



Collège de
Maisonneuve

TECHNIQUES D'INTÉGRATION MULTIMÉDIA

Diplôme d'études collégiales

Plan de cours

582-636-MA

Projet de fin d'études

1-4-3

Durée : 75 heures (intensif)

Session 6, hiver 2018

Professeur : Vincent Leblanc

Téléphone : (514) 254-7131, poste 4090

Courriel : vleblanc@cmaisonneuve.qc.ca

Professeur : Caroline Martin

Téléphone : (514) 254-7131, poste 4864

Courriel : cmartin@cmaisonneuve.qc.ca

Professeur : Eddy Martin

Téléphone : (514) 254-7131, poste 4318

Courriel : emartin@cmaisonneuve.qc.ca

COLLÈGE DE MAISONNEUVE

3800, rue Sherbrooke Est

Montréal (Québec) H1X 2A2

Téléphone : (514) 254-7131

Présentation du cours

Le cours *Projet de fin d'études* (582-636) est un cours de sixième session et fait partie du champ de compétences **Conception**. Pour s'inscrire à ce cours, l'étudiant doit avoir réussi 10 cours de la formation générale et 26 cours de la formation spécifique, dont *Développement de jeu* (582-552) et *Production Web* (582-554), qui sont des préalables absolus. Ce cours permet à l'étudiant de se spécialiser dans un domaine de son choix par le biais d'un projet de recherche en multimédia. Le cours *Projet de fin d'études* (582-636) est également porteur de l'épreuve synthèse de programme (ESP).

Projet de recherche

La première partie du cours est dédiée au développement de la compétence 015S « *Vérifier la faisabilité technique du projet* ». À cet effet, l'étudiant réalise un projet de recherche personnelle sur un sujet qu'il désire approfondir dans le domaine du multimédia. Ce projet est basé sur une veille technologique et une étude de faisabilité touchant une nouvelle technologie ou encore une technologie existante, mais non couverte dans aucun autre cours du programme. Le but du projet de recherche est de valider et de spécifier les modalités d'exploitation de cette technologie dans une production multimédia.

Épreuve synthèse de programme (ESP)

Ce cours arrive en fin de parcours pour permettre la convergence des acquis de la formation dans les cinq champs de compétences du programme : **Environnement professionnel, Médiatisation, Conception, Programmation et Intégration**. Le cours *Projet de fin d'études* (582-636) est porteur des volets appliqué et standardisé de l'épreuve synthèse de programme.

Volet appliqué

Le volet appliqué de l'ESP vise à mesurer l'atteinte de la compétence synthèse de la formation en Techniques d'intégration multimédia, qui est : « *Réaliser un produit multimédia* ».

Pour démontrer l'atteindre cette compétence, l'étudiant doit être en mesure d'accomplir toutes les étapes de conception et de production d'un produit multimédia, de l'étape d'analyse du projet en termes de faisabilité à celles de contrôle de la qualité. Les éléments de cette compétence synthèse sont évalués, tant dans leur dimension artistique que technique.

Afin de démontrer ses acquis et l'atteinte de la compétence synthèse du programme, l'étudiant réalise un produit multimédia, sous la forme d'un portfolio professionnel interactif, intégrant ou présentant les résultats de son projet de fin d'études. La réalisation de ce portfolio permet également à l'étudiant de préparer son insertion sur le marché du travail.

Volet standardisé

Le volet standardisé de l'ESP vise notamment à évaluer l'intégration des apprentissages sur les objectifs de formation fondamentale du Collège. À cet effet, l'étudiant analyse un produit multimédia et démontre par le biais d'une étude de cas qu'il a les attitudes et qualités personnelles nécessaires à son intégration sur le marché du travail.

La compétence à développer

Compétence : Vérifier la faisabilité technique du projet
Éléments de compétence : Évaluer les contraintes techniques relatives à la réalisation et à la diffusion du produit Évaluer les possibilités techniques de nouvelles technologies Effectuer des tests pour résoudre des problèmes de faisabilité Proposer des moyens techniques pour assurer la faisabilité

La compétence synthèse du programme

Compétence : Réaliser un produit multimédia ¹
Éléments de compétence : Analyser l'information relative à la conception du projet Vérifier la faisabilité technique du projet Planifier l'intégration des médias Préparer les médias Intégrer les médias Programmer l'interactivité des pages-écrans Contrôler la qualité du produit Documenter le produit Archiver le travail Présenter le produit <i>Travailler au sein d'une équipe multidisciplinaire²</i>

- ¹La compétence synthèse du programme "Réaliser un produit multimédia" regroupe les compétences 015T « Réaliser un produit multimédia en ligne » et 015U « Réaliser un produit multimédia sur support » qui font toutes les deux appels aux mêmes éléments de compétences.

- ²Cet élément de compétence n'est pas couvert dans ce cours.

La contribution du cours aux visées éducatives institutionnelles

Par l'ensemble des activités réalisées dans ce cours, l'étudiant consolide la majorité des visées éducatives institutionnelles poursuivies à l'intérieur du programme qui sont décrites ci-après. L'étudiant est amené à appliquer de façon relativement autonome les savoirs, savoir-faire, ou attitudes développés au cours des sessions précédentes.

Savoir communiquer

Sur le plan de la communication écrite, l'étudiant est appelé à rédiger différents types de documents requis lors de l'étude de faisabilité de son projet ou lors de la conception et de la production de son portfolio interactif (rapport de veille technologique, cas d'utilisation, plans et rapports de test d'utilisabilité, etc.). Sur le plan de la communication orale, il doit notamment expliquer ses choix conceptuels et techniques lors de la présentation orale de son portfolio interactif devant un panel d'enseignants.

Savoir penser

L'évaluation des possibilités techniques d'une nouvelle technologie et la réalisation individuelle de toutes les étapes de conception et de production d'un produit multimédia mettent en oeuvre chez l'étudiant sa capacité d'analyse et de synthèse, sa capacité d'appliquer différents processus de résolutions de problèmes et sa capacité de porter un jugement sur des problèmes d'ordre conceptuels ou fonctionnels. Il doit aussi faire preuve de créativité et d'originalité dans la recherche de solutions adaptées aux problèmes posés.

Savoir apprendre

La finalité du cours *Projet de fin d'études* (582-636) correspond à cet objectif, c'est-à-dire que l'étudiant doit démontrer sa capacité d'apprentissage autonome de nouvelles connaissances et habiletés ainsi que son aptitude à prendre en charge son développement professionnel futur afin d'actualiser ses connaissances et ses pratiques.

Savoir assumer des valeurs personnelles et des responsabilités sociales

Le choix d'un sujet pour son projet de fin d'études de même que la réalisation de son portfolio professionnel amène l'étudiant à se situer par rapport à ses choix professionnels dans le domaine du multimédia à partir de ses valeurs et de son profil personnel. Le contenu et le style de son portfolio doivent notamment s'articuler en fonction du type d'entreprise et du secteur d'activités pour lesquels l'étudiant souhaite faire une demande d'emploi.

Aussi, lors du volet appliqué de l'épreuve synthèse de programme, l'étudiant est confronté à faire des choix mettant en jeu ses valeurs personnelles et un cadre de référence éthique.

Profil TI

La réalisation d'une veille technologique correspond à cet objectif, l'étudiant met en œuvre les habiletés acquises dans les cours précédents pour effectuer des recherches d'informations sur le Web ou autres supports numériques, pour valider la pertinence et la crédibilité des sources et de l'information trouvée, pour organiser les résultats de façon efficace et méthodique et les communiquer.

Méthodes pédagogiques

Les méthodes pédagogiques privilégiées à l'intérieur de ce cours seront les suivantes :

- Pédagogie par projet
- Présentation de documents audiovisuels
- Rencontre(s) de conférenciers (s'il y a lieu)
- Lecture et recherche personnelle
- Supervision de l'étudiant et accompagnement dans le processus de résolution de problèmes
- Exposés par les étudiants et étudiantes

Contenu et déroulement du cours

Étape 1 : Choisir son sujet de recherche et planifier la réalisation de son portfolio		Durée approximative : 10 heures
Objectifs d'apprentissage	Éléments de contenu	Précisions pédagogiques
<p>Se situer par rapport à ses choix professionnels dans le domaine du multimédia à partir de ses valeurs, de ses intérêts et de son profil personnel.</p> <p>Identifier les limites et les contraintes du portfolio interactif à réaliser.</p> <p>Planifier le contenu et les étapes de réalisation de son portfolio interactif et réaliser l'échéancier de production.</p>	<p>Principaux développements technologiques et nouvelles tendances dans le domaine du multimédia.</p> <p>Liste de choix potentiel de sujet de recherche.</p> <p>Rôle et utilisation d'un portfolio comme outil d'insertion professionnelle.</p>	<p>Présenter et faire approuver son choix de sujet de recherche.</p> <p>Précisions des modalités d'intégration du projet de recherche dans le portfolio.</p>

Étape 2 : Effectuer une veille technologique		Durée approximative : 10 heures
Objectifs d'apprentissage	Éléments de contenu	Précisions pédagogiques
<p>Définir l'axe et la portée de la veille technologique ainsi que les objectifs à atteindre.</p> <p>Effectuer une veille technologique sur une technologie émergente.</p> <p>Cerner les contenus informationnels significatifs et organiser l'information recueillie.</p> <p>Identifier les potentiels d'exploitation et les contraintes de la nouvelle technologie.</p> <p>Rédiger un rapport de veille technologique.</p>	<p>Rappel de principales sources et techniques pour effectuer une veille technologique (sites-ressources, forum, alerte Google, fils RSS, etc.).</p> <p>Contenu type d'un rapport de veille technologique.</p>	<p>Tenue d'un journal de bord sur l'avancement des travaux de recherche.</p> <p>Rencontres hebdomadaires avec le (s) professeur (s)-superviseur (s).</p>

Étape 3 : <i>Réaliser des bancs d'essai et /ou des prototypes</i>		Durée approximative : 15 heures
<p>Objectifs d'apprentissage</p> <p>Formuler des hypothèses d'utilisation ou d'intégration des possibilités de la nouvelle technologie choisie.</p> <p>Diagnostiquer les problèmes techniques rencontrés et identifier des solutions pour les contrer.</p>	<p>Éléments de contenu</p> <p>Règles et outils d'élaboration de bancs d'essai et/ou de prototypage.</p>	<p>Précisions pédagogiques</p> <p>Tenue d'un journal de bord sur l'avancement des travaux.</p> <p>Rencontres hebdomadaires avec le (s) professeur (s)-superviseur (s).</p>

Étape 4 : <i>Rédiger un rapport de faisabilité</i>		Durée approximative : 10 heures
<p>Objectifs d'apprentissage</p> <p>Élaborer un prototype ou un produit pilote démontrant les possibilités d'exploitation ou d'intégration de la nouvelle technologie.</p> <p>Élaborer les spécifications techniques et fonctionnelles liées à l'exploitation de la nouvelle technologie.</p> <p>Rédiger un rapport de faisabilité.</p>	<p>Éléments de contenu</p> <p>Contenu type d'un rapport de faisabilité.</p>	<p>Précisions pédagogiques</p> <p>Tenue d'un journal de bord sur l'avancement des travaux.</p> <p>Rencontres hebdomadaires avec le (s) professeur (s)-superviseur (s).</p>

Étape 5 ¹ : Réaliser un produit multimédia et le présenter (ESP – volet appliqué)		Durée approximative : 30 heures ²
Objectifs d'apprentissage	Éléments de contenu	Précisions pédagogiques
<p>Analyser l'information relative à la conception du projet.</p> <p>Vérifier la faisabilité technique du projet.</p> <p>Réaliser un processus de conception et développer le concept du portfolio interactif.</p> <p>Préparer et intégrer les médias.</p> <p>Programmer l'interactivité des pages-écrans.</p> <p>Contrôler la qualité du produit.</p> <p>Documenter le code du produit.</p> <p>Archiver le produit.</p> <p>Présenter le produit et justifier ses choix conceptuels et techniques.</p>	<p>Profil de sortie du programme.</p> <p>Cahier des charges type d'un portfolio professionnel interactif.</p>	<p>Rencontres hebdomadaires avec le (s) professeur (s)-superviseur (s).</p> <p>Présentation individuelle devant un panel de professeurs.</p>

■ ¹ Cette étape est réalisée en parallèle aux étapes 3 et 4.

■ ² 4 heures sont réservées à la réalisation du volet standardisé de l'épreuve synthèse de programme.

Évaluations sommatives

Type d'évaluation :	Travail pratique
Description :	Sprints 1, 2 et 3 Le sprint backlog mis à jour. Le sprint backlog du prochain sprint.
Pondération :	3 x 5 %
Modalité particulière :	Travail individuel
Date et durée :	Semaine 1, 4, et 7
Critères d'évaluation :	Respect des consignes et application adéquate des techniques apprises Relevé exhaustif et hiérarchisés des items du « <i>backlog</i> » du produit Précision des estimations des items du « <i>backlog</i> » du « <i>sprint</i> » (découpage et durée des tâches du « <i>sprint</i> ») Reports adéquats de l'état d'avancement du projet dans le babillard

Type d'évaluation :	Travail pratique
Description :	Rapport de veille technologique
Pondération :	10 %
Modalité particulière :	Travail individuel
Date et durée :	Semaine 3
Critères d'évaluation :	Qualité de la présentation du rapport et respect des consignes Clarté, pertinence et précision de la formulation du projet Exhaustivité, pertinence et crédibilité des sources d'information Clarté et cohérence du texte Qualité du français

Type d'évaluation :	Travail pratique
Description :	Rapport d'étude de faisabilité
Pondération :	25
Modalité particulière :	Travail individuel
Date et durée :	Semaine 8
Critères d'évaluation :	Qualité de la présentation du rapport et respect des consignes Diagnostic juste des problèmes techniques rencontrés Créativité et ingéniosité dans l'élaboration des solutions techniques Pertinence de l'analyse de la démarche d'apprentissage Clarté, pertinence et précision des explications et des informations consignées Qualité du français

Type d'évaluation :	Épreuve synthèse de programme (ESP)
Description :	Volet standardisé Partie 1 Analyse d'un produit multimédia Partie 2 Analyse d'un contexte de production
Pondération :	15%
Modalité particulière :	Travail individuel, en laboratoire, à l'aide d'un aide-mémoire manuscrit rédigé sur une feuille 81/2X11, recto verso
Date et durée :	4 heures, au cours 11 (2h) et cours 12 (2h), semaine 6
Critères d'évaluation :	Partie 1 : Analyse d'un produit multimédia Reconnaissance exacte des qualités esthétiques du produit, de ses forces et de ses faiblesses sur le plan artistique Diagnostic juste de la qualité de l'utilisabilité du produit sur le plan de sa facilité d'utilisation, de la conception de la navigation, de la conception des interfaces et des éléments d'interactivité Diagnostic juste des problèmes techniques du produit Traitement approprié des médias sur le plan esthétique Propositions créatives et adéquates pour pallier les faiblesses relevées Justifications pertinentes des adaptations proposées sur le plan du design des pages-écrans, de la structure de navigation, des éléments d'interactivité, des fonctionnalités ou autres aspects permettant d'améliorer la qualité du produit Partie 2 : Étude de cas- Analyse d'un contexte de production Reconnaissance juste des attitudes et des comportements ne favorisant pas la collaboration au sein d'une équipe de production Reconnaissance juste d'une situation ne respectant pas les règles de l'éthique professionnelle Reconnaissance juste d'une situation ne respectant pas le cadre légal d'une production multimédia Pertinence des solutions identifiées pour résoudre les problèmes relevés Justifications pertinentes des solutions proposées

Type d'évaluation :	Épreuve synthèse de programme (ESP)
Description :	Volet appliqué <i>Planifier, concevoir et réaliser un produit multimédia interactif, sous la forme d'un portfolio professionnel, et le présenter</i>
Pondération :	35 % (10 % évalués en cours de production, 25 % évalués lors de la présentation du produit)
Modalité particulière :	Travail individuel Rencontres périodiques avec un professeur pour démontrer et valider sa réalisation personnelle.
Date et durée :	Durée de 26 heures durant la session après l'étape 2. Réalisé en parallèle avec la réalisation du projet de fin d'études La présentation aura lieu devant un panel de professeurs à la dernière semaine de la session intensive
Critères d'évaluation : chaque	Élaboration rigoureuse d'un échéancier de production précisant les étapes de production et le temps à accorder à chaque étape Qualité esthétique et originalité du design des pages-écrans Qualité de l'utilisabilité du produit sur le plan de sa facilité d'utilisation, de la conception de la navigation, de la conception des interfaces et des éléments d'interactivité Affichage précis et harmonieux des médias Optimisation fonctionnelle des médias en fonction du mode de diffusion du produit Codification structurée et fonctionnelle de la navigation, de l'interactivité des pages-écrans et des fonctionnalités du produit multimédia Programmation optimale de la codification Clarté et précision de la documentation du code source Archivage précis et rigoureux des fichiers du produit multimédia Qualité de l'argumentation et clarté des explications lors de la présentation du produit multimédia

Sommaire des évaluations sommatives

Moyens d'évaluation	Échéancier	Pondération	
Projet de recherche personnel			
Sprints 1, 2 et 3	Semaine 1, 4, et 7	15 %	50 %
Rapport de veille technologique	Cours 5, semaine 3	10 %	
Rapport d'étude de faisabilité	Cours 15, semaine 8	25 %	
Épreuve synthèse de programme (ESP)			
Volet standardisé	Cours 11 (2h) et cours 12 (2h), semaine 6	15 %	50 %
Volet appliqué	Cours 16 (semaine 8) et semaine 9	35 %	

Modalités particulières d'évaluations pour ce cours porteur de l'épreuve synthèse du programme.

Pourcentage de la note finale du cours porteur

Le projet de recherche personnel compte pour 50 % de la note finale du cours porteur.
L'épreuve synthèse de programme compte pour 50 % de la note finale du cours porteur.

Réussite de l'épreuve synthèse de programme (ESP) et du cours porteur

L'étudiant doit obtenir une note cumulative minimale de 60 % pour les volets standardisé et appliqué de l'ESP afin d'obtenir la mention « réussite » à l'épreuve synthèse de programme. Si l'étudiant obtient une note cumulative inférieure à 60 % pour l'ESP, il échoue automatiquement le cours porteur. Il y a une possibilité de reprise pour le volet standardisé dans les dix (10) jours suivant sa passation. Dans ce cas, l'étudiant peut obtenir une note maximale de 60 %. Il n'y a aucune possibilité de reprise pour le volet appliqué de l'ESP.

Également pour réussir le cours porteur, l'étudiant doit obtenir une note minimale cumulative de 60 % pour son projet de recherche personnelle (l'évaluation de la compétence « 015S Vérifier la faisabilité technique du projet »). Sinon, l'étudiant échoue le cours et doit s'y réinscrire l'année suivante, mais il n'est pas tenu de reprendre l'ESP.

Calendrier des activités

semaine	PROJET DE RECHERCHE (cours dédiés au projet de recherche) <i>Bloc de 5 heures / semaine</i>	PORTFOLIO (cours principalement dédiés à l'ESP) <i>Bloc de 4 heures / semaine</i>
1	Présentation du plan de cours Structure et fonctionnement du cours Présentation du profil de sortie du diplômé Objectifs de l'ESP Liste de choix potentiels pour les sujets de recherche Contenu type d'un rapport de veille technologique * REMISE : soumission du choix final du projet de recherche Approbation du choix du projet de recherche Planification du sprint 1 Début du sprint 1	Cahier des charges pour le portfolio Exemples de portfolios interactifs Rôle et utilisation du portfolio comme outil d'insertion professionnelle Tendances actuelles Planification du sprint 1 Début du sprint 1 Choix d'un hébergeur Choix d'une plateforme de développement REMISE : volet appliqué : énoncé d'intention et planification du sprint 1 (2%)
2	Poursuite du sprint 1	Recherche et Variations en design Poursuite du sprint 1
3	* REMISE : Rapport veille technologique (10%) Contenu type d'un rapport de faisabilité Poursuite du sprint 1	Règles et outils d'élaboration de bancs d'essais et/ou prototypages Poursuite du sprint 1
4	Fin du sprint 1 Planification du sprint 2 Début du sprint 2	RAPPEL : Processus de réalisation d'un test d'utilisabilité complet sur un portfolio Fin du sprint 1 Planification du sprint 2 Début du sprint 2 VALIDATION : volet appliqué : vérification du sprint 1 et planification du sprint 2 (4%)
5	Poursuite du sprint 2	Poursuite du sprint 2
6	VOLET STANDARDISÉ (6%) ▲ Analyse d'un contexte de production (Étude de cas) Poursuite du sprint 2	VOLET STANDARDISÉ (9%) ▲ Analyse d'un produit multimédia Poursuite du sprint 2

semaine	PROJET DE RECHERCHE (cours dédiés au projet de recherche) <i>Bloc de 5 heures / semaine</i>	PORTFOLIO (cours principalement dédiés à l'ESP) <i>Bloc de 4 heures / semaine</i>
7	Fin du sprint 2 Planification du sprint 3 Début du sprint 3	Fin du sprint 2 Planification du sprint 3 Début du sprint 3 VALIDATION : volet appliqué : validation du sprint 2 et planification du sprint 3 (4%)
8	* REMISE : Rapport d'étude de faisabilité (25%) Réalisation et encadrement de l'avancement du projet de recherche Poursuite du sprint 3	* REMISE : volet appliqué : Réalisation et présentation d'un produit multimédia interactif (25%) PRÉSENTATIONS FINALES DES PORTFOLIOS
9	* REMISE : volet appliqué : Réalisation et présentation d'un produit multimédia interactif (suite) PRÉSENTATIONS FINALES DES PORTFOLIOS (toute la semaine)	

Matériel à acheter ou autre :

Aucun.

Disponibilité des enseignants :

Les périodes de disponibilité des enseignants pour l'aide aux étudiants seront affichées sur la porte de leurs bureaux ainsi que sur Omnivox.

Médiagraphie

Toutes les notes de cours depuis le début de la formation en Techniques d'intégration multimédia.

Modalités d'application de la politique sur l'évaluation des apprentissages par le Département technique multimédia du Collège de Maisonneuve

Ces modalités d'application ont été rédigées en complément aux autres politiques et procédures du Collège de Maisonneuve, notamment à la politique d'évaluation des apprentissages, à la Procédure de révision de notes, à la Politique de concertation par programmes, à la Politique de la langue et à la Procédure de conciliation.

L'étudiant aurait avantage à consulter ces politiques et à consulter le Guide Étudier à Maisonneuve.

En cas de recours, en plus des règles décrites dans ce document, l'étudiant peut s'adresser à la Direction des Études.

Les évaluations

L'évaluation est dite sommative lorsque le résultat de la correction est retenu dans le calcul de la note finale d'un cours; elle est dite formative dans le cas contraire. Dans un cours au département d'intégration multimédia, il existe cinq types d'évaluation sommative possible.

Note : Veuillez noter que les journées d'évaluation formative prévues au calendrier scolaire ont pour but de fournir à l'étudiant, durant le déroulement d'un cours, de l'information sur son apprentissage dans le but de l'aider à poursuivre son cours. Les journées d'évaluation formative peuvent comprendre des activités dirigées ou des activités de tutorat et la présence des étudiants à ces journées peut être exigée.

L'examen

L'examen, appelé aussi contrôle ou test, est une épreuve individuelle passée pendant le cours, écrite ou réalisée avec un ordinateur, dont la durée ne dépasse pas trois heures et qui se déroule dans une salle de cours.

Le travail pratique

Le travail pratique est une épreuve individuelle ou d'équipe, nécessitant un travail avec un ordinateur et/ou un ou plusieurs logiciels spécialisés ou tout autre genre de travail à l'extérieur du cours.

L'exercice

L'exercice est une épreuve individuelle ou d'équipe dont la réalisation varie de quelques minutes à trois heures et qui se déroule normalement dans la salle de cours ou un laboratoire.

La présentation

La présentation est une épreuve orale individuelle ou d'équipe de durée variable.

Les modalités

À l'exception de l'épreuve finale et/ou du dernier travail, l'étudiant est invité à conserver tous documents d'évaluation sommative. Advenant une erreur de calcul ou une perte de cumulatif, une rectification rapide pourra alors être effectuée.

Présence au cours

L'étudiant est responsable de sa réussite et il doit percevoir sa présence en classe comme une condition importante de la qualité de ses apprentissages. Il est donc tenu d'assumer les conséquences de ses absences en classe.

Forme des documents remis

Tout travail pratique tel qu'un travail de recherche, compte rendu, schémas, arborescence ou autre document écrit doit être réalisé à l'ordinateur avec un logiciel approuvé par le professeur.

Admission et sortie à un examen

Aucun étudiant ne sera admis après qu'un autre étudiant ait quitté le local où se déroule l'évaluation.

Aucun étudiant ne doit quitter cette salle avant que le professeur ne le permette.

Report d'une évaluation pour fête religieuse

Le report d'une évaluation pour fête religieuse peut faire l'objet d'accommodements raisonnables. L'étudiant qui souhaite faire une demande doit obligatoirement aviser ses professeurs par écrit avant la fin de la deuxième semaine de la session.

Absence lors d'une évaluation

Toute absence à une évaluation sommative doit être justifiée de façon satisfaisante au professeur, sinon une note de zéro (0) est attribuée pour cette évaluation.

Dans le cas d'une absence justifiée à un examen, cette évaluation doit être reprise à une date convenue par le professeur et l'étudiant.

Dans le cas d'une absence justifiée à un travail pratique, un exercice ou une présentation, cette évaluation peut être annulée ou reprise. Dans le cas où elle est annulée, les points de cette évaluation sont redistribués également sur les autres évaluations sommatives de même nature. Dans le cas où elle est reprise, le professeur peut alors exiger de l'étudiant de refaire un travail pratique ou un exercice équivalent.

Absence prolongée

Dans le cas d'une absence prolongée, l'étudiant doit communiquer dans les plus brefs délais avec son professeur pour le prévenir. Dès son retour, il doit le rencontrer, justifier par écrit son absence et décider conjointement des modalités de récupération qui sont transmises et approuvées par le coordonnateur du département.

Correction d'une évaluation

Le professeur corrige une évaluation en fonction de ce que l'étudiant a effectivement écrit et non en fonction de ce qu'il croit deviner que l'étudiant a voulu écrire.

Authenticité d'une évaluation

Lorsqu'un professeur a des doutes sur l'authenticité d'une évaluation, il peut alors avoir recours à une vérification orale ou écrite du niveau de connaissance de l'étudiant ou des membres de l'équipe.

Révision de notes

Un étudiant insatisfait de la correction d'une évaluation sommative doit en informer son professeur avant de quitter le local et se conformer à la procédure du Collège.

À l'instance d'appel, seuls les professeurs membres du département sont habilités à faire partie du comité de révision de note.

Remise d'un travail pratique ou exercice

Lorsqu'un professeur donne un travail pratique ou un exercice, il en précise alors la date et l'heure de la remise.

Si l'heure n'est pas mentionnée, celle-ci est réputée être en « fin de journée », soit à 23 h 59, de la journée demandée.

En ce qui concerne un travail pratique, le professeur ne peut jamais l'accepter lorsqu'il a déjà remis un solutionnaire, des copies corrigées ou lorsqu'un autre professeur a remis un solutionnaire ou ses copies corrigées du même travail à un autre groupe du même cours.

Le délai de correction

Conformément à l'article 3.8a de la Politique d'évaluation des apprentissages, normalement, l'étudiant reçoit ses résultats dans un délai de deux semaines après la date de remise du travail au professeur.

Pénalité de retard

Tout travail pratique remis en retard est pénalisé de 5 % de la note maximale pour chaque jour de calendrier de retard, ce qui inclut les jours de fin de semaine et les jours fériés. Le professeur ne peut jamais accepter un travail pratique lorsqu'il a déjà remis un solutionnaire, des copies corrigées ou

lorsqu'un autre professeur a remis un solutionnaire ou ses copies corrigées du même travail à un autre groupe du même cours. En ce qui concerne un exercice, la pénalité peut être différente.

Politique de la langue

La politique de la langue du Collège comprend des dispositions dont la mise en application est précisée par ce qui suit : dans toutes les évaluations de travaux écrits hors classe, il y a pénalisation pour les fautes de français, et ce, jusqu'à un maximum de 10 %. De plus, pour les évaluations écrites en classe, il peut y avoir pénalisation, jusqu'à un maximum de 10 %. Cette limite ne s'applique pas aux cours dans lesquels la correction linguistique constitue un objectif spécifique. Le professeur peut de plus exiger qu'une copie surchargée de fautes soit refaite avant qu'il ne l'évalue; dans ce cas, la pénalité de 10 % est automatiquement imposée.

Travaux d'équipe

Dans le cas des travaux d'équipe, le professeur peut attribuer une note différente aux étudiants d'une même équipe afin de refléter leur apprentissage individuel. Pour sa part, l'étudiant peut demander au professeur de faire en sorte que sa note reflète bien ses propres apprentissages.

Exclusion d'un cours

Des motifs graves, notamment des comportements inacceptables ou incompatibles avec le cours, peuvent entraîner l'exclusion d'un étudiant d'un cours ou d'un stage auquel il est inscrit et, par conséquent, l'échec au cours ou au stage. Une telle exclusion doit être préalablement autorisée par l'adjoint aux programmes ou le responsable du programme en formation continue. L'étudiant a le droit d'être entendu par ces derniers.

Fraude et plagiat

La fraude ou le plagiat entraînent la note zéro (0) pour le travail ou l'examen. La participation ou la collaboration au plagiat peuvent également entraîner la note zéro (0). Les sanctions institutionnelles qui peuvent être appliquées dans les cas de fraude et plagiat, ainsi que les recours possibles pour l'étudiant, peuvent être consultés à l'adresse suivante: <http://www.cmaisonneuve.qc.ca/plagiat>.

Procédures de révision de notes et de conciliation relative aux plaintes des étudiants

L'étudiant qui désire contester la note qu'il a reçue pour une évaluation ou qui estime qu'une erreur s'est produite lors de la remise de sa note finale, doit suivre la procédure inscrite dans le document « Procédure de révision de notes »¹.

Par ailleurs, l'étudiant qui désire porter plainte sur d'autres aspects pédagogiques non reliés à la révision de notes doit suivre la procédure inscrite dans le document « Procédure de conciliation relative aux plaintes des étudiants »².

¹ <http://www.cmaisonneuve.qc.ca/a-propos/politiques-reglements/procedure-revision-notes/>

² <http://www.cmaisonneuve.qc.ca/a-propos/politiques-reglements/procedure-conciliation-relative-aux-plaintes-etudiants/>