

UNITE D'ENSEIGNEMENT (UE)Catégorie : Section : Année : Intitulé de l'UE : Langue(s) d'enseignement : Coordonnées du service et/ou de l'enseignant responsable :Adresse CP Ville TEL. Mail Nombre d'heures de cours : Nombre de crédits : Niveau du cycle : et période : Position dans le cursus : Cadre européen de certification :

Caractère obligatoire ou au choix individuel dans le programme ou option de l'étudiant :

Contribution de l'UE au profil d'enseignement du programme

1. Communiquer et informer
2. Collaborer à la conception, à l'amélioration et au développement de projets techniques
3. S'engager dans une démarche de développement professionnel
4. S'inscrire dans une démarche de respect des réglementations
5. Développer sa créativité
6. Maîtriser les outils informatiques de l'infographie
7. Concevoir et réaliser une communication

Liste des UE prérequis et corequis :Prérequis : Corequis : Autres connaissances ou compétences prérequis :Description des objectifs et des contenus de l'UE :

- Montage vidéo (25 h).

Pour la validation de l'UE, l'étudiant sera capable de:

- de réaliser le montage et l'exportation de vidéos sur base d'un cahier des charges précis tout en respectant les normes techniques et les contraintes liées à la production audiovisuelle;
- exploiter des ressources et/ou de la documentation afin de faciliter le travail d'intégration.

Les matières suivantes seront abordées:

- montage, export et composition de vidéos.

Activités et méthodes d'apprentissage et d'enseignement :

C'est un enseignement de proximité par la mise en projet qui demande aux étudiants un travail pratique de type "atelier" ou en laboratoire informatique, un ordinateur étant mis à la disposition de chaque étudiant.

Mode d'évaluation et de pondération par activité au sein de l'UE :

L'activité d'enseignement "Montage vidéo" évalue de façon formative le travail année et de façon certificative en session.

Acquis d'apprentissages sanctionnés, spécifiques et contribuant à l'UE :

- AA. 14. Utiliser le vocabulaire adéquat.
- AA. 15. Présenter les prototypes de solution et d'application techniques.
- AA. 21. Elaborer une méthodologie de travail.
- AA. 23. Analyser une situation donnée sous ses aspects techniques et scientifiques.
- AA. 24. Rechercher et utiliser les ressources adéquates.
- AA. 25. Proposer des solutions qui tiennent compte des contraintes.
- AA. 31. Prendre en compte les aspects éthiques et déontologiques.
- AA. 32. S'informer et s'inscrire dans une démarche de formation permanente.
- AA. 43. Respecter les normes, les procédures et les codes de bonne pratique.
- AA. 51. Produire une communication graphique originale et innovante dans le respect des droits d'auteurs.
- AA. 53. Explorer des pistes graphiques nouvelles.
- AA. 54. Identifier et s'adapter aux contraintes économiques, techniques et communicationnelles.
- AA. 61. Appliquer les environnements et systèmes d'exploitation informatiques.
- AA. 622. Produire et traiter des médias (web).
- AA. 71. Structurer, analyser et finaliser la communication.
- AA. 72. Définir les étapes, éléments et les outils graphiques et informatiques nécessaires à la réalisation de celle-ci.
- AA. 73. Prendre en compte les contraintes ergonomiques liées à l'utilisation d'un média.
- AA. 82. Contrôler le ou les supports informatiques fournis (points de coupe, aplats, défonce, engraissement ...)

Description des sources, des références et des supports (indiquer ceux obligatoire et ceux suggérés):

--