

**PROTOCOLE D'ENTENTE**

**ENTRE**

**L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE**

**ET**

**LE COLLÈGE DE MAISONNEUVE**

**ENTENTE DEC-BAC DANS LE DOMAINE DU MULTIMÉDIA ET DE LA CRÉATION EN 3D**

Protocole d'entente entre, d'une part, l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, ci-après appelée l'Université et, d'autre part, le Collège de Maisonneuve, ci-après appelé le Collège.

**Objectif du protocole**

Dans le cadre d'une formation collégiale et universitaire harmonisée, favoriser le cheminement scolaire des élèves diplômés en Techniques d'intégration multimédia du Collège de Maisonneuve.

**Engagement des partenaires**

L'Université s'engage à reconnaître aux élèves diplômés en Techniques d'intégration multimédia trente (30) crédits universitaires, sous la forme d'une mineure en multimédia (8023) dans le cadre du baccalauréat avec majeure de création en 3D ou sous la forme de dix (10) cours de la majeure de création en multimédia interactif. Dans les deux cas, cette reconnaissance permet aux élèves diplômés de compléter un DEC-BAC en cinq ans.

Le Collège s'engage à faire la promotion de la présente entente auprès de sa clientèle cible et de ses élèves.

L'Université s'engage à réserver, dans ses programmes de baccalauréat avec majeure de création en 3D et de baccalauréat avec majeure de création en multimédia interactif, un certain nombre de places aux élèves diplômés en Techniques d'intégration multimédia du Collège de Maisonneuve. Le nombre de places sera déterminé en fonction du nombre de places disponibles et sera minimalement de 10 %.

L'Université s'engage à impliquer l'équipe programme du Collège dans ses activités de réseautage, notamment celles du Festival Webdesign Go ([www.webdesigngo.ca](http://www.webdesigngo.ca)) et de l'Université Internationale du Multimédia ([www.uimultimedia.org](http://www.uimultimedia.org)).


**Durée de l'entente**

La présente entente entre en vigueur à la date de sa signature par les parties pour une durée de cinq ans. Cette entente se renouvellera automatiquement d'année en année à moins que l'une des parties ne donne un préavis écrit d'au moins trois mois à l'autre partie de son intention d'y mettre fin.


**EN FOI DE QUOI, LES PARTIES ONT SIGNÉ À :**

Pour l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

  
Johanne Jean  
Rectrice

  
Denis Martel  
Vice-recteur à l'enseignement et à la  
recherche

Pour le Collège de Maisonneuve

  
Pierre Harrison  
Directeur général

  
Patrick Verstraelen  
Directeur Adjoint  
Institut des technologies de l'information

## **Annexe 1**

**Compétences et grille de cours en vigueur  
en Techniques d'intégration multimédia  
au Collège de Maisonneuve**

**Compétences et grille de cours en vigueur en  
Techniques d'intégration multimédia  
au Collège de Maisonneuve**

<b>COMPÉTENCES</b>	<b>COURS</b>
<b>FORMATION GÉNÉRALE</b>	
<b>FRANÇAIS</b>	
Analyser des textes littéraires de genres variés	FRA 101 Littérature québécoise (d'hier à aujourd'hui)
Expliquer les représentations du monde contenues dans des textes littéraires de genres variés et de différentes époques	FRA 102 Littérature française (d'hier à aujourd'hui)
Apprécier des textes de la littérature québécoise	FRA 103 Littérature contemporaine
Produire différents types de discours oraux et écrits	FRA EEQ Médias et communication FRA EER Théâtre et communication
<b>ANGLAIS</b>	
<b>Tout étudiant doit réussir deux cours d'anglais langue seconde durant ses études collégiales. Un test de classement permettra de mesurer les connaissances de chaque étudiant et de l'inscrire dans l'une ou l'autre des quatre séquences offertes.</b>	
Comprendre et exprimer des messages simples en anglais	ANG 100 Anglais élémentaire
Communiquer en anglais avec une certaine aisance	ANG 101 Anglais intermédiaire
Communiquer avec aisance en anglais sur des thèmes sociaux, culturels ou littéraires	ANG 102 Anglais avancé
Traiter en anglais de thèmes culturels ou littéraires	ANG 103 Anglais très avancé
<b>PHILOSOPHIE</b>	
Traiter d'une question philosophique de façon rationnelle	PHI 103 Philosophie et rationalité
Discuter des conceptions philosophiques de l'être humain	PHI 102 Conceptions philosophiques de l'être humain
Porter un jugement sur des problèmes éthiques de la société contemporaine	PHI EEA Éthique et politique
<b>ÉDUCATION PHYSIQUE</b>	
Situer sa pratique de l'activité physique parmi les habitudes de vie favorisant la santé	ÉDP 103 Santé et activité physique
Améliorer son efficacité lors de la pratique d'une activité physique	ÉDP 104 Efficacité et activité physique
Démontrer sa capacité à prendre en charge sa pratique de l'activité physique dans une perspective de santé	ÉDP 105 Autonomie et activité
<b>COURS COMPLÉMENTAIRES</b>	
<b>Chaque étudiant doit suivre dans son programme deux cours complémentaires et atteindre deux compétences différentes. Il ne peut donc pas suivre deux cours qui visent la même compétence.</b>	
Situer l'apport particulier des sciences humaines au regard des enjeux contemporains.	Cours du domaine Sciences humaines

<b>COMPÉTENCES</b>	<b>COURS</b>
Analyser l'un des grands problèmes de notre temps selon une ou plusieurs approches propres aux sciences humaines.	
Expliquer la nature générale et quelques-uns des enjeux actuels de la science et de la technologie. Résoudre un problème simple par l'application de la démarche scientifique de base.	Cours du domaine Culture scientifique et technologique
Communiquer dans une langue moderne de façon restreinte (ensemble 1) Communiquer dans une langue moderne sur des sujets familiers (ensemble 2) Communiquer avec une certaine aisance dans une langue moderne (ensemble 3)	Cours du domaine Langues modernes
<b>FORMATION SPÉCIFIQUE</b>	
Analyser la fonction de travail	TIM-111 Environnement professionnel
Utiliser un micro-ordinateur, ses périphériques et les réseaux de communication	INF-213 Environnement informatique
Traiter les textes pour la mise en page-écran	TIM-232 Design graphique - II
Adapter le design de la page-écran	TIM-131 Design graphique - I
Traiter les images fixes	TIM-122 Image numérique - I
	TIM-223 Image numérique - II
	TIM-324 Création 3D - I
Effectuer le montage d'une présentation informatisée	TIM-151 Création Web
Rechercher, organiser et transmettre de l'information	DOC-212 Méthodologie de recherche médiatique
Effectuer le montage d'animations	TIM-121 Animation
Exploiter les langages de programmation en multimédia	INF-141 Initiation à la programmation
Adapter l'interactivité des pages-écrans	TIM-333 Design d'interfaces
Traiter la bande-son	TIM-427 Conception sonore
Traiter les images en mouvement	TIM-325 Création vidéo - I
	TIM-629 Création vidéo - II
	TIM-426 Création 3D - II
	TIM-528 Création 3D - III
Optimiser les médias en fonction de la diffusion	TIM-122 Image numérique - I
	TIM-223 Image numérique - II

<b>COMPÉTENCES</b>	<b>COURS</b>
	TIM-324 Création 3D - I
	TIM-426 Création 3D - II
	TIM-528 Création 3D - III
	TIM-325 Création vidéo - I
	TIM-629 Création vidéo - II
Intégrer les médias pour la diffusion en ligne	TIM-554 Production Web
	PSY-553 Communication et dynamique d'une équipe de production
Effectuer le montage des médias à l'aide de logiciels d'intégration	TIM-447 Assemblage de jeu
Analyser la conception du projet	TIM-434 Scénarisation
	TIM-535 Gestion d'un projet multimédia
Programmer des produits multimédias	TIM-242 Programmation d'animation - I
	TIM-345 Programmation d'animation - II
	TIM-448 Programmation d'animation - III
	TIM-243 Programmation Web - I
	TIM-346 Programmation Web - II
	TIM-449 Programmation Web - III
	TIM-344 Éléments médiatiques et bases de données
	TIM-640 Programmation et veille technologique
Contrôler la qualité du produit	TIM-243 Programmation Web - I
	TIM-345 Programmation d'animation - II
	TIM-449 Programmation Web - III
Intégrer des médias pour la diffusion sur support	TIM-552 Développement de jeu
Vérifier la faisabilité technique du projet	TIM-636 Projet de fin d'études
Réaliser un produit multimédia en ligne	TIM-636 Projet de fin d'études
	PSY-553 Communication et dynamique d'une équipe de production
	TIM-654 Stage en milieu de travail
Réaliser un produit multimédia sur support	TIM-636 Projet de fin d'études
	TIM-655 Stage en milieu de travail

## La grille de cours

Session	FORMATION GÉNÉRALE					FORMATION SPÉCIFIQUE						Heures/ sem
	FRA 101	PHI 103				TIM-111	TIM-121	TIM-122	TIM-131	INF-141	TIM-151	
1	FRA 102		ÉDP 103	ANG		DOC-212	INF-213	TIM-223	TIM-232	TIM-242	TIM-243	30
3		PHI 102		ANG COMP		TIM-324	TIM-325	TIM-333	TIM-344	TIM-345	TIM-346	31
4	FRA 103		ÉDP 104	COMP		TIM-426	TIM-427	TIM-434	TIM-447	TIM-448	TIM-449	31
5	FRA EEQ ou FRA EER	PHI EEA	ÉDP 105			TIM-528	TIM-552	TIM-535	PSY-553	TIM-554		28
6						TIM-629	TIM-640	<b>TIM-636</b>	TIM-655			26

**Légende**  
 Formation générale  
 FRA : Français, PHI : Philosophie, ÉDP : Éducation physique, ANG : Anglais, COMP : Complémentaire  
 Formation spécifique (DIS-NUM)  
 DIS : Code de la discipline  
 350 = Psychologie, 393 = Techniques de documentation, 420 = Techniques de l'informatique, TIM = Techniques d'intégration multimédia  
 NUM : Le premier chiffre représente la session, le second chiffre représente le champ de compétence et le troisième chiffre représente l'ordre d'apparition du cours dans le champ de compétence  
 Champ de compétence  
 1 = Environnement professionnel, 2 = Médiation, 3 = Conception, 4 = Programmation, 5 = Intégration  
 Le cours inscrit dans une case noire indique le cours porteur de l'épreuve synthèse de programme.

## **Annexe 2**

**Cours reconnus comme équivalents  
au collégial et à l'université  
dans le cadre du cheminement harmonisé**

## Cours reconnus comme équivalents au collégial et à l'université dans le cadre du cheminement harmonisé

Cours collégiaux du programme Techniques d'intégration multimédia du Collège de Maisonneuve reconnus par l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue.

<i>Cours collégiaux</i>		<i>Cours universitaires</i>
TIM 223 – INF141 – TIM 242 – TIM 345 – TIM 447 – TIM 448 – TIM 552	EQ	ART1104 Outils de développement d'application interactif I (3cr.) ART1105 Outils de développement d'application interactif II (3cr.)
TIM 324 – TIM 426 – TIM 528	EQ	ART1401 Fondements I : les bases de la création 3D (3 cr.)
TIM 122 – TIM 131 – TIM 232 – TIM 333	EQ	ART1221 Graphisme et infographie (3 cr.)
DOC 212	EQ	CMM1201 Méthodologie et recherche en nouveaux médias (3 cr.)
TIM 427	EQ	ART1214 Design sonore (3 cr.)
INF 213 – TIM 151 – TIM 554 – TIM 243 – TIM 344 – TIM 346 – TIM 449 – TIM 640	EQ	ART1211 Internet (3 cr.)
TIM 333 – TIM 325 – TIM 629	EQ	ART1215 Cinéma, télévision, arts visuels et multimédia (3 cr.)
PSY 553 – TIM 535	EQ	ARN1219 Production et gestion de projets multimédias (3 cr.)
TIM 636 – TIM 655 et l'ensemble des compétences développées au cours de la formation	EQ	Selon le cas : 1 cours de la mineure ou ART1202 Scénarisation et réalisation d'une application en multimédia interactif
<p><b>À noter que cette forme d'équivalence de la part de l'Université est rendue possible dans le cadre de l'ensemble de la formation reçue par l'étudiant en Techniques d'intégration multimédia, c'est-à-dire qu'il ne s'agit pas seulement d'équivalence de contenu de cours, mais d'un ensemble de compétences intégrées à travers la formation en Techniques d'intégration multimédia au Collège de Maisonneuve.</b></p> <p><b>L'ensemble de ces cours reconnus pourra aussi faire l'objet d'une équivalence de mineure en multimédia (8023) et s'inscrire dans le cadre d'un cheminement DEC-BAC (5 ans) au baccalauréat avec majeure de création en 3D.</b></p>		

## **Annexe 3**

### **La grille de cours du cheminement harmonisé**

**La grille de cours universitaires  
du cheminement DEC-BAC harmonisé**

**Baccalauréat avec majeure de création en multimédia interactif**

<b>Session 1 :</b>	
ARN1201	Histoire de l'art : culture et société (3 cr.)
ART1203	Scénarisation et réalisation en cinéma-vidéo (3 cr.)
CMM1212	Théories générales de la communication de masse (3 cr.)
ART1222	Graphisme et infographie pour le multimédia (3 cr.)
	1 cours de la mineure (3 cr.)
<b>Session 2 :</b>	
ARN1215	Du cinéma aux nouveaux médias : perspectives critiques (3 cr.)
	4 cours de la mineure (12 cr.)
<b>Session 3 :</b>	
ARN1232	Créativité et processus créatif (3 cr.)
ART1213	L'interactivité (3 cr.)
	3 cours de la mineure (9 cr.)
<b>Session 4 :</b>	
ARN1202	Nouvelles lumières, nouveaux matériaux (3 cr.)
ART1227	Projet de programmation d'une application en multimédia interactif (6 cr.)
	2 cours de la mineure (6 cr.)

**Choix de mineures :**

Mineure personnalisée <http://uqat.ca/gestac/prg/4001.asp>

Mineure en arts plastiques <http://uqat.ca/gestac/prg/8172.asp>

Mineure en cinéma <http://uqat.ca/gestac/prg/8025.asp>

Mineure en création 3D <http://uqat.ca/gestac/prg/8609.asp>

Mineure en gestion <http://uqat.ca/gestac/prg/8542.asp>

Mineure en production artistique <http://uqat.ca/gestac/prg/8171.asp>

Mineure en programmation multimédia <http://uqat.ca/gestac/prg/8358.asp>

Mineure en technologie Web <http://uqat.ca/gestac/prg/8613.asp>

## Baccalauréat avec majeure de création en 3D

L'étudiant en Techniques d'intégration multimédia est crédité d'une mineure en multimédia (8023) (30 crédits) et complète son baccalauréat avec majeure de création en 3D en deux (2) ans.

<b>Session 1</b>	
ARP1111	Pratique du dessin I (3 cr.)
ART1402	Animation traditionnelle (3 cr.)
ART1714	Animation 3D (3 cr.)
ART1701	Fondements III : design avancé de personnage en 3D (3 cr.)
ART1702	Scénarisation et réalisation en jeu vidéo (3 cr.)
	Ateliers de créativité I
<b>Session 2</b>	
ARP1002	Dessin II (3 cr.) (ARP1111)
ART1405	Composition et effets spéciaux en 3D (3 cr.) (ART1701)
ART1406	Animation de personnages (3 cr.) (ART1402; ART1701; ART1714)
ART1407	Design de jeux 3D : familiarisation (3 cr.) (ART1701)
ART1409	Art, design et 3D (3 cr.) (ART1701)
	Ateliers de créativité II
<b>Session 3</b>	
ART1408	Design de jeux 3D : approfondissement et intégration (3 cr.) (ART1402; ART1407; ART1701)
ART1703	Animation de personnages avancée (3 cr.)
ART1704	Animation 3D avancée (3 cr.) (ART1714)
ART1705	Design d'environnements (3 cr.) (ART1405)
ANI1218	Leadership et travail d'équipe (3 cr.)
	Ateliers de créativité III
<b>Session 4</b>	
ART1710	Projet avancé de production en 3D (6 cr.)
INT1421	Stage en milieu de création (9 cr.)
	Ateliers de créativité IV