

CAHIER DE PROGRAMME

TECHNIQUES D'INTÉGRATION MULTIMÉDIA (582.A1)

DIPLÔME D'ÉTUDES COLLÉGIALES (DEC)

Pour obtenir un diplôme d'études collégiales, vous devez avoir satisfait aux trois conditions suivantes :

1. Avoir **réussi** tous les cours de la grille de votre programme.
2. Avoir **réussi** l'épreuve uniforme de français, langue d'enseignement et littérature. Cette épreuve ministérielle suit immédiatement le troisième des quatre cours de français. Le résultat de cette épreuve est utilisé pour la sanction des études et, le cas échéant, pour l'admission à l'université. L'obligation de réussite de cette épreuve est la même, tant pour l'étudiant du secteur technique que pour celui du secteur préuniversitaire.
3. Avoir **réussi** l'épreuve synthèse de votre programme. Dans chacun des programmes, un(ou des) cours est(sont) porteur(s) de cette épreuve et est(sont) identifié(s). La *Politique institutionnelle d'évaluation des apprentissages* (PIÉA) prévoit que « L'admission à l'épreuve synthèse de programme requiert que l'étudiant soit, à cette session, inscrit aux derniers cours de son programme, exception faite des cours de la formation générale complémentaire. » (Article 5.4.3)

STATUT « TEMPS PLEIN » ET LA GRATUITE SCOLAIRE

Pour maintenir le statut « temps plein », l'étudiant doit être inscrit à au moins quatre cours d'un programme d'études collégiales ou à des cours totalisant un minimum de 12 heures par semaine (180 heures par session). L'étudiant inscrit à temps plein a droit à la gratuité scolaire (exempt de droits de scolarité). Seuls les cours du programme de l'étudiant, les cours de mise à niveau et les cours de structures d'accueil universitaire reconnus par le Ministère sont pris en compte pour établir le statut de l'étudiant. **L'inscription à un cours non inclus au programme n'est pas autorisée dans ce contexte.**

	SESSION 1	SESSION 2	SESSION 3	SESSION 4	SESSION 5	SESSION 6
Formation générale						
25 2/3 unités	Activité physique et efficacité 109-102-MQ 0 2 1		Activité physique et santé 109-101-MQ 1 1 1		Activité physique et autonomie 109-103-MQ 1 1 1 PA 109-101 et 102	
		Philosophie et rationalité 340-101-MQ 3 1 3	Philosophie : l'être humain 340-102-MQ 3 0 3 PA 340-101-MQ		Philosophie : éthique et politique 340-CE-EM 3 0 3 PA 340-102-MQ	
	Écriture et littérature 601-101-MQ 2 2 3	Littérature et imaginaire 601-102-MQ 3 1 3 PA 601-101-MQ	Littérature québécoise 601-103-MQ 3 1 4 PA 601-102-MQ	Français : communication orale et écrite 601-CEJ-EM 3 1 2 PA 601-103-MQ		
	Anglais 604-xxx-MQ 2 1 3 selon le test	Anglais : communication orale et écrite 604-yyy-EM 2 1 3 PA 604-xxx-MQ				
				Cours complémentaire ¹ COMPL 1 3 0 3	Cours complémentaire ¹ COMPL 2 3 0 3	
Formation spécifique						
65 unités	Conception Web I 582-164-EM 1 3 2 0159 - 015A - 015W	Conception Web II 582-274-EM 1 3 2 015F - 015W PA 420-905-EM PA 582-164-EM	Conception Web III 582-364-EM 1 3 2 015L PA 582-274-EM	Conception Web IV 582-4D4-EM 1 3 2 015L - 015P PA 582-364-EM	Production Web 582-516-EM 1 5 4 015I, 015L, 015N, 015S PA 582-4D4-EM PA 420-964-EM	Projet de fin d'études ² 582-61B-EM 1 10 4 0158 - 015T - 015U PA 582-516-EM PA 582-526-EM PA 582-594-EM PA 582-513-EM CR 582-63H-EM
	Jeux vidéo I 582-194-EM 1 3 2 015C, 015F, 015W	Jeux vidéo II 582-2C4-EM 1 3 2 015F, 015W PA 582-194-EM PA 420-905-EM	Jeux vidéo III 582-3B4-EM 1 3 2 015R PA 582-2C4-EM	Médias interactifs 582-4E4-EM 1 3 2 015P, 015R PA 582-4A4-EM	Production interactive 582-526-EM 1 5 4 015I, 015N, 015R, 015S PA 582-3B4-EM PA 582-4E4-EM	Stagiaire ³ 582-63H-EM 2 16 1 0157 - 015T - 015U CR 582-61B-EM
	Illustrations et textes vectoriels 582-294-EM 1 3 2 0159, 015B	Conception sonore 582-3B4-EM 1 3 2 015H	Réalisation vidéo 582-4A4-EM 1 3 3 015I, 015K	Environnement professionnel 582-113-EM 1 2 2 0157, 015C, 015D	Portfolio 582-594-EM 1 3 3 0157, 015I, 015N PA 582-113-EM	
		Animation 2D 582-2A4-EM 1 3 2 015K - 015V	Animation 3D 582-394-EM 1 3 3 015V	Animation multimédia 582-4B4-EM 1 3 3 015J PA 582-394-EM		
	Design graphique 582-2B4-EM 1 3 2 015A	Images matricielles 582-1B4-EM 1 3 2 015B, 015K	Design interactif 582-3A4-EM 1 3 2 015G	Design d'expériences 582-4C4-EM 1 3 2 015G, 015N		
	Introduction à la programmation 420-905-EM 1 4 2 0158 - 015F CR 582-164-EM			Programmation serveur et bases de données 420-964-EM 1 3 2 015P PA 420-905-EM	Assurance qualité 582-513-EM 1 2 2 015Q	
Pondération						
T - P - E	9 21 17	13 18 19	12 17 20	12 18 18	11 16 20	3 26 5
Heures/semaine	47	50	49	48	47	34
Cours/section	8	8	8	8	8	2

1. L'étudiant peut choisir tout cours complémentaire d'une discipline qui ne fait pas partie de la formation spécifique de ce programme.

2. Ce cours est porteur de l'épreuve synthèse de programme. Pour s'y inscrire, il faut être inscrit aux derniers cours du programme exception faite des cours de la formation générale complémentaire.

VOTRE CHEMINEMENT SCOLAIRE

1. Offre de cours

Tous les cours de la formation générale sont offerts deux fois par année. Un échec à un cours de la formation générale peut prolonger votre cheminement d'une session.

Les cours de la formation spécifique sont offerts une fois par année; c'est-à-dire que les cours des sessions 1, 3 et 5 sont offerts à l'automne et ceux des sessions 2, 4 et 6 à l'hiver seulement. Un échec à un cours de la formation spécifique peut prolonger votre cheminement d'une année.

2. Cheminement

Il est obligatoire de respecter votre cheminement de la formation générale au même rythme que celui de la formation spécifique. Par conséquent, si vous ne respectez pas cette condition, nous serons dans l'obligation d'interrompre l'inscription à vos cours de la formation spécifique, afin que vous rattrapiez votre retard dans votre formation générale.

Les étudiants ayant un cheminement irrégulier, c'est-à-dire ceux qui ne respectent pas le cheminement de leur grille, ne sont pas assurés que leur horaire sera conforme à leur choix de cours initial.

3. Français mise à niveau

Même si vous avez réussi votre cours de français secondaire V, il se peut que vous soyez inscrit au cours de français mise à niveau (601-013-EM). Le règlement des conditions d'admission et du cheminement scolaire du Cégep prévoit que tous les étudiants ayant obtenu **un résultat final inférieur à 65 % pour le volet écriture** du cours de français du 5^e secondaire, et qui obtiennent une moyenne générale au secondaire du Ministère inférieure à 75%, se verront imposer un cours de mise à niveau en plus des quatre autres cours de français.

4. Site Ma réussite au Cégep – page Mon parcours

Ce site est un outil de diffusion très important durant votre parcours collégial. Il contient des informations sur plusieurs sujets d'intérêt pour votre parcours au collégial.

Plus particulièrement, la page **Mon Parcours** contient les informations en lien avec votre cheminement scolaire au Cégep.

Les informations vous sont présentées sous forme de rubriques avec les dates limites à respecter le cas échéant.

Vous y trouverez entre autres les rubriques suivantes :

- Le rôle de l'aide pédagogique individuel (API) ;
- Le processus d'inscription ;
- Les changements de programme ;
- L'annulation de cours ;
- La récupération et la modification de votre horaire ;
- La mention au bulletin « Incomplet » (IN) ;
- La fréquentation scolaire ;
- Etc.

Nous vous invitons à consulter les rubriques de cette page régulièrement. Vous les trouverez à l'adresse suivante : <https://mareussite.cegepmontpetit.ca/cegep/mon-parcours/>

5. Sources d'information

Nous vous conseillons de consulter régulièrement les sources d'information suivantes :

- Le site Internet du Cégep (www.cegepmontpetit.ca);
- Les services en ligne Omnivox;
- Le site Ma Réussite au Cégep (<https://mareussite.cegepmontpetit.ca/cegep/>);
- Le téléaffichage;
- L'agenda étudiant.

L'ÉPREUVE SYNTHÈSE DE PROGRAMME (ÉSP)

1. Pourquoi une épreuve synthèse de programme?

Parce que le *Règlement sur le régime des études collégiales* (RREC) impose une épreuve synthèse propre à chaque programme conduisant à un diplôme d'études collégiales (DEC). L'épreuve synthèse a pour objet de vérifier l'atteinte par l'étudiant de l'ensemble des objectifs et des standards déterminés par le programme d'études.

2. Quel est le but de l'épreuve synthèse de programme?

La *Politique institutionnelle d'évaluation des apprentissages* (PIÉA) du Cégep précise que :

« L'épreuve synthèse de programme permet de vérifier si l'étudiant a intégré de façon fonctionnelle au regard des situations de travail ou d'études auxquelles il sera confronté au terme de ses études collégiales, les apprentissages déterminés par les objectifs de son programme, tant ceux de la formation générale que ceux de la formation spécifique. » (article 5.4.2)

3. Qui doit se soumettre à l'épreuve synthèse de programme?

Tout étudiant évoluant sous les régimes pédagogiques en vigueur depuis l'automne 1994 et qui termine son programme de DEC se voit imposer une épreuve synthèse, peu importe la date à laquelle il a commencé ses études dans ce programme. L'épreuve a lieu à la dernière session de l'étudiant.

4. Doit-on réussir l'épreuve synthèse de programme pour obtenir le DEC?

Oui. La réussite de l'épreuve synthèse est une condition nécessaire à l'obtention du DEC depuis la session hiver 1999. (*Règlement sur le régime des études collégiales*, article 32)

5. L'épreuve synthèse de programme est-elle la même dans chaque cégep?

Non. Les modalités d'application de l'imposition d'une épreuve synthèse propre à chaque programme sont définies dans chaque cégep. L'épreuve synthèse sera donc différente d'un cégep à l'autre.

6. Qui est admissible à l'épreuve synthèse de programme?

Pour être admis à l'épreuve synthèse, l'étudiant doit être inscrit aux derniers cours de son programme, exception faite des cours de formation générale complémentaire.

7. Qui conçoit l'épreuve synthèse de programme?

La description des activités, des composantes et du plan d'évaluation de l'épreuve sera élaborée par la (les) discipline(s) du (des) cours porteur(s).

8. Que signifie cours porteur de l'épreuve synthèse de programme?

L'épreuve synthèse s'inscrit dans le cadre d'un(de) cours situé(s) à la dernière session du programme de l'étudiant. Ce(ces) cours est(sont) considéré(s) cours porteur(s) de l'épreuve. L'étudiant devra donc être inscrit au(x) cours porteur(s) de l'épreuve à sa dernière session.

9. Est-il possible d'échouer à l'épreuve et de réussir le(s) cours porteur(s)?

Non.

10. Est-il possible de réussir l'épreuve et d'échouer au(x) cours porteur(s)?

Non.

L'épreuve synthèse de programme constitue l'outil de mesure de l'atteinte des compétences visées par le programme *Techniques d'intégration multimédia* (582.A1). Ces compétences sont exposées dans le *Portrait du diplômé*.

1. PORTRAIT DU DIPLÔMÉ EN TECHNIQUES D'INTÉGRATION MULTIMÉDIA

Compétence 1	Planifier une production multimédia
Compétence 2	Concevoir et adapter le design d'une production multimédia
Compétence 3	Traiter et optimiser les médias
Compétence 4	Intégrer les médias et programmer l'interactivité d'une production multimédia
Compétence 5	Réaliser une production multimédia

2. CONTRIBUTION DE LA FORMATION GÉNÉRALE AU PROGRAMME D'ÉTUDES DE L'ÉTUDIANT

La composante de formation générale contribue au développement de douze compétences. Ces compétences rendent compte des résultats globaux attendus de l'étudiant au terme de sa formation générale.

- faire preuve d'autonomie et de créativité dans sa pensée et ses actions,
- faire preuve d'une pensée rationnelle, critique et éthique,
- adopter des stratégies qui favorisent le retour réflexif sur ses savoirs et son agir,
- poursuivre le développement d'un mode de vie sain et actif,
- assumer ses responsabilités sociales;
- reconnaître l'influence de la culture et du mode de vie sur la pratique de l'activité physique et sportive,
- reconnaître l'influence des médias, de la science ou de la technologie sur la culture et le mode de vie,
- analyser des œuvres ou des textes en philosophie issus d'époques ou de courants d'idées différents,
- apprécier des œuvres littéraires, des textes ou d'autres productions artistiques issus d'époques ou de courants d'idées différents;
- améliorer sa communication dans la langue seconde,
- maîtriser les règles de base du discours et de l'argumentation,
- parfaire sa communication orale et écrite dans la langue d'enseignement.

Les douze compétences du profil de la formation générale orientent la formation et représentent des cibles d'apprentissage qui traduisent des points de rencontre et de complémentarité entre les différentes disciplines.

- Français, langue d'enseignement et littérature;
- Philosophie;
- Anglais, langue seconde;
- Éducation physique

3. OBJECTIFS DE LA FORMATION SPÉCIFIQUE

0157	Analyser la fonction de travail
0158	Utiliser un micro-ordinateur, ses périphériques et les réseaux de communication
0159	Traiter les textes pour la mise en page écran
015A	Adapter le design à la page-écran
015B	Traiter les images fixes
015C	Effectuer le montage d'une présentation informatisée
015D	Rechercher, organiser et transmettre de l'information
015F	Exploiter les langages de programmation utilisés en multimédia
015G	Adapter l'interactivité des pages-écrans
015H	Traiter la bande-son
015J	Traiter les images en mouvement
015K	Optimiser les médias en fonction de la diffusion
015L	Intégrer les médias pour la diffusion en ligne
015N	Analyser la conception du projet
015P	Programmer des produits multimédias
015Q	Contrôler la qualité du produit
015R	Intégrer des médias pour la diffusion sur support
015S	Vérifier la faisabilité technique du projet
015T	Réaliser un produit multimédia en ligne
015U	Réaliser un produit multimédia sur support
015V	Effectuer le montage d'animations
015W	Effectuer le montage des médias à l'aide de logiciels d'intégration

4. COURS PORTEUR DE L'ÉPREUVE SYNTHÈSE DE PROGRAMME

Pour réussir son épreuve synthèse de programme, l'étudiant doit réussir chacun des deux cours porteurs : *Projet de fin d'études* (582-61B-EM) et *Stage* (582-63H-EM).

5. DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE SYNTHÈSE DE PROGRAMME

L'épreuve synthèse de programme étant répartie sur deux cours, la description se fera en fonction des réalisations attendues de l'élève pour chacun de ces deux cours.

5.1 Objectif de l'épreuve synthèse de programme

Projet de fin d'études (582-61B-EM)

Exécuter en équipe toutes les étapes du processus de réalisation d'une production multimédia reproduisant un contexte professionnel, et ce, à partir d'un projet client réel.

Stage (582-63H-EM)

Vivre une expérience professionnelle dans l'industrie du multimédia permettant de mettre en application les compétences et aptitudes acquises durant la formation.

5.2 Situation de l'épreuve synthèse de programme

Projet de fin d'études (582-61B-EM)

À partir d'une problématique spécifique et réelle les étudiants doivent, en équipe, développer un produit multimédia de type Web, Installation interactive ou Jeux vidéo répondant au besoin d'un client. Ce développement se fait sur une durée de huit semaines de façon intensive, en début de session avant le stage.

Stage (582-63H-EM)

Le stage en entreprise se veut une expérience d'apprentissage supervisée visant l'acquisition des connaissances, habiletés et attitudes nécessaires à l'exercice de la profession. Le stage en entreprise doit permettre à l'étudiant de :

- valider son niveau d'acquisition des compétences, des concepts, des techniques et vérifier sa capacité à les appliquer concrètement en entreprise;
- développer une attitude professionnelle facilitant son intégration dans un milieu de travail;
- amorcer une carrière et se positionner professionnellement dans le domaine du multimédia;

Le stage débute par une période de cours théorique pendant les 7 premières semaines de la session et se déroule en entreprise par la suite pendant les 8 dernières semaines de la session.

5.3 Tâches

Projet de fin d'études (582-61B-EM)

Le client vient présenter ses besoins de développement aux étudiants qui en font l'analyse et en planifient la production. Les enseignants peuvent faire des suggestions afin de guider les étudiants dans les étapes de réalisation et de livraison du produit. Après quelques semaines de travail, les étudiants présentent au client le concept, le prototype et le cahier de charge de leur proposition. Suite aux commentaires et suggestions du client, les étudiants adaptent leur concept et démarrent la phase de production. Le résultat final et son utilisation sont présentés au client. Les étudiants remettent à la fin du cours au client la production finale ainsi que tous les éléments entourant sa production et sa promotion.

Stage (582-63H-EM)

Les étudiants doivent répondre au mandat que leur assigne l'entreprise qui les accueille comme stagiaire. Les stages peuvent porter sur le développement d'un nouveau produit multimédia ou sur l'amélioration d'un produit existant.

Selon le contexte de l'entreprise, le stage pourrait porter sur une compétence plus spécifique ou sur plusieurs des compétences du programme.

Les professeurs qui supervisent les stages s'assurent que l'étudiant bénéficie d'une expérience pertinente et d'une charge de travail adéquate.

5.4 Contexte de réalisation et consignes

Projet de fin d'études (582-61B-EM)

Les étudiants réalisent les productions attendues avec l'équipement multimédia et les logiciels appropriés qui sont disponibles dans les laboratoires du Cégep.

Les étudiants travaillent en équipe et chaque membre se voit assigner un ou des rôles particuliers touchant la conception et la production du produit.

Stage (582-63H-EM)

De façon générale, dans une entreprise qui les accueille. L'étudiant s'engage à respecter les règles et les politiques de l'entreprise ainsi que l'horaire de travail convenu avec l'entreprise. Cet horaire de déroule habituellement sur quatre jours par semaine, la cinquième journée étant réservée pour les suivis avec les professeurs superviseurs attitrés ainsi que les activités d'évaluation.

6. PLAN D'ÉVALUATION

Projet de fin d'études (582-61B-EM)

Les étudiants déterminent en équipe l'échéancier, la liste des travaux à effectuer ainsi que la répartition des tâches. Chaque étudiant est responsable de la partie qui lui a été assignée et l'évaluation de la qualité de son travail s'effectue de façon principalement individuelle.

En cours de réalisation, les étudiants doivent remettre certaines productions pour approbation par les enseignants avant de poursuivre le projet. Les critères d'évaluation de chacun des biens livrables seront décrits dans le plan de cours du projet.

La participation des étudiants est évaluée par les professeurs et les autres membres de l'équipe selon les critères suivants : esprit d'équipe, implication personnelle, communication, respect des échéances et des tâches assignées, productivité et qualité du travail réalisé.

Compétences	Étapes (Indicateurs)	Livrables	Critères	Pondération
1. Planifier une production multimédia 2. Concevoir et adapter le design d'une production multimédia	Analyse des besoins Idéation et conception	<ul style="list-style-type: none"> - Cahier de charge de proposition - Maquettes et prototypes du concept - Exposé oral 	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse juste et complète de la situation et des besoins du client - Planification réaliste des tâches et de leur séquence - Création d'une maquette originale qui correspond aux attentes du client - Rédaction claire et complète des documents produits - Justification du concept avec des arguments convaincants 	25%
3. Traiter et optimiser les médias 4. Effectuer le montage, l'intégration et l'interactivité d'une production multimédia 5. Réaliser une production multimédia	Traitement des médias Assemblage des médias Intégration et programmation Contrôle de la qualité Présentation du produit final	<ul style="list-style-type: none"> - Médias - Plan de tests - Production de type site web, Installation interactive ou Jeu vidéo. - Documents d'utilisation - Exposé oral 	<ul style="list-style-type: none"> - Application rigoureuse et appropriée des techniques selon les normes de production - Collaboration efficace et soutenue aux travaux de l'équipe de production - Uniformité des fichiers - Production d'un produit final de qualité - Respect de l'échéancier de travail - Respect des exigences du client - Communication orale et écrite dans un français de qualité 	75 %
Total				100 %
Seuil de réussite				60 %

STAGE (582-63H-EM)

L'entreprise doit fournir une évaluation du travail de l'étudiant, laquelle sera utilisée dans le calcul de la note accordée au stage.

L'étudiant doit documenter son expérience de façon hebdomadaire et en témoigner par différents livrables à la fin de son stage.

Compétences	Étapes (Indicateurs)	Livrable	Critères	Pondération
1. Planifier une production multimédia	Planification et suivi du mandat	<ul style="list-style-type: none"> - Rapport d'activités - Exposé oral de fin de stage - Bilan de stage 	<ul style="list-style-type: none"> - Rédaction claire de tous les rapports - Capacité d'analyser et de rendre compte de son expérience - Planifier le travail à effectuer 	70%
2. Concevoir et adapter le design d'une production multimédia	Documentation du mandat			
3. Traiter et optimiser les médias				
4. Intégrer les médias et programmer l'interactivité d'une production multimédia	Réalisation du mandat	<ul style="list-style-type: none"> - Fiche d'évaluation du stagiaire par l'entreprise - Auto-évaluation du stagiaire 	<p>Compétences professionnelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qualité du travail demandé - Analyse juste des demandes de l'employeur - Capacité d'agir avec un minimum de consignes - Maîtrise des connaissances exigées par son travail - Respect des normes de production de l'entreprise - Capacité d'exécuter un travail dans les délais prévus <p>Attitudes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Collaboration efficace et soutenue aux travaux de l'équipe de production - Capacité de communication (verbale et écrite) - Comportement professionnel et éthique en entreprise 	30 %
5. Réaliser une production multimédia				
Total				100 %
Seuil de réussite				60 %