

# SYNTHÈSE

Pôle Image  
Québec

## APPEL À PROJETS

### DÉVELOPPEMENT DE FORMATIONS ASYNCHRONES

Pour les travailleurs des entreprises membres du BCTQ,  
de la Guide du Jeu vidéo du Québec et de XN Québec

## 1. Présentation de SYNTHÈSE-Pôle Image Québec

Fondé en août 2018 par le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur (MEES), SYNTHÈSE – Pôle Image Québec a pour aspiration d'outiller le Québec d'une vitrine nationale et internationale afin d'appuyer l'essor et le développement de l'expertise de pointe dans le secteur de la créativité numérique.

Pour faire face aux défis d'avenir dans le secteur des effets visuels et de l'animation, du jeu vidéo, des environnements immersifs, des installations numériques d'envergure et de la réalité virtuelle, le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur (MEES) a créé SYNTHÈSE - Pôle Image Québec. Un regroupement au sein duquel les forces vives en enseignement, recherche et création interagissent avec les entreprises créatives du numérique dans un but commun :

- L'avancement des connaissances
- La qualité de la formation
- L'innovation artistique, scientifique et technologique sous toutes ses formes
- La vitalité de notre industrie québécoise.

## 2. Description générale de l'appel à projets

SYNTHÈSE par l'entremise d'un appel à projets souhaite appuyer financièrement les établissements d'enseignement supérieur publics pour le développement de contenus de formations en ligne asynchrone dans le secteur des effets visuels et de l'animation, du jeu vidéo, des environnements immersifs, des installations numériques d'envergure et de la réalité virtuelle. Les projets présentés devront viser les thématiques identifiées dans le tableau des modules de formations ci-joint en annexe.

**Les entreprises intéressées à développer des contenus de formation sont invitées à établir un partenariat avec un établissement d'enseignement admissible.** Les formateurs peuvent être des travailleurs de l'industrie, des professeurs ou des chargés de cours.

Pour ce faire, SYNTHÈSE développera une plateforme web qui accueillera les formations qui auront profité du présent financement. L'objectif étant de mutualiser et fédérer une offre de formation pour les travailleurs et diriger ces derniers vers un lieu virtuel commun et facilitant permettant par le fait même une réelle communauté d'entraide et d'apprentissage pour notre industrie. Les établissements d'enseignement participants auront la visibilité nécessaire pour promouvoir leur expertise sur la plateforme.

Le développement des formations s'inscrit dans une volonté de **maintenir le lien d'emploi** en s'appuyant sur le développement des compétences, dont les compétences créatives numériques et techniques ainsi que les compétences en gestion des ressources humaines des travailleurs.

**À terme, les formations seront offertes aux employés en entreprises membres du BCTQ, de La Guilde du jeu vidéo du Québec ou de Xn Québec, soit pour les clientèles suivantes :**

1. Professionnels de l'industrie qui doivent renouveler leurs compétences ou leurs techniques pour suivre les transformations des réalités de marché en : **effets visuels, animation 2D et 3D, jeux vidéo, réalité virtuelle, image de synthèse et environnements immersifs.**
2. Travailleurs souhaitant développer leurs compétences afin d'accéder à des postes hiérarchiquement plus élevés.

**Important :** L'établissement d'enseignement doit accepter d'octroyer une licence de diffusion exclusive à SYNTHÈSE pour le contenu financé pour une période minimale d'un an.

### **3. Critères admissibilité :**

- Le formulaire est conformément rempli et toutes les questions sont répondues. **Il est à noter que le formulaire de réponse peut être rempli en anglais.**
- Les formations proposées doivent être en lien avec l'annexe des thématiques identifiées. Les objectifs pédagogiques, le degré de complexité (débutant, intermédiaire, avancé), la durée de chaque module formant le cours, les logiciels enseignés, lorsqu'applicables, sont bien identifiés.
- Le projet vise de la formation asynchrone (ou optionnel, une combinaison d'asynchrone et synchrone);
- Le projet doit être déposé par un établissement d'enseignement supérieur public reconnu par le Ministère de l'Éducation et de l'enseignement supérieur. Les partenariats avec une entreprise membre de l'écosystème sont les bienvenus.
- Les projets qui ne rencontrent pas ces critères ne seront pas évalués.

### **4. Critères d'analyse**

- Les établissements d'enseignement doivent démontrer leurs expertises et expériences pertinentes en lien avec les contenus développés. Elles doivent aussi présenter le ou les formateurs impliqués, les formateurs peuvent être des professionnels en industrie.
- Les contenus de formation devront porter sur des outils, des logiciels ou des méthodes et pratiques de travail actuelles et utiles aux entreprises.
- L'utilisation de technologies d'enregistrements et de captations québécoises est considérée comme un atout.
- Les formations asynchrones peuvent être sous forme de capsules vidéo, tutoriaux ou autres modes asynchrones jugés pertinents, d'une durée variable, plusieurs modules forment un cours. Des documents écrits et des références bibliographiques peuvent également compléter le cours.
- Bien que le français soit encouragé, la réalité des travailleurs peut justifier d'offrir la formation en anglais ou dans les deux langues.
- Si l'établissement d'enseignement souhaite offrir la formation asynchrone dans les deux langues, elle devra démontrer la pertinence de le faire et ajuster son budget en conséquence sans pour autant le doubler puisqu'il s'agira essentiellement de l'enregistrer et le capter dans les deux langues et traduire le cas échéant le matériel au soutien de la formation.

### **5. Volet synchrone, OPTIONNEL**

**Ce volet est optionnel dans le cadre du présent appel à projets. Nous souhaitons offrir la possibilité d'offrir un volet synchrone pour ce premier appel à projet. Deux options sont disponibles pour compléter la formation asynchrone.** Noter que le volet synchrone ne fait pas partie des critères d'évaluation du présent appel à projets même s'il constitue un atout important dans le cas de certains cours. Les

inscriptions aux sessions synchrones sont disponibles uniquement pour les participants ayant complété le cours asynchrone.

Si un volet synchrone est envisagé par l'établissement d'enseignement, celui-ci devra être expliqué dans la section OPTION SYNCHRONE du formulaire de demande. Voici les deux possibilités offertes sur la plateforme de SYNTHÈSE :

- Séances de Questions-réponses en classe virtuelle pour les usagers ayant suivi le cours asynchrone (ex : zoom, teams, google hangout, Screencast-o-matic)
  - Nombre de séances envisagées
  - Nombre de participants admis par séance
  - Calendrier des séances proposées et durée de chaque séance (étalonnée sur 12 mois)
  - Possibilité pour le participant inscrit de soumettre ses questions en avance
  
- Séances sous forme de webinaire ouvertes à tous les participants qui ont suivi le cours
  - Inscription préalable
  - Temps alloué pour une présentation de la part du formateur, avec ou sans modérateur (le modérateur pose des questions propres à lui, des questions préalablement soumises par les étudiants, ou questions posées pendant le webinaire par les participants)
  - Calendrier des séances proposées et durée de chaque séance (étalonnée sur 12 mois)

## **6. Critères de financement**

Les demandes de financement pour chaque cours (découpé en plusieurs modules) devront inclure les dépenses admissibles, soit :

- Les honoraires pour le développement initial de la formation;
- Les honoraires pour la ou les captations;
- Les frais de traduction (le cas échéant);
- Le coût d'acquisition des outils ou licences le cas échéant;
- Le coût des mises à jour annuelles sert d'évaluation uniquement pour les appels à projets futurs;
- Coûts du volet synchrone (Optionnel);
- Les frais administratifs et la marge bénéficiaire ne devraient dépasser 15% du budget demandé en excluant les achats d'équipements ou de logiciels.

## **7. Critères d'évaluation**

Le comité d'évaluation analysera les projets soumis selon les critères suivants:

- La concordance du projet avec les objectifs du programme et les thématiques de formation identifiées;
- La qualité des apprentissages anticipés, pertinence pédagogique de l'activité et portée des retombées;
- L'expertise et l'expérience des formateurs et de l'établissement d'enseignement en lien avec les contenus développés;
- Respect des délais;

## 8. Principes directeurs

- SYNTHÈSE, en collaboration avec le Bureau du cinéma et de la télévision du Québec (BCTQ), La Guilde du jeu vidéo du Québec et XN Québec (représentant plus de 300 entreprises) coordonne le développement de formations continues pour les travailleurs en entreprises.
- SYNTHÈSE coordonne et héberge les formations en ligne sur son site dédié à cette initiative.
- La plateforme de SYNTHÈSE, suit le principe suivant : « Formation développée par Établissement ABC, propulsée par SYNTHÈSE »
- Les formations demeurent la propriété des établissements d'enseignement qui octroient une License de diffusion exclusive à SYNTHÈSE pour minimalement 1 an. Au terme de l'année, si SYNTHÈSE ne lance pas un appel à projets pour la mise à jour de la formation, l'établissement d'enseignement peut l'exploiter à sa guise et peut alors demander à SYNTHÈSE le retrait du contenu de sa plateforme.
- Règle applicable en temps de coronavirus : **Mesure de maintien en emploi.** Si l'établissement d'enseignement a recours à des ressources externes qui sont en emploi dans une entreprise du secteur, les sommes versées à la ressource externe pourraient se faire par le biais de l'entreprise, et ce, afin de soutenir le maintien en emploi des ressources.
- Le contrôle de qualité des formations développées est la responsabilité des établissements d'enseignement participants. Des options d'appréciation des formations sont visibles sur le site et des formulaires d'appréciation de la formation sont disponibles pour les usagers.
- L'établissement d'enseignement est celui qui sera fiduciaire du soutien financier.

## 9. Déroulement

- Appel de projets (du 25 mai au 26 juin). Pour soumettre un projet, remplir le formulaire et le faire parvenir à l'adresse courriel : [info@polesynthese.com](mailto:info@polesynthese.com) au plus tard le **vendredi 26 juin 2020** à minuit.
- Toutes questions relatives au présent appel à projets peuvent être soumises directement à : [info@polesynthese.com](mailto:info@polesynthese.com). Les réponses aux questions seront communiquées à l'ensemble des soumissionnaires lorsque pertinent.
- Analyse des projets: Un comité d'évaluation formé de représentants du BCTQ, de la Guilde du jeu vidéo du Québec et de XN Québec choisit les projets en fonction de l'enveloppe financière disponible. Les décisions seront rendues le 10 juillet 2020.
- Les projets retenus devront être réalisés et déposés pour diffusion sur la plateforme de SYNTHÈSE pour le 15 septembre 2020.
- Un guide d'utilisation de la plateforme web sera distribué qui comprendra les normes techniques à respecter. Notamment, le format des capsules vidéo soumises et de tous autres documents soumis en soutien.
- La subvention sera attribuée en deux versements, 50% à l'octroi du projet et 50% à la livraison du projet sur présentation de facture et rapport financier du projet. Pour le volet synchrone, si applicable, le soumissionnaire présentera une facture à la suite des prestations effectivement offertes.

## 10. Bilan

Au terme du projet, les porteurs de dossier ayant obtenu l'appui financier devront soumettre les documents suivants :

1. Un rapport financier sur l'utilisation des sommes.

### **Annexe-Liste des thématiques de formation asynchrones**

*Chaque cours peut être découpé en plusieurs modules de formation, un cours compte normalement entre 6 et 40 heures de formation.*

Les différentes thématiques énumérées peuvent être regroupées dans un seul cours.

<b>FORMATIONS TECHNIQUES AVANCÉES POUR ARTISTES 2D ET 3D (VFX, JV et RV)</b>
CONCEPT ART - MATTE PAINTING
PRÉVISUALISATION SUR ENGIN TEMPS RÉEL
COMPOSITING PRÉRENDU
COMPOSTING TEMPS RÉEL SUR PLATEAU DE TOURNAGE
DESIGN D'ENVIRONNEMENTS
MODELING DE PERSONNAGES ET CRÉATURES
ÉCLAIRAGE ET OMBRAGE (SHADING)
ANIMATION ET SQUELETTE
CAPTURE DE MOUVEMENTS (DE LA PRÉPARATION À L'INTÉGRATION)
ANIMATION FACIALE
PROGRAMMATION POUR OUTILS 3D
TRACKING 2D ET 3D - MATCHMOVE
ROSCOPIE ET KEYING
TECHNIQUE DE RENDUS TEMPS RÉEL ET PRÉ RENDU (REDSHIFT, UNITY, UNREAL)
PHOTOGRAMÉTRIE

<b>EFFETS VISUELS ET SFX CRÉATURES (Logiciel Houdini particulièrement en demande)</b>
PARTICULES
SIMULATIONS
CHEVEUX-POILS
EAU
VÊTEMENTS
FEU
NUAGES, FUMÉE, BROUILLARD
PLUIE, NEIGE
FOULES
MUSCLES

<b>GESTION DE PRODUCTION EN <u>EFFETS VISUELS</u>:</b>
GESTION DES CHANGEMENTS TECHNOLOGIQUES
GESTION D'ÉQUIPE DE PRODUCTION
GESTION D'IMPLANTATION TECHNIQUE (PIPELINE 3D)
BUDGET, NÉGOCIATION ET ASPECTS LÉGAUX
OUTILS DE GESTION D'ASSETS 3D
OUTIL DE GESTION DE TÂCHES D'ÉQUIPE EN VFX
GESTION D'ÉQUIPE À DISTANCE OU MULTI SITES

<b>GESTION DE PRODUCTION EN <u>JEU VIDEO</u></b>
ENTREPRENARIAT
COMMERCIALISATION ET MONÉTISATION (DÉCOUVRABILITÉ)
MACHINE LEARNING
SOURCES DE FINANCEMENT
BUDGET ET NÉGOCIATION
GESTION D'ÉQUIPES À DISTANCE OU MULTI SITES

<b>PROGRAMMATION ET DESIGN</b>
UNITY POUR LES JV ET RV UNITY POUR VFX
DESIGN UX
OUTILS RV
DESIGNER ET PROGRAMMER POUR CLOUD GAMING
UNREAL POUR LES JV ET RV UNREAL POUR VFX

<b>PRODUCTION EN RÉALITÉ VIRTUELLE ET EXPÉRIENTIELLE</b>
PRODUCTION MUSÉALE ET BIG DATA
PRODUIRE ET RÉALISER EN 360
PRODUCTION EXPÉRIENTIELLE: INTÉREACTIVITÉ ET DESIGN ÉVÉNEMENTIEL
PRODUIRE POUR LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

AUTRES THÉMATIQUES TOUS SECTEURS
GESTION DE SON TEMPS ET DE SES PRIORITÉS EN CONTEXTE DE TÉLÉTRAVAIL
MÉTHODES AGILES EN GESTION DE PROJET
GESTION DES RISQUES EN PROJETS
LE DÉVELOPPEMENT DU LEADERSHIP
DEMANDE DE FINANCEMENT EN PRODUCTION NUMÉRIQUE
GESTION DES RH
GESTION DES RESSOURCES MATÉRIELLES