



Plan d'études

Techniques d'intégration multimédia

MULTIMÉDIA 
CÉGEP DE L'OUTAOUAIS

Intégration Web 1

582-125-HU

2-4-3

Mathieu Legault

Bureau : 2572

Téléphone : 770-4012 # 3818

Courriel : mathieu.legault@cegepoutaouais.qc.ca

Campus Félix-Leclerc

Automne 2015

1. INTRODUCTION

1.1. Intentions pédagogiques

Le cours « 582-125-HU Intégration Web 1 » est le cours porteur de la première session. L'évaluation finale devra intégrer des notions vues dans les cours de la même session.

Ce premier cours d'intégration permettra à l'étudiant d'optimiser et d'intégrer des médias pour la diffusion sur le Web sur un même support. Il permettra à l'étudiant de connaître et utiliser les méthodes de travail pour planifier un projet multimédia, et d'en effectuer un contrôle de la qualité.

L'étudiant sera capable d'adapter, d'optimiser et d'assembler différent type de médias dans un même support. L'étudiant comprendra les outils utilisés pour planifier et effectuer le contrôle de qualité d'un projet multimédia.

1.2. Brève description du cours

Ce cours de la première session permettra à l'étudiant de développer des méthodes de travail afin de planifier un projet multimédia et d'assurer sa qualité. À la fin du cours, l'étudiant sera apte à réaliser et diffuser un site Web de qualité qui intégrant photos, musiques et vidéos.

1.3. Pondération

La pondération du cours (2-4-3) correspond à deux heures d'activités théoriques en classe,
à quatre heures de laboratoire et à trois heures de travail personnel en dehors des périodes de cours.

1.4. Préalable : aucun

1.5. Relation entre le cours et d'autres cours du programme

Ce cours est le cours porteur de la première session

2. Compétences à développer

2.1. Énoncé des compétences

	No	Atteinte
Intégrer les médias pour diffusion en ligne	015L	Complète
Contrôler la qualité du produit	015Q	Complète

3. ÉLÉMENTS DE COMPÉTENCE ET CRITÈRES DE PERFORMANCE

OBJECTIF	STANDARD	PRÉCISIONS SUR LES CONTENUS
Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation du Mels	Contexte de réalisation local
Intégrer les médias pour diffusion en ligne (015L)	<ul style="list-style-type: none">• Individuellement, sous la supervision de la chargée de projet ou du chargé de projet et en collaboration avec une équipe de travail.• À l'occasion d'une production.• À partir :<ul style="list-style-type: none">- de scénarios;- scénarimages;- de médias analogiques et numériques (textes, illustrations, photographies, vidéos, etc.);- de critères de qualité d'un produit multimédia professionnel;- de normes de documentation utilisées en entreprise.• À l'aide :<ul style="list-style-type: none">- d'un ordinateur et des périphériques de différentes plates-formes;- de logiciels appropriés (éditeurs de pages Web, logiciels de traitement d'images, etc.);- de langages de programmation	<ul style="list-style-type: none">• Par une contribution à un projet multimédia• Travail en équipe ou individuel• À l'aide de bandes-son libres de droit• À l'aide d'images libres de droit• À partir d'un scénario prescrit

	<p>script;</p> <ul style="list-style-type: none"> - de bibliothèques de codes et d'extensions; - de documentation sur cédérom, Internet ou papier. 	
Éléments de la compétence	Critères de performance	
1 Planifier l'intégration des médias.	<p>1.1 Relevé complet des ressources matérielles prévues au scénario.</p> <p>1.2 Établissement précis d'un échancier de production.</p> <p>1.3 Schématisation logique et cohérente de la navigation.</p> <p>1.4 Établissement d'une méthode rigoureuse de classement et de sauvegarde des fichiers.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lecture d'un échancier ▪ Élaboration de feuilles de temps ▪ Lecture d'un schéma de navigation ▪ Tâches de l'intégration ▪ Méthodologies de classement ▪ Nomenclature des fichiers ▪ Plan d'archivage
2 Traiter les médias.	<p>2.1 Classement méthodique des médias.</p> <p>2.2 Vérification minutieuse de la qualité des médias.</p> <p>2.3 Numérisation correcte des médias.</p> <p>2.4 Évaluation précise des traitements à effectuer.</p> <p>2.5 Adaptation correcte des médias aux différentes plates-formes.</p> <p>2.6 Optimisation fonctionnelle des médias en fonction de la diffusion en ligne.</p> <p>2.7 Utilisation de méthodes de travail appropriées.</p> <p>2.8 Aménagement ergonomique du poste de travail.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Validation et protection des fichiers sources. ▪ Formats de fichiers pour la diffusion Web ▪ Optimisation des médias ▪ Lecture en transit
3 Effectuer le montage des médias.	<p>3.1 Positionnement précis des médias selon le design de la page-écran.</p> <p>3.2 Organisation équilibrée et lisible de la page-écran.</p> <p>3.3 Rendu harmonieux et équilibré des couleurs.</p> <p>3.4 Adaptation créative de la page-écran en tenant compte de la navigation et de l'interactivité.</p> <p>3.5 Segmentation appropriée des pages-écrans selon le schéma de navigation établi.</p> <p>3.6 Respect de l'échancier établi.</p> <p>3.7 Respect du design de la page-écran.</p> <p>3.8 Collaboration harmonieuse et efficace avec les autres membres de l'équipe.</p> <p>3.9 Usage approprié de méthodes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adaptation de l'affichage ▪ Particularité des navigateurs Web ▪ Arborescence d'un site Web ▪ Choix judicieux de médias (scénarisation) ▪ Répartition du travail ▪ Accessibilité des contenus (couleurs, média, lisibilité) ▪ Compatibilité des technologies Web

	<p>de contrôle du stress.</p> <p>3.10 Utilisation adéquate des fonctions des logiciels d'intégration.</p> <p>3.11 Intégration précise de la codification.</p>	
4 Programmer l'interactivité des pages-écrans.	<p>4.1 Programmation fonctionnelle de l'interactivité.</p> <p>4.2 Développement logique des algorithmes nécessaires à la programmation.</p> <p>4.3 Programmation structurée des fonctions des médias de la page-écran.</p> <p>4.4 Programmation fonctionnelle de l'affichage des médias dans la page-écran.</p> <p>4.5 Adaptation correcte de la page-écran aux différents logiciels de navigation.</p> <p>4.6 Documentation claire et précise du code source.</p> <p>4.7 Installation correcte du site sur le serveur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Possibilité et limite interactive du Web ▪ Vérification des hyperliens ▪ Intégration de script ▪ Logiciel FTP et mise en ligne
5 Vérifier la qualité de l'intégration	<p>5.1 Évaluation juste de la qualité de l'intégration</p> <p>5.2 Correction minutieuse des erreurs de montage.</p> <p>5.3 Respect du scénario et du scénarimage.</p> <p>5.4 Respect des critères de qualité établis.</p> <p>5.5 Téléchargement optimal des médias.</p> <p>5.6 Solutions fonctionnelles aux problèmes de compatibilité ou de configuration.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Critères de qualité d'un produit multimédia ▪ Tests de convivialité ▪ Tests basés sur des scénarios d'utilisation
6 Documenter le projet	<p>6.1 Rédaction claire et précise de l'information relative au projet.</p> <p>6.2 Respect des normes de documentation utilisées dans l'entreprise.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lecture d'un cahier de charge
7 Archiver le travail	<p>7.1 Classement correct des fichiers selon la méthode établie.</p> <p>7.2 Application rigoureuse de la méthode de sauvegarde établie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Appliquer le plan d'archivage
8 Présenter le produit	<p>8.1 Installation correcte des logiciels et des périphériques.</p> <p>8.2 Démonstration précise des modes d'utilisation du produit.</p> <p>8.3 Clarté des explications.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Types de présentation ▪ Matériel de présentation ▪ Scénarios de présentation

9 Participer au travail d'équipe.	<p>9.1 Intégration harmonieuse à l'équipe.</p> <p>9.2 Collaboration efficace avec les autres membres de l'équipe.</p> <p>9.3 Usage correct de méthodes de travail en équipe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Répartition des tâches ▪ Fichiers de travail multi-usagers ▪ Échéancier de production ▪ Relations de travail
-----------------------------------	--	---

OBJECTIF	STANDARD	PRÉCISIONS SUR LES CONTENUS
Énoncé de la compétence	Contexte de réalisation du MELS	Contexte de réalisation local
<p>Contrôle de la qualité du produit multimédias (015Q)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuellement et en collaboration avec des testeurs. • Sous la supervision de la chargée de projet ou du chargé de projet. • En lien avec un projet de production. • À partir : <ul style="list-style-type: none"> - de produits à tester; - de critères de qualité d'un produit multimédia professionnel. • À l'aide : <ul style="list-style-type: none"> - d'un ordinateur et des périphériques de différentes plates-formes; - de logiciels appropriés (utilitaires de programmation, de traitement de texte, planificateurs, etc.); - de bibliothèques de programmation et d'extensions aux langages; - de documentation sur cédérom, Internet ou papier. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Par une contribution à un projet multimédia ▪ À partir de normes reconnues de qualité ▪ À partir d'un cahier de charges prescrit (mandat du site à analyser) ▪ À l'aide d'une grille de tests
Éléments de la compétence	Critères de performance	
1 Préparer une grille de validation.	<p>1.1 Détermination juste des critères de qualité à appliquer au produit à tester.</p> <p>1.2 Détermination exacte des spécifications techniques et des fonctions à faire tester.</p> <p>1.3 Clarté et précision de la grille de validation.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Critères d'accessibilité ▪ Critères de compatibilité ▪ Respect des normes ▪ Grille d'analyse de qualité <ul style="list-style-type: none"> ○ Plateformes-ciblées ○ Critères d'analyse ○ Résultats attendus
2 Préparer la version à tester du produit.	<p>2.1 Préparation rigoureuse des exécutable selon les spécifications techniques pour chacun des systèmes d'exploitation.</p> <p>2.2 Implantation correcte des fichiers</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Version Alpha ▪ Multiplateforme ▪ Environnements de tests

	<p>de la version à tester en fonction du type de produit.</p> <p>2.3 Installation fonctionnelle des logiciels et périphériques nécessaires aux tests.</p>	
3 Tester le produit.	<p>3.1 Application rigoureuse de la grille de validation.</p> <p>3.2 Vérification complète des fonctions du produit.</p> <p>3.3 Repérage précis des erreurs.</p> <p>3.4 Reproduction exacte des problèmes rencontrés.</p> <p>3.5 Remarques judicieuses sur la qualité du produit.</p> <p>3.6 Classement méthodique des problèmes rencontrés.</p> <p>3.7 Utilisation de méthodes de travail appropriées.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rapport de contrôle de qualité ▪ Stratégies de tests ▪ Copies de sauvegarde ▪ Site de développement
4 Faire tester le produit.	<p>4.1 Transmission complète des composantes nécessaires aux tests.</p> <p>4.2 Soutien efficace aux testeurs.</p> <p>4.3 Collecte complète et méthodique des résultats des tests.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Version beta ▪ Groupe tests ▪ Rapport du groupe tests
5 Évaluer les tests effectués.	<p>5.1 Rédaction précise et claire des résultats des tests.</p> <p>5.2 Détermination exacte de la nature des problèmes rencontrés.</p> <p>5.3 Propositions de solutions appropriées aux problèmes rencontrés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grilles d'analyse de résultats du groupe test ▪ Rapport de recommandation
6 Corriger le produit.	<p>6.1 Transmission méthodique des corrections à effectuer aux personnes en cause (graphistes, infographistes, fournisseurs, programmeuses et programmeurs, etc.).</p> <p>6.2 Recodification exacte de la programmation.</p> <p>6.3 Réédition, reconversion et repositionnement exacts des médias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Version finale ▪ Techniques de déminage ▪ Gestion des erreurs ▪ Grilles de corrections ▪ Estimation du travail de correction
7 Préparer la version finale du produit.	<p>7.1 Rassemblement rigoureux des médias en version finale.</p> <p>7.2 Implantation correcte des fichiers de la version finale en fonction du type de produit.</p> <p>7.3 Protection appropriée des fichiers et des codes sources.</p> <p>7.4 Production d'une procédure fonctionnelle d'auto-installation.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identification des fichiers corrigés ▪ Version final de diffusion ▪ Documentation « Lisez-moi » ▪ Procédure d'installation ▪ Dossier de réalisation ▪ Archivage du projet
		<ul style="list-style-type: none"> ▪

4. MODALITÉS DE L'ÉVALUATION FORMATIVE

Tout au long de la session, des exercices d'acquisition et d'enrichissement seront corrigés mais non notés afin d'optimiser la réussite scolaire des étudiants. On nomme ces exercices des « exercices formatifs ». Ils seront corrigés sur demande seulement. Ces exercices augmentent considérablement le rendement scolaire des étudiants.

5. MODALITÉS ET PONDÉRATION DE L'ÉVALUATION SOMMATIVE

Description	Pondération
Examen 1 (semaine 5)	30 %
Travail 1 (remise semaine 9 - 12)	30 %
Travail synthèse (remise semaine 15)	40 %
TOTAL	100 %

6. CRITÈRES D'ÉVALUATION DE L'ÉPREUVE CERTIFICATIVE FINALE DU COURS

Intégrer les médias pour diffusion en ligne (015L)

Critères	Pondération
Intégration adéquate des médias	10 %
Optimisation adéquate et qualité des médias	10 %
Diffusion en ligne fonctionnelle et affichage adaptée (Navigateurs Web et systèmes d'exploitation)	30 %

Contrôler la qualité du produit (015Q)

Critères	Pondération
Élaboration de feuille de temps et respect d'un échéancier	10 %
Respect du mandat ou du cahier de charge et du schéma de navigation	20 %
Respect de la grille de qualité établie	10 %
Rapport de qualité	10 %

Pondération de l'épreuve certificative finale du cours : 40 % de la note finale.

7. CALENDRIER DES ACTIVITÉS

Semaine 1		
Module 1	Initiation à l'internet	
Section 1	C'est quoi?	2 heures
Section 2	Recherche et analyse de site web	4 heures
Section 3	Préparer l'achat d'un nom de domaine	
Section 4	Quelques outils utiles (Google, LinkedIn, Facebook, courriel, etc.)	

Semaine 2		
Module 2	Achat et configuration de l'hébergement web	
Section 1	Achat du nom de domaine et de l'hébergement	6 heures
Section 2	Utiliser le panneau d'administrateur	
Semaine 3		
Module 3	Faire une première page web	
Section 1	La création de la page	6 heures
Section 2	La mise en ligne	
Section 3	Création de sous domaines et affichage de leur contenu	
Semaine 4		
Module 4	L'analyse du site et les erreurs communes	
Section 1	Recensement, page 404, Whois, etc.	2 heures
Section 2	Les outils de correction	4 heures
Section 3	Analyse des liens	
Section 4	Les outils de correction	
Section 5	W3C	
Section 6	Vérificateur de fureteurs	

Semaine 5		
Module 5	Préparation à la création d'un site	
Section 1	Examen sur les modules 1-4	2 heures
Section 2	Organigramme, cahier de charge, liste de tâches, appel à l'action, cartes cognitives et analyse	4 heures
Section 3	Recensement et préparation du contenu	
Semaine 6		
Module 6	La présentation	
Section 1	Problématiques : dispositifs, fureteurs et écrans	6 heures
Section 2	Ergonomie et lisibilité	
Semaines 7 et 8		
Module 7	Les contenus	
Section 1	Textes, images, son et vidéo	6 heures
Semaine 9		
Module 9	Approfondir le contenu textuel	
Section 1	Mise en page et lisibilité	6 heures
Section 2	Polices de caractère	
Section 3	Disposition	
Semaine 10		
Module 10	Approfondir le contenu image	
Section 1	Formats et types	6 heures
Section 2	Dimensions et adaptabilité	
Section 3	Galleries en ligne	
Semaine 11		
Module 11	Approfondir le contenu son	
Section 1	Formats, types et dimensions	6 heures
Section 2	Outils en ligne	
Semaine 12		
Module 12	Approfondir le contenu vidéo	

Section 1	Formats, types et dimensions	6 heures
Section 2	Outils en ligne	
Section 3	Remise du site	
Semaine 13 à 15		
Module 13	Travail synthèse	
Section 1	Préparation de l'hébergement	2 heures
Section 2	Préparation du contenu	4 heures
Section 3	Mise en ligne du contenu	6 heures
Section 4	Contrôle de la qualité et archivage	6 heures

8. LES RÈGLES DÉPARTEMENTALES

Tous les règlements adoptés par le département de techniques d'intégration multimédia s'appliquent en tout temps. Voir le document « Règlements et remarques » remis lors du premier cours de la session automne.

9. LE MATÉRIEL REQUIS POUR LE COURS

- Achat obligatoire d'un hébergement de sites web. Vous devez utiliser celui qui est choisit par le département. Prévoir environ 30\$.
- Cahier de notes
- Tapis pour souris

Activités d'apprentissage

- Achat d'un nom de domaine.
- Achat d'un espace sur serveur d'hébergement.
- Réalisation d'un site Web.
- Optimisation des médias.
- Réalisation de divers exercices d'apprentissage.
- Utilisation des différentes ressources disponibles.