



## IDENTIFICATION

<b>PROGRAMME</b>	<b>AEC TECHNIQUES DE VIDÉO ET ÉCLAIRAGES ASSERVIS POUR LE SPECTACLE (NRC.0Y)</b>
<b>SECTEUR</b>	<b>FORMATION CONTINUE</b>
<b>IMPLANTATION</b>	<b>JANVIER 2015</b>

## **COHÉRENCE**

### RÉFÉRENCE

**DEC THÉÂTRE-PRODUCTION (561.A0)  
VOIE DE SPÉCIALISATION « GESTION ET  
TECHNIQUES DE SCÈNE »**

## DÉMARCHE

<b>29 mai 2014</b>	<b>AVIS DE LA COMMISSION DES ÉTUDES AU CONSEIL D'ADMINISTRATION SUR LA COHÉRENCE DU PROGRAMME</b>
<b>17 juin 2014</b>	<b>ADOPTION PAR LE CONSEIL D'ADMINISTRATION</b>
<b>Janvier 2015</b>	<b>MISE EN ŒUVRE DU PROGRAMME</b>

## **1. Caractéristiques du programme**

Programme :	Techniques de vidéo et éclairages asservis pour le spectacle
Caractéristique :	Attestation d'études collégiales
Nombre total d'unités :	18 1/3 unités
Durée de la formation :	600 heures contact

## **2. Conditions d'admission**

Conformément aux conditions d'admission définies dans le RREC à l'article 4 :

- ❖ Est admissible à ce programme la personne qui possède une formation jugée suffisante par le Collège et qui satisfait à l'une des conditions suivantes :
  1. Elle a interrompu ses études pendant au moins deux sessions consécutives ou une année scolaire;
  2. Elle est visée par une entente conclue entre le Collège et un employeur ou par un programme gouvernemental;
  3. Elle a complété au moins une année d'études postsecondaires échelonnée sur une période d'un an ou plus.
- ❖ Outre les conditions du RREC, la personne devra remplir les conditions supplémentaires suivantes :
  1. Elle devra détenir un des diplômes ou l'une des expériences suivantes :
    - a) DEC Théâtre-Production ou équivalent (ou au moins 2 années complétées);
    - b) AEC Gréage de spectacles, techniques de scène ou production d'événements avec expérience en éclairage ou vidéo événementiel;
    - c) Certificat en technologies des arts de la scène avec expérience en éclairage ou vidéo;
    - d) DEC Technologies audiovisuelles ou équivalent;
    - e) Expérience professionnelle suffisante en techniques d'éclairage de scène, de cinéma ou d'architecture;
    - f) Expérience professionnelle suffisante en techniques de vidéo ou conception vidéo;
    - g) Toute autre expérience jugée pertinente par le Collège.
  2. Elle devra réussir une entrevue de sélection (avec lettre de motivation et analyse du curriculum vitae).

### **3. Compétences du programme**

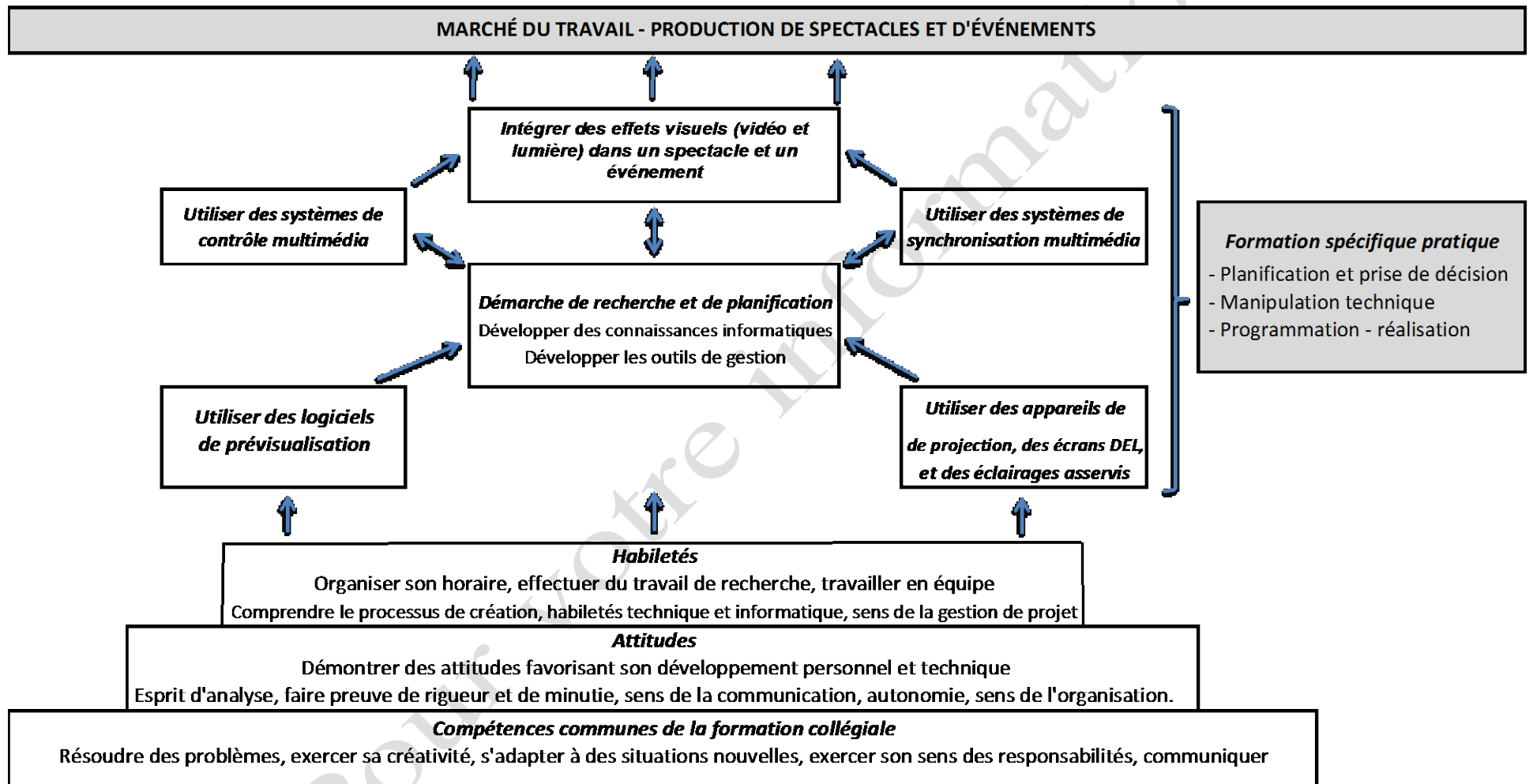
<b>Code</b>	<b>Énoncé</b>
EA7R	Distinguer et utiliser des appareils de diffusion vidéo, de lumière et de son
EA7S	Planifier le travail d'intégration et de gestion multimédia
EA7T	Utiliser des outils de prévisualisation
EA7U	Distinguer et utiliser des systèmes de contrôle multimédia
EA7V	Distinguer et utiliser des systèmes de synchronisation multimédia
EA7W	Intégrer des effets visuels (vidéo et lumière) dans un spectacle et un évènement

### **4. Profil de sortie du programme**

Le profil de sortie présente, de manière articulée et synthétisée, l'ensemble des apprentissages essentiels dont on veut favoriser l'acquisition chez l'étudiant à sa sortie du programme. Ces apprentissages, qu'il s'agit de connaissances à posséder, d'habiletés à maîtriser ou d'attitudes à développer, sont déterminés à partir des objectifs et standards du programme.

La page suivante présente le profil de sortie schématisée.

## PROFIL DE SORTIE DE L'AEC TECHNIQUES DE VIDÉO ET ÉCLAIRAGES ASSERVIS



## **5. Les compétences, les axes de formation et les paliers d'intégration**

Le tableau 1 présenté à la page 7 classe les cours et les compétences du programme selon les axes de formation et les paliers d'intégration.

## **6. Les axes de formation**

La personne diplômée en *Techniques de vidéo et éclairages asservis pour le spectacle* effectuera des tâches qui sont reliées directement à la préparation, l'installation et l'opération d'appareils de vidéos et d'éclairages asservis pour le spectacle dans différents types de scénographie. Par conséquent, le programme sera articulé autour de trois grands axes de formation soit :

### **A. Planification et prise de décisions**

L'axe planification et prise de décision concerne presque toutes les compétences du programme. Cet axe est primordial dans la préparation des projets et l'analyse des équipements nécessaires.

### **B. Manipulations techniques**

Cet axe vise à répondre à toutes les exigences liées aux manipulations de logiciels et d'équipements techniques tant pour la vidéo que pour les éclairages asservis, et ce, de façon sécuritaire.

### **C. Réalisation - programmation**

Cet axe regroupe les cours qui permettent à l'élève de programmer et ensuite, de réaliser le travail d'installation et d'opération des équipements. Il permet également de résoudre les situations problématiques sur les lieux de production.

## **7. Les paliers d'intégration**

Les paliers d'intégration balisent la progression de l'élève en fonction de la complexité des apprentissages. Ces paliers vont de l'initiation à l'application professionnelle, en passant par l'approfondissement et l'intégration.

### **A. Initiation**

Les activités d'initiation visent l'acquisition de connaissances, d'habiletés et d'attitudes de base nécessaires à l'intégrateur vidéo et l'opérateur d'éclairages asservis. Les problèmes et exercices reliés aux activités d'apprentissage de ce palier sont simples et l'ensemble des compétences développées sera réinvesti dans les cours suivants.

### **B. Approfondissement**

Les activités d'approfondissement visent l'acquisition de compétences plus complexes et l'intégration, à l'intérieur d'exercices plus complexes, des connaissances de base acquises précédemment.

### C. Intégration

Les activités d'intégration permettent la réalisation d'ateliers, de mises en situation ou de projets intégrateurs qui font appel à l'ensemble des connaissances et habiletés propres au contexte de travail et qui requièrent de l'élève qu'il adopte les attitudes appropriées.

### D. Application professionnelle

L'activité d'application professionnelle vise le transfert des compétences développées et leur intégration dans un contexte réel de travail.

## **8. La grille de cours**

Le tableau 2 de la page 8 illustre la grille de cours. Cette grille présente la liste des activités d'apprentissage, leur code, leur pondération, le nombre d'heures contact et le nombre d'unités qui sont rattachés à chaque cours.

## **9. Tableau de correspondance entre les compétences et les cours**

Le tableau 3 de la page 9 établit la correspondance entre les cours et les compétences du programme. Il indique également la progression de l'acquisition de la compétence pour chaque cours en fonction de l'apprentissage dans le programme.

## **10. Les règles de promotion**

Le tableau 4 de la page 10 présente le cheminement d'apprentissage de l'élève et met en évidence la séquence des préalables durant les cinq blocs du programme qui se terminent par le stage en milieu de travail.

# TABLEAU 1

## CLASSEMENT DES COURS ET DES COMPÉTENCES SELON LES AXES DE FORMATION ET LES PALIERS D'INTÉGRATION

COURS		AXES DE FORMATION			PALIERS D'INTÉGRATION
Codes	Titres	Planification et prise de décision	Manipulations techniques	Programmation - réalisation	
<b>Bloc 1</b>		<i>Code des compétences</i>			
561-59A-LG	Initiation à la vidéo et à l'imagerie appliquée à la scène		EA7R	EA7R	Initiation
561-59B-LG	Logiciels de visualisation 3D	EA7T	EA7T	EA7T	Approfondissement
<b>Bloc 2</b>		<i>Code des compétences</i>			
561-59C-LG	Planification et organisation du travail	EA7S EA7T	EA7T	EA7S EA7T	Initiation et Approfondissement
561-59D-LG	Logiciels de contrôle	EA7U	EA7U	EA7U	Initiation et Approfondissement
<b>Bloc 3</b>		<i>Code des compétences</i>			
561-59E-LG	Synchronisation et signaux (contrôle global)	EA7V	EA7V	EA7V	Initiation et Approfondissement
561-59F-LG	Atelier d'intégration vidéo et éclairage asservi	EA7R EA7S EA7U EA7V	EA7R EA7U EA7V	EA7R EA7S EA7U EA7V	Intégration
<b>Bloc 4</b>		<i>Code des compétences</i>			
561-59G-LG	Projets intégrateurs	EA7U EA7V EA7W	EA7U EA7V EA7W	EA7U EA7V EA7W	Intégration et Application professionnelle
<b>Bloc 5</b>		<i>Code des compétences</i>			
561-59H-LG	Stage en milieu de travail	EA7W	EA7W	EA7W	Application professionnelle

**TABLEAU 2: GRILLE DE COURS**

	COURS			HEURES-CONTACT	PONDÉRATION			UNITÉS	
	CODES		TITRES		T	L	P		
BLOC 1	F.S.	561-59A	-LG	Initiation à la vidéo et à l'imagerie appliquée à la scène	60	1	3	2	2
		561-59B	-LG	Logiciels de visualisation 3D	45	1	2	2	1 2/3
<b>SOUS-TOTAUX POUR TOUT LE BLOC 1</b>					105	2	5	4	3 2/3
BLOC 2	F.S.	561-59C	-LG	Planification et organisation du travail	45	2	1	2	1 2/3
		561-59D	-LG	Logiciels de contrôle	90	2	4	2	2 2/3
<b>SOUS-TOTAUX POUR TOUT LE BLOC 2</b>					135	4	5	4	4 1/3
BLOC 3	F.S.	561-59E	-LG	Synchronisation et signaux (contrôle global)	45	1	2	2	1 2/3
		561-59F	-LG	Atelier d'intégration vidéo et éclairage asservi	90	1	5	2	2 2/3
<b>SOUS-TOTAUX POUR TOUT LE BLOC 3</b>					135	2	7	4	4 1/3
B4	F.S.	561-59G	-LG	Projets intégrateurs	105	0	7	2	3
<b>SOUS-TOTAUX POUR TOUT LE BLOC 4</b>					105	0	7	2	3
B.5	F.S.	561-59H	-LG	Stage en milieu de travail	120	0	8	1	3
<b>SOUS-TOTAUX POUR TOUT LE BLOC 5</b>					120	0	8	1	3
<b>TOTAUX POUR LE PROGRAMME D'ÉTUDES</b>					600	8	32	15	18 1/3



**TABLEAU 3: LIENS ENTRE LES COMPÉTENCES ET LES COURS**

		Bloc 1		Bloc 2		Bloc 3		B4	B5
		Initiation à la vidéo et à l'imagerie appliquée à la scène	Logiciels de visualisation 3D	Planification et organisation du travail	Logiciels de contrôle	Synchronisation et signaux (contrôle global)	Atelier d'intégration vidéo et éclairage asservi	Projets intégrateurs	Stage en milieu de travail
		-LG	-LG	-LG	-LG	-LG	-LG	-LG	-LG
		561-59A	561-59B	561-59C	561-59D	561-59E	561-59F	561-59G	561-59H
EA7R	Distinguer et utiliser des appareils de diffusion vidéo, de lumière et de son	P					P		
EA7S	Planifier le travail d'intégration et de gestion multimédia			P			P		
EA7T	Utiliser des outils de prévisualisation		P	P					
EA7U	Distinguer et utiliser des systèmes de contrôle multimédia				P		P	P	
EA7V	Distinguer et utiliser des systèmes de synchronisation multimédia					P	P	P	
EA7W	Intégrer des effets visuels (vidéo et lumière) dans un spectacle et un événement							P	P

**Légende**

P = partiel (développement partiel de la compétence)

P = partiel / dernier cours de la série  
(développement final de la compétence de ce cours)

**TABLEAU 4: SÉQUENCE DES PRÉALABLES**

<p><b>Légende</b>                      A = Cours préalable absolu                      R = Cours relatif                      CA = Cours associé (fait en parallèle dans le même bloc)</p>				Bloc 1		Bloc 2		Bloc 3		B4	B5
				Initiation à la vidéo et à l'imagerie appliquée à la scène		Planification et organisation du travail		Synchronisation et signaux (contrôle global)		Projets intégrateurs	Stage en milieu de travail
				Logiciels de visualisation 3D		Logiciels de contrôle		Atelier d'intégration vidéo et éclairage asservi			
				561-59A	-LG	561-59C	-LG	561-59E	-LG	561-59G	-LG
<b>Bloc 1</b>	561-59A	-LG	Initiation à la vidéo et à l'imagerie appliquée à la scène								
	561-59B	-LG	Logiciels de visualisation 3D								
<b>Bloc 2</b>	561-59C	-LG	Planification et organisation du travail	<b>R</b>							
	561-59D	-LG	Logiciels de contrôle		<b>CA</b>						
<b>Bloc 3</b>	561-59E	-LG	Synchronisation et signaux (contrôle global)			<b>R</b>					
	561-59F	-LG	Atelier d'intégration vidéo et éclairage asservi		<b>A</b>		<b>CA</b>				
<b>B4</b>	561-59G	-LG	Projets intégrateurs				<b>A</b>				
<b>B5</b>	561-59H	-LG	Stage en milieu de travail					<b>A</b>			