

MINISTERE DE LA COMMUNAUTE FRANCAISE
ADMINISTRATION GENERALE DE L'ENSEIGNEMENT
ENSEIGNEMENT POUR ADULTES
(ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE)

DOSSIER PEDAGOGIQUE

UNITE D'ENSEIGNEMENT

**TECHNICIEN/TECHNICIENNE EN MULTIMÉDIA :
APPROCHES THEORIQUES ET PRATIQUES**

ENSEIGNEMENT SECONDAIRE SUPERIEUR DE QUALIFICATION

CODE: 64 00 10 U22 D1
CODE DU DOMAINE DE FORMATION : 601
DOCUMENT DE REFERENCE INTER-RESEAUX

**Approbation du Gouvernement de la Communauté française du 12 juin 2025,
sur avis conforme du Conseil général**

TECHNICIEN/TECHNICIENNE EN MULTIMÉDIA : APPROCHES THEORIQUES ET PRATIQUES

ENSEIGNEMENT SECONDAIRE SUPERIEUR DE QUALIFICATION

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 organisant l'enseignement de promotion sociale, 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

Cette unité d'enseignement vise à permettre à l'étudiante et à l'étudiant :

d'acquérir et d'exploiter des notions théoriques (relationnelles/humaines) et techniques ainsi que d'exercer et de développer des compétences techniques et pratiques dans le domaine des multimédias, de la technologie, de recherches-projets et de traitement de l'image, spécifiques à l'exercice du métier de technicien/ de technicienne en multimédia.

2. CAPACITES PREALABLES REQUISES

2.1. Capacités

Compétences à maîtriser (CM), visées dans le profil CCPQ ou SFMQ concerné, en référence au tableau de la circulaire générale 9333 relative à l'organisation de l'enseignement secondaire ordinaire et à la sanction des études, fixant la correspondance entre les orientations d'études des 6èmes et des 7èmes années qualifiantes.

2.2. Titre pouvant en tenir lieu

La réussite d'un troisième degré de l'enseignement technique de transition ou d'un troisième degré de qualification technique (CQ6)

- TTR Arts,
- TTR Arts graphiques,
- TTR Audiovisuel,
- TQ Technicien/ Technicienne en industrie graphique,
- TQ Arts plastiques,
- TQ Technicienne/ Technicien en infographie,
- TQ Technicien/ Technicienne en photographie.

3. 3. ACQUIS D'APPRENTISSAGE

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

en toute autonomie,

en disposant du matériel et de l'équipement en quantité suffisante,

dans le respect des symboles utilisés,

dans le respect des consignes, de l'esthétique technique, des règles professionnelles, des réglementations en vigueur, des règles de sécurité, d'hygiène, d'ergonomie et d'environnement,

en utilisant le vocabulaire technique de la profession et en développant des compétences de communication, au départ d'une situation pratique significative dans un contexte d'atelier ou d'entreprise,

- ◆ de réaliser une animation multimédia par l'utilisation de la typographie ;
- ◆ d'intégrer différents médias grâce aux CSS ;
- ◆ de réaliser un story-board pour une animation Typographique ;
- ◆ de réaliser un décor 2D pour une animation.

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

- ◆ du niveau de créativité ou d'originalité du projet proposé,
- ◆ du niveau de clarté et de cohérence du projet proposé,
- ◆ de la qualité esthétique de la production,
- ◆ de la pertinence des choix techniques et des méthodes de travail mises en œuvre,
- ◆ du degré de qualité de l'argumentation,
- ◆ du niveau de richesse des sources documentaires.

4. 4. PROGRAMME

Au départ de différentes situations pratiques significatives dans un contexte d'atelier ou d'entreprise,

l'étudiante/ l'étudiant sera capable :

4.1. 4.1. Multimédia (techniques de l'audiovisuel/recherches graphiques/Labo de son)

en préparant à la réalisation de la maquette interactive, à la gestion de projets, à l'organisation au processus de fabrication et à la maîtrise du langage multimédia,

- ◆ pour analyser les données d'un projet :
 - d'inventorier le cahier des charges (la charte graphique, etc...) ;
 - identifier dans un projet ou une commande les données objectives, subjectives et esthétiques,
 - reconnaître les besoins et les exigences de la commande,
 - proposer des suggestions permettant d'affiner la demande (aux plans technique, esthétique, financier) et les argumenter.
 - de planifier la réalisation ;
 - identifier la chronologie des différentes phases de travail.
- ◆ pour élaborer un mode opératoire :
 - de se documenter sur le sujet à développer ;
 - identifier les sources d'information,
 - classer, archiver les informations, se constituer une banque de données.
 - de rechercher et rassembler les données multimédia à utiliser ;
 - identifier les éléments (vidéo, audio, image 2d-3d, texte, etc...) multimédia à générer.
 - d'organiser son travail et son plan de travail (outils, éclairage, ergonomie, sécurité) ;
 - de développer son autonomie, son sens des responsabilités, sa motivation.
 - d'établir l'architecture du produit ;
 - déterminer les moments où les techniques doivent être mises en œuvre sur les matériels existants ou à générer.
- ◆ pour composer les éléments multimédia :
 - d'acquérir des données ;
 - utiliser les techniques d'acquisition : scanner – appareil numérique – enregistreur son – caméra vidéo.
 - de créer (générer) les éléments indispensables à la réalisation du produit ;
 - choisir les logiciels adéquats,
 - utiliser des logiciels 2 d,
 - utiliser les logiciels d'édition sonore et vidéo (découpage).
 - d'assurer le traitement informatique des différents médias ;
 - choisir les logiciels adéquats,
 - utiliser les logiciels 2 D (formatage),
 - utiliser les logiciels son - vidéo (montage),
 - veiller au conditionnement technique et esthétique (style) des médias selon la charte graphique.
 - d'assurer l'animation 2D ;
 - utiliser les logiciels d'animation 2d. cm l'apprenant(e) réalise des animations basiques en interpolation et en images clés,
 - respecter les exigences du story-board.
- ◆ pour intégrer les différents médias ;

- de réaliser la mise en page pour écran ;
 - respecter les règles d'ergonomie et de lisibilité,
 - utiliser les logiciels auteurs disponibles pour réaliser la mise en forme de tous les écrans.
- de monter et mettre en place les médias, selon le story-board ;
 - utiliser les logiciels auteurs et ou spécifiques multimédia pour intégrer sons et images,
 - intégrer un fichier 3D.
- ◆ pour réaliser le produit final « on line » ou « off line » ;
 - d'assurer la création matérielle du projet « on line » ou « off line » ;
 - créer l'interactivité du projet grâce aux logiciels auteurs courants,
 - appliquer et paramétrer une fonction préprogrammée.
 - de restituer le projet dans son format final ;
 - créer les exécutable avec des logiciels de manipulation aisée,
 - créer un CD Rom installable, un dvd rom, une dvd vidéo,
 - mettre en ligne un site web.
 - d'assurer le déblocage ;
 - tester l'ergonomie et la fiabilité,
 - mettre à l'épreuve la programmation,
 - lors de bogues, assurer les correctifs.
 -

4.2. Technologie (conception graphique/communication visuelle)

en abordant le domaine des productions interactives tels que le CDRom, le Web, le DVD, la borne interactive, etc.

en développant le mariage numérique du texte, du son, de la vidéo et de l'image,

- ◆ pour analyser les données d'un projet ;
 - d'inventorier le cahier des charges (la charte graphique, etc...) ;
 - identifier dans un projet ou une commande les données objectives, subjectives et esthétiques,
 - reconnaître les besoins et les exigences de la commande,
 - proposer des suggestions permettant d'affiner la demande (aux plans technique, esthétique, financier) et les argumenter.
 - de planifier la réalisation ;
 - identifier la chronologie des différentes phases de travail.
- ◆ pour élaborer un mode opératoire ;
 - de se documenter sur le sujet à développer ;
 - identifier les sources d'information,
 - classer, archiver les informations, se constituer une banque de données,
 - 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 ;
 - identifier les éléments (vidéo, audio, image 2D-3D, texte, etc...) multimédia à générer,
 - développer son ouverture d'esprit et sa curiosité intellectuelle pour s'imprégner de la culture propre aux sujets traités.
 - d'organiser son travail et son plan de travail (outils, éclairage, ergonomie, sécurité) ;
 - de développer son autonomie, son sens des responsabilités, sa motivation ;
 - d'établir l'architecture du produit ;
 - déterminer les moments où les techniques doivent être mises en œuvre sur les matériels existants ou à générer.

4.3. Recherches-Projets

*en s'intéressant particulièrement à la phase de conception du produit interactif,
en s'attachant à définir sa ligne graphique,
en abordant l'ébauche du scénario du produit,
en approchant la typographie interactive (typographie en mouvement),*

- ◆ pour analyser les données d'un projet ;
 - d'inventorier le cahier des charges (la charte graphique, etc...) ;
 - identifier dans un projet ou une commande les données objectives, subjectives et esthétiques,
 - reconnaître les besoins et les exigences de la commande,
 - proposer des suggestions permettant d'affiner la demande (aux plans technique, esthétique, financier) et les argumenter.
 - de planifier la réalisation ;
 - identifier la chronologie des différentes phases de travail.
- ◆ pour élaborer un mode opératoire ;
 - de se documenter sur le sujet à développer ;
 - identifier les sources d'information,
 - classer, archiver les informations, se constituer une banque de données,
 - 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 ;
 - identifier les éléments (vidéo, audio, image 2D-3D, texte, etc...) multimédia à générer.
 - d'organiser son travail et son plan de travail (outils, éclairage, ergonomie, sécurité)
 - de développer son autonomie, son sens des responsabilités, sa motivation.
 - d'établir l'architecture du produit ;
 - déterminer les moments où les techniques doivent être mises en œuvre sur les matériels existants ou à générer.
- ◆ pour composer les éléments multimédia ;
 - d'assurer le traitement informatique des différents médias ;
 - veiller au conditionnement technique et esthétique (style) des médias selon la charte graphique.
- ◆ pour réaliser le produit final « on line » ou « off line » ;
 - d'assurer la création matérielle du projet « on line » ou « off line » ;
 - créer l'interactivité du projet grâce aux logiciels auteurs courants.

4.4. Labo-traitement de l'image (infographie et image numérique/informatique appliquée)

*en préparant une réalisation graphique du produit multimédia « off line » ou « on line »,
en fournissant un réservoir d'images utilisé pour la conception de site web, de CD Rom...,*

- ◆ pour élaborer un mode opératoire ;
 - d'organiser son travail et son plan de travail (outils, éclairage, ergonomie, sécurité) ;
 - développer son autonomie, son sens des responsabilités, sa motivation
 - d'établir l'architecture du produit ;
 - déterminer les moments où les techniques doivent être mises en œuvre sur les matériels existants ou à générer.
- ◆ pour composer les éléments multimédia ;
 - d'acquérir des données ;

- utiliser les techniques d'acquisition : scanner – appareil numérique – enregistreur son – caméra vidéo.
- de créer (générer) les éléments indispensables à la réalisation du produit ;
 - choisir les logiciels adéquats,
 - utiliser des logiciels 2 D.
- d'assurer le traitement informatique des différents médias ;
 - choisir les logiciels adéquats,
 - utiliser les logiciels 2 D.
- ◆ pour intégrer les différents médias ;
 - de réaliser la mise en page pour écran ;
 - respecter les règles d'ergonomie et de lisibilité,
 - utiliser les logiciels auteurs disponibles pour réaliser la mise en forme de tous les écrans,
 - intégrer un fichier 3D.
- ◆ pour réaliser le produit final « on line » ou « off line » ;
 - d'assurer la création matérielle du projet « on line » ou « off line » ;
 - appliquer et paramétrer une fonction préprogrammée.

5. CONSTITUTION DES GROUPES OU REGROUPEMENT

Néant : pour les cours théoriques.

Pour les cours pratiques, ou certains cours technique de laboratoire ou de méthodologie avec utilisation de matériel - Multimédia, Technologie, Recherches-projets, Laboratoire de traitement de l'image - il est recommandé de ne pas dépasser un étudiant /une étudiante ou plus de deux étudiantes/ étudiants par poste de travail.

6. CHARGE(S) DE COURS

La personne chargée de cours sera une enseignante/ un enseignant ou un expert/ une experte.

La personne experte devra justifier de compétences particulières issues d'une expérience professionnelle actualisée en relation avec le cahier des charges annexé à la convention.

7. HORAIRE MINIMUM DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

7.1. Dénomination des cours	Classement des cours	Code U	Nombre de périodes
Multimédia	CT	S	348
Technologie	CT	S	64
Recherches-projets	CT	S	64
Laboratoire de traitement de l'image	CT	S	92
7.2. Part d'autonomie		P	142
Total des périodes			710