



Haute Ecole Libre de Bruxelles – Ilya Prigogine

DESCRIPTION DES UNITES D'ENSEIGNEMENT

Sous toute réserve de futures décisions du CNS et des autorités de tutelle en fonction de l'évolution sanitaire

INTITULE DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

CODE : 4.1 Sciences appliquées à l'audiovisuel C

Catégorie TECHNIQUE :	
Section / Spécialisation : Techniques de l'Image	Sous-section / Finalité / option : <i>Ciné</i>
Implantation : Téléphone secrétariat :	
Cycle : <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin: 2px;">2</div> </div> Bloc d'études : Situation dans la formation : <input type="checkbox"/> 3 ^{ème} quadrimestre <input type="checkbox"/> 4 ^{ème} quadrimestre Niveau du cadre européen des certifications : <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; margin: 2px;">Niveau 6</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px; margin: 2px;">Niveau 7</div> </div>	Unité(s) d'enseignement pré-requise(s) : <i>(indiquer le code)</i> Unité(s) d'enseignement co-requise(s) : <i>(indiquer le code) 3.1</i> Volume horaire : Nombre de crédits ECTS (= pondération de l'U.E.) : 5 Obligatoire ou optionnelle : obligatoire Langue d'enseignement : Français Langue d'évaluation : Français
Responsable(s) de l'UE : Frédéric Bochart	Titulaire(s) des Activités d'Apprentissage : Frédéric Bochart
<u>CONTRIBUTION AU PROFIL D'ENSEIGNEMENT :</u> En regard de l'ensemble du programme de formation, l'UE contribue au développement des compétences et capacités suivantes :	
<u>Compétences *</u> : Maîtriser l'espace visuel et sonore Maîtriser l'outil	
<u>Capacités :</u> Analyser des oeuvres photographiques, plastiques, sonores, cinématographiques et télévisuelles d'un point de vue historique, technique et esthétique Analyser un espace - objet réel d'un point de vue visuel et sonore et définir les problèmes que poserait sa transposition audiovisuelle éventuelle. Faire surgir quelques paramètres essentiels comme les contraintes spatiales, les angles de prises de vue, la lumière, le décor, etc. Théoriser progressivement ces problèmes à partir des lois de l'optique, de l'électro-acoustique et de l'informatique appliquée à l'image et au son Analyser les caractéristiques et les étapes spécifiques de l'ensemble d'une chaîne de fabrication qu'il s'agisse de production analogique ou numérique	

Gérer les caractéristiques et les étapes spécifiques de la production, en numérique, d'un sujet d'actualité

Se familiariser avec les techniques de captation ainsi qu'avec le travail en studio de télévision (multicaméras)

ACQUIS D'APPRENTISSAGE* SPECIFIQUES

De manière générale pour l'Unité d'Enseignement :

- Etre capable d'élaborer des workflows adaptés à chaque type de production en tenant compte des contraintes,
- Etre conscient des limitations imposées par les technologies utilisées et reconnaître les artéfacts qu'un fonctionnement hors limites engendre
- Utiliser le potentiel apporté par les nouvelles technologies pour mettre en place des solutions efficaces aux problèmes posés lors de production.

Théorie générale des workflows
Etude des containers (MXF, AAF, QT)
Etude de la gestion de la qualité
Etude des essences
Etude de workflows typiques

Par Activité d'Apprentissage si besoin est de les différencier :

CONTENU SYNTHETIQUE

Introduction
Media
Transformation d'un média
Essences
Container
Support
PAD
Outils de transformation d'un média
Modélisation des workflows
Etudes de cas

METHODES D'APPRENTISSAGE

L'enseignement sera réalisé au moyen de téléconférences.
Le cours sera composé d'éléments théoriques, d'analyses de cas, d'interventions d'invités et de travaux de groupe ou individuels éventuellement présentés en téléconférence.

Dans la mesure où la technologie utilisée pour les téléconférences permet l'interaction, la participation de l'étudiant sera sollicitée de manière régulière.
Les outils utilisés seront Teams et eCampus. Un ordinateur connecté, une webcam et un micro seront nécessaires pour chaque étudiant. La webcam sera ouverte pendant la durée du cours.

Le cours est interactif dans la mesure où l'étudiant participe à la résolution du problème posé.

<u>SUPPORTS DE COURS</u>		
Support	Obligatoire	en ligne**
	OUI	OUI
<u>MODALITES D'EVALUATION</u>		
<u>Type d'évaluation :</u> Des travaux de préparation pour le cours suivant (en groupe ou individuels) éventuellement suivis d'une présentation en ligne lors des sessions de téléconférences (30%) Examen écrit en ligne comportant un QRM et l'étude d'un workflow (70%). Les outils utilisés seront Teams et eCampus. Un ordinateur connecté, une webcam et un micro seront nécessaires pour chaque étudiant. La webcam devra être ouverte pendant toute la durée de l'examen.		
<u>SOURCES DOCUMENTAIRES</u>		
<u>Utilisées par l'enseignant :</u> Il n'existe pas de sources documentaires publiques à jour dans ce domaine. Informations récoltées par l'enseignant grâce à son expérience professionnelle. Participations à des congrès récurrents (IBC, NAB) ou spécifiques <u>Proposées à l'appui du travail personnel de l'étudiant :</u> Différents articles sont proposés en tant que base d'étude pour certains cas.		

* Définitions:

Article 15. - § 1^{er} du Décret "paysage" du 7 novembre 2013:

Acquis d'apprentissage : énoncé de ce que l'étudiant doit savoir, comprendre et être capable de réaliser au terme d'un processus d'apprentissage, d'un cursus ou d'une unité d'enseignement validée; les acquis d'apprentissage sont définis en termes de savoirs, d'aptitudes et de compétences;

Compétence : faculté évaluable pour un individu de mobiliser, combiner, transposer et mettre en oeuvre des ressources individuelles ou collectives dans un contexte particulier et à un moment donné; par ressources, il faut entendre notamment les connaissances, savoir-faire, expériences, aptitudes, savoir-être et attitudes;

Capacité : « activité intellectuelle stabilisée et reproductible dans des champs divers de la connaissance. » Meirieu Ph., Apprendre, oui, mais comment ?, ESF éditeur, 1988, p. 153-154 . Cette proposition suggère que la compétence serait une combinaison appropriée de plusieurs capacités dans une situation déterminée.

http://commonweb.unifr.ch/artsdean/pub/gestens/f/as/files/3650/34116_091116.pdf , la compétence étant un « savoir identifié mettant en jeu une ou des capacités, dans un champ notionnel ou disciplinaire déterminé. » Meirieu Ph., Apprendre, oui, mais comment ?, ESF éditeur, 1988, p. 153-154

**Un support obligatoire doit être mis en ligne, excepté s'il s'agit d'un livre protégé par le droit d'auteur (les articles par contre doivent être mis en ligne).