**DÉFINIR SON PROJET DE RECHERCHE APPLIQUÉE**

**1. Choisir son sujet**

Avant de s’engager dans un projet de recherche, il est important de prendre le temps de bien choisir son sujet.   
Voici quelques règles à suivre avant d’arrêter votre choix sur un thème :

* le sujet d’apprentissage choisi doit être lié au domaine du multimédia;
* les éléments couverts par le sujet d’apprentissage doivent porter sur de nouvelles connaissances (nouvelle technologie, nouveau logiciel, approfondissement d’éléments de connaissances en conception, production, etc.);
* le sujet doit vous intéresser, éveiller votre curiosité, engendrer un certain plaisir de découverte;
* le sujet doit être transférable dans une situation concrète de travail (contextualisation du sujet);
* le sujet n’est ni trop vaste, ni trop étroit, et les sources d’informations le concernant sont facilement accessibles, disponibles, et idéalement peu couteuses…

**2. Formuler la problématique**

Formuler une problématique de recherche, c’est poser les bases de la réflexion qui guidera le travail. Ainsi, la problématique doit interroger le sujet, identifier les éléments du sujet, dévoiler l’orientation de la recherche et les résultats escomptés. Votre problématique sera donc formulée à l’intérieur d’un textequi contiendra :

* la nature de la recherche [le détail des éléments à étudier sur le sujet];
* le contexte d’application du sujet dans la vie professionnelle;
* les objectifs visés [ce que vous espérez atteindre comme résultats au terme de votre travail];
* les besoins et les contraintes techniques liés à votre recherche [*méthodologie du travail*, ressources nécessaires].

 **Contextualiser la recherche**

Votre projet de recherche doit s’inscrire dans une situation de travail simulée, dans laquelle le sujet de la problématique peut être rencontré. Vous devez donc définir une situation de travail concrète où votre sujet de recherche est exploité en industrie, pour vous permettre de vérifier la pertinence de vos apprentissages en fonction de cette situation et ce, tout au long de votre évolution dans la recherche. Pour quel contexte d’utilisation est-il pertinent de connaitre votre sujet? Quelles sont les situations de travail dans lesquelles j’ai besoin de maitriser les composantes étudiées?

Si vous êtes mentoré dans le projet, votre mentor pourrait bien vous orienter à ce propos.

Autrement, vous devrez vérifier par vous-même l’utilisation concrète de votre sujet dans le monde du travail, auprès de gens de l’industrie par exemple (entrevue, sondage, revue de presse, etc.)

En plus de vérifier la pertinence des apprentissages, la contextualisation de votre recherche vous permettra d’évaluer le seuil minimal à atteindre pour éventuellement maitriser votre sujet dans une situation donnée.

**FICHE DESCRIPTIVE | PROJET DE RECHERCHE APPLIQUÉE**

|  |  |
| --- | --- |
| **IDENTIFICATION DU SUJET** | |
| **Quel est votre sujet d’apprentissage choisi ?** | **Dans quelle catégorie se situe votre sujet ?** |
|  | □ Une technologie  □ Un logiciel  □ Un langage de programmation  □ Une méthode, une approche  □ L’approfondissement de connaissances propres à : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  □ Autre type : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| **DÉFINITION DE LA PROBLÉMATIQUE (250 À 500 MOTS AU TOTAL)** | |
| **NATURE DE LA RECHERCHE**   * Énumérez, sous forme de liste à puces, tous les éléments que vous désirez étudier sur votre sujet. | |
|  | |
| **CONTEXTE D’APPLICATION**   * Précisez le(s) contexte(s) d’application ciblé(s) par votre sujet d’apprentissage [ex. : interfaces de jeux vidéo, application mobile, technologie utilisée en milieu muséal, site transactionnel, etc.] | |
|  | |
| **OBJECTIFS VISÉS**   * Quel(s) objectifs(s) désirez-vous atteindre par ce projet de recherche? Quelles retombées espérez-vous? | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **SOURCES D’INFORMATIONS** | |
| * Quelles sources d’informations générales prévoyez-vous utiliser ? | |
| **SOURCE PRINCIPALE :**  □ Livres  □ Internet  □ Autres : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  **SOURCE SECONDAIRE :**  □ Livres  □ Internet  □ Autres : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
| * Identifiez les **sources d’informations préliminaires** que vous envisagez d’utiliser pour votre projet de recherche. **Notez bien**: ces sources sont préliminaires et doivent faire l’objet d’une recherche plus approfondie avant de débuter officiellement votre projet. | |
| **Adresses URL (ressources en ligne) | Bibliographie | Autres sources :**  -  -  - | |
| **Désirez-vous bénéficier du programme de mentorat ALTIMAITRE lors de votre projet de recherche ?** | |
| □ Oui  □ Non | **Si oui**, nommez le nom d’un mentor avec lequel vous aimeriez être jumelé lors de votre projet de recherche. [vous pouvez suggérer un nouveau contact, nous communiquerons alors avec celui-ci afin de lui proposer de se joindre au programme] |
| Choix 1 :  Choix 2 :  … |
| **Désirez-vous poursuivre l’appropriation de votre sujet dans le cadre du projet de spécialisation en Production multimédia VI ?** | |
| □ Oui  □ Non | **Si oui**, expliquez quelle phase du projet de recherche sera réalisée dans le cadre du cours de Production multimédia VI. |
|  |

**REMISE DU DOCUMENT :**

**QUOI ?** Fiche complétée | Format PDF | Nomenclature : *gr01ou02\_nominitialeprenom\_sujetAA.pdf*

**QUAND ?** Le lundi 12 décembre, au plus tard à 17h00

**OÙ ?** Sur le réseau, dossier : **Jean-Sébastien Lessard**/ Remises / AA\_H17