

- Faculté des sciences économiques
- www.unine.ch/seco

Compétences son et vidéo (5AJ2122)

Filières concernées	Nombre d'heures	Validation	Crédits ECTS
Master en journalisme et communication, orientation création de contenus et communication d'intérêt général	Cours: 3 ph TP: 1 ph	Voir ci-dessous	6

ph=période hebdomadaire, pg=période globale, j=jour, dj=demi-jour, h=heure, min=minute

Période d'enseignement:

- Semestre Automne

Equipe enseignante

Ziad Maalouf, chargé d'enseignement, Pierre-André Léchet, chargé d'enseignement, Stéphanie Martin-Vavasseur, assistante-doctorante (Travaux Pratiques)

Contenu

SON: La radio parlée connaît une révolution depuis quelques années. Une révolution technologique mais aussi narrative, économique, structurelle. Ce cours a pour ambition de participer à une meilleure compréhension de ces changements et de faciliter les interactions des futur-e-s professionnel-le-s de la communication avec le secteur de la radio et du podcast. Il reposera sur la pratique: prise de son, montage, bases du mixage et production d'un objet sonore.

VIDEO: Prise en compte des développements de l'audiovisuel dans l'histoire, des possibilités actuelles en mode MOJO notamment (tournage et montage sur téléphone portable), et des perspectives innovantes de développement. Analyse de contenus audiovisuels et expérimentation de techniques de réalisation. Exercices pratiques: analyse d'un reportage de Journal Télévisé, réalisation d'un reportage de Journal Télévisé, recherche et présentation d'un format vidéo innovant, et réalisation finale d'un objet vidéo (portrait ou auto-portrait).

SON ET VIDEO: Tout semble opposer la télévision et la radio mais, au delà des synergies habituelles, peut-on imaginer des mariages heureux entre ces deux médias? Nous tenterons de le faire ensemble.

Forme de l'évaluation

Deux objets à réaliser en fin de cours consistent en un portrait et un auto-portrait, l'un en audio et l'autre en vidéo (l'étudiant-e choisit librement). La note finale est la moyenne de 5 notes: 1 note pour l'objet sonore, 1 note pour l'objet vidéo, 1 note pour les exercices son en cours de semestre, 1 note pour les exercices vidéo en cours de semestre, 1 note pour la participation globale au cours, aux Travaux Pratiques et à la rencontre "valeur ajoutée et créativité".

Le travail de rattrapage consiste à refaire les exercices et à réaliser un nouvel objet sonore et un nouvel objet vidéo. Les modalités d'évaluation sont valables à la foi pour un enseignement en présentiel ou éventuellement à distance.

Documentation

à disposition sur le site Moodle du cours: <https://moodle.unine.ch/course/view.php?id=7992>

Pré-requis

Son: Une écoute régulière de productions audio (podcast, radio...). Une bonne maîtrise de la langue anglaise. L'installation du logiciel Reaper sur son ordinateur portable.

Vidéo: Disponibilité pour (re-)voir les bases de l'audiovisuel et s'enrichir à travers le partage de compétences et connaissances. Installation de l'application Adobe Premiere Rush sur son téléphone portable.

Forme de l'enseignement

Il s'agit d'un enseignement pratique. En plus des objets sonore et vidéo à réaliser en fin de cours, les étudiant-e-s expérimenteront plusieurs exercices accompagnés et commentés.

Objectifs d'apprentissage

Au terme de la formation l'étudiant-e doit être capable de :

- Distinguer la valeur ajoutée du son et de la vidéo, leurs contraintes et leurs limites
- Analyser une production audiovisuelle traditionnelle ou innovante.

URLs	1) https://moodle.unine.ch/course/view.php?id=7992
------	--

- Faculté des sciences économiques
- www.unine.ch/seco

Compétences son et vidéo (5AJ2122)

- Produire une réalisation audiovisuelle de qualité.
- Produire un projet audiovisuel avec des contraintes.
- Organiser un travail de production par étapes.
- Développer ses capacités et sa culture en audiovisuel.
- Adapter la forme au fond. C'est à dire choisir un media adapté à son projet ou inversement.

Compétences transférables

- Choisir les formes et modes de production en fonction des objectifs.
- Dialoguer avec des professionnel-le-s de l'audiovisuel.
- Juger de la qualité narrative d'un projet audiovisuel.
- Transmettre un ensemble d'informations et d'émotions à une audience.
- Expérimenter la manière dont la technologie influe sur la production et la consommation.