

B  
FORMATIONS  
MULTIMÉDIA

A CONSULTER SUR PLACE

Université Paris 8  
Département Hypermédia  
Tél : 49.40.67.58

4 JUIN 1996

**DFSSU " Réalisation multimédia, édition électronique et industries culturelles"**  
**Département Hypermédia 2 rue de la Liberté 93526 Saint Denis cedex 02**

**49 40 64 25 et 67 58**

## **1.CONTEXTE ET ENJEUX**

### **Impact du numérique sur les industries culturelles :**

La numérisation de l'information se traduit par des mutations fondamentales des **métiers** de l'information et de la création qu'il s'agisse du journalisme, de l'édition, des arts graphiques et de la publicité ou de l'audiovisuel : Édition Phonographique, Vidéo, Télévision, Cinéma

Nous assistons à une migration technologique des **processus de fabrication** et de traitement de l'information: chaîne éditoriale tout-numérique, production et post production numérique.

Nous assistons aussi à une **diversification éditoriale** à la fois sur supports optiques : CD ROM, CDI, CD VIDÉO mais aussi, à terme, sur les réseaux informatiques dont le phénomène INTERNET constitue la référence emblématique.

De nouvelles cohérences en terme de stratégie de développement et de contenu de formation doivent être maintenant proposées dès lors que des perspectives de marchés induisent une demande accrue de formation.

La proposition que nous avançons s'inscrit dans cet enjeu.

Au regard des réponses actuelles à une telle demande de formation, elle présente en outre une **double originalité** résultant d'un double constat:

- d'une part, le marché des produits multimédia s'appuie sur le développement des secteurs traditionnels de l'information et il convient de répondre aux besoins d'évolution de ces secteurs (la formation est articulée précisément aux métiers de base),
- et, d'autre part, les modes d'apprentissage eux même doivent pouvoir évoluer à mesure de la disponibilité de produits multimédias sur supports et réseaux informatiques (la formation sera accessible à distance selon des modalités à préciser).

## **2. OBJET**

**La Formation s'adresse à des professionnels ou à des diplômés relevant des secteurs suivants**

- Presse et édition,
- Photographie, arts graphiques et publicité,
- Édition phonographique, vidéo, télévision et cinéma.

Cette formation a pour but de doter ces professionnels d'une compréhension des technologies, des marchés multimédia et des contraintes de réalisation afin de leur permettre de

prendre des initiatives dans l'édition de programmes dérivés de leur activité traditionnelle.

| 4 JUIN 1996

**A CONSULTER SUR PLACE**

Elle abordera le domaine du multimédia sous deux angles :

-**stratégie éditoriale** : montage éditorial, budget, droit, coédition, distribution

-**conduite de projet** : conception, réalisation et intégration d'un "process" de production multimédia dans le métier d'origine.

Cette ambition est évidemment favorisée, comme on l'a évoqué ci-dessus, par une conjoncture doublement propice: maturité des technologies et des marchés du multimédia et forte présence du numérique dans le process du métier de base (PAO, base éditoriale, production numérique et post production numérique...).

### **3. PUBLICS VISÉS**

Cette formation diplômante s'adresse :

**aux professionnels des filières de l'information,**

**à des étudiants Bac + 4** ayant suivi un cursus professionnalisant aux métiers de l'édition, de la presse, de l'audiovisuel, du cinéma..

**et plus généralement au public de formation permanente** pouvant accéder à la formation de façon modulaire et capitalisable (avec délivrance du diplôme ou de certificats).

Elle doit permettre aux professionnels de s'impliquer dans l'édition et de suivre la réalisation de produits multimédia à diffusion massive.

Il s'agit de produits et services édités sur des supports de type CD-Rom et/ou accessibles en ligne sur micro-ordinateur.

### **4. PROGRAMME**

La formation est organisée en trois modules de 120 heures :

#### **a) un module généraliste**

- données de cadrage : lignes éditoriales, métiers, acteurs, marchés, parcs
- spécificités des environnements de développement et de restitution de programme multimédia sur supports off line,
- spécificités des environnements de développement et de restitution des services en ligne, on line.

#### **b) un module "métier"**

Trois options sont proposées :

- **Presse et édition,**
- **Photographie, arts graphiques et publicité,**
- **Édition phonographique, vidéo, télévision et cinéma.**

Chaque métier est abordé en trois parties :



un serveur Mac Power PC 80 100 ou Novell avec 5 giga de stockage,  
un enregistreur de CD Rom,  
un scanner,  
1 imprimantes NB,  
1 imprimante couleur,  
logiciels.

#### **des moyens audiovisuels**

un ensemble magnétoscope/camescope,  
une carte visio de numérisation en temps réel, et un mini studio son (MIDI, carte convertisseur, DAT).

4 JUIN 1996

A CONSULTER SUR PLACE

logique éditoriale : droit, co-édition, distribution.

logique de production: organisation, compétence, budget, etc...

intégration dans le process de base : édition de produits dérivés, exploitation de fonds iconographiques et de bases éditoriales existantes.

### c) un module "atelier multimédia"

- méthodes de conception et de réalisation (navigation, infographie),
- gestion de sources (capture, structuration),
- conduite de projets (équipe, planning).

La formation comprend en outre la réalisation d'un **projet individuel ou de groupe** : Des équipes projets sont constituées selon les métiers de base soit en principe six équipes projets. L'équivalent temps de formation du projet est estimé à 340 heures.

Le projet peut s'effectuer sur le lieu d'emploi.

Un travail en tutorat interactif ou en groupeware est possible.

Le rythme de la formation est **d'une semaine par mois sur neuf mois**.

Le coût de la formation est négociable (**contrats entreprises**).

L'équipe pédagogique associe :

**des enseignants du département hypermédiias,**

**des enseignants de disciplines impliquées dans le développement du multimédia : informatique, documentation, photographie, cinéma...**

**des professionnels originaires des métiers de l'information et de la culture engagés dans une évolution multimédia.**

La coordination est assurée par :

**François MELLET** maître de conférences en sciences de l'information et de la communication (création et communication multimédia) responsable de la Maîtrise de Sciences et Techniques information et communication option Hyperdocuments Multimédias.

**Guy JOSSET** chargé de cours en MST. Guy Josset, titulaire d'un DEA d'Économie Industrielle et d'un DESS d'informatique, est directeur associé de la société SDI et consultant spécialisé dans le multimédia et l'impact des technologies numériques sur les filières de l'information.

## 6. MATÉRIELS DISPONIBLES

### moyens informatiques

Une salle multimédia équipée comportant :

Une dizaine de machines multimédia d'entrée de gamme : 8 Mac LC 630 ou PC 486.

2 Mac Power PC équipés de modems à 28 800 bauds,

Pépé Poussière, le Marchand d'Image, Pénate le Farfadet, la Farfouillette... font partie des Petites Poussières, une galerie de personnages originaux créées par Marie-Pierre Cabaret et Anne Blayo. Libres comme l'air, ils évoluent dans un univers où, d'après ce que l'on en sait, les mots et les images s'amusent ensemble et font bon ménage... Interactifs, sensibles, ces personnages déplient toutes leurs facettes, voix, sons, animations, jeux au fil des clics qui ponctuent leurs histoires pleines de surprises et de rebondissements.

L'histoire de La Pomme de Terre Enchantée constitue le premier volet de cette collection. Nous sommes heureux de vous en présenter un premier extrait accompagné d'un jeu.

Pour élaborer et conduire ce projet multimedia destiné aux enfants, une équipe d'auteurs et de réalisateurs s'est constituée.

Plusieurs objectifs ont fédéré leur travail sur l'histoire de la pomme de terre enchantée...

- inventer un univers et une galerie de personnages inédits.
- orchestrer des mots, des images et des sons en créant un rythme de navigation sensible et original.

- explorer les potentialités d'un mode d'expression interactif.

Dans cette optique, les techniques hypermedias ont servi la création d'un ouvrage original doté de sa propre dynamique créative.

...l'histoire de

# LA POMME DE TERRE ENCHANTEE

**Marie-Pierre Cabaret** - auteur (author).  
MST Hypermedia Paris VIII, atelier d'écriture de dessins animés CFT Gobelins.

...deviner les multiples facettes que peut revêtir une écriture interactive...

**Anne Blayo** - peintre (illustrations).

...Surgis d'une grande fresque noire de 30 m que je peignis, les ancêtres des petites poussières, balbutiant en 1000 arabesques, transmirent leur graphisme stylisé à l'imaginaire coloré...

**Sylvain Duvanel** - réalisateur cd (producer).  
MST et DEA Hypermedia Paris VIII.

...ces petites poussières sont de véritables objets multimédia qui s'orchestrent naturellement au gré du jeune lecteur...

**Xavier Hornung** - musiques (music).

...Ce que me demandent les petites poussières, ce n'est pas de mettre en musique leurs aventures, c'est de les aider à inventer leur folklore imaginaire...

**Daniel Araschtingi** - réalisateur sonore (sound production).

...En adéquation avec l'esprit des petites poussières, la réalisation sonore et les applications interactives appelaient un réalisme qui a servi la féerie...

**Jacques Dimier** - animateur (animations).

...Le plaisir d'imaginer comment bougent et vivent ces petits êtres bizarres...

**Patrick Cheval** - conteur (story-teller).

...Serial Creator, de la tradition orale...à l'hypermédia...

**Xénia** - voix (voice).

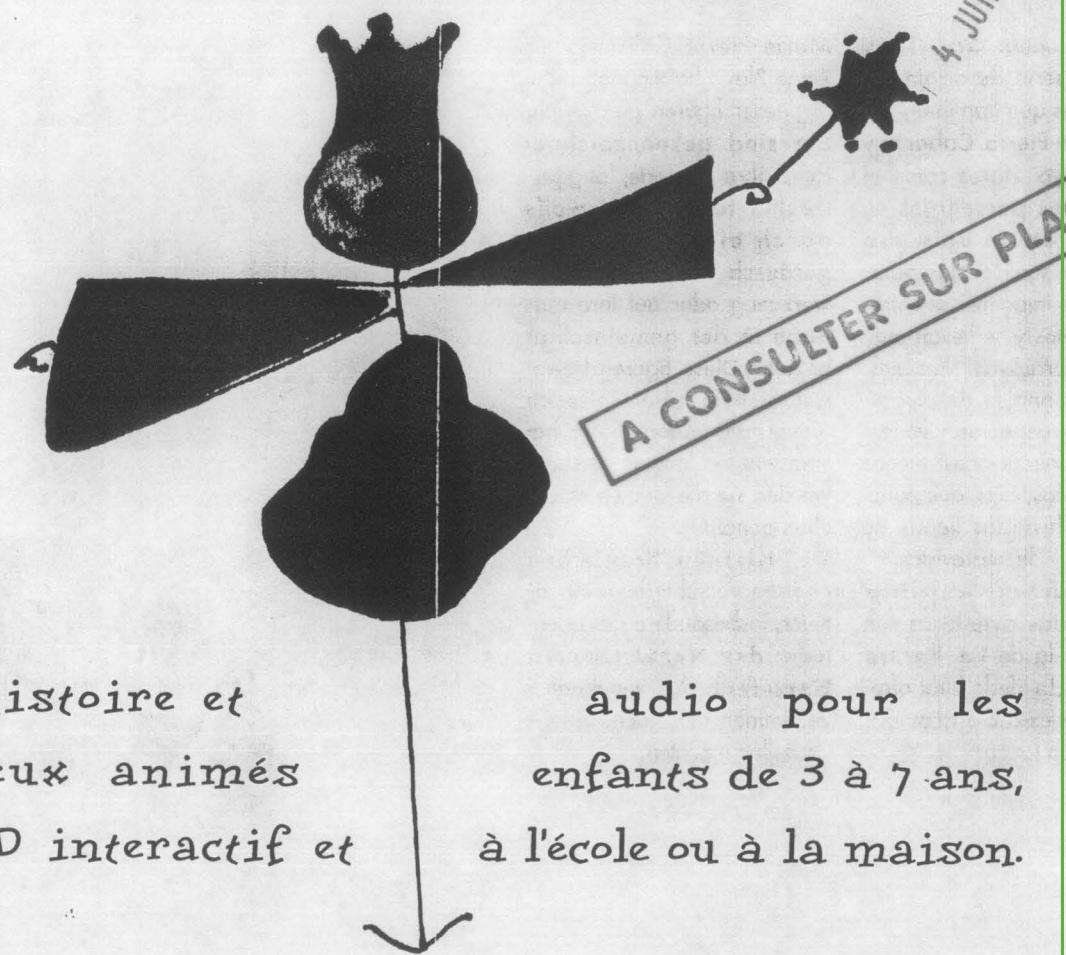
...perpétue la voix, la vie...bientôt un bébé !...

**Alice** (6 ans) et ses ami(e)s - conseillers pédagogiques.

...Nous trouvons que les petites poussières sont rigolotes, pas banales et qu'elles ont un sacré caractère...

Une histoire et  
des jeux animés  
sur CD interactif et

audio pour les  
enfants de 3 à 7 ans,  
à l'école ou à la maison.



## THE ENCHANTED POTATO

A story animated  
with games on  
interactive audio CD,  
for children 3 to 7  
years old, at school  
or at home.

## LA PATADA ENCANTADA

Cuento infantil y  
juegos animados on  
CD interactivo y  
auditivo recomendado  
de 3 a 7 años en la  
escuela o en casa.

## DIE VERZAUBERTE KARTOFFEL

Eine geschichte und  
spiele in bewegten bil-  
dern auf interaktiver  
und audio CD fur  
kinder von 3 bis 7  
jahren, in der schule  
oder zuhause.

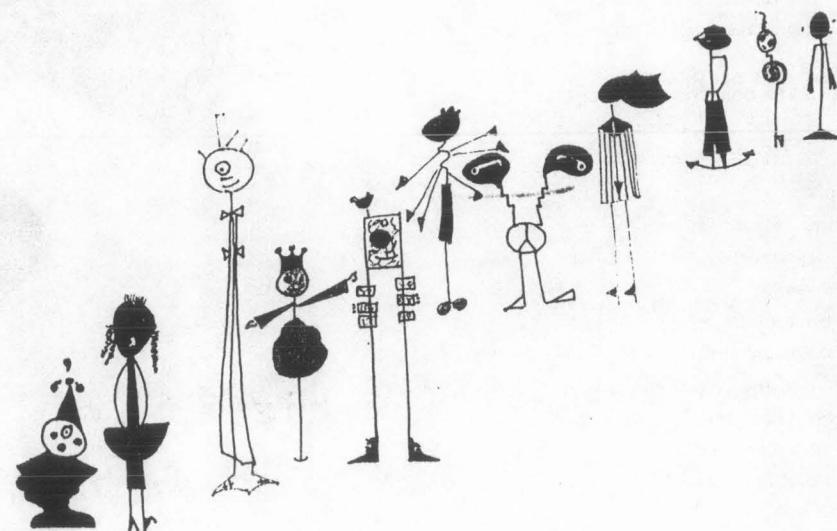
Pépé poussière, Pénate le Farfadet, la Farfouillette, le Marchand d'images ... are just several of the Little Dusties, original characters created by Marie-Pierre Cabaret and Anne Blayo. Free as air, they flourish in a universe where, depending on how you manipulate them, words and pictures play along together and harmonize... Interactive, sensitive, these characters show many facets... voices, sounds, movements, games by clicking which punctuates adventures full of surprises and unexpected turns. The story of The Enchanted Potato is the first piece of The Little Dusties collection. We are pleased to present to you a sample of this feature together with a game.

Los Pequeños Centelleos son una serie de originales personajes que han imaginado Marie-Pierre Cabaret y Anne Blayo. Libres como el aire, estos personajes se mueven en un universo donde los sonidos, las palabras y las imágenes se entretienen juntos y se llevan muy bien... Interactivos, sensibles, estos personajes despliegan todos sus aspectos : voces, sonidos, animaciones, juegos al hilo de los 'clics' que puntuhan sus historias llenas de sorpresas y de imprevistos. Los Pequeños Centelleos viven varias aventuras, en particular la de La Patata Encantada de la cual ofrecemos un extracto acompañado de un juego.

Marie-Pierre Cabaret und Anne Blayo haben eine reihe origineller figuren geschaffen. Sie sind gekennzeichnet durch ihre stilisierte, langgestreckte form und jeweils durch ein spezifisches geräusch, das sich auf ihr werkzeug oder auf ihre aufgabe in der gemeinschaft bezieht. Diese figuren bewegen sich in einem offenen universum, in dem sie so frei sind wie ein luftzug. Deshalb werden sie die kleinen staubchen genannt... Die Kleinen Staubchen erleben verschiedene Abenteuer, insbesondere das abenteuer der Verzauberten Kartoffel, das wir Ihnen zusammen mit einem Spiel vorstellen möchten.

# Les Petites Poussières

présentent...



**DEA Enjeux sociaux et Technologies de la communication  
OPTION CREATION ET COMMUNICATION MULTIMÉDIA  
SOUS-OPTION HYPERTEXTE - HYPERMÉDIA**

Responsable : Gilles BERNARD

Secrétariat : salle A120, tél 49 40 67 58

## ORIENTATION

Cette option s'adresse à ceux qui s'intéressent à la réalisation concrète d'hypertextes, d'hyperdocuments, d'hypermédias, de dispositifs multimédia ou de dispositifs d'hypertextualisation, que ce soit pour en élaborer sur des principes originaux, ou pour élaborer des systèmes informatiques permettant de construire ou d'explorer ces hyper-univers.

L'hypertextualisation et l'hypermédiatisation sont fondées sur l'emploi de techniques informatiques pour constituer des structurations multiples de données textuelles et non-textuelles, sous forme de réseaux ouverts. Le champ de recherche concerné est orienté d'abord et fondamentalement sur les méthodes d'organisation ouverte des données, à l'exclusion de l'utilisation de dispositifs tout faits contraignant apriori l'organisation et le type des données.

Cette option a deux originalités majeures :

- une orientation résolument pluridisciplinaire, où se côtoient l'intelligence artificielle, les bases de données, les matières artistiques, la philosophie de la communication, la compréhension et la génération automatique de textes.
- un souci épistémologique, attentif aux conditions d'énonciation des hypertextes et hypermédias, à la multiplicité des points de vue qui permettent leur exploration, et à leurs conséquences sur la mise en œuvre des aspects techniques et théoriques liés aux domaines de recherche et aux domaines d'application.

## ACCÈS

Toutes les maîtrises qui touchent à la spécialité sont admises : *Informatique, MST Hyperdocuments Multimédia, Sciences du langage*, etc. Cette option accueille également, sur dossier, des professionnels et des créateurs qui souhaitent prendre, dans le contexte universitaire, une distance vis-à-vis de leur pratique ou de leur œuvre.

## EXEMPLES DE SÉMINAIRES

Génération automatique de textes, Jean-Pierre BALPE  
Compréhension automatique de textes, Gilles BERNARD  
Bases de données sémantiques, Jean-Marc LEPERS  
Génération automatique de liens hypertextuels, Alain LELU  
Vers une épistémologie des hypertextes, Jean CLÉMENT

Projets éditoriaux, Jean-Noël DARDE

Communication et écritures hypermédiatiques, Patrick CURRAN

Cybernétique des réseaux neuromimétiques (pour informaticiens), G. BERNARD & Jym FEAT

Philosophie de la communication et systèmes d'information, Pierre LEVY

Épistémologie de la rigueur et de la démonstration, Marcel MAAREK

Littérature et sémiotique, Daniel WEYL

## DIRECTIONS DE MÉMOIRE

Vous effectuerez votre stage au Laboratoire *Paragraphe*, sous la direction d'un des enseignants suivants :

Jean-Pierre BALPE, Université Paris 8

(génération automatique de textes, traitement automatique du langage naturel, hypertextualisation)  
Gilles BERNARD, Université Paris 8

(représentation des connaissances linguistiques, sémantique, objets, intelligence artificielle ; catégorisation automatique et hypertextualisation, réseaux neuromimétiques, dictionnaires, langage naturel)  
Jean CLÉMENT, Université Paris 8

(fiction interactive, édition électronique de textes littéraires, conception d'hypertextes)  
Jean COLLET, Université Paris 7

(scénarios)  
Patrick CURRAN, Université Paris 8

(anthropologie de la communication, dispositifs artistiques d'hybridation réel-virtuel, conception et programmation d'hypermédias)

Jean Noël DARDE, Université Paris 8  
(Travaux sur corpus : la conception des projets ; études et analyses des contenus)

Jym FEAT, Université Paris 8  
(programmation d'hypertextes, bases de données, réseaux locaux, reconnaissance des formes, réseaux neuromimétiques, langage naturel)

Jean-Marc LEPERS, Université Paris 8  
(programmation d'hypertextes et de bases de données conceptuels, réseaux étendus, anthropologie de la communication)

Alain LELU, Université Paris 8  
(analyse automatique et semi-automatique de données textuelles, réseaux neuromimétiques, cartographies sémantiques, documentation)

Pierre LEVY, Université Paris 8  
(innovation sociale, réseaux étendus, matière artistique)  
Jean-Paul MAZEAU, Université Paris 8

(réalité virtuelle)  
François MELLET, Université Paris 8

(ingénierie pédagogique et enseignement assisté par ordinateur, innovation sociale et institutions)

**A CONSULTER SUR PLACE**

4 JUIN 1996

A CONSULTER SUR PLACE

# MEMOIRES DE DEA

NOM	PRENOM	DATE	SUJET D.E.A.
MEUNIER	Marc	1985/86	Les prestations télévisées et leur mises en scènes: analyse sémiotique de "l'entretien télévisuel".
GONNARD	Catherine	1985/87	Messagerie et réseau social: un service télématic pour lesbiennes
BOILEVIN	Denis	1986/87	Le centre des télécommunications de d'entreprise de Nantes: une structure simulatrice.
BONNOT	Serge	1986/87	La Villette et les entreprises: vers de nouvelles stratégies de la communication.
EL YOUSFI	Hannane	1986/87	Proposition pour la mise en place d'une banque de données pour les coupures de presse à l'Université Paris 8.
AGBO-ACLOZO	Stanislas	1987/88	La vidéo au Nigéria
BILALI	Georges Edouard	1987/88	L'agriculture française et la télévision
BONNET	Dominique	1987/88	Etude de la création d'une émission télévisuelle de jeu destinée à une diffusion européenne.
GODILLON	Claudine	1987/88	Analyse et évaluation d'un cours de reportage vidéo
SCAVETTA	Domenico	1987/88	Les Nouveaux outils d'écriture: du traitement de texte à l'hypertexte
VAN-COPPENOLLE	Alain	1987/88	Carte postale et publicité
AYACHE	Sophie	1988/89	La fête de Pessa'H : Préfiguration d'une borne interactive sur les fêtes juives.
BARNES	Kurt	1988/89	Création d'un jeu concours audio-visuel afin de promouvoir la destination mauricienne.
BARON	Michèle	1988/89	Dispositifs interactifs pour la formation : pertinence de l'appel aux images.
CHATELOT	Jacques	1988/89	Fotomatic: simulateur d'appareil photographique.
COURTEILLE	Olivier	1988/89	Sons et interactivité pour applications multimédia.
KAVASSALIS	Petros	1988/89	Image et télécommunications
MUKENDI	Nyunyi	1988/89	Les nouveaux médias dans la communication d'entreprise: évolution ou révolution?
PONCHEL	Eric	1988/89	Problématique de l'informatisation du processus d'écriture.
SILAS	A.P	1988/89	Perspectives de développement des bases de données sur TELETEL.
SIRIGNANO	Patricia	1988/89	Publicité: les agences face à la standardisation et aux nouveaux média.
STEPHAN	Anne	1988/89	Réalisation hypertextuelle sur un thème d'ethnologie
BARBOZA	Pierre	1989/90	Les images de synthèse comme spectacle & Image et Savoir
BERTRAND	Dominique	1989/90	Le malade et l'hôpital ou la communication: un élément essentiel de la relation soignant-soigné.
DIENG	Moussa	1989/90	Conception et réalisation d'un correcteur orthographique et syntaxique.
EL RHOUL EL ALAOUI	Adam	1989/90	La communication cinématographique fictionnelle et publicitaire dans le temps: analyse de film
FEINTRENIE	Dominique	1989/90	Le musée des thermes et de l'Hôtel Cluny : Préfiguration d'un simulateur de visite interactif "Mise en oeuvre de plates formes matériels et logiciels et d'ergonomie de commande".
FROMMWEILER	Eric	1989/90	Etude de la création d'une action promotionnelle: LE MYSTERE SOHO
LANDOIS	Anne	1989/90	Le mystère Saint Vincent
PHILIPPART	Hugues	1989/90	B.D. BASE: une base de donnée informatique sur la bande dessinée
ROJAS	Estrella	1989/90	L'observateur: essai sémiotique de l'œuvre interactive & réalisation d'un hypermédia "Flânerie parisienne"
RUSH	Emmanuel	1989/90	Nouveaux médias et formation continue des médecins généralistes
ZENOUDA	Hervé	1989/90	Analyse de l'hypermédia "Flâneries parisiennes"
CALLEDE	François	1990/91	Etude préalable à la conception d'un jeu éducatif sur l'évolution

# MEMOIRES DE DEA

<b>DIDIER</b>	Isabelle	1990/91	Bornes interactives: étude de marché, bilan et perspectives.
<b>DORIATH</b>	Olivier	1990/91	De la réussite d'une borne interactive.
<b>FARCHOUKH</b>	Khaled	1990/91	L'évolution du système de communication dans le monde arabe
<b>HUON DEPENANSTER</b>	Erwan	1990/91	Média méta mouvement
<b>LOUVEL</b>	Didier	1990/91	Gestion de l'information et des connaissances dans le travail intellectuel.
<b>MACENO</b>	Richard	1990/91	La médecine au cinéma, l'univers médical à l'écran
<b>MASSO</b>	Marie Elvire	1990/91	Le traitement des questions d'actualité médicale dans les banques de données Pascal et Francis
<b>MORA DE FREITAS</b>	Paulo Cesar	1990/91	France Brésil: cinq siècle de séduction
<b>PABOIS</b>	Olga	1990/91	les applications interactives multimédias, la découverte d'un espace magique
<b>PORTIER</b>	Marie Anne	1990/91	Le langage radiophonique
<b>PROVOST</b>	Philippe	1990/91	Histoires de mots
<b>SEGOUIN</b>	Christophe	1990/91	Réalisation d'un support vidéo dans le cadre de la campagne de communication sur la loi Huriet
<b>HASSAINE</b>	Abdelhafid	1991/92	Simulation de la souris par le geste
<b>BALEH</b>	Abdelhamid	1991/92	Un comparateur textuel sur machine Next
<b>BERGMAN</b>	Séverine	1991/92	Initiation au montage vidéo U-matic et au montage virtuel sur la technologie multimédia DVI
<b>CONFLAND</b>	Daniel	1991/92	Essai d'approche intégrée de l'économie d'information spécialisée
<b>DUMET</b>	Marianne	1991/92	Création, d'une encyclopédie hypertextuelle sur le "document électronique"
<b>GERVAIS</b>	Jean François	1991/92	Production de programme pour la télévision haute définition: Prolégomènes à une esthétique de la vidéo haute définition.
<b>GODÉ</b>	Laurent	1991/92	Vers une syntaxe de l'écriture hypertextuelle
<b>LAMBERT</b>	Isabelle	1991/92	TOM le maximagier, conception et réalisation d'un CD-I
<b>LORET</b>	Christian	1991/92	La "Presse-jeunes" : état des lieux
<b>MALIH</b>	Gilles	1991/92	CD-DOC, la documentation électronique Bull sur CD-ROM
<b>MEZIANI</b>	Rachid	1991/92	Hypermédia et RNIS : utilisation des nouvelles technologies dans l'enseignement à distance
<b>PAPY</b>	Fabrice	1991/92	Extension théorique au modèle relationnel par l'intégration d'une approche sémantique
<b>PERROT</b>	Xavier	1991/92	Un hypermédia pour le lieu du sel
<b>PONROY</b>	Gilles	1991/92	Un réseau de bornes interactives transactionnelles et multiservices pour un loueur de voitures
<b>RATEL</b>	Jacques	1991/92	Elaboration d'un base de données hyperdocumentaire d'information administratives locales
<b>BRYCHE</b>	Xavier	1992/93	La réalité artificielle pour une approche de communication Homme-Machine par le geste
<b>DULONG</b>	Tanneguy	1992/93	Communication et catégorisation. Une étude sur les document structurés.
<b>GUERIN</b>	Claire	1992/93	Interactifs et musées
<b>GUILBOT</b>	Olivier	1992/93	D'imprimés au multimédia
<b>HENDRIE</b>	Maggie	1992/93	Hypertexte et hypermédia dans le musée
<b>LE QUELLEC</b>	Bertrand	1992/93	Interface utilisateur multimodale, incluant des éléments en trois dimensions
<b>MAO</b>	Zhongqun	1992/93	L'enseignement de la littérature en appui sur l'hypertexte
<b>MORENA</b>	Nathalie	1992/93	Ecriture d'un scénario de long métrage : le mariage de Giulia

# MEMOIRES DE DEA

<b>PAQUELIN</b>	Didier	1992/93	Les applications éducatives hypermédias peuvent elles prendre en compte les conceptions préalables et les logiques d'usage des apprenants
<b>PASQUIER</b>	Florent	1992/93	Un multimédia sur l'art public des Pasquier
<b>PETITOUT</b>	Géraud	1992/93	Stratégie de déroulement d'une fiction interactive
<b>TOUATI</b>	Robin	1992/93	L'odeur : outil de communication assisté par ordinateur
<b>ORFANIDOU</b>	Vicky	1993/94	Le musée Goulandris d'histoire naturelle et le multimédia
<b>AGBOGDA</b>	Séraphin Agbé	1993/94	La télématique au service de l'Afrique Subsahélienne.
<b>ARLABOSSE</b>	Delphine	1993/94	Hypermédias et études des textes littéraires
<b>BRIQUET</b>	Jahnnny	1993/94	Emotion et interactivité
<b>CASASIN</b>	Ernesto	1993/94	Travaux graphiques et développement de logiciels/
<b>DENIS</b>	Gregory	1993/94	Les interfaces stéréoscopiques
<b>DUBOIS</b>	Nathalie	1993/94	Technologies d'aujourd'hui et de demain
<b>EUPHAR</b>	Catherine	1993/94	Eléments de réflexion pour l'utilisation de la borne interactive dans la distribution des produits d'assurance. Présentation de la démarche de la MACIF
<b>FARZOLLAHI</b>	Mohammad	1993/94	" L'état du Monde " sur le réseau Internet
<b>GUEZ</b>	Fabrice	1993/94	Génération automatique de récits.
<b>LAFARGE</b>	Hugues	1993/94	Un modèle pour l'organisation des données issues du réseau usenet.
<b>LAMIRAUD</b>	Christine	1993/94	Correlation texte, image, son, interactivité corporelle.
<b>LIMANI</b>	Abdelhamid	1993/94	Conception d'un hypermédia transdisciplinaire pour l'enseignement de la technologie
<b>MLAYAH</b>	Sami	1993/94	Conception d'un didacticiel de montage cinéma
<b>ORFANIDOU</b>	Vicky	1993/94	Le Musée Goulandris d'histoire Naturelle
<b>PERROT BERTHON</b>	Beatrice	1993/94	Un hypermédia sur la bière
<b>PUJALTE</b>	Thierry	1993/94	Hybridation réel-virtuel vers une nouvelle proxémie
<b>RIDEAU</b>	Stéphane	1993/94	Approche d'un système morpho fonctionnel dans la génération automatique d'hypertextes adaptatifs.
<b>TESTE</b>	Christian	1993/94	Création d'une maquette hypermédia sur l'évaluation du rôle des femmes dans le milieu rural.
<b>VILLARD</b>	François	1993/94	Problématique de la représentation d'une oeuvre d'art en informatique multimédia
<b>ANASTASESCU</b>	Olimpia	1994/95	La transculturalité & l'apprentissage des langues sous le signe de l'outil magique: le multimédia
<b>BAUMBACH</b>	Christof	1994/95	Eléments pour la création de programmes multimédias de médiation de connaissances
<b>BLAIN</b>	Patrcie	1994/95	Vers une société de communication ? L'émergence d'une nouvelle écriture.
<b>BERTELLI</b>	Maria Christina	1994/95	Des problématiques spécifiques concernant l'homme dans les systèmes de communication employant les Nouvelles Technologies
<b>BORICAUD</b>	David	1994/95	Rôle du Multimédia dans un contexte de transculturalité : ou la communication du message culturel anglophone par les nouvelles technologies.
<b>BOUCHEIX</b>	Sébastien	1994/95	Problématique de la production d'un CD-ROM
<b>CAPO-CHICHI</b>	Christelle	1994/95	Multimédia et évolution des métiers du Livre
<b>CHIVARD</b>	Betty	1994/95	Le Web' Orsay

# MEMOIRES DE DEA

<b>CONAN</b>	Yann	1994/95	Approches hypertextuelles transculturelles
<b>FREMAUX</b>	Anthony	1994/95	Espaces virtuels, savoirs et rapports sociaux
<b>GALIMBERTI</b>	Marina	1994/95	Eléments de réflexion pour une stratégie de conception hypermédia
<b>JLIBANE</b>	Abdelaziz	1994/95	Une approche pour la classification des images video en temps réel à l'aide de la théorie des possibilités
<b>KAMALA</b>	Kilani	1994/95	Interfaces de commandes gestuelles et corporelles pour un système de réalité virtuelle non connectée
<b>KISSELEVA</b>	Olga	1994/95	Cyberart
<b>LEFRANCOIS</b>	Michèle	1994/95	Langues et satellite : explorations transculturelles et stratégies d'apprentissage dans les classes du premier cycle
<b>LEYAMA</b>	Sidonie	1994/95	La place des nouvelles technologies dans l'initiation aux langues vivantes à l'école primaire.
<b>LIEUTIER</b>	Serge	1994/95	Le multimédia, un outil pour l'éducation
<b>MARCHAIS</b>	Maire Rose	1994/95	La place des nouvelles technologies dans l'initiation aux langues vivantes à l'école primaire
<b>MARKOVIC</b>	Dejan	1994/95	Etude d'un clavier virtuel 3D destiné au contrôle de bases de données musicales
<b>MEDZEGUE</b>	Joël	1994/95	L'information scientifique et technique comme moteur du développement : une opportunité pour les pays en voie de développement
<b>MENARD</b>	Jean Luc	1994/95	Culture scientifique, hypertextes et hypermédias : les sciences vues par la littérature.
<b>NANTOIS</b>	Frédéric	1994/95	Écriture de l'espace - espace de l'écriture
<b>NASCIMENTO</b>	Luciana	1994/95	Le projet architectural et urbain : une présentation multimédia
<b>PARENT</b>	Agnès	1994/95	Application au projet muséographique de « parcours culturel à travers la recherche scientifique française sur la montagne Sainte Geneviève
<b>PERRIN</b>	Francis	1994/95	Interfaces : mutations des formes et des usages
<b>RABASSO</b>	Javier	1994/95	Le lecteur-Acteur-Spectateur, dernière étape dans le paradigme de la réception
<b>RHISSASSI</b>	Habib	1994/95	Etude et conception d'un système hypermédia : MERCURE
<b>SEFFIH</b>	Choukri	1994/95	Imaginer l'espace et spacialiser l'imaginaire, pour un espace médiateur
<b>TASHJIAN</b>	Hélène	1994/95	L'aéroport : noeud de réseaux, l'information aux passagers, l'une des interfaces utilisateur de ce système
<b>VEILLON</b>	Franck	1994/95	Des jeux vidéo à la réalité virtuelle : vers un média ludique interactif
<b>VIDAL</b>	Geneviève	1994/95	Les caractéristiques du marché du CD-ROM
<b>VIDAL</b>	Edgard	1994/95	La bibliothèque totale de Jorge Luis Borges
<b>WELGER</b>	Corinne	1994/95	Culture du patrimoine et technologie hyper-média. A partir de la politique hypermédia du Musée National d'Art Moderne du Centre Georges Pompidou
<b>ZID</b>	Fakhar	1994/95	Apports des sciences cognitives au domaine multimédia
<b>TADJENE</b>	Karim	1994/95	De l'ergonomie cognitive à la machine communicante
<b>HORAIST</b>		1994/1995	A partir de quels concepts organiser et promouvoir une politique documentaire
<b>HASSINE</b>		1994/1995	Les applications géographiques géographiques dans les bases de données orientées objet.
<b>MONOURY</b>		1994/1995	Nouvelles lectures, nouvelles écritures, nouvelles façons d'apprendre l'anglais.
<b>UNDERWOOD</b>	Paul	1994/1995	Vers un enseignement transculturel : de la télévision scolaire aux autoroutes de l'information en cours d'anglais.

# MST INFORMATION ET COMMUNICATION

## Option Hyperdocuments Multimédia

2 rue de la Liberté 93526 Saint Denis cedex 02

Responsable de la formation : François MELLET

UFR de Rattachement : Langage, Informatique, Technologie

Secrétariat : bâti A, salle 121

Tél. : 49.40.67.58

### OBJET DES ETUDES :

Doter les étudiants d'une compétence professionnelle, dans les secteurs grand public et entreprises (presse, audiovisuel, arts graphiques) en matière de conception et édition multimédias, dispositifs informatiques en ligne et hors ligne intégrant textes, données, images et sons, et d'une large maîtrise des outils et concepts (hypertextes, bases...)

CAPACITES D'ACCUEIL : 25 étudiants par an.

### DOSSIER DE CANDIDATURE :

Envoyer avant le 31 mai :

- Un curriculum vitae.
- Une lettre de motivation précisant la nature du projet envisagé.
- Une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

Après cette date les candidats seront convoqués pour un entretien avec le responsable de la formation.

### CONDITIONS D'ACCES :

accès direct :

- 1 ère année : DEUG MASS, Communication et Sciences du Langage, Histoire des arts, Arts plastiques, Musique ou licence et Certificat préparatoire (16 U.V.). Selon la formation antérieure, le CP pourra, à titre dérogatoire, être personnalisé (équivalences possibles).
- 2ème année : par équivalence pour les titulaires de diplômes d'ingénieur, de maîtrise, ou de 3ème cycle. Une formation complémentaire personnalisée pourra être exigée.
- autres accès possibles : en formation continue pour des salariés du secteur communication titulaires d'un projet personnel ( modalités spécifiques d'enseignement et de contrôle).

### ORGANISATION ET CONTENUES DES ENSEIGNEMENTS :

L'enseignement comprend 1500 heures sur deux années et deux stages d'un mois en entreprise.

Première année : 750 heures d'enseignement + un stage.

1) Tronc Commun :

- \* Epistémologie de l'informatique et du multimédia
- \* Génération automatique de liens hypertextuels
- \* Atelier de production Hypermédia
- \* Gestion de ressources
- \* De l'analogique au numérique
- \* Documentation, cognition, connexionnisme
- \* Littérature et informatique : Pb généraux
- \* Musées et Multimédia
- \* Les enjeux culturels des nouveaux médias
- \* Technologie numérique et mutation culturelle
- \* Economie et marché Multimédia
- \* Fiction Interactive
- \* Hypertexte et anthropologie
- \* Méthodologie dans la réalisation de produits Multimédia Director, Sound Edit
- \* Atelier : Macromind Director
- \* Approche hypertextuelle du texte littéraire
- \* Introduction aux outils multimédias
- \* Systèmes informatiques et logiciels

A CONSULTER SUR PLACE  
/ 4 JUIN 1996

**2) Programme individuel (150h)**

Il est déterminé lors de l'entretien préalable avec l'équipe pédagogique en fonction de la formation initiale et des intérêts personnels et projets de l'étudiant

**3) Stage d'un mois en entreprise permettant de commencer à préciser un projet d'atelier pour la deuxième année.**

**Deuxième année : 750 heures d'enseignement + un stage.**

**1) Tronc commun :**

- \* Projets éditoriaux
- \* Méthodologie de rédaction de mémoires
- \* Hypermédiatisation
- \* Gestion de Projets
- \* Histoire et épistémologie de l'informatique
- \* Représentation sémantique des données
- \* Atelier de conception multimédia
- \* La nouvelle frontière
- \* Sémantique automatique
- \* Hyperdocument sur les 5 sens
- \* Edition Electronique
- \* Approche hypertextuelle du texte littéraire
- \* Macromind Director
- \* Réalisation multimédia
- \* Production de CD -ROM pédagogiques
- \* Produits audiovisuels hypermédias

**2) Ateliers :**

- \* Atelier de conception multimédia
- \* Atelier Internet
- \* Atelier environnement virtuel/réel
- \* Atelier objets sonores multimédias.

**3) Conception et réalisation d'un projet en atelier (150h)**

Le projet devra mettre en oeuvre plusieurs sources (sons, textes, images, données) dans une logique cohérente avec la formation : réalisation d'un hyperdocument multimédias ou d'un dispositif de production, d'édition et de diffusion sur différents médias ou d'un schéma stratégique de communication ayant trait à l'un des domaines d'activité suivants : édition; information scientifique ou technique ; publicité ; culture ; formation.

**4) stage (un mois) de fin d'études. C'est en principe, l'occasion pour l'étudiant de finaliser son projet en collaboration avec un milieu professionnel précis. L'entreprise peut être celle dans laquelle l'étudiant a commencé à concevoir son projet lors de son précédent stage.**

**DEBOUCHES PROFESSIONNELS :**

Services multimédias des directions de communication, sociétés d'édition (presse, audiovisuel, arts graphiques), concepteurs d'applications et de logiciels

# MEMOIRES DE MST

NOM	PRENOM	DATE	SUJET
BARON/GALMICHE	Philippe Thomas	1993	Développement d'un logiciel multimédia pour l'animation d'un présentateur synthétique
CHRISTOPOULOS	Georgio	1991	Hypertextes et comparaison des textes
LAMIRaux	Christine	1993	Les sons instrumentaux
RIDEAU	Stéphane	1993	Jacques Prévert : approche d'une poésie interactive
MARSAN	Laurence	1993	L'enseignement assisté par ordinateur
PUJALTE	Thierry	1993	Jacques Prévert : approche d'une poésie interactive
ROCARD	Gilles	1993	Projet de grammaire interactive: "Mamie Grammaire raconte la grande arche des mots"
BAUMBACH	Christof	1994	Borne interactive multimédia pour gaz de France
BOISSIER	Alexia	1994	Proteksan 88
BOURIAULT	J.Christophe	1994	Odorama
CHIVARD	Béatrice	1994	Apprentissage interactif sur les œuvres et la vie de Picasso
DELALOY	Emmanuel	1994	Un hypertexte pour mieux comprendre la chaîne graphique
DELTEIL	Olivier	1994	Odorama
FREMAUX	Anthony	1994	Jeux vidéo, activités sociales et usage de l'image.
HAUSEN	Ulrike	1994	Léonard de Vinci
LIEUTIER	Serge	1994	Projet de collection éducative associant livres, disques optiques et émissions tv
MICHAUD	Eddy	1994	Presse et Multimédia de la mise en page à la mise à l'écran
PERRIN	Francis	1994	Presse et Multimédia de la mise en page à la mise à l'écran
ELOY	Christophe	1994	Le neurone et l'hypertexte
DUVANEL	Sylvain	1995	Voyage dans l'histoire de l'Afrique du Sud
JORI	Myriam	1995	Créer un journal scientifique pour adolescents sur CD ROM
SCHMIT	David	1995	Développement d'une interface intuitive pour un logiciel à but pédagogique
TISSOT	Angélique	1995	Beauté, soin et plantes médicinales
GUILLEMIN	Claire -Lise	1995	Blup-Blup : le royaume de corallis
FERRIGNO	Gérard	1995	Projet d'hypermédia culturel et technique dédié à l'architecture
NGUYEN	Duyen	1995	Présentation interactive de sculptures contemporaines (Vol1, Annexe)
LAMOUREUX	Dominique	1995	Un hypermédia pour le département du Val d'Oise
PAZ	Génaro	1995	Hyperespace et Ergosphère
ALIANA	Wilfredo	1995	Hypertexte sur l'histoire du mouvement ouvrier chilien
ENBAQUI	Abdelouahad	1995	Différents modes d'accès à l'information orientés clients/utilisateurs
LOUCIF	Racim	1995	Comment monter son propre Web ?
BONNEFOY	Nathalie	1995	MEI : Meubles et interactivité
SAGET	Corinne	1995	MEI : Meubles et interactivité
MARLOIS	Julie	1995	MEI : Meubles et interactivité
MADEC	Patrick	1995	de Transmath à MédiaMath
MERINO	Kathy	1995	Saïle et la Déraison trahie - Fiction interactive
JAULIN	Régis	1995	Jeux de rôles, portrait d'un monde

A CONSULTEUR SUR PLACE

A CONSULTEUR SUR PLACE