



Gestion des médias interactifs

Le présent document n'est pas la norme d'un programme offert en français, mais la traduction en français de la norme du programme **Interactive Media Management (code MFCU 79403)** et menant à l'obtention d'un certificat post-diplôme de l'Ontario.

Avertissement

Les normes des programmes offerts en français sont créées avec la participation des collèges et intervenants francophones de l'Ontario. Comme ce programme n'était pas offert dans les collèges francophones au moment de la publication, le processus n'a pas été suivi. C'est pourquoi la traduction du titre du programme et certains termes techniques pourrait ne pas refléter l'usage actuel.

Si un collège francophone compte offrir ce programme à l'avenir, le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Formation professionnelle élaborera une norme du programme en français avec la participation des collèges francophones et d'autres intervenants clés tels que les employeurs, les associations professionnelles et les diplômés, de façon à s'assurer que la norme tient compte de la terminologie utilisée par le secteur et des caractéristiques particulières de la communauté franco-ontarienne.

Pour la reproduction du document

Nous accordons la permission aux collèges d'arts appliqués et de technologie et aux établissements d'enseignement ou écoles de reproduire ce document en totalité ou en partie, par écrit ou électroniquement, aux fins suivantes:

Un collège d'arts appliqués et de technologie en Ontario ou une école peut reproduire ce document pour renseigner les membres des comités consultatifs de programmes ou pour travailler à la mise en œuvre de ce programme.

Conditions:

1. Chaque reproduction doit porter l'inscription « Droit d'auteur © Imprimeur de la Reine pour l'Ontario, 2017 », au début du document ou de toute partie reproduite.
2. Il est toutefois interdit d'utiliser ce document à d'autres fins que celles susmentionnées et d'en faire la vente.
3. Le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Formation professionnelle (MESFP) se garde le droit de révoquer la permission de reproduire ce document.

Pour obtenir la permission de reproduire ce document à d'autres fins que celles susmentionnées ou pour toute demande de renseignements, veuillez communiquer avec le:

Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Formation professionnelle
Direction des programmes,
Unité des normes relatives aux programmes et de l'évaluation

psu@ontario.ca

Veillez faire parvenir toute demande de renseignements sur ce programme à un collège d'arts appliqués et de technologie de l'Ontario qui offre ce programme.

© Imprimeur de la Reine pour l'Ontario, 2017

ISBN 978-1-4606-9836-5

Remerciements

Le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Formation professionnelle aimerait remercier les nombreux partenaires et organismes qui ont participé à l'élaboration des normes du programme Interactive Media Management. Le ministère aimerait tout particulièrement souligner le rôle important :

- de toutes les personnes et organisations qui ont participé à la consultation;
- des coordonnateurs et chefs du programme Interactive Media Management pour leur contribution à ce projet ainsi que la personne chargée du projet de l'élaboration des normes soit Mary Lou Trowell de Cambrian college.

Table des matières

I. Introduction	1
L'initiative d'élaboration des normes des programmes collégiaux	1
Les normes	1
Les normes de programme	2
Les résultats d'apprentissage de la formation professionnelle	2
L'élaboration des normes de programme	2
La mise à jour des normes	3
La spécificité francophone	3
II. Les résultats d'apprentissage de la formation professionnelle	4
Préambule	4
Sommaire des résultats d'apprentissage de la formation professionnelle	5
Résultats d'apprentissage de la formation professionnelle	6
Glossaire	17

I. Introduction

Ce document n'est pas la norme d'un programme offert en français, mais la traduction en français de la norme d'un programme offert en anglais par les collèges d'arts appliqués et de technologie de l'Ontario et menant à l'obtention d'un certificat post-diplôme de l'Ontario pour le programme Interactive Media Management (code MFCU 79403).

L'initiative d'élaboration des normes des programmes collégiaux

En 1993, le gouvernement de l'Ontario mettait sur pied l'initiative d'élaboration des normes des programmes collégiaux dans le but d'harmoniser dans une plus grande mesure les programmes collégiaux offerts dans toute la province, d'élargir l'orientation de ces programmes pour assurer que les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme acquièrent la faculté de s'adapter et continuent à apprendre, et de justifier auprès du public la qualité et la pertinence des programmes collégiaux.

L'unité des normes relatives aux programmes et de l'évaluation du ministère de l'Enseignement supérieur et de la Formation professionnelle a le mandat d'élaborer, de réviser et d'approuver les normes des programmes postsecondaires pour l'ensemble des collèges d'arts appliqués et de technologie de l'Ontario.

Les normes

Les normes s'appliquent à tous les programmes postsecondaires similaires offerts par les collèges ontariens. Elles sont de trois ordres:

- les résultats d'apprentissage de la **formation professionnelle**;
- les résultats d'apprentissage **relatifs à l'employabilité**;
- les exigences de la **formation générale**.

Ces normes déterminent les connaissances, les aptitudes et les attitudes essentielles que l'apprenant doit démontrer pour obtenir son certificat ou son diplôme dans le cadre du programme.

Chaque collège d'arts appliqués et de technologie qui offre ce programme conserve l'entière responsabilité de l'organisation et des modes de prestation du programme. Le collège a également la responsabilité d'élaborer, s'il y a lieu, des résultats d'apprentissage locaux pour répondre aux besoins et aux intérêts régionaux.

Les normes de programme

Les résultats d'apprentissage représentent la preuve ultime de l'apprentissage et de la réussite. Il ne s'agit pas d'une simple liste de compétences distinctes ou d'énoncés généraux portant sur les connaissances et la compréhension. Les résultats d'apprentissage ne doivent pas être traités de façon isolée mais plutôt vus comme un tout. Ils décrivent les éléments du rendement qui démontrent que les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme du programme ont réalisé un apprentissage significatif, et que ceci a été vérifié.

Les normes assurent des résultats comparables pour les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme d'un programme, tout en permettant aux collègues de prendre des décisions sur l'organisation et les modes de prestation du programme.

Les résultats d'apprentissage de la formation professionnelle

Les **résultats d'apprentissage** représentent les connaissances, les aptitudes et les attitudes que l'apprenant doit démontrer pour avoir droit au certificat ou au diplôme.

Les **éléments de performance** rattachés aux résultats d'apprentissage définissent et précisent le niveau de performance nécessaire à l'atteinte du résultat d'apprentissage. Ils représentent les étapes à franchir en relation avec les résultats d'apprentissage. La performance des apprenants doit être évaluée en fonction des résultats d'apprentissage et non en fonction des éléments de performance.

L'élaboration des normes de programme

Le gouvernement de l'Ontario a décrété que tous les programmes d'études collégiales postsecondaires devraient, en plus des résultats d'apprentissage de la formation professionnelle, viser un ensemble plus large des résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité. Cette combinaison devrait assurer que les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme possèdent les aptitudes requises pour réussir leur vie professionnelle et personnelle.

L'élaboration des normes de la formation professionnelle repose sur un vaste processus de consultation auquel participent des personnes et organismes du domaine : employeurs, associations professionnelles, personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme, apprenants, personnel scolaire et cadre, représentants de divers établissements. Selon ces divers intervenants, les résultats d'apprentissage de la formation professionnelle représentent le plus haut degré d'apprentissage et de performance que les personnes titulaires d'un certificat ou d'un diplôme doivent atteindre dans le cadre du programme.

La mise à jour des normes

Afin que ces normes reflètent convenablement les besoins des étudiants et du marché du travail de la province de l'Ontario, le ministère de la Formation et des Collèges et Universités effectuera périodiquement la révision de la pertinence des résultats d'apprentissage du programme «Interactive Media Management» communiquer avec le [ministère de l'Enseignement supérieur et de la Formation professionnelle](#).

La spécificité francophone

De façon générale, les normes d'un programme de langue française sont similaires à celles d'un programme offert en anglais. Par contre, la révision des normes de programmes offerts en français a, dans certains cas, entraîné une adaptation visant une réponse plus conforme aux besoins des francophones. La reconnaissance de la spécificité et des besoins de la communauté francophone a exigé l'ajout de deux résultats d'apprentissage relatifs à l'employabilité, l'un dans le domaine des communications et l'autre dans le domaine des relations interpersonnelles.

En ce qui concerne les résultats d'apprentissage de la formation professionnelle, ils font l'objet d'une révision et d'une adaptation effectuées par un groupe d'experts pour chacun des programmes postsecondaires.

II. Les résultats d'apprentissage de la formation professionnelle¹

Les titulaires d'un certificat post-diplôme du programme Interactive Media Management (traduit par Gestion des médias interactifs) doivent démontrer qu'ils ont atteint en matière de formation professionnelle tous les résultats d'apprentissage sous-mentionnés.

Préambule

Les diplômés du programme Gestion des médias interactifs possèdent les capacités nécessaires pour concevoir, développer et gérer créativement des textes, des graphismes, des animations, et des contenus vidéo et audio numériques pour des applications multimédias complexes*, notamment des applications Internet et/ou mobiles.

Dans le cadre de projets de médias entrepris collaborativement et/ou individuellement, les diplômés intègrent l'acquisition de connaissances et d'habiletés en matière de technologie des médias, de relations interpersonnelles, de développement et de gestion de projets, et de prise de décisions éthiques. Ils fonctionnent créativement et professionnellement dans des milieux de travail en évolution rapide en respectant des normes de l'industrie.

Les diplômés sont employés dans de nombreux secteurs, notamment des agences de production multimédia, des services de marketing et de communication d'entreprise, des studios de jeux, des entreprises de marketing interactif, des services de publicité, des sociétés de production cinématographique et télévisuelle, des organismes sans but lucratif, gouvernementaux ou d'enseignement, et des entreprises de conception de logiciels. Les diplômés travaillent de plus en plus fréquemment à la pige et créent des petites entreprises.

*Voir le glossaire

¹ Voir l'avertissement, deuxième page de ce document, et l'introduction (page 1) concernant cette traduction d'une norme d'un programme offert en anglais et qui n'était pas disponible en français au moment de l'élaboration des résultats d'apprentissage de la formation professionnelle.

Sommaire des résultats d'apprentissage de la formation professionnelle

Interactive Media Management / Gestion des médias interactifs (certificat post-diplôme de l'Ontario)

La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à

1. faciliter la réalisation efficace de projets de médias interactifs en collaboration et individuellement;
2. utiliser et évaluer des outils et des pratiques exemplaires pour concevoir et créer des contenus médiatiques enrichis et dynamiques;
3. effectuer et analyser une évaluation approfondie des besoins pour un projet complexe* de médias interactifs.
4. coordonner le développement, la budgétisation, la planification et la présentation professionnelle d'un projet complexe* de médias interactifs;
5. concevoir et coordonner un projet complexe* de médias (interface, navigation, graphisme, traitement de texte) en utilisant des principes d'élaboration et de conception de pratiques exemplaires et en faisant appel à des cadres théoriques et conceptuels;
6. gérer la construction de sites Web complexes*, dynamiques et efficaces et/ou d'applications mobiles;
7. proposer des solutions à des problèmes professionnels et éthiques survenant dans un environnement en ligne;
8. faire appel à des habiletés en matière de recherche et de conception, afin de proposer des solutions optimales pour des problèmes de développement d'applications Web, multimédias et mobiles, et promouvoir ces habiletés dans l'équipe de projet;
9. assurer un leadership créatif qui mène à la conception, au développement et à la mise en œuvre efficace de projets complexes* de médias interactifs;
10. évaluer la réussite financière, technique et artistique d'un projet complexe* de médias interactifs et présenter des recommandations en vue de son amélioration.

Note : Les résultats d'apprentissage ont été numérotés à titre de référence; la numérotation n'indique pas un ordre de priorité ou une pondération en fonction de l'importance.

Résultats d'apprentissage de la formation professionnelle

1. La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à faciliter la réalisation efficace de projets de médias interactifs en collaboration et individuellement.

Éléments de performance

- identifier ses propres forces et défis en matière de rendement à la fois à titre individuel et en tant que membre d'une équipe projet de médias;
- déterminer et examiner des secteurs de perfectionnement professionnel dans le but d'améliorer son rendement en tant que professionnel des médias interactifs;
- établir un calendrier en faisant appel à des principes de gestion du temps et éventuellement à des apports de l'équipe, pour réaliser efficacement et dans les délais des projets de médias interactifs;
- utiliser et promouvoir des habiletés efficaces en communication interpersonnelle avec des clients et des membres d'équipe;
- sélectionner, utiliser et encourager judicieusement des stratégies de résolution de conflit;
- créer et coordonner un milieu de travail qui facilite la résolution des conflits;
- utiliser et communiquer des stratégies pour gérer le stress et composer avec les pressions de l'emploi dues à la mutation rapide de l'environnement de travail des médias interactifs;
- utiliser des systèmes de gestion de projet en ligne pour créer des milieux collaboratifs;
- évaluer et critiquer de façon positive et productive la qualité des efforts des membres d'une équipe.

2. La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à utiliser et évaluer des outils et des pratiques exemplaires pour concevoir et créer des contenus médiatiques enrichis et dynamiques.

Éléments de performance

- Mettre en pratique avec compétence des habiletés informatiques de base, notamment le traitement de texte, l'emploi de feuilles de calcul et les présentations numériques, dans le contexte des médias interactifs;
- gérer des fichiers numériques, notamment leur organisation, stockage, compression, transmission et métabalisage;
- créer, utiliser et expliquer des bases de données relationnelles et non relationnelles;
- utiliser des logiciels de montage d'images correctement et avec compétence;
- sélectionner et utiliser des logiciels appropriés pour monter et mixer efficacement des sons;
- utiliser avec compétence des applications et des outils de montage vidéo;
- utiliser des systèmes auteurs pour créer et/ou personnaliser des scripts préétablis d'expériences interactives complexes*;
- concevoir et mettre en œuvre des thèmes et des modèles pour des systèmes standards de gestion de contenu de l'industrie;
- étudier des nouvelles technologies en utilisant diverses ressources crédibles;
- évaluer des nouveaux logiciels et les recommander s'ils conviennent.

*Voir le glossaire

3. La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à effectuer et analyser une évaluation approfondie des besoins pour un projet complexe* de médias interactifs.

Éléments de performance

- déterminer et formuler clairement par écrit et verbalement les buts d'un projet complexe* de médias interactifs;
 - formuler les besoins du client et éventuellement l'aider;
 - déterminer et décrire le rôle de l'utilisateur final;
 - décrire avec précision les livrables d'un projet;
 - décrire les contraintes d'un projet (p. ex., calendrier, coût, contraintes du système et du budget, expertise nécessaire, etc.);
 - évaluer les logiciels et matériels qui seront utilisés dans le projet;
 - examiner toute question légale ou de droit d'auteur pouvant avoir une incidence sur le projet et chercher des solutions possibles;
 - déterminer tout problème d'accessibilité pouvant avoir une incidence sur le projet;
 - déterminer et évaluer comment la réussite du projet sera mesurée.
- *Voir le glossaire

4. La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à coordonner le développement, la budgétisation, la planification et la présentation professionnelle d'un projet complexe* de médias interactifs.

Éléments de performance

- déterminer et analyser les politiques, procédures et règlements pertinents qui ont une incidence sur un projet, et résoudre les problèmes qui en découlent;
- établir, promouvoir et entretenir une relation professionnelle avec les clients;
- évaluer et gérer les risques;
- utiliser des principes de gestion de projet et des contrôles, et les adapter au besoin;
- rédiger et évaluer des propositions concrètes, et des argumentaires et des briefs de création;
- analyser et gérer des tâches majeures et des livrables essentiels dans des projets complexes*;
- gérer des projets complexes* de médias interactifs* qui impliquent des équipes multidisciplinaires;
- préparer, présenter et justifier un devis de projet, en utilisant des pratiques et normes de l'industrie, et des concepts commerciaux sains;
- contribuer à l'élaboration et à la gestion de budgets de projets complexes*;
- présenter professionnellement un projet complexe* de médias interactifs à un client potentiel ou à une équipe collaborative.

*Voir le glossaire

5. La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à concevoir et coordonner un projet complexe* de médias (interface, navigation, graphisme, traitement de texte) en utilisant des principes d'élaboration et de conception de pratiques exemplaires et en faisant appel à des cadres théoriques et conceptuels.

Éléments de performance

- analyser les facteurs qui influencent la façon dont les personnes reçoivent et traitent l'information et l'incidence de ces facteurs sur la création de projets et de produits de médias interactifs de qualité;
- étudier, évaluer et appliquer des théories et des concepts actuels, nouveaux et pertinents concernant le domaine des médias interactifs;
- expliquer les corrélations entre la typographie, le graphisme, l'audio, la vidéo, l'animation, la photographie et l'interactivité;
- évaluer des technologies, des outils d'auteur ou de développement, des méthodes et des langages de balisage, de script ou de programmation pertinents, et choisir ceux qu'il convient d'utiliser;
- évaluer des problèmes technologiques (p. ex., largeur de bande, débit, exigences système, etc.) et recommander des combinaisons de technologies appropriées;
- concevoir des interfaces appropriées, adaptées aux besoins, ou des environnements conformes à la conception universelle;
- créer des vignettes, des esquisses, des scénarimages et des organigrammes efficaces et originaux;
- déterminer et justifier le flux de travail et le pipeline adéquats pour un projet interactif;
- représenter efficacement des idées et des concepts durant la conception d'un projet complexe* de médias interactifs (p. ex., validation de principe);
- définir et créer rapidement un prototype pour un projet complexe* de médias interactifs;
- examiner et apporter judicieusement et avec compétence toutes les révisions nécessaires à des conceptions;
- expliquer et appuyer des décisions de conception à la fois dans des projets produits antérieurement et des projets complexes* en cours;
- analyser et appliquer la théorie actuelle des médias pour créer un projet de médias interactifs.

*Voir le glossaire

6. La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à gérer la construction de sites Web complexes*, dynamiques et efficaces et/ou d'applications mobiles.

Éléments de performance

- utiliser des principes de programmation et de gestion des contenus pour créer un produit fonctionnel et maintenable;
- rédiger et réviser des textes adaptés au public cible pour des produits de médias interactifs, en utilisant l'orthographe correcte, et en suivant les règles de grammaire et de ponctuation;
- choisir des éléments adéquats pour atteindre les buts d'un projet;
- créer une interface claire et efficace en adoptant des pratiques exemplaires;
- utiliser des images créatives qui conviennent au thème de conception du site ou de l'application;
- monter et produire des projets vidéos pour les distribuer sur le Web et selon d'autres formats de distribution;
- monter des matériels audio existants pour satisfaire à des exigences appropriées relatives au son;
- créer des animations attrayantes convenant aux besoins prévus dans les limites de paramètres et de contraintes spécifiés en rapport avec la plateforme et le support cible;
- intégrer efficacement la lecture en continu de contenus audio et vidéo dans le cadre de projets complexes*;
- créer des pages Web conformes à des normes, fonctionnant sur des navigateurs, des plateformes et des appareils multiples, accessibles et hautement utilisables;
- utiliser un langage de balisage approprié pour contrôler la structure du site ou de l'application, conformément à des normes, lignes directrices ou conventions pertinentes;
- utiliser des feuilles de style en cascade (CSS) pour contrôler la présentation de pages Web;
- combiner efficacement des technologies des médias;
- utiliser des techniques de codage normalisées de l'industrie pour créer un site Web complexe* et dynamique;
- manipuler, valider et stocker des données sous diverses formes;
- employer des composants d'interface, charger des éléments extérieurs et afficher des informations selon diverses formes;
- créer des applications Web de commerce électronique prêtes pour une mise en production, notamment des paniers de magasinage;
- élaborer, produire et mettre en œuvre avec compétence des contenus pour des environnements mobiles et/ou en ligne, l'apprentissage

- électronique, des installations interactives et/ou des réseaux sociaux, et des environnements commerciaux, publics, éducatifs et de divertissement; tester et déboguer un produit pour contribuer à son fonctionnement correct dans les limites de paramètres spécifiés et avec des utilisateurs finals typiques.

*Voir le glossaire

7. La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à proposer des solutions à des problèmes professionnels et éthiques survenant dans un environnement en ligne.

Éléments de performance

- déterminer et analyser des problèmes en rapport avec des concepts de la propriété intellectuelle et du droit d'auteur qui surviennent couramment dans le domaine des médias interactifs, et proposer des solutions;
- dresser les grandes lignes d'un contrat légal de rémunération des services de professionnels des médias interactifs;
- proposer des solutions de problèmes relatifs à la vie privée, la confidentialité et la protection des données qui peuvent survenir durant la mise en œuvre d'un projet de médias;
- évaluer la conformité aux lois, règlements, ententes et exigences;
- analyser des conflits éthiques et justifier des décisions.

8. La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à faire appel à des habiletés en matière de recherche et de conception, afin de proposer des solutions optimales pour des problèmes de développement d'applications Web, multimédias et mobiles, et promouvoir ces habiletés dans l'équipe de projet.

Éléments de performance

- trouver des ressources crédibles pour se tenir au courant des tendances actuelles et nouvelles dans la conception, les concepts et l'utilisation de la technologie des médias interactifs;
- accéder à des ressources contenant des renseignements sur des pratiques exemplaires pour tous les aspects d'un projet de médias interactifs;
- consulter des études de marché pour déterminer des lacunes du marché et des possibilités de développement de produits;
- accéder à des ressources crédibles pour consulter des normes et des conventions pertinentes en rapport avec tous les aspects du domaine des médias;
- trouver des sources de matériels (audio, vidéo, système auteur, etc.) adaptés aux aspects créatifs de n'importe quel projet;
- résoudre des problèmes complexes* en utilisant diverses approches et méthodes novatrices;
- aider les membres de l'équipe à accéder à des ressources pertinentes, crédibles et actuelles.

*Voir le glossaire

9. La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à assurer un leadership créatif qui mène à la conception, au développement et à la mise en œuvre efficace de projets complexes* de médias interactifs.

Éléments de performance

- expliquer le processus de la pensée à l'intérieur d'un cadre critique;
- faire appel à des outils et techniques de pensée critique pour résoudre des problèmes complexes* dans le cadre d'un projet de médias;
- réfléchir sur le processus utilisé pour créer un projet de médias interactifs en décrivant l'importance de sa propre contribution à ce projet;
- intégrer et tirer parti d'une vaste gamme d'expériences et de matériels pour créer un projet complexe* de médias interactifs;
- faire la démonstration de divers modes d'utilisation de techniques et d'outils familiers;
- produire un projet qui satisfait aux exigences sur les plans de la technique, de la création et des ressources d'un projet de médias interactifs à un niveau professionnel;
- encourager les membres de l'équipe à penser de façon créative et critique.

*Voir le glossaire

10. La personne diplômée a démontré de façon fiable son habileté à évaluer la réussite financière, technique et artistique d'un projet complexe* de médias interactifs et présenter des recommandations en vue de son amélioration.

Éléments de performance

- déterminer et mesurer les critères qui devraient être utilisés pour évaluer la réussite d'un projet de médias interactifs;
- évaluer l'expérience de l'utilisateur final en ce qui concerne la navigation, l'interaction, l'accessibilité et l'expérience;
- évaluer la satisfaction du client à l'égard d'un projet de médias interactifs;
- évaluer si des projets de médias collaboratifs et individuels ont été réalisés dans les délais et les limites du budget;
- évaluer sa conformité personnelle et celle du groupe à des normes et lois pertinentes;
- évaluer la capacité de l'équipe à travailler de façon collaborative;
- proposer et faciliter des révisions de projets complexes* conformément aux exigences.

*Voir le glossaire

Glossaire

complexe - Terme utilisé pour décrire un projet de médias interactifs comprenant de nombreux éléments différents et reliés, qui peut être déroutant et difficile à comprendre et à réaliser. (Adapté de l'Oxford Dictionary, 2012, du MacMillan Dictionary, 2012, et du Webster's College Dictionary, 2012.)