

## Scénario type

Quand la professeure Osborne annonce à sa classe de sociologie avancée que, cette année-ci, les étudiants travailleront en équipe à produire des films documentaires au lieu de rédiger un travail de session, son groupe réagit avec un enthousiasme qui fait plaisir à voir. S'ensuit une discussion animée portant sur les types de lieux de rassemblements culturels et sociaux que les étudiants pourraient visiter pour voir des preuves des changements dans le domaine économique, les personnes qu'ils pourraient interviewer et les thèmes qui conviendraient à un tel projet.

Mme Osborne présente une liste qu'elle a publiée sur la page Web du cours à propos des outils d'édition multimédia en ligne. Tous les outils figurant sur sa liste sont gratuits, et la plupart fournissent des tutoriels sur la façon d'utiliser les fonctions offertes. Malgré tout, elle s'attend à ce que certains de ses étudiants ne connaissent rien au montage vidéo. C'est pourquoi elle organise une série de séances – données par le groupe de soutien multimédia à l'université – pour présenter les rudiments de cette technique. Plusieurs étudiants lui diront plus tard que ces séances les ont grandement aidés. Elle découvre aussi que, dans beaucoup de cas, les équipes partagent entre elles les connaissances sur les façons d'obtenir certains types d'effets. Les étudiants trouvent ainsi – et montrent aux autres – comment masquer les visages, intégrer une trame sonore, ajouter des voix hors champ, insérer des sous-titres et faire défiler le générique qui indique le rôle de chacun des membres de l'équipe dans la réalisation de la vidéo.

Une fois les documentaires achevés, la professeure demande à chacune des équipes de présenter son travail à la classe. La première vidéo, intitulée *Où va l'argent?*, commence par une prise de vue de la devanture d'une société de prêts sur salaire. À l'intérieur, la caméra s'attarde sur deux paires de mains, sur la signature et la remise d'un formulaire en échange d'argent. Par la suite, la caméra suit les mains – à l'épicerie, au garage, chez la gardienne. Chaque fois que l'argent sert à faire un paiement, on peut lire dans le sous-titre le montant payé et l'argent restant. L'enseignante est surprise de voir tout ce qu'on peut dire sans prononcer un seul mot. La discussion de groupe qui suit montre bien qu'elle n'est pas la seule à avoir ce point de vue. Une fois que toutes les vidéos ont été visionnées, elle se dit qu'elle devrait peut-être mettre cet exercice au programme de son cours à toutes les prochaines sessions.

# 7 points essentiels à propos de... l'édition multimédia en ligne



## Qu'est-ce que c'est?

Les applications d'édition multimédia dans le nuage permettent à toute personne ayant un accès au Web et un appareil informatique approprié de retoucher des photographies, de mixer de la musique et de faire des montages vidéo. Ces services offerts sur le Web peuvent proposer une palette d'outils plus limitée que les suites logicielles d'édition professionnelles, mais ils sont généralement multiplateformes, non tributaires d'un appareil en particulier et moins chers, surtout parce que la plupart de ces applications offrent au moins une partie de leurs services gratuitement. Ainsi, contrairement aux autres outils d'édition multimédia – souvent des logiciels coûteux installés sur des ordinateurs en particulier – qui, dans beaucoup de cas, ne sont accessibles aux étudiants que dans les laboratoires informatiques, les services d'édition multimédia en ligne sont prêts à utiliser peu importe le lieu où l'on se trouve, tant que cet endroit offre une connexion Web et du matériel informatique approprié. Ils facilitent grandement le visionnement, le montage et les retouches à la vidéo ou à la photo qui vient d'être prise. Ces outils offrent une solution pour beaucoup de projets étudiants classiques comme le montage de vidéos numériques parce qu'ils fournissent une plateforme pour l'ajout de titres, la création de transitions, l'intégration de trames audio et le partage du produit fini avec d'autres personnes.



## Comment ça fonctionne ?

En général, pour utiliser ces applications, les étudiants doivent s'inscrire au service et créer un compte. Les utilisateurs téléversent ensuite leurs médias, font de l'édition au besoin et téléchargent le nouveau fichier ou l'envoient sur des sites comme Flickr, YouTube ou Facebook pour le partager. Certains de ces outils offrent de l'espace de stockage pour les fichiers qui ont été édités ou créés avec le produit tandis que d'autres fournissent leurs propres services d'affichage et de partage. D'autres offrent des fonctions qui vont au-delà de la simple édition et permettent aux utilisateurs de créer leurs propres chansons avec des instruments électroniques, de composer leur propre sonnerie de téléphone ou d'ajouter des animations à l'aide des outils de dessin intégrés à l'application. Les coûts d'utilisation peuvent varier, mais généralement, les fournisseurs offrent un accès gratuit à un ensemble de services de base ainsi qu'à un espace de stockage multimédia limité, et proposent des fonctions d'édition sophistiquées et de l'espace de stockage supplémentaire moyennant certains frais.



## Qui s'en sert ?

Parmi les fournisseurs de services d'édition multimédia dans le nuage, on retrouve un certain nombre de jeunes entreprises, notamment Video Toolbox et Indaba music, qu'ont démarrées des étudiants au fait de la demande pour ces outils. D'autres gros joueurs sont entrés sur le marché, y compris YouTube qui propose des services de montage vidéo et d'ajout de musique à des vidéos. Google propose quant à lui Picasa pour la retouche de photos, tandis qu'Adobe offre sur le Web Photoshop Express et Premiere Express, à savoir des versions gratuites et simplifiées de ses suites d'édition de bureau bien connues. Bon nombre de ces services d'édition numérique dans le nuage sont listés sur les portails de collèges et d'universités qui recommandent divers services issus du Web 2.0 à leurs étudiants.

Certains établissements, comme l'Université Purdue et l'Université Elon, offrent des wikis qui expliquent comment utiliser les applications d'édition de photos et de vidéos. Comme les services d'édition sur le Web peuvent être très utiles pour raconter des histoires à l'aide de supports numériques, l'Institut d'art de Chicago, qui organise des ateliers dans ce domaine, énumère des applications d'édition multimédia pouvant traiter des images, des vidéos et du son sur son site wiki consacré aux « [Digital Stories](http://learningthroughmuseums.wikispaces.com/Digital+Stories)<sup>1</sup> ».

1 <http://learningthroughmuseums.wikispaces.com/Digital+Stories>



## Pourquoi est-ce important ?

Les outils d'édition dans le nuage bon marché pourraient encourager de plus en plus d'étudiants à entreprendre des projets multimédias étant donné qu'ils proposent les fonctions essentielles à la réalisation d'un travail sans nécessiter le même investissement financier qu'une application classique d'édition. Même si les outils de calibre professionnel sont offerts dans les laboratoires informatiques, les étudiants n'ont pas tous les mêmes chances d'avoir accès à ces ressources, par exemple s'ils habitent loin de l'université ou s'ils prennent leurs cours à distance; de toute façon, ils n'utilisent presque jamais la vaste gamme de fonctions avancées que ces logiciels d'édition offrent. Les suites logicielles d'édition multimédia sont coûteuses en termes informatiques, parce qu'elles requièrent de l'espace de stockage supplémentaire, une plus grande mémoire et des capacités avancées de traitement. Elles sont complexes à utiliser et pourraient nécessiter que l'apprenant consacre trop de temps à se former pour pouvoir s'en servir efficacement dans beaucoup de ses projets scolaires ou universitaires. En comparaison, il est possible d'avoir accès à une application dans le nuage à partir de n'importe quel appareil informatique adapté qui est doté d'un client Web.

De plus, comme les éditeurs multimédias en ligne effectuent les traitements d'information dans le nuage, ils ne surchargeront pas la mémoire vive locale ou, si de l'espace de stockage est offert, ils n'occuperont pas le disque dur. Finalement, alors que les éditeurs classiques ont d'abord été conçus pour les professionnels de ce domaine, les services Web tentent de combler les besoins des utilisateurs occasionnels. Par conséquent, beaucoup d'applications dans le nuage sont plutôt conviviales et démocratisent en quelque sorte l'accès à l'édition de musique, de films et de présentations d'images.



## Quels sont les inconvénients de l'édition multimédia en ligne ?

Bien que les suites logicielles d'édition en ligne soient presque toujours plus faciles à utiliser que les logiciels d'édition conçus pour le bureau et dotés de toutes les fonctions, leur fonctionnement n'est pas parfaitement intuitif. Fréquemment, les étudiants auront besoin d'une courte présentation ou de conseils portant sur l'utilisation de l'outil et sur les principes d'édition multimédia pour les supports qu'ils devront manipuler. Également, même si les outils Web ne sont pas tributaires d'un type particulier d'appareil, il peut être difficile de les utiliser sur un petit écran.

Les assistants de laboratoire informatique qui offrent des conseils sur l'utilisation de suites multimédias professionnelles ne connaissent peut-être pas les outils Web dont un étudiant se sert, et le centre de soutien informatique ne pourra probablement pas aider au dépannage si des problèmes se présentent. Dans un domaine comme celui de l'édition numérique en ligne, où les fournisseurs de services vont et viennent, les applications disparaissent lorsqu'une entreprise ferme ses portes. Cela peut se produire à tout moment, même en pleine mi-session, et pourrait amener la perte de travaux et mettre en péril les projets des étudiants. Les capacités des applications sur le Web ne correspondent qu'à une petite partie de celles des logiciels conçus pour le bureau si bien que, selon les exigences d'un projet, des étudiants pourraient ne pas être en mesure de trouver un outil gratuit adéquat pour leur travail.





## Où l'édition multimédia en ligne nous mènera-t-elle ?

L'édition numérique est maintenant offerte sur des appareils mobiles par l'intermédiaire d'applications comme Photoshop Express d'Adobe pour iPhone ou Android. De telles applications pourraient offrir des fonctionnalités qui, pour beaucoup d'utilisateurs, correspondent exactement à ce dont ils ont besoin pour effectuer de l'édition multimédia de base peu importe l'endroit ou presque, et pour publier des fichiers multimédias sur des blogues, des sites de réseautage social ou dans d'autres espaces en ligne. Par ailleurs, les outils d'édition dans le nuage, offerts moyennant un faible coût ou tout à fait gratuitement, sont prometteurs et ouvrent la voie à de nouveaux domaines pour l'enseignement et l'apprentissage : en effet, ils permettent aux étudiants de faire du remixage audio et vidéo dans le cadre de leurs travaux scolaires. L'influence récente du remixage illustre comment l'édition peut être utilisée non seulement pour couper, regrouper et ordonner des séquences audio ou vidéo, mais aussi pour composer de toutes nouvelles productions multimédias, le tout en suivant un processus qui élargit la définition de la notion même d'édition.



## En quoi l'édition multimédia en ligne modifie-t-elle l'enseignement et l'apprentissage ?

Comme les outils d'édition multimédias sont sur le Web, les formateurs ont moins de difficultés logistiques, puisque tous les étudiants ont facilement accès aux outils. Les éditeurs sont gratuits ou bon marché, ce qui fait en sorte que les étudiants ont les moyens de les utiliser pour construire des projets d'apprentissage complexes et collaboratifs qui mettent en scène des médias enrichis. Cela pourrait stimuler les enseignants persuadés que les étudiants apprennent mieux lorsqu'ils participent activement à des projets de production créative. Étant donné que ces outils sont gratuits ou bon marché et qu'ils ne requièrent pas d'habiletés pointues, ils offrent aux enseignants des possibilités de concevoir de nouveaux types d'activités qui vont au-delà de la simple rédaction sur papier d'un travail de session et, dans beaucoup de cas, qui pourraient se rapprocher davantage de l'évaluation authentique. Par ailleurs, comme il y a peu de préalables à l'utilisation des services multimédias en ligne, les étudiants de presque toutes les disciplines sont en mesure d'explorer les possibilités des nouveaux médias.



Traduction  
Valérie Drouin

Révision linguistique  
Hélène Larue

Conception graphique  
Karelle Savaria

© 2012 EDUCAUSE. Traduits en français avec la permission de EDUCAUSE.  
TOUS DROITS RÉSERVÉS. Ce travail est publié sous une licence *Creative Commons*  
Attribution-Pas d'utilisation commerciale-Pas de Modification 3.0 non transposé (CC BY NC ND 3.0)  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.fr>