

MINISTERE DE LA COMMUNAUTE FRANCAISE
ADMINISTRATION GENERALE DE L'ENSEIGNEMENT
ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE

DOSSIER PEDAGOGIQUE

UNITE D'ENSEIGNEMENT

INFOGRAPHIE – CONCEPTION ET REALISATION D'UNE APPLICATION INTERACTIVE MULTIMEDIA

ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE TYPE COURT

DOMAINE : SCIENCES DE L'INGENIEUR ET TECHNOLOGIE

<p>CODE : 75 70 04 U31 D1 CODE DU DOMAINE DE FORMATION : 710 DOCUMENT DE REFERENCE INTER-RESEAUX</p>

**Approbation du Gouvernement de la Communauté française du 12 juillet 2007,
sur avis conforme du Conseil général**

INFOGRAPHIE – CONCEPTION ET REALISATION D'UNE APPLICATION INTERACTIVE MULTIMEDIA ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE TYPE COURT

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 et culturelle ;
- ◆ 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 développer des compétences générales et transférables pour :
 - ◆ tenir compte des contraintes esthétiques et techniques de l'information ;
 - ◆ prendre des décisions et les assumer dans le cadre d'une production donnée ;
- ◆ de développer une « culture qualité » dans l'expression graphique ;
- ◆ d'acquérir des techniques pour créer et réaliser une application interactive en tenant compte des critères esthétiques, culturels et techniques.

2. CAPACITES PREALABLES REQUISES

2.1. Capacités

Face au matériel et aux logiciels adéquats pour la création d'une application multimédia interactive simple et face à un sujet donné :

- ◆ établir une démarche logique de résolution du problème posé ;
- ◆ représenter les algorithmes correspondants et de les traduire en respectant les spécificités du ou des langages de scripts utilisés ;
- ◆ concevoir et programmer l'application multimédia simple ;
- ◆ développer des scripts destinés à gérer des événements ;
- ◆ intégrer de manière optimale une charte graphique adéquate ;

face à un parc machines différencié tant au niveau du hardware que du software :

- ◆ citer et expliciter le rôle et les caractéristiques des différents éléments constitutifs de ce parc machines ;
- ◆ définir la configuration et la typologie des réseaux tant au niveau des éléments constitutifs que des techniques d'adressage et des protocoles mis en œuvre.

2.2 Titre pouvant en tenir lieu

Attestations de réussite des unités d'enseignement « Infographie – Conception et programmation multimédia », code : 75 70 03 U31 D1. et « Infographie- Configurations matérielle et logicielle », code : 75 67 11 U31 D1, dispensées dans l'enseignement supérieur de type court.

3. ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable, *face au matériel et aux logiciels adéquats et face à une mise en situation* :

- ◆ de concevoir le plan et la structure d'une application multimédia en ligne et locale ;
- ◆ de réaliser cette application pour support en ligne et local en recourant aux logiciels adaptés et à leurs scripts associés ;
- ◆ de structurer la recherche des dysfonctionnements et d'apporter les corrections nécessaires ;
- ◆ de justifier sa démarche et la programmation mise en œuvre sur le support utilisé ;
- ◆ d'intégrer de manière optimale une charte graphique.

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

- ◆ de l'adéquation de l'interface graphique et du sujet traité,
- ◆ de la qualité du découpage et de l'organisation de l'information présente dans l'application réalisée,
- ◆ du niveau de créativité dans la conception,
- ◆ de la qualité du graphisme et du degré d'esthétique,
- ◆ du niveau de l'accessibilité et de la qualité de l'ergonomie et de l'interactivité,
- ◆ du caractère évolutif de l'application,
- ◆ du niveau de l'implication personnelle et de l'autonomie,
- ◆ du choix judicieux des technologies mises en œuvre,
- ◆ du niveau d'optimisation des différents médias utilisés.

4. PROGRAMME

L'étudiant sera capable :

en cahier des charges adapté au multimédia

- ◆ de construire le dialogue avec le client ;
- ◆ d'argumenter pour orienter les choix du client vers un produit adapté à ses besoins réels ;

en conception d'une application multimédia : laboratoire

sur base de projets personnels et en tenant compte des règles ergonomiques de base :

- ◆ de développer son ouverture d'esprit et sa curiosité intellectuelle pour s'imprégner de la culture propre aux sujets traités ;
- ◆ d'imaginer et de structurer l'interactivité du projet (scénario) ;
- ◆ de rechercher et de rassembler les données multimédia à utiliser ;
- ◆ d'établir un cahier des charges comprenant :
 - ◆ une description du produit final, des objectifs poursuivis et du public ciblé,
 - ◆ une description des contraintes de réalisation,

- ◆ inventaire de l'existant (textes, images, ressources multimédia),
- ◆ inventaire des sous-produits à réaliser,
- ◆ inventaire du matériel et des logiciels à utiliser et de leurs contraintes,
- ◆ la charte graphique,
- ◆ une description des documents associés à fournir (documentation, dossiers techniques, dossier de programmation, mode d'emploi, aides internes et externes, jaquette,...),
- ◆ la chronologie des différentes étapes de la réalisation,
- ◆ les coûts engendrés ;
- ◆ de développer une démarche de recherche autonome ;

en réalisation d'une application multimédia : laboratoire

face à un parc machines différencié tant au niveau du hardware que du software et en respectant les procédures de contrôle de l'outil informatique et de sauvegarde des données :

- ◆ de réaliser une application interactive multimédia en ligne et locale à l'aide de logiciels adaptés et des scripts associés ;
- ◆ de structurer la recherche des dysfonctionnements et d'apporter les corrections nécessaires ;
- ◆ de rédiger les documents associés (documentation, dossiers techniques, dossier de programmation, mode d'emploi, aides internes et externes, jaquette,...) ;
- ◆ de justifier sa démarche et la programmation mise en œuvre sur le support utilisé.

5. CHARGE(S) DE COURS

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

Un étudiant par poste de travail est recommandé pour les cours de laboratoire.

7. HORAIRE MINIMUM DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

7.1. Dénomination du cours	Classement du cours	Code U	Nombre de périodes
Cahier des charges adapté au multimédia	CT	B	8
Conception d'une application multimédia : laboratoire	CT	S	32
Réalisation d'une application multimédia : laboratoire	CT	S	88
7.2. Part d'autonomie		P	32
		Total des périodes	160