

Études professionnelles et technologiques

Technologie des communications



Dans cette publication, les termes de genre masculin utilisés pour désigner des personnes englobent à la fois les femmes et les hommes. Ils sont utilisés uniquement dans le but d'alléger le texte et ne visent aucune discrimination.

COM1080

Conception numérique 1

Activités de l'élève

Cours : COM1080 : Conception numérique 1

Activité 1 : 20 % de la note du cours

Titre de l'activité : Test de connaissance sur la conception numérique

Attente modulaire de l'apprenant (AMA) : Identifier et décrire les outils, les méthodes et les procédés en conception numérique

Aucune référence au Guide de l'accompagnateur

Tu peux écrire tes réponses sur une feuille mobile, ou encore, les écrire à l'ordinateur.

- (2 points) 1. Explique dans tes propres mots ce que le terme « numérisation » d'une image signifie.
- (3 points) 2. De quelles pièces d'équipement aurais-tu besoin...
- I. ...pour numériser une image à partir d'une revue?
 - II. ...pour numériser du son à partir d'une bande magnétique (cassette)?
 - III. ...pour numériser une image vidéo à partir d'une cassette?
- (2 points) 3. À ton avis, pourquoi la numérisation du son et de la vidéo n'est possible que depuis quelques années seulement?
- (1 point) 4. Pourquoi est-il préférable d'avoir une connexion rapide à Internet pour visiter des sites riches en multimédias?
- (1 point) 5. À quoi sert le principe de compression d'images numérisées?
- (1 point) 6. Si tu avais à acheter un ordinateur qui puisse répondre aux exigences courantes de logiciels et de cédéroms multimédias, quelles seraient la vitesse de son microprocesseur (en MHz) et de sa mémoire vive (RAM) en Mo (méga-octets)?
- (1 point) 7. Place les unités suivantes en ordre croissant : méga-octet, octet, giga-octet, kilo-octet.
- (1 point) 8. Nomme un logiciel qui te permet de créer des présentations multimédias qui incorporent des images, du son et de la vidéo numérisés.
- (1 point) 9. En termes technologiques, le terme « numérique » est utilisé par opposition à quel terme?
- (2 points) 10. Les disques compacts appartiennent au monde du numérique. Nomme deux avantages du disque compact par rapport à une bande magnétique (cassette).

Cours :	COM1080 : Conception numérique 1
Activité 2 :	20 % de la note du cours
Titre de l'activité :	Présentation multimédia (sur ton équipe de sport ou groupe musical favori)
Attente modulaire de l'apprenant (AMA) :	Se servir d'instruments définis pour transférer des composantes médiatiques à destination et/ou en provenance de plusieurs sources
Voir le <i>Guide de l'accompagnateur</i>, les trois dernières sections	

Si tu as bien réussi le test (activité 1), tu possèdes certainement les connaissances nécessaires à la réalisation de ce court travail. Il s'agit de créer une courte présentation multimédia en utilisant un logiciel de présentation tel que PowerPoint, Authorware Professional ou la fonction diaporama de Claris Works.

Recueille des photos, des extraits musicaux, des articles ou des clips vidéo (extraits d'entrevue ou de spectacles) sur ton groupe musical favori ou ton équipe sportive préférée. Assure-toi de les apporter à l'école afin de les avoir en main quand tu seras prêt à réaliser ton travail.

Compose un court texte (quelques paragraphes) qui accompagnera les éléments visuels ou sonores de ta présentation. Il est préférable d'avoir aussi ce texte en main avant de commencer à travailler avec le logiciel de présentation. Un petit conseil : tu peux facilement composer ton texte à l'aide d'un traitement de texte et en garder une copie électronique. Il est ensuite très facile de l'importer dans ta présentation en te servant des fonctions « copier » et « coller ». N'oublie pas de te servir du logiciel de vérification d'orthographe et/ou de grammaire pour corriger tes fautes!

Commence par balayer les images, photos ou articles de journaux que tu veux inclure dans ta présentation au moyen d'un scanner. Tu peux demander l'aide de ton enseignant ou celle d'un camarade, mais n'oublie pas que tu dois connaître le fonctionnement de cet appareil (ainsi que les autres techniques nécessaires pour compléter le travail).

Pour la numérisation du son, tu n'as qu'à demander à l'enseignant de te fournir un logiciel qui permet de le capturer à partir de disques compacts ou de cassettes. Cette technique implique la connaissance du branchement d'un appareil auxiliaire à ton ordinateur et la sélection des sources audio (pour que ton logiciel sache d'où provient le son).

L'opération la plus complexe est celle de la numérisation d'images en mouvement. Ton ordinateur doit être muni d'une carte spéciale pour permettre le branchement d'une source vidéo et la compression des images (afin de réduire l'espace requis). Tu dois aussi avoir accès à un logiciel qui permet de capturer la vidéo (Adobe Premiere, Videoshop ou Video Machine Studio).

Une fois que toutes les composantes sont numérisées, importe-les dans ton logiciel de présentation et construis le produit final. La grille 1080-1 contient les critères d'évaluation spécifiques à ce projet.

Cours : COM1080 : Conception numérique 1

Activité 3 : 60 % de la note du cours

Titre de l'activité : Conception numérique d'un message publicitaire

Attente modulaire de l'apprenant (AMA) : Concevoir et produire un message simple en utilisant la combinaison d'au moins deux médias

Voir le *Guide de l'accompagnateur*, les trois dernières sections

Cette activité majeure permet de marier la maîtrise des techniques utilisées durant l'activité précédente à tes connaissances de l'univers médiatique et de son impact sur la société. Tu devras concevoir un message publicitaire de type « pub sociétale » d'une durée de trente secondes.

La pub sociétale comprend tous les messages que tu vois ou entends dans les médias concernant une cause sociale. La gamme de messages est très vaste : de la violence contre les animaux à l'alcool au volant en passant par la famine dans les pays en voie de développement. Le message peut aussi parler de violence familiale, des effets néfastes de l'usage du tabac, des ravages que causent des maladies comme le cancer ou le SIDA. À toi de choisir.

Ces messages ont toujours un ton sérieux, voire triste, puisque les organismes qui les diffusent jouent sur les émotions du public afin d'attirer la sympathie. Tu devras aussi jouer la carte des émotions. Si tu n'as pas d'inspiration, consulte l'association étudiante de ton école. Ces organisations sont toujours actives dans certaines causes sociales (collectes de fonds, sensibilisation, etc.).

Pour concevoir ce message publicitaire, tu devrais te servir d'un logiciel tel que Adobe Premiere, Videoshop ou Video Machine Studio. Ces logiciels permettent de créer un message transférable sur cassette vidéo que tu pourrais facilement présenter à la télévision ou à n'importe quel endroit où l'on trouve un magnétoscope et un téléviseur (ou projecteur multimédia pour les grandes salles).

Avec ton message (remis à l'enseignant sur cassette vidéo), **tu devras aussi remettre un plan de travail sur papier**. Le plan devrait contenir :

- le titre du message et l'énoncé (texte écrit);
- l'identification du public cible;
- ton choix de média de diffusion et la raison de ce choix;
- la liste de l'équipement dont tu auras besoin;
- un échantillon de quelques dates et heures de diffusion et la raison qui motive ce choix;
- un petit questionnaire qui pourra être distribué à des groupes témoins, afin d'évaluer la portée du message et d'apporter des modifications s'il y a lieu.

Ce travail requiert une recherche assez poussée. Tu devras trouver des images, des extraits vidéo, des statistiques ou des renseignements pertinents à ta pub. N'oublie pas qu'il s'agit d'un message de trente secondes. Ne tombe pas dans le piège de vouloir tout dire sur ton sujet. La publicité est souvent beaucoup plus efficace si elle ne contient qu'un seul message. Toutefois, ce message doit être puissant. C'est pourquoi on choisit souvent une statistique dans le but de créer un effet de surprise ou de choc chez l'auditoire. D'autres techniques incluent l'utilisation du noir et blanc, de la musique triste, d'effets de ralenti et de longs silences. Tous ces facteurs contribuent à démarquer le message des autres publicités ou des émissions (les couleurs y sont vives et le rythme beaucoup plus rapide).

Tu devras de nouveau numériser les composantes de ton message, puis les insérer dans ton produit final (logiciel de conception numérique). Demande à ton enseignant de te donner une petite leçon sur le logiciel qu'utilise ton école. Il ne te faudra qu'une heure ou deux pour te familiariser avec son principe de fonctionnement.

Encore une fois, une session de visionnement des messages de tout le monde serait un exercice constructif en plus d'être intéressant. La grille 1080-1 renferme les critères d'évaluation.

Nom de l'élève : _____

Enseignant : _____

Module/Projet(s) : _____

Date : _____

CRITÈRES	OBSERVATION/ BARÈME	NORME
Gestion	4 3 2 1 0	2
Travail en équipe	4 3 2 1 0 S/O	2
Contenu	4 3 2 1 0	2
Utilisation de l'équipement et des matériaux	4 3 2 1 0	2

NORME DE 2 POUR CHAQUE CRITÈRE SAUF AVIS CONTRAIRE**Barème de correction***L'élève :*

- 4 a dépassé les résultats attendus. Il planifie et résout les problèmes avec créativité et efficacité et d'une manière autonome. Il choisit et utilise avec efficacité, efficacité et assurance : outils, matériaux et/ou processus.
- 3 a atteint les résultats attendus. Il planifie et résout les problèmes d'une manière autonome. Il choisit et utilise avec efficacité et efficacité : outils, matériaux et/ou processus.
- 2 a atteint les résultats attendus. Il planifie et résout les problèmes avec peu d'aide. Il choisit et utilise convenablement : outils, matériaux et/ou processus.
- 1 a atteint les résultats attendus. Il suit les directives d'un plan d'action. Il utilise convenablement un nombre limité d'outils, de matériaux et/ou de processus.
- 0 n'a pas atteint les résultats attendus. Outils, matériaux et/ou processus ne sont pas utilisés convenablement.

S/O Sans objet

CRITÈRES*L'élève va :***Gestion**

- se préparer à l'activité
- organiser et effectuer son travail de façon ordonnée
- interpréter et suivre fidèlement des instructions
- planifier et gérer son temps efficacement

Travail en équipe

- collaborer avec les membres du groupe
- partager le travail entre les membres du groupe d'une manière équitable
- démontrer des habiletés de travail en équipe telles que la collaboration, une bonne conduite, le leadership, l'engagement, la négociation et le partage

Contenu

- dresser une liste des divers médias pouvant servir à transmettre une idée et de l'information
- choisir un message à livrer et élaborer un plan en vue du développement et de la production du message
- rédiger un message et le réaliser en réunissant au moins deux médias par la technologie numérique

Contenu (suite)

- manipuler avec efficacité/créativité des images, des messages et/ou des symboles
- justifier son choix de médias et de techniques compte tenu des facteurs suivants :
 - le public cible
 - l'aspect pratique de leur utilisation
 - l'impact possible
 - la durée d'utilisation
 - toute autre caractéristique précisée par l'enseignant
- choisir l'équipement et les matériaux et s'en servir de façon efficace et responsable, tout en respectant les normes de sécurité
- s'assurer que le travail respecte les normes scolaires et communautaires

Utilisation de l'équipement et des matériaux

- choisir et utiliser correctement l'équipement/les matériaux
- utiliser des méthodes et des techniques de travail sécuritaires
- nettoyer l'équipement/le matériel avant de le ranger

COMMENTAIRES :