

Code UE S4IN222

Intitulé UE Nouveaux services de communication

Responsable UE Olivier SÉBASTIEN (olivier.sebastien@univ-reunion.fr)

Semestre S2

ECTS 6

Langue d'enseignement Français

Accessible aux étudiants en échange international Oui

Volume horaire (h)

CM	TD	TP	Total
24	36	0	60

Descriptif

D'après CISCO, la part du trafic Internet mondial dédié à la vidéo sera au delà de 80% lors de la décennie 2020, ce qui témoigne de l'importance de ce média et des contenus multimédia en général. Autre phénomène notable, le jeu vidéo, domaine multimédia par excellence, a dépassé en valeur les autres domaines culturels comme la musique ou le cinéma.

Cette UE vise donc à présenter l'intégration et la diffusion de contenus à haute valeur ajoutée dans des projets informatiques, de façon à améliorer l'efficacité, l'attractivité et la valeur des développements faits tout en améliorant l'expérience utilisateur à la lumière des besoins et des usages actuels et à venir.

Les concepts, outils et méthodes sont étudiés ainsi que le socle indispensable à partir duquel les évolutions des prochaines années à venir seront bâties. L'UE comprend deux modules : le premier, "Ingénierie des contenus multimédia" s'attache à présenter la façon dont les contenus numériques de type image, son, vidéo et 3D sont décrits, acquis, codés et traités de façon numérique. Le second, "Distribution de contenus", vise à expliciter comment ces contenus sont diffusés dans l'Internet.

L'ensemble peut être judicieusement appliqué dans le cadre d'un projet (projet 2, de deuxième semestre) visant à produire un jeu vidéo (par exemple de type Serious Game), explorer des technologies de moteur 3D (Unreal Engine, Unity, etc.) ou encore fabriquer un instrument audio virtuel.

Prérequis

Niveau licence en codage de l'information, réseau et architecture informatique