

## **582 999 MO Création multimédia**

---

**Nombre d'heures d'enseignement :** 60h

**Pondération :** 3-3-2

**Programme :** Techniques d'intégration multimédia

**Département du programme :** Techniques d'intégration multimédia

**Session :** Session 5

**Professeure ou professeur :** Chloë d'Aoust  
François-Xavier Ouellet

**Département de la professeure ou du professeur :** Techniques d'intégration multimédia

**Courriel :** chloe.daoust@college.example  
fx.ouellet@college.example

**Bureau :** C-1652 et C-1653

**Plateforme pédagogique utilisée :**  Teams  Timdoc  GitHub  Moodle

**Coordination :** Lora Boisvert

**Contact de la coordination :** lora.boisvert@cmontmorency.qc.ca  
Bureau : C-1651

# **Présentation du cours**

## **Description du cours**

Ce cours intensif de création multimédia permet aux étudiants de mettre en pratique les compétences acquises au cours de leur formation en réalisant un projet complet de A à Z. Encadrés par des professionnels du domaine, les étudiants travaillent en équipe pour concevoir, développer et présenter une œuvre multimédia innovante, intégrant des éléments visuels, sonores et interactifs. Ce cours vise à renforcer la créativité, la collaboration et les compétences techniques des étudiants, tout en les préparant aux défis du milieu professionnel.

## **Objectif intégrateur**

Réaliser un projet multimédia complet en équipe, de la conception à la présentation, en intégrant des éléments visuels, sonores et interactifs.

## **Compétence(s) ministérielle(s)**

099X Appliquer les principes de conception multimédia pour créer des œuvres innovantes.

010X Collaborer efficacement au sein d'une équipe multidisciplinaire.

023X Utiliser des outils et technologies avancés pour le développement multimédia.

0292 Gérer un projet de création multimédia du début à la fin, en respectant les délais et les exigences techniques.

## **Objectifs d'apprentissage**

1. Intégrer des médias visuels et sonores dans une expérience ludique.
2. Programmer des actions interactives qu'un utilisateur doit accomplir pour progresser.

## **Cours liés (préalables absous, relatifs, corequis)**

### **Les cours suivants sont préalables absous au présent**

**cours**

420 V11 MO Programmation interactive

### **Les cours suivants sont corequis au présent cours**

582 521 MO Installation multimédia

582 531 MO Objets interactifs

## 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)
- Travaux pratiques en laboratoire ou en studio
- Démonstrations et exercices dirigés
- Projets en équipe
- Encadrement individuel ou en petits groupes
- Apprentissage en présence et/ou à distance, selon les modalités du cours

## 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.
- Équipement informatique personnel adéquat
- Support de prise de notes (numérique ou papier)
- Accès aux plateformes pédagogiques et outils requis pour le cours

## Réservation du matériel spécialisé

Le matériel spécialisé requis sera prêté selon les procédures en vigueur, lesquelles seront précisées en classe.

## Règles d'identification des travaux

À moins d'indication contraire, les travaux doivent être identifiés comme suit :

- **Travail individuel :**

nom\_prenom\_titre\_travail\_numero\_travail\_numero\_cours

- **Travail d'équipe :**

nom1\_nom2\_titre\_travail\_numero\_travail\_numero\_cours

Les travaux non identifiés adéquatement peuvent ne pas être corrigés et être soumis aux pénalités de retard prévues.

## Horaire

L'horaire détaillé du cours, incluant les échéances importantes, est communiqué via la plateforme pédagogique.

# Déroulement de la session (15 semaines)

## 1 Semaines 1–2 : Mise en place

- Présentation du cours, des attentes et des modalités d'évaluation
- Formation des équipes
- Présentation du projet intégrateur
- Analyse du mandat et clarification des objectifs

## Semaines 3–4 : Planification

- Définition du concept ou de la solution proposée
- Planification des tâches, des rôles et de l'échéancier
- Identification des contraintes et des risques
- **Évaluation sommative : Planification du projet**

## Semaines 5–7 : Développement – Phase 1

- Développement initial du projet
- Prototypage ou maquette fonctionnelle
- Suivis réguliers et rétroactions formatives
- **Évaluation sommative : Prototype / Maquette intermédiaire**

## Semaines 8–11 : Développement – Phase 2

- Poursuite du développement
- Intégration progressive des composantes
- Tests, ajustements et amélioration continue
- Documentation du processus

## Semaines 12–13 : Finalisation

- Stabilisation du projet
- Optimisation et contrôle de la qualité
- Préparation des livrables finaux
- Préparation de la présentation finale

## Semaines 14–15 : Présentation et bilan

- Présentation finale du projet
- Remise de la documentation finale
- Bilan individuel et d'équipe
- **Évaluation sommative : Projet intégrateur**

## Évaluation des apprentissages

L'évaluation des apprentissages repose sur une combinaison d'évaluations **formatives** et **sommatives**, visant à soutenir le développement progressif des compétences et à mesurer l'atteinte des objectifs du cours.

### Évaluations formatives

Les évaluations formatives permettent un suivi continu de l'avancement du projet et peuvent inclure :

- présentations d'étape ;
- démonstrations de prototypes ;
- rencontres de suivi individuelles ou en équipe ;
- rétroactions orales ou écrites.

Ces évaluations servent à guider l'étudiante ou l'étudiant dans l'amélioration de son travail.

## Évaluations sommatives

### Planification du projet

- Description
  - Planification d'un project multimédia
- Type
  - Individuel
- Critères
  - Clarté des objectifs
  - Cohérence de la planification
  - Rigueur méthodologique
- Échéance
  - Séance 3
- Pondération
  - XX %

### Planification du projet 2

- Description
  - Planification d'un project multimédia
- Type
  - Individuel
- Critères
  - Clarté des objectifs
  - Cohérence de la planification
  - Rigueur méthodologique

- Échéance
  - Séance 7
- Pondération
  - XX %

### **Planification du projet 3**

- Description
  - Planification d'un project multimédia
- Type
  - Individuel
- Critères
  - Clarté des objectifs
  - Cohérence de la planification
  - Rigueur méthodologique
- Échéance
  - Séance 13
- Pondération
  - XX %

### **Planification du projet 4**

- Description
  - Planification d'un project multimédia
- Type
  - Équipe
- Critères
  - Clarté des objectifs

- Cohérence de la planification
- Rigueur méthodologique
- Échéance
  - Séance 15
- Pondération
  - XX %

## Médiagraphie (exemples)

- Ouvrages et articles de référence liés au domaine du cours
- Documentation technique des outils et méthodes utilisés
- Ressources académiques et professionnelles pertinentes

## Règles institutionnelles et éthique

Les politiques institutionnelles en matière d'évaluation, de plagiat, de conduite en classe, de présence et de retards s'appliquent intégralement à ce cours.

### Travail en équipe et climat de classe

- Le respect, la collaboration et le professionnalisme sont exigés en tout temps.
- Aucune forme de harcèlement, d'intimidation ou de comportement inapproprié ne sera tolérée.
- Les étudiantes et étudiants sont tenus d'adopter un comportement conforme à un contexte professionnel.

### Présence, retards et corrections

- La présence est requise lors des évaluations sommatives.
- Les retards dans la remise des travaux peuvent entraîner des pénalités.
- Les travaux corrigés peuvent être consultés et discutés avec le professeur selon les modalités prévues.