



École technique
et professionnelle

WEBMESTRE



Collège universitaire de Saint-Boniface

200, avenue de la Cathédrale

Saint-Boniface (Manitoba) R2H 0H7

Téléphone : (204) 237-1818, poste 305

Télécopieur : (204) 235-4489

Sans frais : 1 888 233-5112, poste 305

etp@cusb.ca www.cusb.ca

WEBMESTRE – OPTION MULTIMÉDIA

**Offert par le biais d'Internet par
l'École technique et professionnelle (ETP)
du Collège universitaire de Saint-Boniface (CUSB)
en partenariat avec La Cité collégiale (Ottawa) et le
Collège communautaire du Nouveau-Brunswick, campus de Dieppe (CCNB).**

TABLE DES MATIÈRES

PRÉFACE	1
INTRODUCTION	2
Aperçu du programme.....	2
Objectifs généraux.....	2
Caractéristiques particulières	2
Liste des cours du programme Webmestre-option multimédia.....	3
Description des cours	3
RENSEIGNEMENTS : PROGRAMME WEBMESTRE-OPTION MULTIMÉDIA	6
Durée.....	6
Conditions d'admission.....	6
Comment s'inscrire au programme.....	6
Les coûts associés aux études.....	6
Sanction des études	6
Évaluation et reconnaissance des acquis.....	7
À QUI PUIS-JE M'ADRESSER AU CUSB ?	7

PRÉFACE

Le programme *Webmestre - option multimédia* est un projet de partenariat entre le Collège universitaire de Saint-Boniface au Manitoba, le Collège communautaire du Nouveau-Brunswick, campus de Dieppe, et La Cité collégiale (Ottawa).

Ce document vise à fournir les renseignements suivants au sujet du programme *Webmestre – option multimédia* à la clientèle étudiante, aux enseignants et aux administrateurs : la durée du programme, les conditions préalables à l'admission, les critères de sélection, le contenu du programme et les objectifs de formation.

INTRODUCTION

APERÇU DU PROGRAMME

Ce programme menant à un **certificat** vise à préparer la clientèle étudiante à occuper un poste au sein du gouvernement ou de diverses entreprises ou organisations qui désirent avoir une présence sur Internet, particulièrement le Web. À la fin du programme, l'étudiante ou l'étudiant aura les compétences de base de webmestre pour lui permettre de gérer des projets d'élaboration de sites Web, de programmes, de mettre à jour et d'assurer la sécurité des sites, d'effectuer les liens menant à des bases de données, d'intégrer des éléments multimédias et de monter des sites Internet de commerce électronique. Ce programme vise à permettre aux étudiantes et aux étudiants de connaître et de maîtriser les principes de base de programmation et de multimédia pour des applications Internet.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Après avoir complété ce programme avec succès, l'étudiant pourra :

- énoncer les notions de base du multimédia et d'Internet ;
- expliquer le fonctionnement du réseau Internet et ses composantes ;
- expliquer les processus nécessaires à la réalisation de produits multimédias pour le Web ;
- appliquer les techniques de base pour produire des éléments multimédias pour le Web ;
- appliquer des principes fondamentaux du design visuel à la production multimédia pour le Web ;
- créer des applications multimédias pour le Web ;
- créer des pages multimédias pour le Web en analysant et en tenant compte des besoins de la clientèle et du marché ;
- créer des sites Web dynamiques et interactifs ;
- créer et utiliser une base de données ;
- mettre en pratique les principes d'éthique professionnelle ;
- mettre en place des stratégies de perfectionnement professionnel afin de demeurer à jour sur le plan technologique.

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES

Le programme *Webmestre – option multimédia*, offert conjointement par le CUSB, le CCNB – campus de Dieppe, et La Cité collégiale d'Ottawa, permet à l'étudiante ou l'étudiant de suivre une formation asynchrone. Cette formation est :

- offerte entièrement par le biais d'Internet ;
- entièrement flexible, pouvant s'adapter au rythme et au calendrier de l'étudiant ;
- interactive, incluant des exercices et des évaluations pratiques qui doivent être complétés en ligne ;
- accessible en tout milieu ayant l'équipement informatique de base nécessaire.

INTRODUCTION

LISTE DES COURS DU PROGRAMME WEBMESTRE - OPTION MULTIMÉDIA

Cours obligatoires (8)

PROG 1122	Introduction au HTML	(45 heures)
SAAL 9000	Traitement de l'image matricielle	(45 heures)
MULT 1064	Conception d'interfaces et le multimédia	(45 heures)
SAAL 9001	Traitement de l'image vectorielle	(45 heures)
PROG 1123	Programmation Internet I	(45 heures)
SAAL 9002	Animation pour Internet I	(45 heures)
SAAL 9003	Animation pour Internet II	(45 heures)
20468 ORD	Développement d'applications I	(45 heures)

Il est fortement recommandé de suivre les cours obligatoires du programme Webmestre – option multimédia dans l'ordre présentée ci-dessus.

Cours optionnels (2 parmi 3)

NCRC 1052	Éléments et concepts de la réseautique	(45 heures)
ECCE 1014	Éléments de commerce électronique	(45 heures)
PROJ 1020	Introduction à la gestion de projet	(45 heures)

DESCRIPTION DES COURS

PROG 1122 INTRODUCTION AU HTML

Acquisition des connaissances relatives au langage de balisage HTML (Hyper Text Markup Language). Étude du HTML traditionnel qui est une introduction aux balises et de l'utilisation des feuilles de styles pour le Web.

SAAL 9000 TRAITEMENT DE L'IMAGE MATRICIELLE

(Préalable : aucun)

Initiation aux fonctions de base du logiciel Adobe Photoshop pour la préparation, l'ajustement, la modification et la sauvegarde des images matricielles (bitmap) pour leur utilisation optimale dans un contexte de présentation électronique, entre autres, la page Web.

MULT 1064 CONCEPTION D'INTERFACES ET LE MULTIMÉDIA

(Préalable : PROG 1122 – Ce cours n'explique pas l'utilisation de logiciels, donc une connaissance de base des logiciels de traitement de l'image, du son, de la vidéo, de l'animation et de texte est nécessaire pour réussir ce cours. Initiation à la conceptualisation et à la création d'interfaces efficaces et à l'intégration d'éléments multimédias pour les rendre plus attrayantes et dynamiques.

INTRODUCTION

PROG 1123 PROGRAMMATION INTERNET I

(Préalable : PROG 1122)

Acquisition de connaissances relatives au langage de programmation JavaScript et aux concepts de programmation. Ce cours traite du JavaScript utilisé pour la programmation-client.

***SAAL 9002 ANIMATION POUR INTERNET I**

(Préalable : aucun)

Initiation à la maîtrise des divers aspects de la conception, de la réalisation et de la diffusion de produits multimédias pour Internet. Accent mis sur l'apprentissage du logiciel Flash.

***SAAL 9003 ANIMATION POUR INTERNET II**

(Préalable : SAAL 9002)

Initiation à la maîtrise de programmation propre à la création de contenus dynamiques et hautement interactifs. Accent mis sur l'approfondissement du langage ActionScript de Flash.

20468 ORD DÉVELOPPEMENT D'APPLICATION I

(Préalable : aucun)

Exploration des principes de fonctionnement des systèmes de gestion de bases de données (SGBD), y compris les bases de données relationnelles. L'expérience avec Access servira de base solide pour tout cheminement en programmation de bases de données et à des fins d'utilisation au sein d'une PME.

NCRC 1052 ÉLÉMENTS ET CONCEPTS DE LA RÉSEAUTIQUE

(Préalable : MULT 1064)

Acquisition et mise en œuvre efficace des divers concepts d'un réseau basé sur la suite de protocoles TCP/IP ; acquisition de connaissances permettant d'identifier correctement les diverses couches associées à ces protocoles et le système d'adressage propre au réseau Internet. Notions d'Internet par rapport aux intranets et aux extranets, et de l'architecture des réseaux.

SAAL 9001 TRAITEMENT DE L'IMAGE VECTORIELLE

(Préalable : aucun)

Apprentissage de l'utilisation d'un des logiciels de dessin à base de vecteurs le plus couramment utilisé dans l'industrie du multimédia. Apprentissage de l'utilisation des différentes fonctions de base nécessaires pour produire des images vectorielles destinées à l'impression, la diffusion en ligne, la production de cédéroms ou autres applications multimédias

INTRODUCTION

ECCE 1014 ÉLÉMENTS DE COMMERCE ELECTRONIQUE

(Préalable : aucun)

Exploration des concepts d'utilisation des nouvelles technologies, du marketing, de la vente, du design de sites commerciaux, de transactions électroniques et du développement de solutions qui entourent l'émergence du commerce électronique. Acquisition d'une perspective futuriste à propos du commerce électronique et d'une meilleure compréhension de l'importance d'Internet dans une économie globale.

PROJ 1020 INTRODUCTION À LA GESTION DE PROJETS

(Préalable : aucun)

Une connaissance de base du logiciel Microsoft Project est nécessaire pour réussir ce cours. Acquisition de connaissances théoriques nécessaires pour développer des sites Internet respectant un budget fixe, un délai et une norme de qualité. Étude des fonctions fondamentales de la gestion de projets, incluant, entre autres, les objectifs, les priorités, l'échéancier, les coûts, le plan d'exécution et l'affectation des ressources.

**Les deux cours SAAL 9002 Animation pour Internet I et SAAL 9003 Animation pour Internet II sont équivalents au cours CM-116 Programmation interactive de produits multimédias en ligne offert par le biais d'Internet dans le cadre du programme Communication multimédia.*

RENSEIGNEMENTS SUR LE PROGRAMME

DURÉE

Pour obtenir le certificat Webmestre –option multimédia, l'étudiante ou l'étudiant doit suivre et réussir les 10 cours du programme, soit 8 cours obligatoires et 2 cours optionnels à l'intérieur d'une période maximale de 36 mois. Le programme est offert en tout temps durant l'année.

CONDITIONS D'ADMISSION

Les personnes qui désirent s'inscrire à ce programme et obtenir le certificat doivent posséder des connaissances de base en informatique.

Toute personne intéressée à suivre un cours ou quelques cours du programme sans viser l'obtention du certificat doit s'assurer d'avoir les préalables pour chacun des cours.

COMMENT S'INSCRIRE AU PROGRAMME

Toute personne désirant s'inscrire aux cours du programme *Webmestre – option multimédia*, doit le faire par le biais d'Internet au site suivant :

<http://dieppeweb.ccnb.nb.ca/webmestre>

LES COÛTS ASSOCIÉS AUX ÉTUDES

Les droits de scolarité sont de 275\$ par cours ou 2500\$ pour l'inscription au programme en entier. La personne s'inscrivant aux cours est responsable de se munir de l'équipement informatique requis pour la réussite du cours. Pour de plus amples renseignements, veuillez consulter le site Internet.

<http://dieppeweb.ccnb.nb.ca/webmestre>

SANCTION DES ÉTUDES

Une fois les conditions du programme remplies, l'étudiante ou l'étudiant reçoit un certificat Webmestre – option multimédia de la part du Collège universitaire de Saint-Boniface, du Collège communautaire du Nouveau-Brunswick, campus de Dieppe et de la Cité collégiale d'Ottawa.

RENSEIGNEMENTS SUR LE PROGRAMME

ÉVALUATION ET RECONNAISSANCE DES ACQUIS

Les trois établissements partenaires dans l'offre de ce programme d'études s'entendent pour reconnaître les acquis scolaires et non scolaires des étudiantes ou des étudiants là où il y a lieu. L'information concernant la reconnaissance des acquis est transmise aux étudiantes ou aux étudiants par le site Internet. Chaque établissement traite les demandes pour les cours qui relèvent de sa responsabilité. Le comité de direction veille aux règles communes régissant le principe de la reconnaissance des acquis de ce programme.

Pour plus de renseignements sur la reconnaissance des acquis pour le programme *Webmestre – option multimédia*, veuillez communiquer avec la conseillère à la reconnaissance des acquis du CUSB.

Madame Johanne Boily
(204) 233-0210 poste 202
Sans frais : 1-888-233-5112 poste 202
Courriel : jboily@ustboniface.mb.ca

À QUI PUIS-JE M'ADRESSER AU CUSB ?

Pour communiquer avec M. Jean Vouillon, la personne-ressource responsable des cours du programme animés par le CUSB, veuillez composer le (204) 233-0210 poste 385 ou écrire à l'adresse courriel suivante :
jvouillon@ustboniface.mb.ca

Note : Le programme *Webmestre – option multimédia* et ses cours sont sujets à des changements.