

# TRAITER DES IMAGES NUMÉRIQUES

Découvrez comment adapter, gérer, modifier et déployer des images numériques adaptées aux pratiques pédagogiques.

## SYLLABUS

*Bienvenue dans la formation "Traiter des images numériques".*

*Ce syllabus a pour fonction de vous fournir un aperçu clair des étapes du parcours et des ressources mises à votre disposition en précisant notamment ses objectifs, son programme et ses méthodes pédagogiques. Il est pensé comme un guide pratique dans lequel vous trouverez toutes les informations nécessaires pour suivre le fil conducteur de la formation et anticiper les prochaines étapes.*

*Nous vous invitons à le consulter régulièrement pour tirer pleinement parti de cette formation.*

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Titre du cours :** Traiter des images numériques

**Prix :** 560

**Début de la formation :** 06/11/2025

**Fin de la formation :** 05/12/2025

**Volume horaire :** 14h (12h30' asynchrones et 1h30' synchrones – 2\*45') sur 4 semaines

**Nombre d'heures par semaine :** environ 3h30'

**Prérequis :** Avoir été initié au traitement des images numériques dans le cadre de la production de contenus pédagogiques.

**Équipement requis :** Afin de pouvoir réaliser ce module de formation, il est nécessaire de disposer d'un ordinateur fixe ou portable et d'une connexion stable. Les apprenants pourront télécharger gratuitement Krita mais auront besoin de Photoshop.

**Horaire des « Directs » synchrones :**

- 25/11/2025
- 02/12/2025

## RESPONSABLES PEDAGOGIQUES

**Gillian BROUSSE**



UX Designer depuis plusieurs années, l'interface est pour moi l'une des pierres angulaires d'une bonne expérience utilisateur, ainsi, en mettant à profit mes compétences de développeur front-end et de graphiste, j'ai pu travailler sur de nombreux outils numériques universitaires, allant du LCMS Moodle e-campus au site institutionnel de Nîmes Université en passant par des sites de services satellites de l'enseignement supérieur, des SAAS ,sites vitrines ou de vente en ligne (maison d'édition, artisanat...)

Je réalise également dans le cadre de mon travail au sein de l'université des productions imprimées (affiches, brochures, flyers), digitales (illustrations pédagogiques, couvertures, bannières ou des supports de communication pour les réseaux), des recherches graphiques servant la direction artistique de projets ludiques en développement et produis lors de mon temps libre des couvertures de romans, recueils, essais ou magazines ou encore des illustrations one-shot publiées dans ceux-ci.

C'est avec plaisir que je vous propose en co-construction avec mes collègues cette initiation au traitement d'image afin de vous permettre de gagner en confiance et en autonomie dans la réalisation de vos supports visuels, qu'ils soient destinés au web, à l'impression ou à la mise en valeur de vos enseignements.

**Joshua Fonti**

Ingénieur dans le supérieur et actuellement en troisième année de doctorat au laboratoire LHUMAIN (Langage.s HUmanités Média-tions Apprentissages Interactions Numérique), j'apporte des solutions pragmatiques à des problèmes ouverts. Je suis spécialisé dans la gestion et administration d'outils numériques/pédagogiques ainsi que dans le traitement automatisé du langage (TAL) sur de grands corpus. Mes recherches s'intéressent aux analyses des discours et conversations dans des contextes variés. C'est avec plaisir que je vous invite à découvrir notre parcours, ses singularités et sa coloration professionnalisante.

**DESCRIPTION**

Avec le renforcement de pratiques pédagogiques rattachées à l'hybridation ou la mise en EAD (enseignement à distance) des formations, l'utilisation d'outils pour traiter des images numériques est devenue récurrente.

Dans ce module, vous pourrez étudier des éléments contextuels, des stratégies pour utiliser les outils, développer une approche adaptative ainsi qu'agile et adopter un regard critique sur les pratiques quotidiennes.

**OBJECTIFS**

À la fin de cette formation, les participants seront en mesure de :

1. Définir le traitement et la gestion d'images numériques
2. Utiliser les fonctionnalités de base des logiciels Krita et Photoshop.
3. Créer des ressources adaptées aux demandes de son institution (par exemple, pour des enseignants dans le supérieur), aux normes d'accessibilités et aux contraintes présentes (outils, temps, main d'œuvre, nécessité de cohérence, etc.).
4. Appréhender les possibilités et limites d'outils IA spécialisés et génériques.
5. Déployer ses contenus à partir d'outils multimodaux (H5P, outils externes avec l'aide de l'iframe, etc.) sur une plateforme LCMS comme Moodle.

**COMPETENCES**

Les compétences ciblées sont :

- Concevoir des supports de communication et des images en fonction d'un cahier des charges.
- Utiliser différents outils numériques et logiciels pour le traitement des images.
- Intégrer des images dans un espace d'enseignement en ligne.
- Adapter sa posture et stratégie de production en fonction du contexte.
- Ajuster et actualiser ses productions en fonction des retours.

## PROGRAMME

### 1. Semaine 1 : (4h)

- Introduction (1h)
- Comment considérer les images ?
- **Jalon 1** : activité brise-glace et exercice de positionnement
- Les bases pour traiter des images et le logiciel Krita (3h)
- Les formats
- Utiliser des ressources avec des licences libres
- Les bases pour utiliser Krita
- **Jalon 2** : réalisation des exercices 1/2/3 du chapitre

### 2. Semaine 2 : (3h)

- Les bases pour utiliser Photoshop (3h)
- Fonctionnalités de base du logiciel
- Le système de calques
- Effectuer des sauvegardes, exports et gagner du temps avec les raccourcis
- **Jalon 3** : réalisation des exercices 1/2/3 du chapitre

### 3. Semaine 3 : (3h45')

- Atelier visioconférence 1 (45')
- Les impacts et possibilités de l'IA dans la production de ressources (3h)
- Différentes IA et fonctionnement global
- Connaissances et effets des IA/IAG
- Opportunités et utilisation de l'IA
- Exercice 1 : Générer des images avec un outil IA (travailler son prompt à partir de contraintes)
- **Jalon 4** : exercice 2 : animer une image avec une IA et générer une musique en fond
- Exercice 3 : Générer un avatar et le faire parler pour une situation pédagogique

### 4. Semaine 4 : (3h15')

- Atelier visioconférence 2 (45')
- Intégrer des images dans un espace d'enseignement en ligne (1h)

- Le fonctionnement général d'un cours en ligne sur une plateforme LCMS
- Les outils auteurs
- Les techniques d'intégration sur Moodle
- Exercice 1 : Créer une carte interactive H5P
- Exercice 2 : Générer des exercices multimodaux sur H5P ou via Canva/Genially
- Traitement des images numériques et de la recherche (1h)
- Images et sciences de l'éducation/de la formation
- Exercice 1 : Glossaire participatif & recherche d'articles
- Conclusion, pour aller plus loin et retours sur la formation (30")

## EVALUATION

- 1 - Répondre à des questions de cours (pour chaque chapitre)
- 2 - Traiter et produire des images numériques afin de pouvoir les intégrer dans des modules (hybrides ou en EAD)
- 3 - SAE (sélection d'une situation complexe liée à la thématique, analyse des besoins, construction d'une stratégie de production, création de contenus, évocation des pistes évolutives)

## ASSIDUITÉ ET VALIDATION DE LA FORMATION

Certaines activités sont obligatoires pour témoigner de votre assiduité et pour l'obtention de votre micro-certifications. Elles vous seront précisées dans l'espace de formation.

## ACCESSIBILITÉ

Cette formation a été conçue pour être accessible au plus grand nombre. Les équipes de conception ont veillé à respecter autant que possible les recommandations du Référentiel Général d'Amélioration de l'Accessibilité (RGAA), publié par la Direction Interministérielle du Numérique. En particulier, toutes les vidéos incluent un sous-titrage et une transcription téléchargeable. Les participants peuvent également signaler à tout moment un problème d'accessibilité au responsable pédagogique ou à un tuteur afin que des solutions adaptées soient rapidement mises en place.

## COMMUNICATION

En amont de la formation :

Pour toute question sur le fonctionnement de la plateforme ou de votre compte FUN vous pouvez nous contacter via l'espace suivant : <https://www.fun-mooc.help/hc/fr>

Pour tout renseignement sur le contenu de la formation ou toute question d'ordre pédagogique, vous pouvez écrire à l'adresse : [snap@unimes.fr](mailto:snap@unimes.fr)

Pendant la formation :

Pour communiquer avec le responsable pédagogique, un forum dédié est à votre disposition. Vous pouvez y poser des questions générales sur la formation, des questions spécifiques sur le contenu des ressources proposées, ou préparer vos interventions pour les deux sessions

synchrones. Les messages sont consultés quotidiennement, avec un délai de réponse maximal de trois jours ouvrables.

Un espace dédié est prévu pour les questions techniques liées à la plateforme. Cet espace vous permet de signaler des problèmes et de contacter directement l'assistance techno-pédagogique.

Nous vous encourageons à maintenir un climat respectueux et collaboratif dans tous vos échanges – qu'ils soient avec l'enseignant, l'ingénieur pédagogique, les tuteurs motivationnels ou vos pairs.