

MULTIMEDIA (Image-Son-Vidéo)

Prérequis	Connaissances de base en informatique
Compétence opérationnelle	Etre capable de traiter une conception visuelle du point de vue de l'image, du son et de la vidéo :
Objectifs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none">◆ en évaluant l'efficacité des polices de caractères et des couleurs (OA01) ;◆ en préparant, en retravaillant et en optimisant des images en vue d'une publication sur différentes plateformes (OA02) ;◆ en appliquant les principales règles de conception pour différents canaux de communication (OA03) ;◆ en créant et personnalisant une empreinte vocale de qualité professionnelle en fonction du public cible (OA04) ;• en opérant des choix techniques afin d'être efficient (OA05) ;◆ en connaissant les différents formats vidéo usuels (y compris l'export) (OA06) ;◆ en respectant le droit à l'image (OA07) ;◆ en concevant un storyboard (OA08) ;◆ en réalisant des prises de vues vidéo (OA09) ;• en important/exportant un film ou des séquences filmées au format adéquat (OA10) ;◆ en montant un film et en assemblant différentes séquences existantes (OA11).
Durée d'apprentissage	90 heures dont 45 heures de cours et 45 heures de travail personnel.

MULTIMEDIA Indicateurs

Objectifs d'apprentissage	Pondérations et Indicateurs
<p>Evaluer l'efficacité des polices de caractères et des couleurs (OA01)</p>	<p style="text-align: right;"><i>Pondération des indicateurs : A : essentiel B : important C : complémentaire</i></p> <p>A Il identifie un logotype professionnel. (I001)</p> <p>B Il crée un logotype qui indique le secteur d'activité professionnel (simplicité, choix des couleurs, formes pertinentes, image épurée, porteur de sens, lié à l'activité, choix de la typographie, format vectoriel). (I002)</p> <p>C Il connaît les fonctions d'un logotype (identifier la structure de l'entreprise, lui donner une personnalité unique, se démarquer, transmettre les valeurs, fédérer les clients autour d'une image, séduire, amener le public à mémoriser rapidement et efficacement une image). (I003)</p> <p>B Il choisit la raison sociale et le slogan. (I004)</p> <p>B Il détermine la police d'écriture du logo. (I005)</p> <p>B Il sélectionne la ou les couleurs correspondant à l'entreprise. (I006)</p> <p>B Il exporte un logo dans différents formats (PNG, JPG, JPEG, webP, etc.). (I007)</p> <p>C Il reconnaît les différentes familles de polices (avec serif (avec empattement), sans serif (sans empattement), cursive ou scripte, fantaisie, monospace). (I008)</p> <p>C Il importe une nouvelle police de caractères. (I009)</p> <p>C Il exporte une police de caractères. (I010)</p> <p>C Il connaît les graisses de la famille de polices de caractères « Trade Gothic Next » (Condensed – épaisseur du caractère fin, Heavy Condensed – gras fin, Rounded – arrondi, Heavy – gras, Light – léger, etc.). (I011)</p> <p>C Il connaît les significations des principales couleurs. (I012)</p> <p>B Il connaît les différences entre RVB et CMJN. (I013)</p> <p>C Il connaît la différence entre les couleurs primaires et secondaires utilisées à l'écran ou à l'impression. (I014)</p> <p>C Il connaît l'utilité des codes de couleurs (RVB, CMJN, Pantone). (I015)</p> <p>B Il convertit un code RVB en code hexadécimal. (I016)</p> <p>B Il convertit un code hexadécimal en code RVB. (I017)</p>
<p>Préparer, retravailler et optimiser des images en vue d'une publication sur différentes plateformes (OA02)</p>	<p>B Il connaît les différents types d'images « Matriciel (bitmap) » et « Vectoriel ». (I018)</p> <p>A Il détermine la taille d'une image. (I019)</p> <p>B Il convertit en points par centimètre, une résolution d'image exprimée en points par pouce (PPP). (I020)</p> <p>B Il convertit en points par pouce (PPP), une résolution d'image exprimée en points par centimètre. (I021)</p> <p>B Il découpe une image. (I022)</p> <p>B Il redimensionne une image. (I023)</p> <p>B Il modifie le poids d'une image. (I024)</p>

MULTIMEDIA Indicateurs

Objectifs d'apprentissage	Pondérations et Indicateurs
	<p style="text-align: right;"><i>Pondération des indicateurs : A : essentiel B : important C : complémentaire</i></p> <p>B Il détermine la résolution d'une image en points par pouce (« dots per inch »). (I025)</p> <p>C Il connaît la résolution optimale (en DPI) pour l'impression d'une photographie. (I026)</p> <p>C Il connaît les conséquences de l'agrandissement d'une image au format matriciel. (I027)</p> <p>C Il connaît la notion de profondeur d'une image. (I028)</p>
Appliquer les principales règles de conception pour différents canaux de communication (OA03)	<p>C Il connaît les avantages et inconvénients des différents formats d'images (JPG, JPEG, GIF, TIFF, PNG, PDF, AI, SVG, PSD, webP). (I029)</p> <p>B Il choisit des formats d'images adaptés au WEB. (I030)</p> <p>B Il convertit un fichier image en PDF. (I031)</p>
Créer et personnaliser une empreinte vocale de qualité professionnelle en fonction du public cible (OA04)	<p>C Il connaît les différents effets de son (« Auto Duck », écho, compression, réverbération, aigües, basses, égaliseur, etc.). (I032)</p> <p>B Il utilise des fondus d'ouverture ou de fermeture. (I033)</p> <p>C Il connaît les normes numériques d'enregistrement. (I034)</p> <p>B Il découpe des sons en sections sur des pistes sonores. (I035)</p> <p>B Il modifie la durée d'une piste sonore. (I036)</p> <p>C Il ajoute des effets sonores à son projet audio. (I037)</p> <p>C Il connaît les différents formats audios et de compression (WAV, AIFF, OGG Vorbis, WMA, MP3, AAC, etc.). (I038)</p>
Opérer des choix techniques afin d'être efficient (OA05)	<p>B Il compresse et convertit des sons. (I039)</p> <p>B Il échantillonne des sons. (I040)</p> <p>C Il connaît le taux d'échantillonnage et la profondeur de bits optimale pour une bande sonore de bonne qualité. (I041)</p> <p>C Il connaît la limite physique pour un enregistrement et la diffusion de très haute qualité. (I042)</p> <p>C Il connaît les différents types de micros. (I043)</p> <p>C Il connaît les avantages et inconvénients des différents types de micros. (I044)</p> <p>C Il décrit l'effet « larsen ». (I045)</p> <p>C Il connaît les différents types de casques. (I046)</p> <p>C Il connaît éléments importants à mettre en place pour réaliser un enregistrement de qualité. (I047)</p> <p>B Il exporte un projet audio dans différents formats (WAV, MP3, OGG Vorbis, MIDI, etc.). (I048)</p>
Connaitre les différents formats	<p>A Il assemble des séquences vidéo. (I049)</p>

MULTIMEDIA Indicateurs

Objectifs d'apprentissage	Pondérations et Indicateurs
vidéo usuels (y compris l'export) (OA06)	<p style="text-align: right;"><i>Pondération des indicateurs : A : essentiel B : important C : complémentaire</i></p> <ul style="list-style-type: none"> C Il sait ce qu'est un rush. (I050) C Il connaît les différents formats de vidéo (MP4, WMA, etc.). (I051) C Il détermine la fréquence de l'image (IPS) en fonction du taux de rafraîchissement de l'écran. (I052) C Il applique un ralenti. (I053) C Il définit les dimensions des formats vidéo (HD, FULL HD, 4K, 5K, 8K). (I054) C Il compresse ou décompresse un signal numérique (flux, vidéo ou audio) en respectant certaines normes. (I055) B Il encode une vidéo avec un format de codec parmi les plus connus. (I056) B Il exporte un projet vidéo dans différents formats (MP4, AVI, MOV, WMV). (I057) C Il connaît les avantages et les inconvénients des différents formats vidéo (MP4, AVI, MOV, WMV). (I058)
Respecter le droit à l'image (OA07)	<ul style="list-style-type: none"> C Il utilise des images libres de droits. (I059) C Il utilise des vidéos libres de droits. (I060) C Il utilise des sons libres de droits. (I061) B Il respecte les droits d'auteur et les licences sur les contenus. (I062) C Il connaît quels sont les formats liés à une gestion pointue des droits d'auteur. (I063)
Concevoir un storyboard (OA08)	<ul style="list-style-type: none"> C Il connaît les éléments importants pour rédiger un storyboard (décor, angle de caméra, actions, plans). (I064) C Il connaît les étapes clés pour conceptualiser un film. (I065) B Il prépare un synopsis (ébauche de scénario). (I066) B Il identifie sur quel média le film est diffusé. (I067)
Réaliser des prises de vues vidéo (OA09)	<ul style="list-style-type: none"> B Il prépare l'appareil (caméra, smartphone) selon la fréquence d'image (secondes) à adopter. (I068) B Il prépare les caméras, les micros, la perche (prise de son) et les lumières (technique). (I069) B Il filme selon le storyboard. (I070) A Il réalise des prises de vue avec son Smartphone. (I071)
Importer/Exporter un film ou des séquences filmées au format adéquat (OA10)	<ul style="list-style-type: none"> B Il met une vidéo en ligne sur une plateforme dédiée (Youtube, Vimeo, Dailymotion, etc.). (I072) B Il télécharge une vidéo depuis une plateforme dédiée (Youtube, Vimeo, Dailymotion, etc.). (I073) B Il partage un projet sur une plateforme de streaming. (I074)
Monter un film et assembler	<ul style="list-style-type: none"> A Il monte un film dans un programme de montage (OpenShot). (I075) C Il connaît les plans de cadrage. (I076)

MULTIMEDIA Indicateurs

Objectifs d'apprentissage	Pondérations et Indicateurs	Pondération des indicateurs : A : essentiel B : important C : complémentaire
différentes séquences existantes (OA11)	<ul style="list-style-type: none">C Il identifie les techniques pour produire des mouvements de caméra professionnels (plan fixe, travelling, panoramique et zoom). (I077)C Il connaît le moyen technique qui permet de stabiliser une image (utilisation d'un Steadicam). (I078)C Il connaît la procédure pour changer un arrière-plan. (I079)B Il ajoute une voix off à une séquence vidéo. (I080)B Il monte des caches avec une bande son. (I081)	