UE 11E16

Audiovisuel

CRÉDITS ECTS	VOLUME HORAIRE	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION DE L'UE
8	80 h	Q2	100 points

Niveau CFC	6	Langue(s)	français
Cycle	Bachelier Écriture multimédia	Modalité	Horaire de jour
Obligatoire / Option	Obligatoire	Responsable de l'UE	Gerardo Marra
Implantation	ISFSC – Rue de la Poste 111 – 1030 Bruxelles		

Prérequis / Corequis Aucun

Objectif de l'UE Cette unité d'enseignement vise à initier l'étudiant·e aux principaux langages et techniques de la création audiovisuelle. Elle lui permet d'acquérir et d'articuler les bases de la prise de vue, du montage vidéo, de la prise et du traitement du son ainsi que du motion design, afin de concevoir et réaliser de manière autonome des productions audiovisuelles courtes, cohérentes et adaptées aux supports numériques.

Critère de réussite de l'UE La cotation globale de l'UE se fait en calculant la moyenne arithmétique pondérée des notes obtenues aux AA.

Cohérence de l'UE Les AA de cette UE sont associées soit en raison de leur cohérence disciplinaire, soit en raison de la complémentarité des compétences et des capacités qu'elles évaluent.

Composition de l'UE · 3 activités d'apprentissage

CODE	ACTIVITÉ D'APPRENTISSAGE (AA)	VOL. HORAIRE	ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION
11E16-A	Vidéo 1	30	3	Q2	40 points
11E16-B	Son	20	2	Q2	20 points
11E16-C	Motion design	30	3	Q2	40 points

11E16-A Vidéo 1

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
30 h	3	Q2	40 points

Titulaire(s)	Geoffrey Baras
Discipline	Activité d'intégration professionnelle
Organisation	Groupe

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

Au terme de l'activité d'enseignement, l'étudiant(e) sera capable : - De maîtriser les aspects techniques audiovisuels élémentaires - Les étudiants seront capables de scénariser une petite histoire donc le pitch est centré sur eux.

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

Le cours comprendra une partie théorique (grammaire audiovisuelle) et plusieurs parties pratiques à travers d'une part l'apprentissage du logiciel de montage, la réalisation d'exercices pratiques (formatifs) - exercices caméras et interviews

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de l'UE l'étudiant·e sera capable de réaliser une capsule vidéo scénarisée de 1'30 qui consistera à l'étudiant de se présenter de manière ludique et créative. L'atelier vidéo rendra les étudiants aptes à réaliser individuellement cette capsule vidéo et ce uniquement avec leurs téléphones.

La capsule devra être tournée, montée et mixée. Les étudiants seront capables pour cela de filmer en respectant la grammaire audiovisuelle élémentaire (diversité des plans, respect de l'axe de prise de vue, stabilité, cadrage, etc.). Il s'agira de réaliser cette capsule vidéo en respectant également les codes des réseaux sociaux et en y intégrant des éléments de Motion Design pertinents.

Le cours comprendra une partie théorique (grammaire audiovisuelle) et plusieurs parties pratiques à travers d'une part l'apprentissage du logiciel de montage, la réalisation d'exercices pratiques (formatifs) - exercices caméras et interviews

COMPÉTENCE(S) ÉVALUÉE(S)

- **Compétence 6 :** Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

CAPACITÉ(S) ÉVALUÉE(S)

- **Capacité 6.1 :** Gérer les outils techniques en fonction des contenus, des ressources et de la demande.
- **Capacité 6.4 :** Maîtriser les technologies inhérentes à la création des médias (numérisation, prises de vue, montage et traitement des images et du son, animation y compris la 3d, création d'interfaces interactives).

ÉVALUATION

Première session	Production vidéo individuelle (1'30 - Format H264)
Seconde session	Production vidéo individuelle (1'30 - Format H264)
Plan B	Plan B = Plan A

SUPPORT(S) DE COURS

Matériel audiovisuel mis à disposition. Power point et tutoriels sur logiciel de montage.

11E16-B Son

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
20 h	2	Q2	20 points

Titulaire(s)	Quentin Francois
Discipline	Activité d'intégration professionnelle
Organisation	Groupe

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

Cette activité d'apprentissage vise à sensibiliser les étudiant·es à l'importance du son dans les productions médiatiques courtes (réseaux sociaux, podcasts audio ou vidéo, interviews, reportages).

Le cours propose une initiation aux principes fondamentaux de la prise de son et du montage audio. Il aborde les bases techniques (nature du son, niveaux, dynamique), les bonnes pratiques d'enregistrement, ainsi que les logiques élémentaires du montage.

L'objectif est de permettre aux étudiant·es de gagner en autonomie et en qualité de production sonore, en développant à la fois des compétences techniques et une écoute critique.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de l'UE l'étudiant·e sera capable de :

reconnaître le rôle essentiel du son dans une production audiovisuelle ;
analyser la qualité sonore d'un contenu et en identifier les forces et faiblesses ;
utiliser le vocabulaire technique de base lié au son ;
choisir un microphone adapté à une situation donnée ;
mettre en œuvre une prise de son en appliquant les bonnes pratiques ;
éviter les erreurs courantes liées à l'enregistrement ;
réaliser un montage audio simple en autonomie ;
appliquer des traitements essentiels (nettoyage, gestion des niveaux, équilibre) ;
développer une écoute critique et s'auto-évaluer de manière structurée.

COMPÉTENCE(S) ÉVALUÉE(S)

- **Compétence 6 :** Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

CAPACITÉ(S) ÉVALUÉE(S)

- **Capacité 6.1 :** Gérer les outils techniques en fonction des contenus, des ressources et de la demande.

ÉVALUATION

Première session	L'évaluation repose sur la remise d'un travail réalisé à l'issue de journées d'enregistrement et de montage en autonomie. Le travail comprend : une production sonore finalisée ; l'application des principes vus au cours ; la correction d'éventuelles erreurs techniques ; la mise en œuvre d'un montage cohérent et maîtrisé. Des ajustements ou corrections peuvent être demandés avant validation finale.
Seconde session	La seconde session consiste en la remise d'un travail similaire à celui demandé en juin, démontrant l'acquisition des compétences techniques et analytiques développées durant l'AA. Des modifications ou améliorations peuvent être exigées en fonction de l'évaluation.
Plan B	Plan B : réalisation d'un travail similaire à celui effectué en atelier, mais en autonomie complète, suivi d'une remise et d'une éventuelle demande d'ajustements.

SUPPORT(S) DE COURS

Les supports comprennent :
un syllabus reprenant les notions théoriques ;
un tutoriel audio (Adobe Premiere) ;
des ressources complémentaires mises à disposition via Teams.

11E16-C Motion design

VOLUME HORAIRE	CRÉDITS ECTS	QUADRIMESTRE	PONDÉRATION AA
30 h	3	Q2	40 points

Titulaire(s)	Gerardo Marra
Discipline	Activité d'intégration professionnelle
Organisation	Groupe

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

1° Présentation du logiciel, ce qu'est AE.

- Diffusion de vidéos montrant les différentes facettes de AE (Motion Design, tracking, green key, texte avec lumière et caméra).

- Définir le Motion Design à travers un Logo, Générique, Jingle, Volet de transition et courtes vidéos.
- Créer son espace de travail personnel dans le logiciel.
- Création de Composition (séquence), d'un solide (appelé Calque) et d'un texte.
- Première manipulation des paramètres : position, d'échelle, d'opacité, de rotation et d'ancrage.
- Importer vidéo et photos.

2° Le calque de texte, vectorisation, suivi de tracé, mode fusion. Mettre un texte sur un fond avec effet, l'animer.

3° Les masques, mode fusion. Créer une effet vignettage. Faire apparaître un texte avec des masques.

4° Les calques de forme, l'option «Ajouter» #1. Ajouter sur le fond des calques de formes animés.

5° Les calques de forme, l'option «Ajouter» #2.

6° Le tracking.

7° La caméra et la lumière.

8° Les calques d'effets #1. Utilisation d'une vidéo comme couche alpha.

9° Les calques d'effets #2. Effets et Transitions prédéfinis.

MÉTHODES D'APPRENTISSAGE

Des cours théoriques illustrés par des exemples vidéos que l'on réalisera "en temps réel" à chaque cours.

Ces réalisations se feront par étape basées sur plusieurs courts exercices pratiques.

À partir d'exemple de pub vidéo (Renault et Fiat) refaire les animations de leur logo et raconter l'évolution des logos et l'importance d'une charte graphique.

ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Au terme de l'UE l'étudiant·e sera capable de :

- à comprendre le vocabulaire propre à After Effects
- à reconnaître et identifier du Motion Design dans une vidéo
- à collaborer en équipe
- à produire une vidéo animée de moins de 10 secondes sur base d'une idée/concept exprimée par écrit
- à collecter différentes ressources (photos, vidéos, polices de caractères, fonds animés, templates) par importation ou téléchargement et à les intégrer dans un projet regroupant différents formats d'images
- à utiliser AE sous son aspect Motion Design (déformer/transformer, modifier, animer du texte et des formes et leurs couleurs)
- à installer un plugin afin d'optimiser son travail

COMPÉTENCE(S) ÉVALUÉE(S)

- **Compétence 2 :** Interagir avec son milieu professionnel
- **Compétence 5 :** Concevoir des scénarios multimédia interactifs
- **Compétence 6 :** Appréhender le contexte technologique du développement de produits multimédias interactifs

CAPACITÉ(S) ÉVALUÉE(S)

- **Capacité 2.5 :** Connaître et utiliser les technologies inhérentes aux professions du multimédia.
- **Capacité 2.6 :** Connaître et utiliser les formes, structures, genres, langages et théories de la création multimédia interactive.
- **Capacité 5.1 :** Concevoir des scénarios interactifs adaptés aux besoins du client et du public cible et choisir l'interface appropriée.
- **Capacité 6.1 :** Gérer les outils techniques en fonction des contenus, des ressources et de la demande.
- **Capacité 6.4 :** Maîtriser les technologies inhérentes à la création des médias (numérisation, prises de vue, montage et traitement des images et du son, animation y compris la 3d, création d'interfaces interactives).

ÉVALUATION

Première session	20% des points par la fréquentation des cours. 60% des points pour la vidéo finale réalisée en classe lors du dernier cours. Les étudiants devront suivre et reproduire un tuto. 20% des points pour l'intégration de motion design dans la vidéo personnelle demandé dans le cours de "vidéo"
Seconde session	Reproduire un tuto.
Plan B	Reproduire un tuto.

SUPPORT(S) DE COURS

Le mode d'emploi d'After Effects sera déposé dans Teams et les étudiants auront accès à ma chaine YouTube dans laquelle on retrouve une vingtaine de tuto qui sont la base de mes cours.