



Syllabus Licence

Semestre 1

Spécialité : Multimédia et Arts Numérique (MMX)

Présentation du Cours

1. Description du cours

- **Code et Intitulé de l'UE** : MMPA- Métiers du Multimédia et de la production audiovisuelle
- **Articulation pédagogique** : Production audiovisuelle (S1)
- **Auteur**: Dr OUE Gonseu Casimir
- **Mail** : gonseu.oue@uvci.edu.ci
- **Téléphone** : 07 07 40 78 02
- **Démarche pédagogique** : Méthode expositive
- **Nombre de crédits équivalent dans la formation initiale** : **2 ECTS**



- **Durée d'activité Enseignant : 36h**
- **Temps personnel de l'Etudiant : 39h**
- **Principal public cible : Étudiants en 1^{ère} année de Licence**
- **Type(s) de Formation : Formation initiale**

2. Contexte et motivation du cours

Le Multimédia et les Arts numériques offrent une panoplie de métiers passionnants les uns aussi bien que les autres. A l'ère du numérique, la révolution informatique les présente comme autant d'opportunité d'emplois que de moyens d'expression et de divertissement.

Ainsi, ce cours de Métiers du Multimédia et de la production audiovisuelle, vous donne une vue d'ensemble sur ce secteur prodigue. Vous pourriez y apprendre à aimer un de ses métiers pour l'embrasser dans un monde professionnel concurrentiel hautement compétitif.

Ce faisant, vous pourriez exercer comme techniciens multimédias ou audiovisuels, producteurs multimédias ou audiovisuels, ou encore managers dans ce domaine vaste par l'étendue professionnelle qu'il embrasse dans le numérique, mais aussi dans la variété de postes de travail qu'il comprend.

Somme toute, il vous facilitera la réalisation de certains de vos rêves longtemps nourris pour ce domaine, mais toujours repoussés, à cause de l'absence d'un cadre d'apprentissage flexible, moins contraignant et enjoué.

3. Prérequis

- Lire, écrire et comprendre l'Anglais (niveau B2 ou B1 au minimum) ;
- Lire, écrire et comprendre le Français (niveau BAC) ;
- Avoir des connaissances de bases en recherche d'informations sur internet.

4. Objectif général du cours

Ce cours vise à vous initier aux métiers du Multimédia et de la production audiovisuelle.

Objectifs spécifiques

A la fin de ce cours, vous serez capables de :

- ✚ Présenter, sans difficulté, les différents secteurs du multimédia et de la production audiovisuelle ;
- ✚ Énumérer, aisément, les métiers liés aux arts graphiques ;
- ✚ Déterminer, sans peine, les métiers du web ;
- ✚ Inventorier, volontiers, les métiers de la production audiovisuelle.

5. Compétences opérationnelles visées

Les compétences opérationnelles suivantes sont attendues des participants après la formation :

- ✚ Inventaire des métiers du multimédia et de la production audiovisuelle
- ✚ Mémorisation des métiers du multimédia et de la production audiovisuelle ;
- ✚ Distinction des métiers du multimédia et de la production audiovisuelle ;

6. Modèle pédagogique

La formation se déroule en mode 100% distanciel et sera organisée en trois phases :

Phase 1- brainstorming et prise de contact : les apprenants et l'enseignant se rencontrent en ligne afin d'échanger sur leurs attentes mutuelles, et les modalités de la formation.

Phase 2 – Formation : c'est la formation proprement dite. Les apprenants auront accès aux ressources sur la plateforme sous différents formats (Pdf, Powerpoint, Web). Ils réaliseront des travaux dirigés/pratiques en lien avec leur projet en se basant sur des recherches, les leçons du cours, des lectures et des vidéos recommandées qui seront mises à leur disposition par l'enseignant. Les travaux seront réalisés soit individuellement, soit collectivement. Ils seront évalués par objectif et de façon quasi quotidienne, avant l'évaluation finale. L'assiduité des apprenants est vivement recommandée durant cette phase, en raison des soumissions des évaluations continues qui se font de manière synchrone, même si les énoncés sont toujours présentés aux apprenants au moins 24h avant l'échéance. Les travaux rendus sont évalués par leurs pairs et par l'enseignant à la fin de chaque leçon ou objectif. Un **score d'au moins 60% par évaluation doit être obtenu** pour s'assurer qu'un objectif est atteint. Cette phase durera au plus six (04) séances, soit une leçon par séquence d'apprentissage.

Phase 3 – évaluation : c'est la phase des devoirs et examens session 1 et session 2

En amont de chaque leçon (au moins 24h avant l'échéance), l'enseignant demandera aux étudiants de faire des recherches sur les consignes spécifiques. Et la synthèse de ces résultats sera soumise sur la plateforme en synchrone, c'est-à-dire pendant les séances d'interactions en ligne proposées par l'enseignant. Tous les apprenant(e)s sont invité(e)s à réaliser effectivement ces exercices qui seront notées et constitueront les évaluations continues. L'assiduité des apprenant(e)s est **exigée** durant cette phase.

7. Encadrement

L'encadrement est fait par l'enseignant ou tous autres enseignants commis à cette tâche. Pour la mise en œuvre de chaque leçon, nous aurons à utiliser :

- les plateformes du forum pour les séances asynchrones
- les salles de visioconférences ou tout autre endroit convenable pour les séances synchrones

8. Renseignements technologiques

Ce cours nécessite :

- un équipement informatique (Ordinateur) ;
- une connexion internet ;
- un des systèmes d'exploitation suivants : Windows, Mac OS, Android ;
- l'un des navigateurs suivants : Mozilla, Google Chrome ;
- Un compte sur les IA génératives suivantes ChatGPT, Gemini, Copilot,

CONTENU DU COURS

Ce cours est structuré en quatre (04) leçons :

9. Plan du cours

SEANCE DE PRESENTATION DU CONTENU DE LA FORMATION ET PRISE DE CONTACT



Objectif : prise de contact + présentation du contenu de la formation

Résultat attendu : évaluation des prérequis et de la bonne compréhension des attentes des apprenants et du formateur

Durée : 1 heure

10. Structuration du cours

Leçon 1 : Présentation du secteur du multimédia et de l'audiovisuel

Objectif général : Présenter les différents secteurs du multimédia et de la production audiovisuelle

Objectifs spécifiques :

- ✚ Définir les termes du multimédia et de l'audiovisuel ;
- ✚ Identifier les métiers du multimédia et de l'audiovisuel ;
- ✚ Déterminer les compétences nécessaires à l'exercice du multimédia et de l'audiovisuel ;

Activités d'enseignements : Support de cours et vidéo récapitulative de la leçon

Activités d'apprentissage : Exercices à trous, QCM, et vidéo de remédiation

Durée : 01h30

Leçon 2 : Métiers du multimédia : les métiers liés aux arts graphiques

- ✚ Objectif général : Enumérer les métiers liés aux arts graphiques ;

Objectifs spécifiques :

- ✚ Enumérer les métiers de l'infographie et du jeu vidéo ;
- ✚ Définir les compétences nécessaires à l'exercice des métiers de l'infographie ;
- ✚ Déterminer les outils utilisés par les infographistes et les développeurs de jeu vidéo.

Activités d'enseignements : Support de cours et vidéo récapitulative de la leçon

Activités d'apprentissage : Exercices à trous, QCM, mise en situation et vidéo de remédiation

Durée : 01h30

Leçon 3 : Métiers du multimédia : les métiers du web

Objectif général : Déterminer les métiers du web ;

Objectifs spécifiques :

- ✚ Enumérer les métiers du Web ;
- ✚ Définir les missions assignées aux techniciens du web ;
- ✚ Présenter les compétences requises pour exercer les métiers du web.

Activités d'enseignements : Support de cours et vidéo récapitulative de la leçon

Activités d'apprentissage : Mise en situation

Durée : 01h30

Leçon 4 : Métiers du multimédia : les métiers de la production audiovisuelle

- ✚ Objectif général : inventorier les métiers de la production audiovisuelle.

Objectifs spécifiques :

- ✚ Enumérer les métiers de la production audiovisuelle
- ✚ Définir les missions assignées aux techniciens de la production audiovisuelle ;
- ✚ Indiquer les compétences requises l'exercice des métiers de la production audiovisuelle.

Activités d'enseignements : Support de cours et vidéo récapitulative de la leçon

Activités d'apprentissage : Mise en situation

Durée : 01h30

Résumé de la structure du cours :

Leçon 1 : Présentation du secteur du multimédia et de l'audiovisuel

Leçon 2 : Métiers du multimédia : les métiers liés aux arts graphiques

Leçon 3 : Métiers du multimédia : les métiers du web

Leçon 4 : Métiers du multimédia : les métiers de la production audiovisuelle

11. Activités à réaliser :

Par l'apprenant :

- 1- Se présenter dans le forum en indiquant : nom, prénom, motivations pour suivre la formation ;
- 2- Il devra préciser ses attentes à la fin du cours au regard des compétences opérationnelles énumérées ;
- 3- Prendre connaissance des consignes d'apprentissage et les respecter ;
- 4- Prendre connaissance du syllabus
- 5- Télécharger obligatoirement et consulter les contenus sur la plateforme ;
- 6- Déposer obligatoirement les devoirs de maison et examen dans les délais (une évaluation non faite se verra attribuer la note de 00/20)
- 7- Participer activement au forum dédié à la leçon pour poser des questions sur la leçon ou réponse aux questions posées par vos pairs sur des questions spécifiques ;
- 8- Participer aux activités de visioconférence pour poser des questions ou échanger avec l'enseignant sur des questions spécifiques ;
- 9- Répondre aux exercices d'autoévaluation dans le module ;
- 10- Réaliser l'exercice de réflexion ;
- 11- S'impliquer dans les travaux ;
- 12- Faire des recherches avec les mots clés des objectifs avant chaque leçon ;
- 13- Consulter la relecture de chaque devoir de maison disponible après la fermeture.

Par l'enseignant :

1. Il présente les objectifs et l'intérêt du cours ;
2. Il est l'animateur du forum ;
3. Il initie des discussions sur le forum à travers des exercices ;
4. Il fait des exercices (QCM, Exercices à trous) d'application ;
5. Il programme les sessions de visioconférence ;
6. Il réalise une vidéo asynchrone récapitulative à la fin de chaque leçon ;
7. Il fait une analyse globale des réponses et attente des apprenants ;
8. Il présente et explique le contenu et le déroulement de la formation ;
9. Il met à la disposition des apprenants un canevas de présentation des devoirs et de projets ;
10. Il rappelle les dates de devoirs et d'examen ;
11. Il crée les devoirs et les examens pour évaluer les compétences des apprenants ;
12. Il fait le rapport des activités réalisées par les étudiants ;

Par le tuteur si applicable, ou par le moniteur au cas échéant :

1. Il s'assure que les étudiants se connectent aux forums
2. Il s'assure que les étudiants ont accès aux ressources d'enseignement et d'apprentissage



— Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification CC BY-NC-ND

Dr OUE Gonseu Casimir

3. Il rappelle les dates de devoirs
4. Il guide les étudiants dans l'exécution des activités d'apprentissage (TD et Travaux pratiques)
5. Il analyse les rapports concernant les étudiants pour faire un suivi pédagogique
6. Il analyse des statistiques de progression
7. Il fait les points réguliers avec rappel des attentes et retours sur les évaluations
8. Il donne des conseils sur l'organisation pour gérer les temps en distanciel ou en présentiel (si applicable)
9. Il sert d'écoute sur les difficultés rencontrées par les apprenants, et les soumet à l'enseignant

NB : En l'absence de tuteur ou d'assistant, l'enseignant est amené à assumer quasiment la responsabilité de tuteur selon les dispositions institutionnelles en vigueur.

CHRONOGRAMME DE COURS

Tous les enseignements et activités de ce cours seront programmés conformément au calendrier pédagogique.

MODALITES D'EVALUATION

L'évaluation repose d'une part sur des devoirs, sur des travaux pratiques (projets) et d'autre part sur un examen.

Les devoirs et les travaux pratiques sont programmés par l'enseignant selon la progression du cours.

L'examen final est programmé par l'enseignant à la fin du cours concernant la première session. Cette évaluation résume toutes les leçons du cours, et se fait exclusivement par projet soumis sur la plateforme de formation à l'enseignant. Puis, la seconde session est programmée par l'enseignant au moins trois semaines après la première session d'examen final, conformément au calendrier pédagogique, et en suivant la même méthodologie que l'examen de la session ordinaire.

MODALITE D'ADMISSION

Selon le scénario considéré, **seront déclarés admis tous les étudiants ayant une moyenne finale supérieure ou égale à 10/20**, au terme de toutes les évaluations calculées selon le principe de **40% pour les évaluations continue et 60% pour les évaluations finales**.

RESSOURCES WEBOGRAPHIQUES ET BIBLIOGRAPHIQUES INDICATIVES

Boursier, P. et Taufourd, P.A., (1993). La technologie multimédia. Paris : Hermes.

Catapoule, V. Les emplois, métiers et formations du secteur de la production audiovisuelle à la Réunion, in La lettre de l'O.R.E.F : N° 34, Novembre 2014. file:///C:/Users/hp/Downloads/60%20-%20Lettre_secteur_audiovisuel.pdf. Consulté le 05/10/2025, 08 heures 40 minutes.



Hardi, D. Télécommunication, la révolution numérique.
<https://www.universalis.fr/encyclopedie/telecommunications-la-revolution-numerique/>. Consulté le 05/10/2025, 08h27 minutes.

Monet, D. (1998). Le Multimédia. Coll Dominos. Paris : Flamarion.

Natkin, S. (2004). Jeux et media au XXI siècle. Paris : Vuibert.

Touchard, J. B., (1992). Multimédia interactif : édition et production. Paris : Microsoft Press.

Weidensfeld, G. et alii (1997). Techniques de base pour le multimédia. Paris : Masson.

