



École technique
et professionnelle

COMMUNICATION MULTIMÉDIA



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

TABLE DES MATIÈRES

QUELQUES RÉPONSES À VOS QUESTIONS	1
Qu'est-ce que le multimédia?.....	1
À qui ce programme s'adresse-t-il?	1
Comment fait-on pour s'inscrire?	1
Quel est le processus de sélection?	1
Est-ce qu'il est possible de travailler à temps partiel durant les deux années d'études?	1
Comment l'année scolaire et l'horaire sont-ils organisés?	2
Est-ce qu'il y a des bourses disponibles?	2
En quoi consiste le programme d'études?	2
Renseignements	2
LE PROGRAMME D'ÉTUDES - COMMUNICATION MULTIMÉDIA	3
Les objectifs de formation	3
Le concept de formation	3
Les conditions d'admission	4
Les critères de sélection	4
LES COURS.....	5
LA DESCRIPTION DES COURS	7

Le Collège universitaire de Saint-Boniface tient à remercier le Collège communautaire du Nouveau-Brunswick, campus de Dieppe, pour sa collaboration dans le cadre de l'élaboration de ce programme d'études.

QUELQUES RÉPONSES À VOS QUESTIONS

Qu'est-ce que le multimédia?

La clé du multimédia, c'est la numérisation. Celle-ci implique la conversion d'informations comme le texte, le son, les images fixes ou animées, la vidéo et les nombres dans un code que les machines électroniques, tels les ordinateurs, peuvent reconnaître et comprendre.

Les étudiantes et les étudiants inscrits au programme *Communication multimédia* apprennent à concevoir, à créer et à produire un contenu multimédia interactif sous forme de sites Web, de cédéroms, de vidéos, de jeux, etc.

À qui ce programme s'adresse-t-il?

Ce programme de deux ans s'adresse à toutes les personnes qui ont développé leur sens artistique et leurs habiletés tant langagières qu'informatiques.

Comment fait-on pour s'inscrire?

Toute demande d'admission au programme doit être envoyée au Registraire, Collège universitaire de Saint-Boniface, 200, avenue de la Cathédrale, Winnipeg, (Manitoba) R2H 0H7. Il suffit de remplir le formulaire d'admission du Collège universitaire de Saint-Boniface et de nous faire parvenir votre relevé de notes officiel, votre biographie personnelle et votre portfolio d'œuvres. Il est à noter que les frais d'admission (60 \$ pour les citoyens canadiens et résidents permanents et 90 \$ pour les étudiants internationaux) doivent être inclus avec la demande.

Quel est le processus de sélection?

Les demandes seront évaluées sur la qualité de l'ensemble des renseignements et du portfolio soumis. Étant donné la nature du programme, nous sommes à la recherche d'étudiantes et d'étudiants sérieux, motivés et engagés.

Est-ce qu'il est possible de travailler à temps partiel durant les deux années d'études?

Il est **fortement** déconseillé d'occuper un emploi durant l'année scolaire. L'horaire chargé des cours ainsi que des exercices pratiques et de production occupent une personne à temps plein et plus. Il est aussi à noter que la grande majorité du travail est effectuée en groupe. Vous aurez donc à consacrer plusieurs soirées et fins de semaine au travail de groupe.

Comment l'année scolaire et l'horaire sont-ils organisés?

L'année scolaire est divisée en trois trimestres, elle débute vers la fête du travail et se termine au début juin. Les cours ont généralement lieu du lundi au vendredi entre 8 h 30 et 19 h, mais il se peut que des cours ou des ateliers soient offerts en soirée ou en fin de semaine.

Est-ce qu'il y a des bourses disponibles?

Les études au CUSB sont abordables grâce au programme de bourses du Secrétariat d'État, aux prêts et aux bourses du Manitoba, aux Bourses d'excellence, au programme de l'Oeuvre des bourses du Collège universitaire de Saint-Boniface et au programme de bourses d'études *Une formation pour l'avenir*. Les droits de scolarité à l'École technique et professionnelle sont comparables à ceux des autres établissements d'enseignement postsecondaire au Manitoba.

En quoi consiste le programme d'études ?

La réponse à cette question se trouve dans la prochaine section. La série de cours donne la base nécessaire pour vous lancer dans une carrière en pleine effervescence en compagnie de collègues créatifs et artistiques. La polyvalence, la capacité d'adaptation et une imagination fertile vous permettront d'évoluer dans un monde technologique en pleine effervescence.

Pour de plus amples renseignements, veuillez communiquer avec :

Monsieur David Larocque
Coordonnateur du programme *Communication multimédia*
École technique et professionnelle
200, avenue de la Cathédrale
Winnipeg, (Manitoba) R2H 0H7

Téléphone : (204) 233-0210, poste 383
Sans frais : 1-888-233-5112, poste 383
Télécopieur : (204) 237-3240

Courriel : dlarocque@ustboniface.mb.ca
Site Internet : www.cusb.ca

LE PROGRAMME D'ÉTUDES

Les objectifs de formation

Le programme *Communication multimédia* est un programme de deux ans qui s'adresse à toute personne désireuse de faire carrière dans le domaine de la gestion et de la production multimédia. Les objectifs du programme sont de :

- 1) transmettre la passion des belles images, le goût de l'écriture et le jeu de l'interactivité;
- 2) faire comprendre les concepts fondamentaux associés aux disciplines enseignées;
- 3) favoriser l'apprentissage et la création par l'entremise de la production multimédia;
- 4) transmettre une expérience technique et artistique dans un contexte pratique;
- 5) favoriser le travail d'équipe;
- 6) favoriser l'adaptation aux évolutions technologiques et exploration de nouvelles voies;
- 7) développer le sens de la gestion et de l'entrepreneurship au moyen des apprentissages;
- 8) favoriser la polyvalence et la mobilité professionnelle de la personne;
- 9) développer les compétences linguistiques à partir des principes et des procédés de la communication orale et écrite.

Le concept de formation

Le programme d'études permet de concilier deux exigences de formation, c'est-à-dire la polyvalence et la spécialisation. La polyvalence est assurée par le développement d'une culture générale et d'une formation de base en ce qui concerne le processus de production multimédia et sa gestion. La spécialisation est assurée par l'acquisition de compétences très particulières reliées à la production d'applications multimédias. Afin d'atteindre ces grands objectifs, la formation est structurée de façon à reproduire les conditions de travail réelles. En plus des activités à caractères théorique et pratique en salle de classe et en laboratoire, le programme prévoit la possibilité d'entreprendre des projets avec des clients. Les projets seront structurés de façon à reproduire la situation de travail connue sur le marché du travail en fonction de l'organisation du travail, des délais d'exécution, de la budgétisation et du travail individuel et d'équipe. Ces projets constitueront la base du portfolio de fin d'études de l'étudiant ou de l'étudiante.

Les conditions d'admission

- Avoir obtenu le diplôme d'études secondaires du Manitoba (ou l'équivalent) et les cours : Français 40S
Anglais 40S
Mathématiques 40S ou Mathématiques 40G
(Mathématiques appliquées 40S est recommandé)
- Remettre un portfolio artistique
- Remettre une biographie personnelle
- Être étudiante ou étudiant adulte.

L'École technique et professionnelle considérera pour l'admission en tant qu'étudiante ou étudiant adulte les personnes qui :

- a) auront, au moins, 21 ans avant le 31 décembre de l'année d'admission, sans diplôme d'études secondaires ;
- b) possèdent la citoyenneté canadienne ou sont résidents permanents ;
- c) ne répondent pas à certaines conditions d'admission.

Les critères de sélection

- Les étudiantes et étudiants possédant des cours d'arts et d'informatique et un profil linguistique fort seront privilégiés.
- Le sens artistique du candidat ou de la candidate sera vérifié au moyen d'un portfolio (texte écrit, production graphique, document publicitaire, production musicale, œuvre d'art, etc.).
- Une biographie personnelle (maximum deux pages) sera évaluée.
- Les candidates et candidats potentiels pourraient être appelés à passer une entrevue (par téléphone ou en personne).

LES COURS

Année I – Trimestre I

CM-101	Industrie du multimédia	45 heures
CM-102	Histoire des communications visuelles.....	45 heures
CM-106	Logiciels d'applications multimédias.....	45 heures
CM-109	Créativité et design visuel.....	60 heures
CM-121	Concepts d'enregistrement sonore.....	60 heures
CM-113	Environnement de production multimédia L	45 heures
¹ FR-106	Français I L.....	45 heures
	et / ou	
² AN-106	Anglais langue seconde I	45 heures

Année I – Trimestre II

CM-104	Techniques d'écriture	45 heures
CM-105	Writing for Electronic Media.....	45 heures
*CM-116	Programmation interactive de produits en ligne L.....	90 heures
CM-117	Programmation interactive de produits sur support L	45 heures
CM-119	Commerce électronique	45 heures
CM-122	Équipements et logiciels audio.....	60 heures

Année I – Trimestre III

CM-126	Stage en multimédia	160 heures
--------	---------------------------	------------

¹ Le profil linguistique de l'étudiant ou de l'étudiante déterminera l'exemption du cours FR-106.

² Ce cours s'adresse aux étudiantes et aux étudiants pour qui l'anglais est une langue seconde ou étrangère. Le profil linguistique déterminera l'exemption du cours AN-106.

Année II – Trimestre I

CM-118	Gestion de la production multimédia	45 heures
CM-205	Montage vidéo L.....	45 heures
CM-210	Modélisation 3D L	60 heures
CM-203	Techniques de production vidéo Partie I	45 heures
CM-201	Conception et scénarisation pour vidéo Partie I	45 heures
CM-124	Production sonore en studio L.....	45 heures
CM-202	Saisie d'images vidéo	45 heures

Année II – Trimestre II

CM-201	Conception et scénarisation pour vidéo Partie II	45 heures
CM-115	Communication et relation au sein d'une équipe de travail	45 heures
CM-211	Animation de modèles 3D L	60 heures
CM-203	Techniques de production vidéo Partie II	45 heures
CM-209	Introduction à l'animation L	45 heures
CM-206	Effets spéciaux, son et image L	45 heures
CM-125	Programmation de produits interactifs 3D en ligne et sur support	45heures

Année II – Session III

CM-213	Plan d'affaires et préparation à l'emploi	45 heures
CM-214	Élaboration du portfolio L	120 heures

* Cours offert par le biais d'Internet et équivalent aux cours SAAL 9002 *Animation pour Internet I* et SAAL 9003 *Animation pour Internet II* du programme Webmestre.

DESCRIPTION DES COURS

ANNÉE I

- AN-106 ANGLAIS LANGUE SECONDE I L**
(Préalable : Une note minimale de B (70 %) dans le cours d'anglais *Voie préparatoire II* (AN-002) ou le niveau requis au profil linguistique anglais.
Révision et approfondissement de la grammaire anglaise. Élargissement du vocabulaire propre à la langue soutenue et sensibilisation aux pièges posés par les gallicismes d'ordre lexical et syntaxique. Étude des principes fondamentaux de rédaction : style, organisation et argumentation. Étude pratique de l'anglais parlé dans diverses situations. Expressions idiomatiques. Amélioration de la prononciation. Apprentissage des principes de base et exercices pratiques d'art oratoire en anglais. Ce cours est assorti d'un seuil minimum et d'un seuil maximum afin d'exclure les étudiants et étudiantes dont la connaissance de l'anglais est trop faible ou trop forte aux fins du cours. On ne peut se faire créditer le AN-106 et le ENGL 1061 ou l'ancien 004.106.
NOTE : *Trois heures de cours et une heure et demie de travaux dirigés obligatoires par semaine. This course is taught in English.*
- CM-101 INDUSTRIE DU MULTIMÉDIA**
Introduction au domaine du multimédia dans l'ensemble de l'industrie, et ce, dans une perspective historique et actuelle. Aperçu du travail des personnes qui interviennent dans les principales sphères du monde artistique et de l'industrie électronique. Étude des sujets d'éthique professionnelle et des aspects légaux reliés à la propriété intellectuelle (droit d'auteur, marques de commerce, brevets).
- CM-102 HISTOIRE DES COMMUNICATIONS VISUELLES**
Présentation et analyse des thèmes, des pratiques et des mouvements les plus importants depuis le XIX^e siècle. Sensibilisation aux courants artistiques actuels.
- CM-104 TECHNIQUES D'ÉCRITURE**
Introduction aux techniques d'écriture et aux styles de rédaction propres aux différents médias de communication et particulièrement Internet. Conception de messages à caractère informatif. Initiation à l'écriture hypertextuelle.
- CM-105 WRITING FOR ELECTRONIC MEDIA**
Review of prescribed English grammatical form and development of skills and styles appropriate for electronic media. Introduction to creative copywriting with emphasis placed on formats and script mechanics.

- CM-106 LOGICIELS D'APPLICATIONS MULTIMÉDIAS**
Initiation à certains logiciels de base utilisés en multimédia : le dessin électronique et le logiciel auteur pour des pages Web. Introduction aux logiciels nécessaires à la réalisation de produits multimédias. Initiation à la conception graphique des pages-écrans.
- CM-109 CRÉATIVITÉ ET DESIGN VISUEL**
Présentation des éléments importants de la photographie et du dessin en deux dimensions. Traitement et adaptation des images fixes et de texte. Initiation aux concepts de base utilisés dans le dessin de la nature morte et vivante. Développement des compétences de base dans la production d'esquisses. Introduction à la structure des formes naturelles et construites tels le corps humain, l'anatomie, la perspective et à leur rendu sous forme de croquis.
- CM-113 ENVIRONNEMENT DE PRODUCTION MULTIMÉDIA L**
Initiation à l'environnement de production multimédia. Utilisation des systèmes d'exploitation, gestion de fichiers, utilisation des périphériques de l'ordinateur et conception de documents pouvant être distribués sur Internet. Accent sur la programmation et la production de documents Web.
- *CM-116 PROGRAMMATION INTERACTIVE DE PRODUITS MULTIMÉDIAS EN LIGNE L**
Maîtrise des divers aspects de la conception, de la publication et de la diffusion de documents incluant des éléments graphiques et multimédias dans Internet. Utilisation de logiciels et de langages de programmation propres au multimédia. Temps de laboratoire réservé pour la mise en application.
* Cours offert par le biais d'Internet
- CM-117 PROGRAMMATION INTERACTIVE DE PRODUITS MULTIMÉDIAS SUR SUPPORT L**
Développement des connaissances approfondies en programmation d'applications multimédias pour la production de cédéroms. Temps de laboratoire réservé pour la mise en application.
- CM-119 COMMERCE ÉLECTRONIQUE**
Introduction aux services en ligne privés dans un but commercial. Présentation des principes du marketing, des principes de base du design d'un site commercial et des avantages associés au commerce électronique. Réflexion sur les grandes tendances du secteur d'activité.
- CM-121 CONCEPTS D'ENREGISTREMENT SONORE**
Introduction au processus de la production du son, de la prise de son, du montage sonore multipiste et du montage sonore pour image.

- CM-122** **ÉQUIPEMENT ET LOGICIELS AUDIO L**
Familiarisation avec les techniques et l'équipement utilisés au cours du processus d'enregistrement sonore et dans la production sonore avec la technologie MIDI. Utilisation des appareils du studio et des logiciels de traitement sonore pour l'enregistrement d'ensembles musicaux et pour la création des bandes sonores à l'intégration.
- FR-106** **FRANÇAIS I L**
Langage et communication. Origine de la langue française et son rôle dans le monde des affaires. Revue du code grammatical et de l'orthographe d'usage soutenue par de nombreux exercices. Introduction au vocabulaire commercial et enrichissement lexical de l'anglais au français. Fournir à l'étudiant l'occasion de s'exprimer à l'oral. Séance de travaux dirigés. On ne peut se faire créditer le FR-106 et les anciens FR-101 ou FR-103.
- CM-126** **STAGE EN MULTIMÉDIA (160 heures)**
Expérience de travail pratique relié à la formation du programme *Communication multimédia* ; soit le design graphique, la production vidéo, la production sonore, la production en ligne, la production sur support. Le stage sera d'une durée de quatre (4) semaines et sera non rémunéré.

ANNÉE II

- CM-115** **COMMUNICATION ET RELATION AU SEIN D'UNE ÉQUIPE DE TRAVAIL**
Initiation aux concepts et aux théories nécessaires à la compréhension des phénomènes de la communication humaine. Développement d'un sens de l'observation en regard de la programmation, du travail et du fonctionnement d'une équipe de travail.
- CM-118** **GESTION DE LA PRODUCTION MULTIMÉDIA**
Introduction à la gestion de projets et aux étapes de développement d'un produit multimédia : planification, conception, réalisation, révision et présentation à la clientèle.
- CM-124** **PRODUCTION SONORE EN STUDIO L**
Réalisation d'un enregistrement sonore, de la conception artistique à la production de l'œuvre sur disque audio.

- CM-125 PROGRAMMATION DE PRODUITS INTERACTIFS 3D EN LIGNE ET SUR SUPPORT**
Production de produits interactifs 3D sur support et en ligne, par l'utilisation de logiciels permettant la création d'univers tridimensionnels immersifs. Développement des connaissances sur les différents aspects et composantes d'un univers 3D. Apprentissage des techniques permettant les interactions avec l'utilisateur. Importation et manipulation d'éléments 3D modélisés avec d'autres logiciels. On ne peut se faire créditer le CM-125 *Programmation de produits 3D interactifs en ligne et sur support* et l'ancien CM-125 *Atelier d'intégration multimédia II*.
- CM-201 CONCEPTION ET SCÉNARISATION POUR VIDÉO I ET II**
Applications de la vidéo, compréhension des concepts de l'image vidéo. Prise de connaissance et préparation des étapes associées à la gestion d'une production vidéo et préparation de la maquette scénario. Introduction à la technologie DVD.
- CM-202 SAISIE D'IMAGES VIDÉO L**
Présentation, d'une part, des différences entre les types de caméras et, d'autre part, des techniques utilisées pour saisir des images vidéo. Utilisation de caméras et des équipements spéciaux pour la prise de vue.
- CM-203 TECHNIQUES DE PRODUCTION VIDÉO I ET II**
Présentation et analyse des techniques de production : le mouvement, l'éclairage, la composition d'une image, les effets spéciaux, les couleurs et les textures.
- CM-205 MONTAGE VIDÉO L**
Présentation des techniques de montage et de manipulation d'images vidéonumériques. Familiarisation avec les logiciels de montages virtuels, la saisie et l'organisation d'images, les transitions et la compression vidéo.
- CM-206 EFFETS SPÉCIAUX, SON ET IMAGES L**
(Préalable ou concomitant : CM-205)
Réalisation des effets spéciaux en utilisant des filtres et des effets de transition intégrés dans les logiciels de montage.
- CM-209 INTRODUCTION À L'ANIMATION L**
Introduction aux différents styles et techniques d'animation 2D et 3D. Mise en pratique des notions apprises.
- CM-210 MODÉLISATION 3D L**
Conceptualisation et création de modèles filaires dans lesquels on ajoute des surfaces, des textures et des éclairages, et ce, à l'aide de logiciels de modélisation.

CM-211 ANIMATION DE MODÈLES 3D L
Planification et réalisation de montages d'animation 3D à l'aide des logiciels appropriés et en respectant le scénarimage.

CM-213 PLAN D'AFFAIRES ET PRÉPARATION À L'EMPLOI
Présentation des étapes à suivre pour lancer son entreprise. Étude des éléments d'un plan d'affaires.

CM-214 ÉLABORATION DU PORTFOLIO L
Rassemblement, sous forme de portfolio, de tous ses projets multimédias, y compris une biographie personnelle interactive en ligne.

NOTE : Le programme *Communication multimédia* et ses cours peuvent être sujets à des changements sans préavis.