

LE DESIGN DE MULTIMÉDIAS

Ce chapitre propose de distinguer les modes de multimédias issus de la vidéo ou des textes comme paradigmes. On présente des modes de développement systématique, constructiviste et minimaliste. Au plan de la représentation, le design s'intéresse aux scénarios qui se déroulent dans le temps et qui s'élaborent dans l'espace, avec l'ajout des modalités d'interaction. Les divers genres ou modèles sont présentés. On propose une approche minimaliste d'autocréation et d'autoréalisation de multimédia pédagogique.

Qu'entend-on par design?

L'écriture primordiale

Dans le langage ordinaire, le mot design véhicule une connotation d'organisation, d'harmonie, presque de décoration. Le designer choisit ou fabrique des éléments puis les agence. La métaphore est encore valable dans la préparation d'un texte, d'un cours ou d'un multimédia. Le design revient donc à parler du plan ou de l'organisation d'ensemble d'une œuvre quelconque.

Dans un document textuel ou multimédiatisé, l'auteur correspond donc au designer. Autant dire que le design, c'est l'écriture primordiale. Le design ou l'écriture demeurent proche de l'étape de la création mais ne suppose pas toujours la réalisation. Tout comme dans la télévision publique où tout le monde sait qu'il faut une équipe pour réaliser une émission, on véhicule aussi l'idée que, dans la production d'un multimédia, il faut toute une équipe de spécialistes. Tout ce cours tend plutôt à démontrer qu'il est maintenant possible de réaliser tous genres d'artefacts culturels, informatifs et communicationnels d'une manière autonome. C'est le sens noble qu'on attribue à l'appropriation de la technologie. Évidemment, une réalisation intégrale suppose une disponibilité de la technologie, d'une part, et une compétence d'utilisation, d'autre part, ce que ce cours ne saurait faciliter puisqu'il se dispense à distance, hors de ces environnements.

À l'intérieur de ce cours, on ne peut s'attendre à ce que tous les apprenants soient disposés, compétents et munis technologiquement pour réaliser des œuvres multimodales, mais on peut s'attendre à ce que leur compétence soit suffisante pour élaborer le design d'un document simple et pédagogique soit pour les réseaux ou pour utilisation sur un poste informatisé autonome. Pour réaliser un document, il faut, au-delà des idées créatrices, disposer

- 1- de ressources relatives au contenu;
- 2- de ressources relatives à l'écriture ou à la mise en forme; et
- 3- de moyens techniques de réalisation.

L'autoréalisation ou la production-maison : un rappel

L'approche « desktop » ou d'autoréalisation qui est de plus en plus répandue avec les nouvelles technologies numériques suppose comme jamais auparavant des talents variés chez un auteur. Cette variété d'aspects spécialisés est tellement étendue que chacun doit tracer à cet égard les limites de sa compétence. Tel n'est pas musicien, devrait-il se lancer à composer une musique thématique pour son document? Tel n'est pas bon en dessin, avec ou sans informatique, devrait-il produire son propre logo? Il est si facile d'emprunter que les difficultés de réalisation de certaines portions de

médias peuvent être atténuées par le recours à des gabarits ou modèles et à des artefacts préfabriqués, ce qui peut convenir bien souvent à une production-maison.

D'où venez-vous?

Tout commence par un texte...léger

Si on pense un jour à créer des multimédias, on doit se rappeler que tout commence par un texte : un téléroman, un film, un multimédia sur support local ou une présentation sur Internet. Les productions orales peuvent être spontanées comme à la radio mais en apparence seulement car beaucoup de papier et d'indices de discours sont écrits même dans ce qui semble oral. Alors un multimédia comme un cours ou un module d'enseignement commence par des idées énoncées dans le format le plus léger, le plus versatile, le moins dispendieux qui soit, l'écriture, soit directement sur papier ou par le traitement de texte si on y est acculturé.

L'écriture est envahissante et omniprésente

En général, on commence par formuler un plan global à très gros traits puis on raffine ou détaille, et enfin on peaufine ou corrige. Ce plan peut prendre une forme graphique facile à visualiser tout d'un trait. Et ce n'est que le plan, le scénario. Dans un cas particulier, on commence par avoir des idées, des petites portions qui surgissent et des éléments multimodaux qu'on souhaite représenter. (Multimodal veut dire que ce peut être une portion de texte, une image, un son, une séquence vidéo, etc.) Souvent on a tendance à s'interroger sur les outils. Il faut certes s'assurer de la disponibilité technologique au premier niveau mais il faut davantage s'interroger sur sa propre compétence à travailler dans cet environnement technologique au deuxième niveau. De toute manière, au niveau suprême, rien ne remplace les idées du créateur de projet.

Une idée vaut mille informations

Un premier jet...d'encre

Un projet d'écriture multimédia commence par des idées et par des informations empruntées que l'on conserve sous forme de traces ou d'écriture en guise de mise en mémoire. On utilise un ensemble de technologies : le dictaphone qui peut servir de zone de mémoire dans un contexte d'« écriture orale », le plus souvent un simple bout de papier griffonné, un texte élaboré au traitement de texte, etc.

À quel type général de document pensez-vous?

le film ou le livre? (au plan de l'information)

le discours ou l'échange? (au plan de la communication).

Même si les sites web, les CD et les DVD sont relativement récents comme genres d'expression et de communication, il n'y a pas comme tel d'innovation technologique du côté de leur écriture et de leur scénarisation. Le contexte du design multimedia relève,

soit de l'**audiovisuel** ou multimédia au sens populaire, du cinéma ou de la télévision. Dans ce cas, le déroulement est **temporel** et l'accent est placé sur les images avec une présence variable de textes accompagnateurs et le plus souvent une trame sonore en synchronisme avec l'image;

soit de l'écriture traditionnelle ou du **livre**. Dans ce cas, la présentation est **spatiale, linéaire** comme dans un livre ou **mosaïque** comme dans un hypertexte. L'accent revient évidemment au texte qui peut cependant être illustré, animé, etc. La page ou l'écran demeurent l'unité de base. On le constate sur les réseaux, le multimédia spatial peut contenir autant d'images que le multimédia temporel.

Ce multimédia peut être linéaire ou **interactif et contrôlé**. On a vu par ailleurs que l'interactivité est une propriété issue de l'informatique et de la numérisation. L'originalité de ce nouveau type réside dans le contrôle de l'utilisateur ou de l'apprenant qui gère son apprentissage. En mode lecture comme en mode écriture, l'informatique permet à l'utilisateur un certain contrôle sur la production comme sur la représentation d'un contenu quelconque.

Audiovisuel et temporel

Dans le contexte filmique, on considère

- 1- la mise en scène; et
 - 2- le montage.
- 1- La **mise en scène** concerne la construction et l'organisation des scènes individuelles. Quels objets se retrouvent à l'écran à un moment donné, comment ils sont composés et cadrés. (textes, graphiques, sons, vidéo).
 - 2- Le **montage** voit à la combinaison des scènes (sélection, séquences, jeu de transitions). La représentation (surtout visuelle mais avec possibilité de sons) de la scène livre de l'information et procure un effet esthétique. Tout cela demeure passif même s'il y a des animations ou des personnages qui bougent. **Représentation passive**. Cela ne veut pas dire que le spectateur ne peut pas s'émouvoir, réagir, mais rien de cela n'est essentiel au déroulement de la représentation. Bref, la télévision continue à bouger, que l'on s'en occupe ou pas, que l'on dorme ou pas, tandis que le site Internet vient qu'à s'endormir lui-même s'il n'y a pas d'interaction minimale, ne serait-ce que le déplacement de la souris.

Cependant, si on y ajoute des mécanismes de contrôle, comme effet spécifique de la numérisation, on obtient de l'interactivité ou une exigence de réaction de la part de l'utilisateur ou de l'apprenant. **Échange interactif**, soit, mais qui n'est pas nécessairement une preuve d'apprentissage.

Textuel et spatial

L'écriture en réseau a déjà été abordée dans le chapitre 3 sur l'écriture. On devrait s'y référer pour bien saisir les concepts proposés par Horn (1989), à savoir : **le bloc, l'étiquette, la map, le lien, le sentier**.

Un telle écriture permet de bien homogénéiser les divers blocs d'informations mais la navigation entre ces blocs, par les usagers, entraîne facilement la désorientation et la surcharge cognitive. C'est pourquoi, dans un déroulement non-linéaire mais spatial, car les

textes sont toujours disponibles dans l'espace de papier ou d'écran, la contextualisation et la conservation du contexte demeurent les éléments les plus importants.

Le texte, les idées, l'interpersonnel

Dans une communication, peu importe le média, la cohérence d'ensemble revient toujours à

1- la composante textuelle; à l'autre extrême, **2- les idées** se présentent comme des abstractions, des généralisations, des étincelles de contenu mais en même temps, elles peuvent être décousues, non reliées à leur sens primitif. Entre les idées qui volent un peu partout et les textes qui stabilisent tout, se trouvent les individus qui contrôlent l'interaction entre les participants. C'est **3- la composante interpersonnelle** qui crée de la cohérence dans l'ensemble de la communication. Dans un multimédia spatial, la perte du contrôle du sens par la perte du contexte est à surveiller constamment.

Le textuel devient le gardien du contextuel

Conserver le contexte

Dans un multimédia spatial, sans histoire ni trame, le montage est plus compliqué que dans un film qui est linéaire ou que dans un livre linéaire par ses chapitres et sa colle! Si l'utilisateur peut naviguer à sa guise dans un hypertexte ou hypermédia, il y a un gain du côté des liens possibles mais un danger du côté de la perte de contexte qui ne doit pas changer pour ne pas confondre, ni désorienter. Tel est le pire problème pour le concepteur de l'hypermédia, celui de se faire découper en unités non significatives par l'apprenant ou l'utilisateur trop désireux de tout cliquer. Or, l'apprentissage n'arrive que dans un contexte approprié, si fragile, si facile à défaire.

Conserver le sens et la cohérence

Le sens et la cohérence dépendent des personnes apprenantes. Si elles sont « absentes », comme dans un site ou un didacticiel, il faut tout prévoir. Or les interactions ne fonctionnent qu'avec les idées et les situations prévues. L'absence d'interlocuteur engendre facilement l'effet de boîte vocale où des monologues se succèdent sans assurance de contact.

Dans les **groupes de discussions**, tout le sens des blocs d'informations dépend des interrelations autant que des textes mais la désorientation est moins fréquente que dans les textes laissés à eux-mêmes pour être dépecés par le lecteur-cliqueur.

Dans les ressources de **résolution de problèmes**, le sens est plus facile à retrouver aussi parce que l'utilisateur fournit le contexte et confronte l'information à son contexte.

*le lecteur-cliqueur découvre le sens par les liens associatifs
mais risque de tout perdre par les interactions insensées
Où suis-je?*

Comment commencer une production multimédia?

Même en respectant les principes, les coutumes, les exemples, chacun aborde un travail de production à sa manière, surtout s'il s'agit d'une autoréalisation, c'est-à-dire que l'auteur est

responsable de tout sans faire appel à des spécialistes ou des aides. L'approche proposée n'est donc pas obligatoire, elle ne représente qu'une manière de faire et l'important demeure le résultat au terme de l'exercice. Donc, dans la démarche, l'important est de se provoquer soi-même.

Les titres dans cette section sont métaphoriques pour provoquer le rappel et piquer la curiosité.

Quel est ton genre?

On précise d'abord le **genre** de document. Est-ce qu'on veut réaliser une « **traction avant** » ou une « **propulsion arrière** »?

Puis on pense aussi à l'**ampleur** du document. Est-ce un « éventaire » (le plateau du vendeur d'arrachides dans le stade) ou est-ce un « super marchez » (marché) où tout est dit, disponible mais où le lecteur doit fouiller et marcher sans savoir s'il va trouver. On retient que c'est toujours **le plus léger** qui se déplace le plus facilement.

Le document de type « propulsion arrière ou **Pousser** » : tutoriel, offre de services, tour guidé, (avec l'accent sur les fonctionnalités, les ressources), n'est pas toujours respectueux du navigateur. Et si l'utilisateur ne cherchait qu'un détail sans vouloir tout apprendre? Le complexe du professeur qui enseigne est-il en train de se réveiller? Faut-il absolument une leçon?

Le document de type « traction avant ou **Tirer** » : résolution de problèmes, recherche, itinéraire, visite libre (accent sur la tâche) doit pour sa part offrir des possibilités rapides, faciles et intéressantes. Encore plus que le tutoriel, il peut susciter des frustrations s'il ne tient pas ses promesses. On doit limiter le territoire d'information et préciser les sentiers de navigation sans les imposer car c'est l'utilisateur qui décide du parcours.

Dans une autoréalisation simple, les **objectifs** peuvent demeurer **non formels**, malgré ce qu'en disent les partisans de la formulation des objectifs. Si des objectifs sont parlants, c'est bien, sinon, il vaut mieux procéder à partir d'indices provocateurs. La même remarque s'applique pour les destinataires, il suffit de les avoir en tête pour le moment. Lors de l'évaluation, ils seront plus importants.

Christophe Colomb

Il faut éviter l'« Amérindie »! Si Colomb croyait arriver aux Indes, c'est parce que sa carte montrait les Antilles et l'Asie. L'Amérique n'y figurant pas, il ne pouvait la découvrir. D'où l'importance de proposer d'entrée de jeu une carte précise pour bien savoir où l'on va. Il faut une carte avec **légende** indiquant la distance, l'épaisseur du document, la durée, l'état dans lequel il faut être pour en profiter, etc. La légende indique donc les moyens disponibles pour résoudre la question soulevée et les conditions pour parvenir à cette solution. On comprend que la carte peut aussi s'appeler **table des matières** si l'écriture sans images est le seul repère qui convient comme dans bien des livres.

Pidgin & Jargon

Pidgin et jargon ne sont pas deux personnages mais deux extrêmes de la sémantique et de la communication. Comme on l'a vu, le pidgin facilite la communication, on s'entend vite avec peu de signes et peu de protocole. Dans les multimédias en direct ou en réseau, on recherche cette qualité.

Le jargon, pour sa part, complique la communication. Le spécialiste peut comprendre un terme scientifique mais l'objectif est de se faire comprendre par le plus grand nombre, donc il faut parler précisément tout en s'assurant d'être compris tant par le texte que par l'image qui doit être décodée pour être comprise. Si le document produit suppose un niveau d'entrée élevé ou spécialisé pour être compris, il vaut mieux le spécifier dès le début. On retrouve ainsi une solution acceptable au lieu de toujours viser le plus bas niveau comme à la télévision publique par exemple.

Assurance

Le succès immédiat dépend du respect de sa propre compétence et du respect de la technologie disponible. Évitions de se demander à soi-même de réaliser un produit désiré par des performances qui ne furent jamais éprouvées antérieurement. Évitions dans le même sens de forcer la technologie avec des CGI, JAVA script, Perl, etc. et tous les artifices s'ils ne sont pas disponibles et maîtrisés.

Le mythe du progrès éternel disant « qu'il doit bien y avoir une techno pour faire ça » doit être pondéré dans le réalisme de la disponibilité. Du moins si c'est de production dont il s'agit. Si on veut réaliser de la « gadgetologie », c'est une autre chose car là c'est la technique innovatrice qui fait vivre et qui émerveille. Nul besoin de créateur, il suffit d'un bon « pitonniste ». Ce dernier facteur ne doit pas être négligé mais pendant qu'on apprend à se servir d'une technologie, il ne faut pas trop exiger de performance. Il vaut mieux distinguer les étapes d'apprentissage technologique et les étapes créatrices.

Il faut compter sur ses propres moyens.

État des routes

Des sentiers de navigation trop nombreux, trop sinueux et mal balisés entraînent la surcharge cognitive et la désorientation, comme on l'a vu antérieurement. Il faut viser la simplicité dans le déroulement.

Orléans Express ou STCUM/Q

On vante parfois les documents multimédias en les qualifiant d'interactifs. Le paradoxe, c'est que l'interactivité peut garder éveillé, garder participatif mais jusqu'à un certain point seulement. Il faut éviter de tout morceler en trop petits blocs et d'offrir des feedbacks continuels. Trop de clics à produire et à répondre, c'est aussi harassant que d'avoir quelqu'un qui nous regarde et nous souffle dans le cou pendant qu'on travaille. Donc, on vise à faire faire des gestes interactifs intelligents, plus associatifs que référentiels car le reste de la vie en réseau se charge de nous faire faire des liens et des clics juste pour nous amener dans les chemins les moins fréquentés et les moins désirés.

Nids de poule

On peut faire héberger ses documents gratuitement sur Internet mais on se fait alors ajouter de la publicité. C'est une question de goût mais il vaut mieux payer pour être chez soi car toute distraction peut faire dévier l'attention. Or c'est l'objectif avoué de la publicité que de désorienter et de faire cheminer en entraînant dans des trous infâmes. Donc éviter les nids de poule.

On vous souhaite un bon départ.

Réno Entrepôt

Ces vastes magasins proposent toutes sortes de matériaux pour tout le monde et non seulement pour le spécialiste. C'est l'époque de l'abondance de matériaux et du faire soi-même. Cette analogie peut servir en contexte de production multimédia. On commence par des matériaux sous tous supports : idées, bouts de texte, slogans, images, etc. Tous ces éléments peuvent servir comme matériaux de départ. Votre savoir, votre avoir, votre pouvoir créateur. Une bonne manière de débiter consiste à aligner tous ces blocs et à imaginer des liens significatifs.

*BLOCS
BLOCSBLOCS
BLOCSBLOCSBLOCS
BLOCS BLOCS BLOCS BLOCS*

Si les blocs de départ semblent préfabriqués, cette production sera personnalisée par les arrangements, les créations subséquentes. Il est inutile de réinventer la roue. D'ailleurs, dans tout apprentissage, les théoriciens répètent qu'il faut miser sur les connaissances antérieures, préfabriquées, disponibles et préalables. Il faut toujours compter sur les ressources de l'apprenant comme du créateur.

Manufacture

On ne se contente pas de réagencer de vieilles choses. On ajoute à la mesure du besoin et de ses capacités. On fait du « sur mesure ». Si on a commencé par un magasinage dans une grande surface, il faut terminer par la construction d'une boutique spécialisée selon une fonction et une personnalité créatrice. On crée des blocs inexistant, non disponibles, comme les infographies, qu'il est parfois difficile d'emprunter sans traces. Mais surtout comme dans tout travail d'écriture, il faut élaborer des concepts, apporter des arguments, des exemples, des situations, etc.

Une bonne idée pertinente vaut mille informations!

Las Vegas ou Noname

Vaut-il mieux utiliser un modèle tout fait comme gabarit de base ou tout reconstruire sous prétexte de créativité intégrale? Il n'y a aucune hésitation. Pour le débutant, le gabarit fait éviter des erreurs en agencement, en couleurs, en grosseur de fichiers, etc. L'originalité doit être dans le contenu avant tout, surtout si les talents graphiques sont relativement faibles.

Faut-il installer un environnement encombré qui prend toute la place avant de commencer à proposer un apprentissage? Ou faut-il miser sur un lieu calme, standard et reconnu où l'innovation apparaît comme contenu? Poser la question c'est y répondre même si bien des sites abusent en utilisant tout; des grosses images, des cadres lents à charger et détestables à imprimer, et une petite musique d'introduction avec cela, juste pour ralentir le téléchargement sur Internet?

Au moment de la création, il vaut mieux travailler avec des outils conviviaux et bien connus pour éviter les ralentissements technologiques.

La fin des incunables approche

Franc maçon

La meilleure façon de construire consiste à travailler sur place avec les outils de présentations si possible. Cela évite des duplications. En autoréalisation, **le prototype devient alors le modèle de série** quitte à se faire une courte esquisse en papier pour commencer.

Le brouillon est déjà une publication du produit

Itérativement, placer les blocs, manufacturer les blocs inexistants. Puis on décore en ajoutant du « mortier » ou des éléments accrocheurs qui aident à faire saisir le sens tout en restant en harmonie avec l'ensemble de la construction.

La décoration doit être accrocheuse et pertinente même si elle est métaphorique.

Auto-essai et essai

Même les créateurs habitués doivent faire l'essai de leur oeuvre pour en vérifier le fonctionnement. Cela fait partie de la production. Si nécessaire, il faut corriger, mais au fait, il faut toujours corriger.

Le plus beau jardin doit être sarclé

Enfin, même cet essai des fonctionnalités ne suffit pas. Il vaut mieux soumettre le produit à de vrais usagers potentiels et leur demander de s'exprimer à son sujet et notamment de relever toute difficulté de sens et d'interprétation. C'est toujours surprenant de constater comment ce qui semble clair pour l'auteur demande une foule de précisions pour être accessible au lecteur, au joueur ou au navigateur, tout dépendant du média.

Et si ces essais avec de vrais usagers permettent de soulever des points d'obscurité, il faut hélas recorriger.

Cent fois sur le métier, remettez votre ouvrage!

À vous d'essayer! et par là de découvrir quelle est votre apprivoisement technologique pour que votre talent s'exprime. À cet égard, tous ne sont sûrement pas égaux.

BOYLE, T., (1997), Design for Multimedia Learning, Prentice Hall Europe.

CUNNINGHAM, D. J. et al (1993), The textbook of the future in C. McKnight, et al., *Hypertext a Psychological Perspective*. Ellis Horwood.

HORN, R., (1989), *Mapping Hypertext*, Lexington, The Lexington Institute.

Juste avant, on vient de voir comment commencer un multimédia selon une approche imagée, on peut aussi considérer le design d'un multimédia quelconque de manière plus formelle:

- 1- la conception ou la structuration
- 2- la présentation ou l'allure extérieure

COMMENT FORMELLEMENT COMMENCER UN MULTIMÉDIA

1- La conception ou la structuration

Depuis l'époque de leurs premiers travaux pédagogiques, les élèves se font répéter de commencer par se faire un plan avant de chercher de la documentation et avant d'écrire. Bref, on suggère la colonne de gauche dans le tableau suivant. En pratique, cette logique n'est suivie que par les théoriciens, et ce, seulement dans leurs cours. La plupart du temps, on adopte, au plan de l'écriture et de la scénarisation, l'ordre de la colonne de droite dans le tableau suivant.

En ordre d'importance logico-théorique	En ordre de déroulement pratico-pratique
1- La structuration du contenu	1- Les outils
2- La structuration des interactions d'apprentissage	2- Le choix du modèle - genre
3- Le choix du modèle - genre,	3- La structuration du contenu
4- Les outils.	4- La structuration des interactions d'apprentissage

Pour écrire un multimédia, on suggère de considérer tous les paramètres à tour de rôle de manière itérative sans essayer de régler tout dans un ordre linéaire. Donc, on favorise le regard sur la structure du contenu (approche problématique) en même temps que le regard sur les moyens (approche méthodologique) utilisés pour représenter une situation (multimédia). Le design ou la conception d'une activité multimédia d'apprentissage passe donc par les étapes suivantes, peu importe leur ordre.

2- La structuration de contenu

a- Approche systématique. Le contenu peut être structuré systématiquement. On analyse alors le comportement terminal désiré chez les apprenants, on décompose le contenu en parties constituantes, on produit ensuite la séquence des événements d'enseignement.

b- Approche minimaliste par fonctions. Le contenu peut être structuré par les fonctions désirées chez les apprenants. On propose des tâches significatives. Les stratégies d'étude et les préférences des apprenants guident ensuite dans la sélection et la structure du contenu. L'approche minimaliste ne repose pas sur une séquence rigide à suivre. Au contraire, elle est au service de l'utilisateur. Dès qu'une première version est disponible, on l'expérimente, c'est un travail en chantier dynamique où les corrections sont faciles et rapides.

3- La structuration des interactions d'apprentissage

La structuration des interactions doit toujours être plutôt systématique même si le contenu a été structuré selon une approche plus légère. En fait, il faut déjà avoir choisi son genre (comme on le voit au point suivant) pour proposer des sentiers et des liens précis en guise d'interactions. Donc, on commence par s'orienter entre le genre d'**instruction**, (tutoriel, machine à enseigner) ou de **construction**, (minimalisme, accent sur la tâche, constructionnisme, compagnonnage cognitif), voire même de document dont l'**accès est libre**.

a- Cette structuration commence par une orientation de l'apprenant :

- énoncer les objectifs;
- décrire la compétence à acquérir;
- proposer une tâche : structurée ou ouverte.

b- Ensuite, on structure les interactions d'apprentissage en explicitant le type d'information ou d'autorité de l'information. L'usage du document va ainsi être précisé

- a- par une description didactique;
- b- par un protocole d'expert;
- c- par une résolution de problèmes;
- d- par des exemples;
- e- par des ressources spécifiques, etc.

Lorsque l'intention de l'interaction est bien précisée, la suite du travail est plus routinière et itérative. C'est une étape où la systématisme apporte plus de satisfaction et facilite la réalisation du projet. Il faut donc

- Étager les interactions;
- Fournir du feedback;
- Mettre à l'essai;
- Évaluer et gérer l'évaluation.

4- Le choix d'un genre - modèle

Dans le monde en papier, on distingue depuis longtemps entre une bande dessinée, un roman, un journal, etc. Dans le monde des multimédias, il ne faut pas en profiter pour tout mêler. On tente de s'exprimer selon des genres définis ou qui sont en voie d'être reconnus. Ce n'est pas en inventant un genre tout croche qu'on va innover. Bien au contraire. Par exemple, s'il s'agit d'apprentissage, on peut retrouver trois grandes familles de genres :

- a- Didacticiels : tutoriels**, machine à enseigner. Ce genre consiste à proposer dans le logiciel un modèle tutoriel, comme un petit professeur caché dans la machine. Dès qu'on essaie de créer du matériel didactique, c'est le genre obligé mais hélas le moins désiré.

- b- Hypertexte, livre : manuel, référence, etc.** Ce genre a été développé par les associations que permettent la numérisation. Cependant, ce genre s'est fait connaître avec le réseau Internet où tout le monde prétend faire de l'hypertexte. L'hypertexte ou l'hypermédia (hypertexte avec images) se rapproche de l'écrit traditionnel avec les liens et interactions. Sa diffusion est grande, rapide, cela se confond le plus souvent avec Internet. (Probablement que ce genre va servir pour le travail demandé)
- c- Simulations et Jeux :** arcade, aventure (+ combinaisons). Ce genre souvent associé au tutoriel se développe indépendamment de ceux-ci et suppose un maximum de contrôle informatique. C'est le genre le moins utilisé par les auteurs-débutants mais que les professionnels du multimédia exploitent le plus.

5- Les outils

Dès que le plan d'un projet est élaboré, il y a avantage à travailler le plus tôt possible avec des outils génériques comme le traitement de texte, le système-auteur pour élaborer des tutoriels, etc. Ce choix de l'outil permet une expression en accord avec les gabarits usuels et évite d'avoir à tout retraduire. Ce phénomène d'utilisation précoce de l'outil approprié permet de **réaliser des prototypes rapidement**, ce qui va tout à fait dans le sens de l'autoréalisation.

2- LA PRÉSENTATION OU L'ALLURE EXTÉRIEURE

*Attention aux belles « pages web », aux beaux multimédias
Quelle substance manifestent-ils?*

Le design de présentation comprend toute la création de la représentation sur papier (si le projet se termine en papier), sur écran (le plus souvent), ou par haut-parleur, etc. Alors on parle de l'agencement du décor (fond, images décoratives, agencement), des textes, des images et on considère la question de la navigation ou des modalités de lecture.

Principes et conseils à l'intention des auteurs débutants

Principes de composition

- Unité :** tous les éléments doivent apparaître comme appartenant à un même tout (mise en scène);
- Harmonie :** cohérence et suite dans les écrans (montage);
- Balance :** poids visuel de chaque élément de l'écran;
- Attention:** vers points d'attraction et les liens entre ces points (publicité et vitrine !?);
- Partage :** contrôle (tableau de bord) et scène (pare-brise).

Ressources de composition

- Gabarits de styles (voir chaque logiciel);
- Bons exemples;

Outils;
Expérimentation auprès d'utilisateurs.

Outils d'auteur

Basé sur la **page et les objets** pour les présentations linéaires en classe ou les présentations avec interactions comme les tutoriels, les pages web, etc.;

Basé sur les **icônes et les algorithmes**. Pour les tutoriels;

Basé sur le **temps et les scripts de programmation**. Pour la vidéo, les multimédias sur CD et DVD.

Les noms des logiciels ne sont pas énoncés pour éviter de faire des choix de quelque manière.

Textes et graphiques

Les textes et les images sont les éléments de base de tout système multimédia de présentation.

Le champ de texte en fait un bloc qui devient un objet. (Différence entre projection et lecture individuelle où les objets sont plus petits et nombreux par panorama) (Un panorama est l'espace disponible sur un écran pour voir de l'information. Un fichier déroulant comme sur le réseau Internet peut comprendre plusieurs panoramas. Par exemple, ce chapitre qui prend 10 pages en papier peut prendre 30 panoramas, si l'écran est petit).

Textes supplémentaires dans les bulles.

Textes pour l'action sur les icônes ou le souligné sur réseau.

Composition du message

Choisir une structure de composition et s'y limiter;
Chaque bloc traite d'une idée principale;
Utiliser un langage concret, avec des termes ordinaires et courts;
Éluder si possible mais avant tout éviter l'encombrement spatial;
Langage ordinaire préféré au jargon.

Lisibilité et effet esthétique

Pour la projection, fond foncé et lettrage clair. Nombre de couleurs limité: on varie pour insister ou pour marquer une opinion, etc.;

Pour l'usage individuel pédagogique : fond clair et lettrage très foncé;

Polices : garder les plus communs avec sérif dans les longs textes ou sans sérif dans les présentations;

Grosseur: assez gros pour bien lire par de vieux yeux mais pas trop gros pour encombrer;

Éviter de faire des effets avec du texte;

Est-ce que c'est beau à regarder? Est-ce efficace?

Graphiques

Décoration **référentielle**, décoration **libre** (comme un personnage de la télévision simplement utilisé parce que c'est accrocheur) ou **structuration** (squelette pour apprendre la position des os).

Grandeur limitée, proportionnée au texte;

Grosseur du fichier, à conserver relativement petit pour les réseaux;

Couleurs : éviter les agencements qui scintillent et créent des atmosphères particulières;

Standard : s'y conformer, la sobriété laisse ressortir le contenu.

Préparation au travail d'apprentissage (Ceci ne remplace pas les devis des travaux)

Après avoir bien approfondi le contenu du chapitre, on réalise le travail 5.

1- Est-ce qu'on a besoin de tout le module pour réaliser le travail 5?

On a besoin de la première partie du chapitre jusqu'à « Comment formellement commencer un multimédia ». Cette dernière partie soulève des points dont on doit tenir compte dans une production pédagogique.

2- Est-ce que ce chapitre a du contenu?

En apparence, ce chapitre n'apporte rien de nouveau si ce n'est d'inviter à créer un document, du moins à en faire le plan. Pourtant, la création à partir de blocs qu'on agence n'est pas toujours suivie par les scripteurs.

3- Est-ce que le travail 5 peut être réalisé directement avec un logiciel de présentation comme POWER POINT plutôt qu'être simplement décrit au traitement de texte?

Oui, on peut le construire directement, c'est parfois plus facile de procéder ainsi, si on connaît le fonctionnement du logiciel.

Tout cela va vous servir directement pour le cinquième travail, c'est le dernier.