

COM 126 MÉDIAS NUMÉRIQUES
(3 crédits)

ANCIEN SIGLE : CRM 115 Médias numériques

PRÉALABLE : aucun

Nombre limite : 45 étudiantes ou étudiants

DESCRIPTEURS :

Objectifs : Acquérir des connaissances théoriques en ce qui concerne les principaux médias numériques. Développer des compétences pratiques dans l'utilisation de logiciels d'imagerie matricielle et vectorielle, et de montage audio et vidéo. Savoir intégrer différents médias numériques dans des documents unifiés pouvant avoir une mission complexe dans une variété de situations.

Contenu : Introduction aux médias numériques, survol des praxis et des développements les plus récents. Caractérisation raisonnée des différents formats d'image, de son et de vidéo. Apprentissage de base d'un ensemble de logiciels permettant la manipulation des médias numériques. Application des connaissances et des habiletés dans le cadre de la réalisation de travaux pratiques.

AUTRES INFORMATIONS GÉNÉRALES

Pour vérifier si cette activité pédagogique est offerte à la présente session, consulter l'horaire sur le site du Département de communication à la rubrique [Étudiants actuels](http://www.usherbrooke.ca/dep-com/etudiants-actuels) (www.usherbrooke.ca/dep-com/etudiants-actuels).

COM 126 MÉDIAS NUMÉRIQUES

Objectifs spécifiques

Développer des compétences pratiques en médias numériques et apprendre à manipuler les logiciels suivants :

- Adobe Photoshop (Imagerie matricielle)
- Adobe Illustrator (Dessin vectoriel)
- Adobe Premiere (Montage et traitement vidéo)
- Adobe Audition (Montage et traitement sonore)
- Adobe InDesign (Mise en page)

Précisions sur le contenu

Le premier module (7 cours) propose une introduction au dessin assisté par ordinateur : le dessin vectoriel et le dessin matriciel. On y découvre entre autres la manipulation et la mise en forme de textes dans des logiciels de dessins, l'importation et l'exportation de fichiers, le paramétrage des couleurs et des résolutions, la retouche d'images, l'échantillonnage ainsi que l'automatisation d'opérations fréquentes.

Le module 2 s'intéresse à la mise en page et à l'intégration de contenus qui sont produits par des logiciels de dessin et des logiciels de traitement de texte dans le but de produire des documents prêts à l'impression.

Le module 3 propose quant à lui une introduction au montage audio et vidéo durant laquelle l'étudiante ou l'étudiant se familiarise aux notions de base en vidéo, au montage, au titrage et à l'utilisation d'effets spéciaux.

Approche pédagogique

Présentation des éléments théoriques en classe (laboratoire informatique) accompagnée de nombreux exemples et de démonstrations. Alternance entre apprentissage des logiciels et allocation de temps, lorsque possible, à la réalisation de certains travaux pratiques en classe.

Des notes de cours détaillées sont disponibles directement sur Moodle pour chacun des cours. En plus de ces notes et des didacticiels vidéos, on retrouve sur Moodle, les énoncés des travaux pratiques, les grilles de correction utilisées et les résultats des différents travaux.

Des périodes (facultatives) de travail en laboratoire (avec le support technique d'un assistant) viennent compléter et soutenir les apprentissages et les réalisations.

Évaluation

L'évaluation sera réalisée grâce à quatre travaux pratiques (85 %) et à trois travaux partiellement réalisés en classe. (15 %).

COM 126 MÉDIAS NUMÉRIQUES

TP1	Illustrator, individuel (20 %)
TP2	Photoshop, individuel (20 %)
TP3	Audition, équipe de 2 (20 %)
TP4	Travail d'intégration des logiciels avec Première, équipe de 2 (25 %)
Exercice 1	Illustration, individuel (5 %)
Exercice 2	Traitement image, individuel (5 %)
Exercice 3	Montage vidéo, individuel (5 %)

Bibliographie

Une bibliographie sélective sera distribuée au premier cours.