

# Techniques d'intégration multimédia

## Séquence de stage 1

Après une année de formation, l'étudiant est en mesure de :

- Effectuer de la recherche et documenter le contenu multimédia
- Traiter et intégrer des textes et des images à un projet numérique
- Adapter le design de la page
- Réaliser une présentation numérique
- Effectuer la captation et le montage photo et vidéo
- Réaliser des animations 2D simples
- Élaborer des prototypes de navigation et proposer des adaptations à la navigation et l'interface Web
- Réaliser une interface Web à l'aide d'un système de gestion de contenu
- Produire des algorithmes, programmer l'interactivité et adapter le code aux différentes plateformes

\*Connaissance de la suite Adobe : Photoshop, Lightroom, Illustrator, InDesign, Adobe XD, After Effects, Première, Média Encoder

\*Connaissance des logiciels Word, Power point et Visio

\*Connaissance de base en programmation : HTML, CSS, JavaScript

\*Connaissance de systèmes de gestion de contenu (CMS)

## Séquence de stage 2

En plus des tâches de 1<sup>re</sup> année, après deux années de formation, l'étudiant est en mesure de :

- Créer des objets et des animations 3D
- Effectuer la capture, le traitement et le montage audio
- Programmer l'interactivité des interfaces et des fonctions particulières
- Exploiter un système de gestion de base de données pour une application multimédias ou Web
- Utiliser une plateforme de développement de jeu, de logiciel d'interactivité vidéo et sonore
- Programmer l'interface Web du côté client et la logique applicative du côté serveur
- Contrôler la qualité d'un produit multimédia

\*Connaissance des logiciels : C4D, Audition, logiciels d'intégration et d'interactivité multimédia (exemple Unity, MaxMSP, Jitter, Touch Designer), logiciel de gestion de base de données (par exemple Microsoft SQL server)