

582 601 MO Expérience multimédia

Nombre d'heures d'enseignement :	11 h/semaine (1 + 10)		
Pondération :	1-10-12		
Programme :	Techniques d'intégration multimédia		
Département du programme :	Techniques d'intégration multimédia		
Session :	Session 6		
Professeure ou professeur :	Thomas O. Fredericks Guillaume Arseneault		
Département de la professeure ou du professeur :	Techniques d'intégration multimédia		
Courriel :	thomas.ofredericks@college.example guillaume.arseneault@college.example		
Bureau :	C-1651		
Plateforme pédagogique utilisée :	<input type="checkbox"/> Teams	<input type="checkbox"/> Timdoc	<input type="checkbox"/> GitHub
Coordination :	Lora Boisvert		
Contact de la coordination :	lora.boisvert@cmontmorency.qc.ca Bureau : C-1651		

Présentation du cours

Description du cours

Ce cours vise la réalisation d'un projet multimédia en équipe tel qu'une installation interactive ou une expérience de réalité mixte.

L'élève collabore à l'élaboration d'un projet multimédia interactif, et ce, de la conception jusqu'à la présentation du produit.

Il a l'occasion de mettre en pratique toutes les compétences acquises au cours de sa formation technique.

Objectif intégrateur

Réaliser une expérience multimédia interactive.

Compétence(s) ministérielle(s)

015U Réaliser un produit multimédia sur support (éléments 1 à 11).

Objectifs d'apprentissage

1. Planifier la réalisation de l'expérience multimédia.
2. Programmer l'expérience multimédia.
3. Contrôler la qualité de l'expérience multimédia.
4. Présenter l'expérience multimédia.

Cours liés (préalables absolus, relatifs, corequis)

Les cours suivants sont préalables absolus au présent cours

582 501 MO Conception d'une expérience multimédia

582 521 MO Installation multimédia

Contexte d'apprentissage et méthodes pédagogiques

- ☒ Exposés magistraux
- ☒ En laboratoire informatique
- ☒ Apprentissage et utilisation de logiciels sous forme de démonstrations, d'exercices, de travaux pratiques
- ☒ Projets multimédias
- ☐ Exposés interactifs
- ☐ Écoute de pistes sonores
- ☒ Activités coopératives
- ☐ Tutorat individuel ou de petits groupes
- ☒ En présence
- ☐ En ligne
- ☐ Stage en milieu de travail
- ☐ Discussions en groupe (tables rondes)
- ☒ En studio
- ☒ Tutorat individuel ou de petits groupes

Matériel, comptes et volumes requis

- ☐ Disque dur portatif.
- ☐ Carte SD (pour les détails voir le guide_etudiants).
- ☐ Clé USB.
- ☐ Cahier ou papiers divers, pour griffonner, conceptualiser, réaliser des croquis et noter vos inspirations.
- ☐ Pour le travail à la maison avec Maya, il vous faut une carte graphique NVIDIA.

- ☐ Prévoir un budget d'environ 50\$ pour des rendus complexes.
- ☒ Compte GitHub.

Réservation du matériel spécialisé

Le matériel requis sera prêté. À noter que la procédure de prêt va différer de la procédure habituelle et sera discutée en classe avec les TTP.

Règles d'indentification des travaux

À moins d'indication contraire, les remises de travaux doivent être nommées de la manière suivante :

- Travail individuel : nom-de-famille_prénom_titre-du-travail_#travail_#cours
- Travail d'équipe : nom-de-famille1_nom-de-famille2_titre-du-travail_#travail_#cours

Les travaux non identifiés ne seront pas corrigés et les pénalités de retard s'appliqueront.

Horaire

Calendrier et horaire Outlook des cours

Déroulement

Semaine 1

- Formation des comités
- Stabilisation des équipes
- Présentation déroulement du cours et validation des équipes
- Conception de l'univers et de l'ambiance du projet
- Planification du contenu multimédia à intégrer

- Planification du budget, des tâches et de l'échéancier de réalisation
- Planification de la promotion du projet

Semaine 2

- Planification technique et détermination des problèmes de production potentiels
- **Évaluation 1 : Planification (mardi)**

Semaine 3

- Inscription quotidienne au journal de bord
- **Évaluation 2 : Maquette 1 (portes ouvertes du jeudi 5 février)**

Semaine 4

- Inscription quotidienne au journal de bord
- Finalisation des constructions (sans fini)
- Classement des médias
- Programmation d'éléments et intégration des médias
- Installation et adaptation aux différentes plateformes
- Application de tests de contrôle de la qualité ; proposition de solutions aux problèmes rencontrés

Semaine 5

- Inscription quotidienne au journal de bord
- Réalisation, création de contenus, programmation de l'interactivité et intégration des médias
- Proposition créative et esthétique
- Rigueur, esprit d'équipe et débrouillardise

Semaine 6

- Inscription quotidienne au journal de bord

- **Évaluation 3 : Bande annonce vldentificationéo, Dossier de presse, Maquette 2 (mardi)**

- Installation et adaptation aux différentes plateformes du produit multimédia
- Vérification de la qualité des médias, conception d'éléments médiatiques et optimisation en fonction de la diffusion

Semaine 6.5

- Inscription quotldentificationienne au journal de bord

Semaine 7

- Inscription quotldentificationienne au journal de bord
- Application de tests de contrôle de la qualité ; proposition de solutions aux problèmes rencontrés
- Rigueur, esprit d'équipe et débrouillardise

Semaine 8

- Inscription quotldentificationienne au journal de bord
- **Évaluation 4 : Semaine de présentation (toute la semaine), Documentation vldentificationéo finale, Journal de bord (vendredi)**

Évaluation des apprentissages

Les évaluations formatives jouent un rôle crucial dans le processus d'apprentissage en offrant à l'étudiant une occasion continue de perfectionner ses connaissances, de comprendre ses points forts et ses domaines à améliorer. Ces évaluations visent à soutenir activement le développement des compétences en offrant des conseils personnalisés pour renforcer la compréhension des concepts enseignés et améliorer la capacité de les appliquer de manière pratique.

D'un autre côté, les évaluations sommatives sont utilisées pour évaluer les acquis et les connaissances de l'étudiant à un moment donné. Elles servent à mesurer la réussite et la maîtrise des objectifs d'apprentissage à la fin d'une période déterminée. Les résultats des évaluations sommatives fournissent une évaluation globale du niveau de compétence atteint par l'étudiant.

Dans le cas où des étudiants auraient formulé une demande en raison de besoins spécifiques pour bénéficier de temps supplémentaire lors des évaluations, l'enseignant essaiera de respecter les recommandations émises pour favoriser le succès de l'étudiant. Cette

mesure vise à garantir l'équité et l'accessibilité, permettant à tous les apprenants de démontrer leur compréhension de manière juste et équitable. Cependant c'est la responsabilité de l'étudiant de faire une demande au SAA (Service d'identification à l'apprentissage) au moins 7 jours avant l'évaluation sommative afin de disposer de leur temps supplémentaire accordé dans leurs locaux.

Évaluations formatives

Comme le cours est en mode intensif, les étudiants devront montrer l'avancement de leurs travaux à chaque semaine. Ces démonstrations se feront lors du **scrum** ou lors de rencontres **individuelles**.

Évaluations sommatives

Évaluation 1 : planification

Identification	Forme	Individuel ou en équipe	Date de l'évaluation ou de la remise	%
EVAL-1	Mise à jour du site Web	Individuel	Mardi de la semaine 2	10%

Savoir essentiels et critères d'évaluation

- Dans la page de chaque membre de l'équipe sur le site Web.
- Planification sur 9 semaines (8 semaines de cours et 1 semaine de rattrapage) présentant les tâches hebdomadaires prévues.
- Au moins une tâche par semaine. Les tâches ne peuvent pas se répéter et doivent être suffisamment précises.
- Les tâches doivent être cohérentes avec celles des autres membres de l'équipe et avec le concept du projet, et être mises à jour en continu.
- Critères :
 - Intention et concept clairs
 - Description approfondie de la conception sonore et visuelle
 - Planification détaillée du contenu multimédia à intégrer
 - Planification technique rigoureuse

Évaluation 2 : maquette 2

Identification	Forme	Individuel ou en équipe	Date de l'évaluation ou de la remise	%
EVAL-2	Présentation publique	Équipe	Portes ouvertes (jeudi de la semaine 3)	20%

Savoir essentiels et critères d'évaluation

- Assemblage cohérent de l'ensemble des éléments développés individuellement par les membres de l'équipe.

Évaluation 3.1 : bande-annonce vidéo

Identification	Forme	Individuel ou en équipe	Date de l'évaluation ou de la remise	%
EVAL-3-1	Vidéo en ligne	Équipe	Mardi de la semaine 6	10%

Savoir essentiels et critères d'évaluation

- Proposition artistique originale, cohérente et recherchée
- Qualité visuelle et sonore de la documentation vidéo.

Évaluation 3.2 : dossier de presse

Identification	Forme	Individuel ou en équipe	Date de l'évaluation ou de la remise	%
EVAL-3-2	Section de site Web	Équipe	Mardi de la semaine 6	10%

Savoir essentiels et critères d'évaluation

- Proposition artistique originale et recherchée
- Documentation claire et complète de la boucle interactive.

Évaluation 3.3 : maquette 2

Identification	Forme	Individuel ou en équipe	Date de l'évaluation ou de la remise	%
EVAL-3-3	Présentation en classe	Équipe	Mardi de la semaine 6	10%

Savoir essentiels et critères d'évaluation

- Maquette fonctionnelle intégrant des médias visuels et sonores.
- Démonstration des principes de programmation du produit multimédia.

Intégration des apprentissages

Activité(s) d'évaluation démontrant l'atteinte de l'objectif intégrateur du cours.

Évaluation 4.1 : semaine de présentation

Identification	Forme	IndivIdentificationuel ou en équipe	Date de l'évaluation ou de la remise	%
EVAL-4-1	Semaine de présentation publique	Équipe	Du lundi au vendredi mIdentificationi de la semaine 8	15%

Savoir essentiels et critères d'évaluation

- Projet artistique riche, inventif et abouti
- Démonstration des aptitudes à programmer un produit multimédia
- Démonstration d'aptitudes professionnelles pertinentes
- Maîtrise des habiletés et compétences visées par le cours.

Évaluation 4.2 : documentation vIdentificationéo finale

Identification	Forme	IndivIdentificationuel ou en équipe	Date de l'évaluation ou de la remise	%
EVAL-4-2	Remise d'une vIdentificationéo en ligne	Équipe	Vendredi après-mIdentificationi de la semaine 8	10%

Savoir essentiels et critères d'évaluation

- Documentation et archivage du projet de qualité professionnelle.
- Démonstration claire de la boucle interactive.
- Qualité visuelle et sonore de la documentation vIdentificationéo.

Évaluation 4.3 : journal de bord

Identification	Forme	IndivIdentificationuel ou en équipe	Date de l'évaluation ou de la remise	%
EVAL-4-2	Section de site Web	IndivIdentificationuel	Vendredi après-mIdentificationi de la semaine 8	15%

Savoir essentiels et critères d'évaluation

- Une entrée par jour sur 8 semaines (8 semaines à partir de la semaine 2).
 - Un total d'au moins 40 entrées uniques!
- Chaque jour :
 - Documentstion visuelle et/ou sonore du travail effectué
 - Lien vers les billets GitHub résolus
- Démarche rigoureuse de valldentificationation de la qualité
- Démonstration d'autonomie.
- Exécution technique précise et complète.
- Évaluation réfléchie de la contribution indivdentificationuelle au travail d'équipe.

Médiagraphie

- Schell, J. (2022). L'art du game design - Nouvelle édition: Se focaliser sur les fondamentaux.
- Albinet, M. (2022). Concevoir un Jeu Vldentificationeo.
- Le Breton, R. (2017). Design Narratif: Scénario et expérience de jeu.
- Kholeif, O. (2023). Internet_Art: From the Birth of the Web to the Rise of NFTs.
- Kief, H. (2020). Internet ou le retour à la bougie.
- Burckhardt, A., Galloway, P., et Antonelli, P. (2022). Never Alone: Vldentificationeo Games as Interactive Design.
- Pereyra, I. (2023). Universal Principles of UX: 100 Timeless Strategies to Create Positive Interactions between People and Technology.
- Farnell, A. (2010). Designing Sound.
- Bjørn, K. (2021). PUSH TURN MOVE.
- Bardiot, C., Derobert, L., Farcet, C., et Guillois, P. (Year). La neige n'a pas de sens - Adrien M et Claire B.
- Reas, C., et McWilliams, C. (2010). Form+Code in Design, Art, and Architecture: Introductory Book for Digital Design and Media Arts. New York, NY: Princeton Architectural Press.

- Reas, C. et Fry, B. (2014). Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists. (2nd ed.). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Leach, N., et Yuan, P. F. (2018). Computational Design. Shanghai: Tongji University Press Co., Ltd.
- Paquin, L.-C. (n.d.). Comprendre les médias interactifs. Récupéré depuis <http://www.lcpaquin.com/livre/tdm.html>
- Levin, G., et Brain, T. (2021). Code as Creative Medium.
- Bianchini, S. et Verhagen, E. (2016). Practicable: From Participation to Interaction in Contemporary Art.
- Thiery, E. Les bases de Git. Récupéré depuis http://www2.ift.ulaval.ca/~eude/Gif-1003/Initiation_a_git/Labo%20sur%20Git_fichiers/Les%20bases%20de%20Git.pdf
- AIdentification-e-mémoire GIT. Récupéré <https://training.github.com/downloads/fr/github-git-cheat-sheet.pdf>

Règles d'évaluation des apprentissages

Tous les articles de la Politique institutionnelle d'évaluation des apprentissages (PIÉA) s'appliquent à ce cours.

Français, méthodologie et plagiat

- Article 5.4 Évaluation de la langue française
- Article 6.1.2 Sanction pour manquement à l'intégrité intellectuelle

L'étudiante ou l'étudiant doit garder une copie de sécurité de ses travaux tant qu'elle ou il n'a pas reçu le corrigé de son travail.

L'étudiante ou l'étudiant doit aussi conserver tous les fichiers originaux qui lui ont permis d'effectuer son travail. Si l'étudiante ou l'étudiant n'a pas les fichiers sources entre les mains, le professeur se réserve le droit d'attribuer la note zéro pour le travail concerné.

Climat en classe, éthique et travail en équipe

- Article 6.2.1 Manquement à la sécurité
- Article 6.3.1 Manquement à l'éthique

Le travail et l'esprit d'équipe est un pilier important de la création en multimédia. Lors des périodes d'atelier, les étudiants sont invités à se comporter comme s'ils étaient dans le milieu professionnel.

- Lors des périodes d'atelier, les étudiants sont invités à discuter entre eux tout en maintenant un niveau de voix normal pour échanger sur la matière et développer des relations. Pour aldentificationer à la concentration pendant les périodes d'atelier, les étudiants sont invités à utiliser des écouteurs.
- Aucune forme d'agressivité, d'intimidation ou de violence ne sera tolérée en classe et résultera au minimum en une expulsion. Si des étudiants ne se sentent pas confortables en classe, ils sont invités à en discuter avec le professeur et à sortir de classe pour prendre un moment pour eux.

Seuls les logiciels et le matériel enseignés peuvent être utilisés dans le cadre du cours. Les téléphones cellulaires et appareils mobiles sont interdits en classe virtuelle et en présentiel et ne font pas partie du matériel enseigné en cours, à moins d'indications contraires de la part du professeur. Lors du non-respect de ces règles, l'étudiante ou l'étudiant est considéré absent et l'enseignant peut lui demander de quitter la classe.

Lors d'un refus d'assumer sa part de travail pendant un travail d'équipe noté, l'étudiante ou l'étudiant sera rencontré par la professeure ou le professeur qui prendra les mesures appropriées à la situation.

Présence et évaluations

- Article 7.1 Présence en classe
- Article 7.2 Absence à une évaluation sommative
- Article 7.3 Absence à un stage
- Article 7.4 Retard
- Article 7.4.1 Retard à une évaluation sommative
- Article 7.4.2 Retard dans la remise des activités d'évaluation

Corrections

- Article 8.1 Délais de correction des activités d'évaluation

Les étudiantes et étudiants peuvent rencontrer le professeur pour discuter des forces et faiblesses d'un travail corrigé 48 heures après sa remise.

La professeure ou le professeur peut être joint par courriel ou par Teams, comptez un délai de deux journées ouvrables pour obtenir un retour, sauf lors de cas ex