

## Plan de cours

### **420-2A3-VI : Création multimédia**

hiver 2026

Programme	500 : Arts, lettres et communication
Profil	85 : Cinéma et littérature
Composante de la formation	Spécifique
Sanction	diplôme d'études collégiales (DEC)
Cours préalables	Il n'y a aucun cours préalable à ce cours.
Pondération	1-2-2
Durée	45 heures
Unités	1.67
Adoption par le département	date à venir

## Enseignantes et enseignants

Nom	Bureau	Courriel
Frédéric Taleb	C-207	taleb.frederik@cegepvicto.ca

## Référence aux devis ministériels

Compétence	Éléments de compétence
0554 : Exploiter sa pensée créatrice	1 - Déterminer la forme et le sens d'une idée de création 2 - Produire une ébauche 3 - Documenter son processus de création

## Notes préliminaires

Le cours *420-2A3-VI : Création multimédia* fait partie de la formation menant au diplôme d'études collégiales (DEC) dans le programme *500.85 : Arts, lettres et communication, profil Cinéma et littérature*.

Il est offert en 2<sup>e</sup> session.

Ce cours vise l'atteinte complète de la compétence *0554 : Exploiter sa pensée créatrice*.

Les éléments du profil de sortie qui seront enseignés et évalués dans ce cours sont les suivants :

- **Déploie ton espace créatif**
  - Expérimenter le processus créatif.

- Réaliser un projet de création significatif.
- Porter un regard critique sur sa production.
- **Explore ton identité culturelle**
  - Se découvrir au contact d'œuvres et à travers le processus créatif.
- **Communique tes passions, ta pensée et tes idées**
  - Élaborer des stratégies de communication.
  - Maîtriser la langue orale et écrite comme outil de communication et d'ouverture sur le monde.

Ce cours doit intégrer un bloc d'activités en lien avec le projet de revue (en vue du cours *Production d'une revue* de la 3<sup>e</sup> session).

**L'activité :** Préparer du matériel promotionnel pour la revue l'*Achalée*.

**Objectif :** Créer un logo pour la revue. Créer une affiche (format 11X17, inclure le logo) pour publiciser la revue.

**Durée :** À la discrétion de la personne titulaire du cours.

**Moment dans l'échéancier :** Tout doit être complété pour la semaine 7.

**Ambiance :** Créative et formatrice.

**Lien avec le cours *Création multimédia* :** Les éléments de compétence 1 (Déterminer la forme et le sens d'une idée de création) et 2 (Produire une ébauche) sont concernés par cet exercice.

**Coordination des efforts et suite :**

La politique éditoriale aura été préalablement déterminée à travers les deux tempêtes d'idées (#1 dans le cadre du cours de *Création littéraire* et #2 dans le cadre du cours de *L'art de la communication*) : concept de la revue, type de contribution recherchée, appels à contribution, public visé. La personne titulaire du cours devra donc s'être renseignée (plateforme numérique du cours) à propos de ce qui est ressorti de ces deux tempêtes d'idées.

Les meilleures productions (logos et affiches) seront déposées sur la plateforme numérique du cours au plus tard à la semaine 9.

La personne responsable de la libération pour les activités culturelles prendra alors le relai pour la promotion de la revue (impression, permissions, affichage, etc.).

## Cible de formation

---

À la fin du cours, l'élève sera capable de réaliser une production qui intègre montage audio et montage vidéo, à l'aide des logiciels informatiques enseignés.

## Démarche pédagogique

---

Les méthodes pédagogiques à privilégier : apprentissage coopératif, approche par problèmes, ateliers d'expérimentation sur divers logiciels, utilisation de médias interactifs pour diverses démonstrations ou explications de la théorie.

Le contexte dans lequel seront réalisées les activités d'apprentissage se fera en classe et à la maison par des exercices variés en partant d'applications simples à plus complexes.

Concernant le deuxième élément de compétence

- Produire une ébauche, il est fortement suggéré de consacrer un maximum de temps au montage vidéo. Une durée d'environ six heures en classe est suggérée pour l'habileté « Utiliser un logiciel de publication assistée par ordinateur ».

## Séquences d'apprentissage

---

### 0554 - 1 : Déterminer la forme et le sens d'une idée de création

Durée : 6 heures

Habilités	Contenu	Activités d'enseignement	Activités d'apprentissage	Activités d'évaluation	Critères d'évaluation
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Appliquer un concept de création.</li> <li>• Utiliser des sources externes.</li> <li>• Choisir des éléments formels et des thématiques.</li> <li>• Implanter pertinemment des études préparatoires.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recherche sur Internet</li> <li>• Recherche de matériel multimédia sur Internet</li> <li>• Réseaux sociaux</li> <li>• Outils de l'informatique nuagique</li> <li>• Plateforme pédagogique</li> <li>• Outils de présentations numériques</li> <li>• Plateformes d'échange vidéo</li> <li>• Droits d'auteurs et citation des sources</li> </ul>	<p>Théorie :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche par mots clés</li> <li>- Recherche assistée par l'intelligence artificielle</li> <li>- Conceptualisation par IA générative</li> <li>- Processus itératif</li> </ul>	<p>Exercices de recherche par thème imposé</p> <p>Prototypage par génération</p> <p>Exercices d'écriture de prompt (requête à l'IA générative)</p>	<p>Laboratoires conceptualisation par recherche vs. conceptualisation assistée</p>	<p>1 - Application efficace d'un procédé de recherche d'idées.</p> <p>2 - Exploitation originale de différentes pratiques pour le développement d'un même concept.</p> <p>3 - Stratégies d'équipe efficaces dans le développement du concept.</p> <p>4 - Emploi de sources de référence appropriées.</p> <p>5 - Choix judicieux des éléments formels et thématiques.</p> <p>6 - Concrétisation pertinente d'études préparatoires.</p> <p>G1 - Démonstration de persévérance et d'effort.</p>

## 0554 - 2 : Produire une ébauche

Durée : 30 heures

Habilités	Contenu	Activités d'enseignement	Activités d'apprentissage	Activités d'évaluation	Critères d'évaluation
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Démontrer son travail.</li> <li>• Mettre en pratique une idée.</li> <li>• Exprimer sa créativité.</li> <li>• Respecter un concept établi.</li> <li>• Utiliser une ébauche.</li> <li>• Utiliser un logiciel de montage vidéo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vocabulaire lié au montage vidéo</li> <li>• Formats de vidéo</li> <li>• Environnement d'un logiciel de montage vidéo</li> <li>• Découpage et collage de séquences vidéo</li> <li>• Insertion de sons dans une vidéo</li> </ul>	<p>Théorie :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Résolution</li> <li>- Définition (Densité de pixels)</li> <li>- Taille, entreposage et transport de fichiers</li> </ul> <p>Théorie de l'image fixe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Composition de l'image</li> <li>- Hiérarchie visuelle</li> </ul>	<p>Production d'une image publicitaire à partir d'un devis</p> <p>Recréer un montage à partir de matériel brut et du résultat attendu</p> <p>Production d'un montage à partir de matériel brut existant</p> <p>Production d'une entrevue</p>	<p>Affiche en lien avec la revue littéraire</p> <p>Entrevue en lien avec la revue littéraire</p> <p>Cadavre exquis</p> <p>Montage final</p>	<p>1 - Planification et organisation judicieuses du travail.</p> <p>2 - Approfondissement continu d'une idée tout au long du processus.</p> <p>3 - Intégration pertinente des éléments constitutifs du langage.</p> <p>4 - Expression</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser un logiciel de publication assistée par ordinateur (ex: Canva, Publisher).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Insertion d'images dans une vidéo</li> <li>Insertion d'effets et de transitions</li> <li>Insertion de textes dans une vidéo</li> <li>Différents supports permettant de partager des vidéos</li> <li>Utilisation de l'aide en ligne</li> <li>Raccords, sutures et ruptures</li> <li>Montages vidéo</li> <li>Utilisation d'un logiciel de création d'affiches et de prospectus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Couleurs, contraste et harmonie</li> <li>Narration</li> </ul> <p>Théorie du montage :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Raccords, sutures et ruptures</li> <li>Types de montage</li> </ul> <p>Exercices dirigés :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilisation du logiciel d'édition d'image</li> <li>Utilisation du logiciel d'édition vidéo</li> </ul>	<p>manifeste de sa créativité.</p> <p>5 - Respect du concept établi.</p> <p>6 - Concrétisation soignée de l'ébauche.</p> <p>G1 - Démonstration de persévérance et d'effort.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 0554 - 3 : Documenter son processus de création

Durée : 9 heures

Habiletés	Contenu	Activités d'enseignement	Activités d'apprentissage	Activités d'évaluation	Critères d'évaluation
<ul style="list-style-type: none"> <li>Décrire les étapes du processus.</li> <li>Expliquer les choix de l'ébauche.</li> <li>Expliquer son travail.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Note d'intention</li> <li>Préparation au montage (ours et construction)</li> <li>Dossiers d'apprentissage</li> <li>Logiciel de rédaction collaboratif</li> <li>Plateforme numérique Chenelière</li> </ul>	Théorie	Note d'intention, dérushage et construction du cadavre exquis	<p>Document de conception de l'affiche en lien avec la revue littéraire</p> <p>Note d'intention, dérushage et construction du projet final</p>	<p>1 - Description juste des différentes étapes du processus.</p> <p>2 - Argumentation soutenue pour ce qui est des choix ayant mené à la concrétisation de l'ébauche.</p> <p>3 - Participation constructive à l'analyse critique de son travail.</p> <p>4 - Reconnaissance juste de ses habiletés, de ses affinités et de ses influences.</p> <p>G1 - Démonstration de persévérance et d'effort.</p>

# Evaluations sommatives

---

Évaluation	Pondération	Échéancier
Affiche	10 %	Semaine 5
Entrevue	15 %	Semaine 7
Cadavre exquis	25 %	Semaine 12

## Épreuve finale

**Pondération : 50 %**

### Performance finale exigée

Lors de l'épreuve finale, l'élève aura à démontrer l'acquisition des compétences multimédia en une production vidéo (40%).

À partir d'un sujet déterminé par le personnel enseignant, l'élève devra réaliser un montage vidéo contenant, au minimum :

- du texte (titrage, générique au moins)
- des images
- du son (effets sonores, trame sonore, bruitage ou voix hors champ, minimalement deux pistes sonores)
- des scènes filmées par l'élève

L'élève devra également documenter son processus créatif (10%). Cette réflexion sur sa réalisation pourra prendre plusieurs formes (rédaction d'un texte, présentation vidéo ou tout autre moyen préalablement approuvé par la personne responsable du cours).

### Contexte de réalisation

Individuellement, en laboratoire (minimum 6 heures) et à l'extérieur de la classe.

### Critères d'évaluation

- Intégration adéquate de séquences vidéo
- Qualité du découpage vidéo
- Utilisation judicieuse des effets et transitions
- Qualité des images et intégration justifiée
- Équilibre du son
- Trame sonore appropriée et bien intégrée
- Utilisation judicieuse des effets sonores, bruitage ou voix hors champ
- Intégration appropriée du texte
- Qualité du générique
- Utilisation de médias libres de droits
- Respect du cadre linguistique

=====Critères de correction pour la justification du processus créatif (10%)=====

- Utilisation appropriée et judicieuse de moyens d'expression multimédia
- Utilisation appropriée des outils de l'informatique nuagique
- Description claire des étapes du processus de création
- Justification adéquate des choix artistiques et techniques
- Respect du code linguistique et l'élaboration d'une médiagraphie de documents électroniques (Bernard Dionne)

# Politique départementale d'évaluation des apprentissages

---

Département : Informatique

Il n'y a aucun extrait disponible pour ce département.

Texte complet de la PDEA (<https://valisevirtuelle.cegepvicto.ca/medias/pdea/1/pdea2025-68a764d57c620.pdf>)

## Environnement numérique d'apprentissage (plateforme)

Teams et site web

## Médiagraphie

---

DIONNE, Bernard. Pour réussir. Guide méthodologique pour les études et la recherche, 6e édition (ou plus récente), Montréal, Chenelière Éducation, 2013.

Notes de cours fournies par Internet sur la plateforme du cours.

Aide en ligne des logiciels.

## Matériel requis

---

Au minimum une clé USB de 32 Go, idéalement un disque dur externe de 250 Go à 1 To