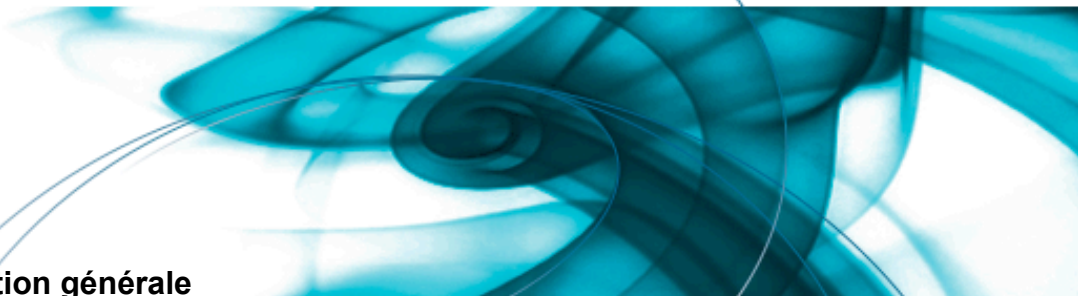


Production multimédia VI

Projet de spécialisation



Présentation générale

Le projet de spécialisation se veut une démonstration des intérêts et compétences personnelles de chaque finissant. L'étudiant a donc la responsabilité de planifier son projet, d'élaborer le scénario, créer le contenu visuel, réaliser l'intégration et la programmation et finaliser son projet. Le produit final est soit mis en ligne, gravé sur support, ou les deux, dépendamment bien sûr du type de projet choisi et réalisé.

Le projet de spécialisation est le deuxième projet du cours Production multimédia VI. Il représente 96 heures de travail (pondération personnelle incluse). Le projet du site Web (projet en équipe) et le projet de spécialisation se mènent de front, d'où l'importance de bien planifier la production de votre travail.

Énoncé du travail

Afin de rencontrer les exigences du cours, le projet choisi propose un produit multimédia interactif complet et doit comporter les deux axes de la formation du programme Techniques d'intégration multimédia : **des aspects de design ou de traitement des médias ET des aspects d'intégration ou de programmation**

Quatre types de projets de spécialisations sont proposés. Un type différent peut être soumis à l'approbation de l'équipe de professeurs en charge du cours Production multimédia VI. Le choix du projet de spécialisation doit être présenté à l'aide d'un **synopsis au plus tard à la fin de la 2^e semaine** de la session d'hiver.

I. Un site ou une application, sur plateforme de table ou mobile

L'étudiant propose un scénario et détermine une solution technologique dans le but de réaliser un site web ou une application, pour plateforme de table ou mobile. Les portfolios personnels ne sont pas acceptés.

II. Une œuvre interactive

L'étudiant propose un scénario et détermine des solutions technologiques dans le but de réaliser une œuvre interactive. Cette œuvre peut prendre plusieurs formes et s'insérer dans différents contextes : installation multimédia qui met en place une interactivité plus expérimentale avec les usagers, borne interactive, installation sonore, projet de robotique, application en réalité augmentée, etc.

III. Un projet de jeu

L'étudiant propose un scénario et détermine une solution technologique dans le but de réaliser une version démo d'un jeu interactif, en ligne ou sur support.

IV. Un projet d'animation ou de vidéo

L'étudiant propose un scénario et détermine une solution technologique dans le but de réaliser une animation ou un montage vidéo.

Les livrables

Le développement du projet doit être fait en conformité avec les processus de production et les méthodes enseignées au fil de la technique. La liste des livrables permettant l'avancement du projet doit être adaptée en fonction de la nature du projet.

Type de projet	Livrables attendus
Tous les projets	Cahier de projet, synopsis, calendrier de production, estimé, estimé compilé, maquettes, arborescence ou schéma de navigation ou d'interactivité, tests et rapport de tests.
Projets avec base de données ou équivalents	Relations de la bd ou schéma xml ou schéma json ou équivalent.
Site ou application	Scénario interactif, esquisses fonctionnelles & selon le cas: diagramme de cas d'utilisation et scénarios d'utilisation
Œuvre interactive	Selon le cas: <i>diagramme des dispositifs, instructions de montage, instructions d'utilisation</i>
Projet de jeu	Scénario de jeu (<i>gameplay</i>), diagramme des classes, prototypes.
Projet de vidéo interactive	Scénario, repérage, découpage technique ou scénarimage.

- **Un synopsis** d'au plus une page devra être présenté par l'étudiant avant même de débiter les premières esquisses au plus tard à la fin de la 2^e semaine de la session d'hiver. Dans ce synopsis, il faut présenter le concept du projet, la solution technologique employée, la liste des livrables associés au projet en respectant les livrables attendus et présentés dans le tableau ci-dessus.
- Suite à l'approbation de son synopsis, l'étudiant doit **élaborer un estimé du temps à passer à chaque étape de réalisation**. L'étudiant doit **planifier la remise des livrables ainsi que la pondération associée à chaque bloc de réalisation**. Le suivi hebdomadaire de la gestion de projet assurera que les délais sont respectés. La gestion du temps se fait à l'aide des outils présentés en début de session. L'étudiant devra s'assurer de la cohésion et du respect des périodes de travail : il ne faut pas que le projet de spécialisation interfère avec la production du site web et vice-versa. Il en va du bon fonctionnement des deux projets.
- L'étudiant devra ensuite **présenter son concept préliminaire à l'aide des livrables appropriés** à son projet (maquette, scénario, etc). Ce concept sera validé par l'équipe de professeurs.

Paramètres techniques

Pour la réalisation du projet de spécialisation, le choix des technologies employées est laissé à la discrétion de l'étudiant. Les paramètres techniques sont définis en fonction du souci d'optimisation de l'application et des critères et normes de qualités professionnelles associées aux divers projets. Ces paramètres techniques sont présentés au synopsis et clairement énoncés dans le scénario interactif.

La structure de répertoire et l'organisation de l'intégration devront être pensées de manière à optimiser la performance de la production. Les médias (textes, sons, images, vidéo, etc.) devront être nommés selon une nomenclature rigoureuse. Une organisation claire de l'intégration et la documentation du code font partie des critères de qualité évalués.

Le produit doit être adapté correctement aux différentes plateformes et la finalisation doit respecter les normes en vigueur et être de qualité professionnelle.

Modalités de remise

- Référez-vous au calendrier du cours et à votre planification de projet pour les différentes étapes de remise.
- Selon la nature des projets réalisés, l'étudiant devra fournir des livrables spécifiques au travail à effectuer pour son projet (scénarimage, modèle relationnel de la base de données, prototype, etc.).
- L'étudiant devra présenter son projet final à l'aide d'un texte publié sur Crowdbase dans le sujet «Production VI».
- La date de la **remise finale sera lundi le 22 mai 9h00**.
À partir de 9h05, la pénalité de 15% de retard sera appliquée conformément aux règles départementales.
- Tous les fichiers sources : fichiers auteur non barrés, médias, structure de fichiers, seront remis aux professeurs pour la correction. Dans le cas de l'utilisation d'outils de production non disponibles au cégep, l'étudiant est responsable de rendre accessible un poste informatique sur lequel est installée une copie démo qui rende possible la correction.

Modalité de participation et pondération

Ce projet compte pour 37% de la note totale de l'épreuve synthèse de programme et représente 96 heures de travail pour chacun. Comme il s'agit d'un projet de spécialisation, les projets en équipe ne seront pas acceptés.

Critères d'évaluation

Compétences à évaluer :

- 15A «Adapter le design de la page écran»,
- 15U «Réaliser un produit multimédia sur support»
- 15T «Réaliser un produit multimédia en ligne»

Bloc	Éléments de compétence	Livrables*	%
Analyse, planification et gestion	Analyser les informations relatives à la conception du projet	Synopsis	Les blocs sont évalués selon le temps estimé par chaque étudiant pour son projet, chacun des blocs proposant une pondération minimum de 10% .
	Vérifier la faisabilité technique du projet	Estimé	
	Planifier l'intégration des médias	Calendrier de production Scénarios interactifs Schémas de navigation	
	Documenter le produit	Feuilles de temps Cahier de projet	
Conception	Organiser la page-écran	Esquisses fonctionnelles, maquettes et/ou autres livrables pertinents	
	Préparer les médias		
	Proposer des adaptations au design des pages-écran		
Production	Intégrer les médias	Projet de spécialisation	
	Programmer l'interactivité des pages-écrans		
Finalisation	Contrôler la qualité du produit	Tests, rapport de tests, cahier de projet, présentation sur Crowdbase	
	Présenter le produit		

*Des livrables formatifs spécifiques s'ajoutent selon la nature du projet. Voir le tableau en page 2.

Calendrier de la session

La remise **finale** pour le projet de SPÉCIALISATION sera le **lundi 22 mai 2017 à 9h**

	23 janv	30 janv	6 fév	13 fév	20 fév	27 fév	6 mars	13 mars
Partie 1 SEMAINES	1	2	3	4	5	6	7	R
Production VI - SPEC	3	6	3	3	6	3	3	3
Temps perso SPEC	1	1	1	1	1	1	1	1
Remises Projet Spec		Synopsis (F) Synopsis (S)	Gestion : Planification du projet (F)	Gestion : Planification du projet (S)				

	20 mars	27 mars	3 avril	10 avril	17 avril	24 avril	1 mai	8 mai	15 mai	22 mai
Partie 2 SEMAINES	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Production VI - SPEC	2	2	2	2	2	0	4	4	24	
ProdVI - Autres						6*				6**
Temps perso SPEC	0	2	2	0	2	2	2	2	4	
Remises Projet Spec										Remise finale (S)

* Gala des Rogers / ** Expo des finissants

Légende: (F) Remise formative (S) Remise sommative