découvrir les compétences et les connaissances nécessaires pour travailler en tant que travailleur autonome ou pour créer votre propre entreprise. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure de préparer les différents aspects de l'entrepreneuriat, notamment la planification de l'entreprise, la recherche de financement, la gestion des finances et la commercialisation.

Liste des cours contribuant à l'axe :

- [S1 : 582-M1E-CA - Traitement d'images matricielles](#)
- [S2 : 582-M2E-CA - Traitement d'images vectorielles](#)
- [S3 : 582-M3D-CA - Photographie numérique](#)

Balises d'évaluation sommative :

Minimalement, 80% des évaluations seront des évaluations pratiques.

Balise d'évaluation formative :

Compte tenu de l'orientation et la structure du programme, la réalisation des exercices formatifs dans les périodes de laboratoires prévues dans le cadre des cours est à privilégier. Les heures de travail personnel à l'extérieur des cours doivent être consacrées à la réalisation des travaux pratiques sommatifs.

Description de l'axe :

Le traitement de l'image 2D se concentre sur les compétences de traitement de l'image pour différents types de médias, notamment l'infographie, la photographie et l'illustration. Cela implique la capacité de créer et de modifier des images pour les adapter aux besoins du client ou du projet.

Voici des exemples simples pour chaque domaine de conception :

Le traitement d'images matricielles est un domaine de conception qui concerne la manipulation de pixels dans une image. Les images matricielles sont constituées d'une grille de pixels, où chaque pixel représente une petite partie de l'image. Les techniques de traitement d'images matricielles sont utilisées pour améliorer la qualité de l'image, en effectuant des opérations telles que le recadrage, l'ajustement de la luminosité et de la couleur, la réduction de bruit et la restauration d'images.

Le traitement d'images vectorielles est un autre domaine de conception qui se concentre sur la création et la manipulation de formes géométriques en utilisant des vecteurs. Contrairement aux images matricielles, les images vectorielles sont créées à partir de formes géométriques qui sont stockées en tant que données mathématiques. Cela signifie que les images vectorielles peuvent être facilement redimensionnées sans perdre de qualité, ce qui les rend idéales pour les logos, les icônes et les illustrations. Les techniques de traitement d'images vectorielles comprennent la création de formes, le remplissage de couleurs et l'utilisation de couches pour organiser les éléments de l'image.

La photographie implique la création et la modification d'images photographiques pour différents types de médias. Cela peut inclure la photographie de produits pour des publicités, la photographie de personnes pour des portraits ou des événements, ainsi que la retouche de photos pour les adapter aux besoins du projet. Un technicien de photographie doit être capable de créer des images de haute qualité tout en respectant les besoins du (de la) client(e).

En combinant ces compétences de traitement de l'image 2D, un technicien peut créer une expérience visuelle exceptionnelle pour les utilisateurs tout en répondant aux besoins du projet. Par exemple, un technicien pourrait utiliser l'infographie pour créer des graphiques visuels pour un rapport, la photographie pour capturer les produits d'une entreprise pour une publicité, et l'illustration pour créer des images pour une histoire ou une campagne de marketing.

À noter : les ouvrages présentés sous les rubriques « Médiagraphie - enseignantes - enseignants » et « Médiagraphie - étudiantes - étudiants » sont des suggestions. Les enseignantes et enseignants conservent leurs pleines autonomies lorsque vient le temps de choisir ou utiliser des ouvrages dans le cadre de leurs cours.

Numéro et titre

582-M1E-CA Traitement d'images matricielles

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	1	45

Description du cours

Ce cours d'initiation au traitement d'images matricielles se concentre sur les techniques de manipulation d'images numériques. Les étudiant(e)s apprendront à utiliser des outils pour améliorer la qualité et la pertinence des images, ainsi que pour effectuer des modifications telles que le redimensionnement, la rotation, le recadrage, les retouches, les corrections de même que des montages avancés. Les étudiant(e)s seront également initié(e)s aux différents formats d'images et aux méthodes de compression. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure de traiter les images matricielles avec les outils et les méthodes appropriés.

Numéro et titre

582-M2E-CA Traitement d'images vectorielles

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	2	45

Description du cours

Ce cours d'initiation au traitement d'images vectorielles donne aux étudiant(e)s les connaissances nécessaires pour créer des images numériques de haute qualité. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure d'adapter un design de la page-écran en utilisant les logiciels appropriés.

Numéro et titre

582-M3D-CA Photographie numérique

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	3	2	3	45

Description du cours

Ce cours d'initiation à la photographie numérique offre aux étudiant(e)s les principes de base de la photographie numérique, y compris la composition, la lumière et l'exposition. De plus, le cours porte sur les outils numériques pour améliorer la qualité des images et à les préparer pour la diffusion ou le partage en ligne. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure d'appliquer les principes et les outils numériques lors d'une production d'un photoreportage.

Liste des cours contribuant à l'axe :

- [S1 : 582-M1A-CA - Introduction à la profession](#)
- [S1 : 582-M1H-CA - Infrastructure en multimédia](#)
- [S5 : 582-M5C-CA - Portfolio](#)

Balises d'évaluation sommative :

Minimalement, 80% des évaluations seront des évaluations pratiques.

Balise d'évaluation formative :

Compte tenu de l'orientation et la structure du programme, la réalisation des exercices formatifs dans les périodes de laboratoires prévues dans le cadre des cours est à privilégier. Les heures de travail personnel à l'extérieur des cours doivent être consacrées à la réalisation des travaux pratiques sommatifs.

Description de l'axe :

La préparation à la profession d'intégrateur multimédia se concentre sur les compétences nécessaires pour entrer dans la profession d'intégrateur multimédia. Cela implique la connaissance de l'industrie, la gestion de l'identité professionnelle, la création d'un portfolio et la préparation au marché du travail, notamment par l'entremise d'un stage.

Voici des exemples simples pour chaque domaine de conception :

L'introduction à la profession implique la connaissance de l'industrie, des tendances actuelles et des pratiques exemplaires en matière d'intégration multimédia. Cela peut inclure la connaissance des différents domaines de conception, des logiciels et des outils utilisés dans l'industrie et des compétences requises pour réussir dans ce domaine. Un technicien qui maîtrise l'introduction à la profession sera bien informé et prêt à entrer dans l'industrie.

La gestion de l'identité professionnelle implique la création et la gestion de votre marque personnelle en tant qu'intégrateur multimédia. Cela peut inclure la création d'un logo personnel, d'une page web professionnelle et d'un curriculum vitae. Un technicien qui maîtrise la gestion de l'identité professionnelle sera capable de créer une image cohérente et professionnelle pour sa marque personnelle.

La création d'un portfolio implique la sélection et la présentation des travaux de conception dans un format professionnel pour les client(e)s potentiels ou les employeurs. Un technicien qui maîtrise la création d'un portfolio sera capable de présenter ses travaux de manière efficace, en démontrant son expertise et en fournissant des exemples concrets de son travail.

La préparation au marché du travail implique la connaissance et la présentation de vos valeurs professionnelles de manière efficace pour les employeurs potentiels. Cela inclut la compréhension de vos compétences, de vos expériences et de vos intérêts professionnels, ainsi que la capacité à les communiquer de manière convaincante aux employeurs.

Un technicien qui maîtrise la préparation au marché du travail sera capable d'articuler clairement ses objectifs professionnels et ses aspirations à long terme, afin de s'assurer que les employeurs potentiels comprennent sa valeur et ses motivations. En fin de compte, la maîtrise de la préparation au marché du travail est essentielle pour assurer une transition réussie vers un nouvel emploi ou une nouvelle carrière, en se présentant de manière professionnelle et en maximisant les opportunités professionnelles.

À noter : les ouvrages présentés sous les rubriques « Médiagraphie - enseignantes - enseignants » et « Médiagraphie - étudiantes - étudiants » sont des suggestions. Les enseignantes et enseignants conservent leurs pleines autonomies lorsque vient le temps de choisir ou utiliser des ouvrages dans le cadre de leurs cours.

Numéro et titre

582-M1A-CA Introduction à la profession

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
2	1	2	1 2/3	1	45

Description du cours

Ce cours d'initiation à la profession d'intégrateur multimédia se concentre sur les compétences et les connaissances de base nécessaires pour travailler dans ce domaine. Plus précisément, les tendances du marché, les attentes des employeurs et les compétences requises pour se démarquer et exceller dans ce domaine en constante évolution. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure d'analyser la fonction de travail en tant que technicien ou technicienne d'intégration multimédia.

Numéro et titre

582-M1H-CA Infrastructure en multimédia

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	1	45

Description du cours

Ce cours d'initiation à l'infrastructure en multimédia offre une compréhension des concepts et des technologies clés pour concevoir et gérer des médias. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure de gérer un système informatique de base et d'organiser adéquatement les fichiers et médias.

Numéro et titre

582-M5C-CA Portfolio

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	2	2	1 2/3	5	45

Description du cours

Ce cours de création d'un portfolio donne aux étudiant(e)s les connaissances et les outils pour présenter de manière professionnelle leur travail et leur expérience. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure de concevoir un portfolio attrayant, en incluant les réalisations pertinentes, et seront en mesure de le présenter de manière efficace à des employeurs potentiels ou à des client(e)s.

Cours intégrateurs

Intégration de l'ensemble des compétences du programme

Liste des cours contribuant à l'intégration :

- [S5 : 582-M5G-CA - Projet d'expérimentation multimédia](#)
- [S6 : 582-FNN-CA - Projets de fin d'études](#)
- [S6 : 582-STG-CA - Stage](#)

Balises d'évaluation sommative :

Minimalement, 80% des évaluations seront des évaluations pratiques.

Balise d'évaluation formative :

Compte tenu de l'orientation et la structure du programme, la réalisation des exercices formatifs dans les périodes de laboratoires prévues dans le cadre des cours est à privilégier. Les heures de travail personnel à l'extérieur des cours doivent être consacrées à la réalisation des travaux pratiques sommatifs.

Description des cours intégrateurs :

Cet axe regroupe un ensemble de cours qui vise à permettre aux étudiant(e)s de mettre en pratique les compétences qu'ils ont acquises dans les différents domaines du programme. Cet axe se concentre sur la réalisation de projets multimédias de grande envergure en utilisant des techniques de production et de gestion de projet.

La réalisation d'un projet d'expérimentation multimédia vise à permettre aux étudiant(e)s d'explorer de nouvelles idées en matière de création multimédia et de mettre en pratique les compétences qu'ils ont acquises dans les autres domaines du programme. Les étudiant(e)s seront encouragé(e)s à expérimenter avec différents médias, tels que l'audio, la vidéo et les graphiques, pour créer des projets multimédias novateurs.

La réalisation d'un projet de fin d'études, porteur de l'épreuve synthèse du programme, permet aux étudiant(e)s de mettre en pratique toutes les compétences qu'ils ont acquises dans le programme en créant un projet de grande envergure. Les projets de fin d'études sont souvent des projets professionnels qui sont présentés à des client(e)s ou à des employeurs potentiels.

Enfin, le stage permet aux étudiant(e)s de travailler dans un environnement professionnel réel et de mettre en pratique toutes les compétences qu'ils ont acquises dans le programme. Les étudiant(e)s travailleront sous la supervision d'un superviseur de stage et seront exposés à des tâches et à des situations réelles de l'industrie.

Dans l'ensemble, l'axe permet aux étudiant(e)s de mettre en pratique toutes les compétences qu'ils ont acquises dans le programme *Techniques d'intégration multimédia* en travaillant sur des projets multimédias de grande envergure et en acquérant de l'expérience professionnelle. Les étudiant(e)s auront la chance de travailler en équipe, de gérer des projets et de produire des projets multimédias professionnels de haute qualité.

À noter : les ouvrages présentés sous les rubriques « Médiagraphie - enseignantes - enseignants » et « Médiagraphie - étudiantes - étudiants » sont des suggestions. Les enseignantes et enseignants conservent leurs pleines autonomies lorsque vient le temps de choisir ou utiliser des ouvrages dans le cadre de leurs cours.

Numéro et titre

582-M5G-CA Projet d'expérimentation multimédia

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	11	2	4 2/3	5	180

Description du cours

Ce cours vous permettra d'expérimenter les techniques pour planifier et réaliser des projets multimédias. Au terme du cours, les étudiant(e)s réaliseront un produit multimédia en tenant compte des principes de planification, d'organisation, de direction et de contrôle des projets multimédias.

Numéro et titre

582-FNN-CA Projets de fin d'études

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	14	3	6	6	225

Description du cours

Ce cours de réalisation de projets multimédias permettra aux étudiant(e)s de concevoir et de réaliser des projets intégrateurs de manière efficace, et ce, en prenant en compte la planification des tâches à gérer et les délais. Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure de produire des capsules vidéos selon les exigences du projet et de manière professionnelle.

Numéro et titre

582-STG-CA Stage

Théorie	Laboratoire	Travail	Unités	Session	Nbr d'heures
1	20	1	7 1/3	6	315

Description du cours

Ce cours offre aux étudiant(e)s l'opportunité de mettre en pratique les compétences acquises dans un environnement professionnel réel. Les étudiant(e)s contribueront à des projets réels en collaboration avec d'autres professionnels et en utilisant des outils et des technologies industrielles couramment utilisées.

Au terme du cours, les étudiant(e)s seront en mesure d'évaluer le processus de recherche d'emploi, les compétences nécessaires pour réussir en entreprise et les stratégies pour maximiser l'expérience professionnelle. Les étudiant(e)s apprendront également à établir des objectifs de carrière clairs, à élaborer un plan de carrière et à se préparer pour le marché du travail en contribuant activement aux activités d'une organisation dans le domaine du multimédia ou de la créativité numérique.