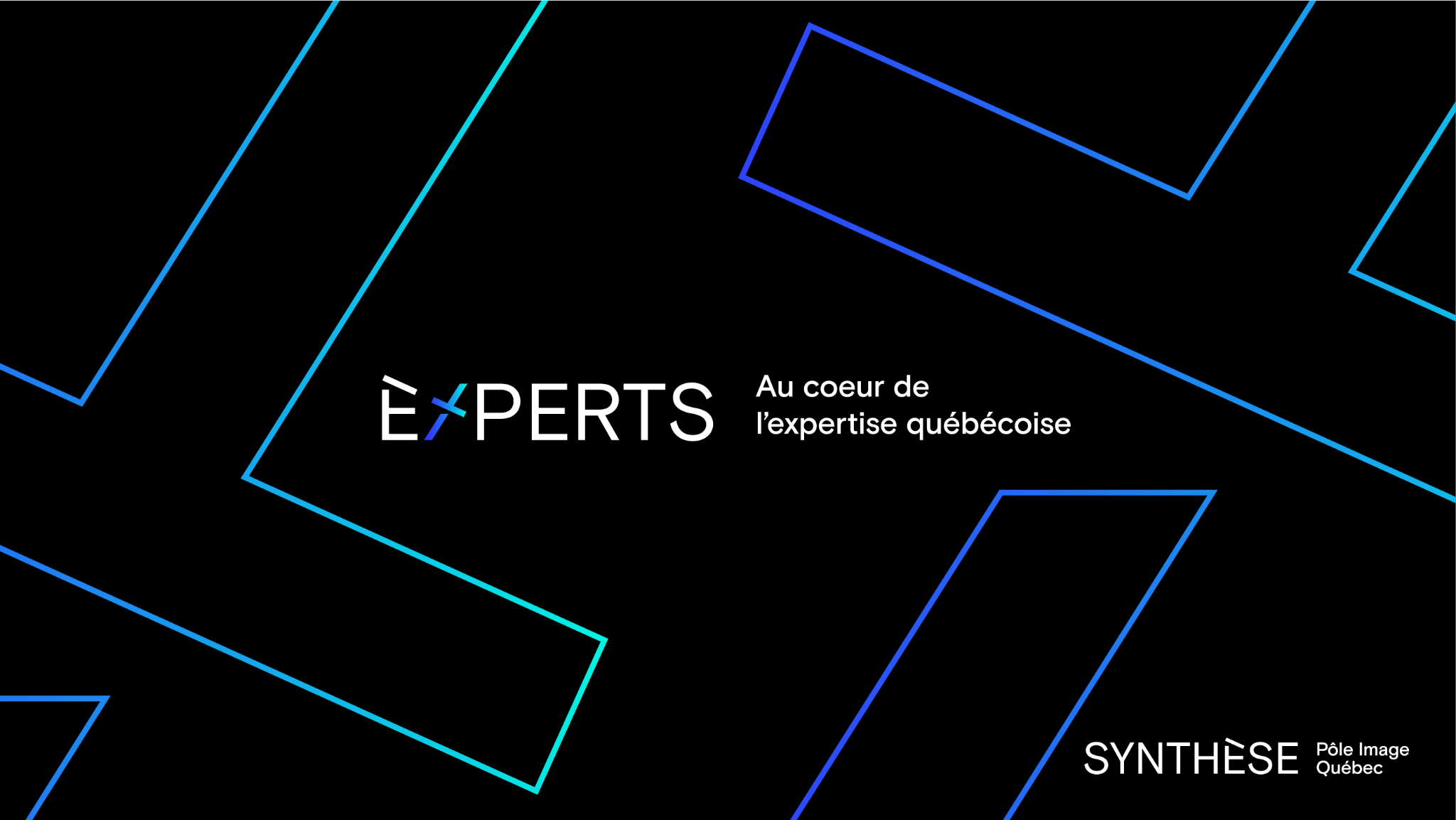
**APPEL À PROJETS 7**

**DÉVELOPPEMENT DE FORMATIONS ASYNCHRONES POUR LA PLATEFORME :**

Formations destinées aux travailleurs des entreprises membres du

Bureau du cinéma et de la télévision du Québec (BCTQ), de La Guilde du jeu vidéo du Québec, de XN Québec et de l’Alliance Québec Animation (AQA).



1. **Présentation de SYNTHÈSE**

Fondé en août 2018 par le ministère de l’Éducation et de l’Enseignement supérieur (MES), SYNTHÈSE 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 (MES) a créé SYNTHÈSE. 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.

1. **Description générale de l’appel à projets**

SYNTHÈSE a lancé en septembre 2020 [EXPERTS](https://www.synthesexperts.com/), une plateforme d’apprentissage en ligne dédiée aux professionnel·le·s du secteur des effets visuels, de l’animation, du jeu vidéo, des environnements immersifs, des installations numériques d’envergure et de la réalité virtuelle. Cette plateforme alimentée en partenariat avec les établissements d’enseignement supérieur publics québécois accueille déjà une quarantaine de formations et des centaines d’inscriptions.

Devant le succès des premiers cours lancés sur [EXPERTS](https://www.synthesexperts.com/), SYNTHÈSE ouvre un sixième appel à projets afin d’appuyer financièrement les établissements d’enseignement supérieur publics pour le développement de contenus de formations en ligne asynchrones à l’intention des professionnel·le·s de notre secteur. Les projets présentés devront viser **les thématiques identifiées** dans le tableau des modules de formations ci-joints en annexes. Dans ce sixième appel à projets, les formations devront s’adresser principalement à des **professionnel·le·s de niveau intermédiaire-senior** (entre 5 et 10 ans d’expérience). Les formations de niveau junior pourront être également acceptées à condition que celles-ci visent les apprenant·e·s qui souhaitent acquérir des compétences complémentaires à leur discipline et progresser dans leur carrière. À noter que les projets **bilingues** (français et anglais) seront fortement favorisés. Les versions anglaises pourront être produites avec des sous-titres, doublées ou une production vidéo complète dans la deuxième langue, sera possible.

**Les entreprises intéressées à développer des contenus de formation sont invitées à établir un partenariat avec un établissement d’enseignement admissible.** Les formateur·trice·s peuvent être des travailleur·euse·s de l’industrie, des professeur·e·s ou des chargé·e·s de cours.

Les formations qui profiteront du présent financement seront hébergées sur [EXPERTS](https://www.synthesexperts.com/). L’objectif est de mutualiser et fédérer une offre de formation pour les travailleur·se·s et diriger ces derniers vers un lieu virtuel commun et facilitant 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 professionnel·le·s.

**Les formations seront offertes aux employé·e·s des entreprises membres du Bureau du cinéma et de la télévision du Québec, de La Guilde du jeu vidéo du Québec, de l’Alliance Québec Animation (AQA) et de Xn Québec, soit pour les clientèles suivantes** :

1. Professionnel·le·s 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, expériences numériques, réalité virtuelle, image de synthèse et environnements immersifs.**
2. Travailleur·euse·s souhaitant développer leurs compétences afin d’accéder à des expertises plus complètes et approfondies.

SYNTHÈSE ouvre également la plateforme aux travailleur·euse·s autonomes du secteur de la création numérique.

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

1. **Critères admissibilité**

* Le formulaire est rempli conformément 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, viser les professionnel·le·s intermédiaires-seniors (cours de niveau avancé), et être dispensées en français ou être bilingues (anglais et français). Les objectifs pédagogiques, la durée de chaque module formant le cours, les logiciels enseignés, lorsqu' ils sont applicables, sont bien identifiés.
* Le projet propose une formation asynchrone. 1
* Le projet doit être déposé par un établissement d’enseignement supérieur public reconnu par le ministère de l’Enseignement supérieur. Les établissements peuvent se concerter et soumettre un projet conjoint. Les partenariats avec des expert·e·s travaillant en entreprise sont encouragé·e·s.
* Les projets qui ne rencontrent pas ces critères ne seront pas évalués.

1 *La formation asynchrone est un mode de formation dont la transmission des connaissances se déroulent en temps différé. La formation est alors généralement disponible en ligne via des capsules vidéo et/ou de la documentation disponible en ligne ou au moyen de forum.*

1. **Critères d’analyse**

* Les établissements d’enseignement doivent démontrer leurs expertises et expériences pertinentes en lien avec les contenus développés. Ils doivent aussi présenter le/la ou les formateur·trice·s impliqué·e·s, qui peuvent être des professionnel·le·s de l’industrie.
* Les contenus de formation devront porter sur des outils, des logiciels ou des méthodes et pratiques de travail actuelles et utiles aux entreprises.
* Les formations asynchrones peuvent être sous forme de capsules vidéo, tutoriaux ou autres modes asynchrones jugés pertinents, d’une durée variable (préférablement entre 10 et 20 min/capsule), plusieurs modules forment un cours **d’une durée totale de 1h à 15h**. Des documents écrits et des références bibliographiques peuvent également compléter le cours.
* Les formations doivent être présentées en français et en anglais ou être bilingues. Le bilinguisme peut se présenter sous forme audio (deux enregistrements distincts) ou une version unilingue sous-titrée.
* L’établissement d’enseignement devra ajuster son budget en conséquence.

1. **Volet synchrone, OPTIONNEL**

**Ce volet est optionnel dans le cadre du présent appel à projets. Nous souhaitons offrir la possibilité de proposer un volet synchrone pour ce septième appel à projets. Deux options sont disponibles pour compléter la formation asynchrone**. Les inscriptions aux sessions synchrones sont disponibles uniquement pour les participant·e·s inscrit·e·s au cours. Tout le volet synchrone et son organisation (outils: Zoom, calendrier, etc.) **sont sous la responsabilité du formateur·trice.** SYNTHÈSE n’organisera pas les rencontres synchrones.

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 acceptées dans le cadre de cet appel à projets :

* Séances de questions-réponses en classe virtuelle pour les usagers inscrits au cours (ex : Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, etc.)
* Nombre de séances envisagées
* Calendrier des séances proposées et durée de chaque séance (échelonné sur 24 mois)
* Séances sous forme de webinaire à tous les participant·e·s inscrit·e·s au cours
* Inscription préalable
* Temps alloué pour une présentation de la part du/de la formateur·trice
* Calendrier des séances proposées et durée de chaque séance (échelonné sur 24 mois)

1. **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 et de sous-titrage (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;
* Les coûts du volet synchrone (optionnel);
* Les frais administratifs et la marge bénéficiaire ne devraient pas dépasser 15% du budget demandé en excluant les achats d’équipements ou de logiciels.

1. **Critères d’évaluation**

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

* La concordance du projet avec les objectifs du programme, les thématiques de formation identifiées et le niveau intermédiaire-avancé attendu;
* La qualité des apprentissages, la pertinence pédagogique de l’activité et la portée des retombées;
* L’expertise et l’expérience des formateur·trice·s et de l’établissement d’enseignement en lien avec les contenus développés;
* L’exclusivité du contenu de la formation pour EXPERTS;
* La non-redondance avec des formations déjà disponibles sur la plateforme;
* Le respect des délais.

1. **Principes directeurs**

* SYNTHÈSE, en collaboration avec le Bureau du cinéma et de la télévision du Québec (BCTQ), La Guilde du jeu vidéo du Québec, XN Québec et Alliance Québec Animation (représentant plusieurs centaines d’entreprises), coordonnent le développement de formations continues pour les travailleur·euse·s en entreprises.
* SYNTHÈSE coordonne et héberge les formations en ligne sur [EXPERTS](https://www.synthesexperts.com/), sa plateforme d’apprentissage en ligne dédiée à cette initiative.
* La plateforme [EXPERTS](https://www.synthesexperts.com/) suit le principe suivant : « Formation développée par Établissement ABC, propulsée par SYNTHÈSE ».
* Les formations demeurent la propriété intellectuelle des formateur·trice·s. Par ailleurs, la licence de diffusion sera octroyée par l’établissement d’enseignement exclusivement à SYNTHÈSE pour **minimalement deux ans avec l’accord du formateur ou de la formatrice**.
* Au terme de ces deux années, le formateur ou la formatrice, via l’établissement d’enseignement, pourra alors exploiter à sa guise le contenu de la formation et pourra demander à SYNTHÈSE le retrait du contenu de sa plateforme.
* Si SYNTHÈSE souhaite prolonger la licence au-delà de l’entente fixée à 2 ans, la licence fera l’objet d’une renégociation avec le formateur ou la formatrice par l’entremise de l’établissement d’enseignement.
* 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.

1. **Déroulement**

* Appel à projets **du 11 décembre 2023 au 4 février 2024.** Pour soumettre un projet, remplir le formulaire de participation et le budget et le faire parvenir à l’adresse courriel : experts[@polesynthese.com](mailto:info@polesynthese.com) au plus tard le **4 février 2024** à 23h59.
* Toutes questions relatives au présent appel à projets peuvent être soumises directement à : experts[@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 comité métiers de SYNTHÈSE choisit les projets en fonction de l’enveloppe financière disponible. Les décisions seront rendues au plus tard le **23 février 2024 à minuit.**
* Les projets retenus devront être réalisés et déposés pour diffusion sur la plateforme [EXPERTS](https://www.synthesexperts.com/) pour le **17 mai 2024.**
* Un guide d’utilisation de la plateforme web sera distribué. Il comprendra les normes techniques à respecter. Notamment, le format des capsules vidéo soumises et de tout autre document soumis en soutien à la formation.
* La subvention sera attribuée en deux versements, 50% à l’octroi du projet et 50% à la livraison du projet sur présentation de factures et rapport financier du projet. Pour le volet synchrone, si applicable, le ou la soumissionnaire présentera une facture à la suite des prestations effectivement réalisées.

1. **Bilan**

Au terme du projet, les porteur·euse·s de dossier ayant obtenu l’appui financier devront soumettre les documents suivants :

1. Un rapport financier sur l’utilisation des sommes: sommes planifiées et sommes réelles.
2. Un *post mortem* sur le déroulement du développement et de la mise en ligne des formations: un document pour l’ensemble des formations offertes par l’établissement d’enseignement.

**Annexe 1 : Suggestions de thématiques de formations asynchrones :**

*Chaque cours peut être découpé en plusieurs modules de formation,*

*un cours compte normalement* ***entre 1 et 15 heures de formation****.*

| **FORMATIONS ARTISTIQUES 2D ET 3D** |
| --- |
| CONCEPTION VISUELLE |
| TOURNAGE EN TEMPS RÉEL (PRODUCTION VIRTUELLE) |
| PRÉVISUALISATION SUR ENGIN TEMPS RÉEL |
| CONCEPTION D'ENVIRONNEMENTS |
| MODÉLISATION DE PERSONNAGES ET DE CRÉATURES |
| ÉCLAIRAGE ET OMBRAGE (*SHADING*) |
| ANIMATION ET SQUELETTE |
| CAPTURE DE MOUVEMENTS |
| ANIMATION FACIALE |
| SCÉNARIMAGE |
| PHOTOGRAMMÉTRIE |
| IA - LA RÉDACTION DE REQUÊTES (*PROMPTS)* |
| L’ANIMATION GRAPHIQUE (*MOTION DESIGN)* |

| **EFFETS VISUELS (FX-CFX)** |
| --- |
| PARTICULES / SIMULATIONS |
| CHEVEUX-POILS |
| EAU / FEU / PLUIE / NEIGE |
| VÊTEMENTS |
| NUAGES, FUMÉE, BROUILLARD |
| SIMULATION DE FOULE |

| **GESTION ET PRODUCTION** |
| --- |
| GESTION D’ÉQUIPE DE PRODUCTION |
| GESTION DE TEMPS ET PRIORISATION |
| BUDGET, NÉGOCIATION ET ASPECTS LÉGAUX |
| PRODUIRE POUR LA RÉALITÉ AUGMENTÉE ET LA RÉALITÉ MIXTE |
| MISE EN MARCHÉ D’UN JEU |

| **RESSOURCES HUMAINES** |
| --- |
| L’ÉQUITÉ, LA DIVERSITÉ ET L’INCLUSION (EDI) |
| LA FORMATION DE FORMATEURS |
| LE COMPAGNONNAGE ET LE MENTORAT |
| L’INTÉGRATION DE NOUVEAUX EMPLOYÉS (*ONBOARDING)* |

| **PROGRAMMATION ET DESIGN** |
| --- |
| ENGINS TEMPS RÉEL |
| CONCEPTION UX |
| OUTILS DE RÉALITÉ VIRTUELLE |
| L’APPRENTISSAGE MACHINE |
| PROGRAMMATION D’OUTILS EN IA |
| PRINCIPES DE CONCEPTION DE JEUX |
| PRINCIPES DE CONCEPTION D’EXPÉRIENCES NUMÉRIQUES |
| PIPELINE USD |
| CO-CRÉATION AVEC LES COMMUNAUTÉS AUTOCHTONES |

| **AUTRES THÉMATIQUES TOUS SECTEURS** |
| --- |
| TOUTES AUTRES THÉMATIQUES QUE VOUS JUGEZ PERTINENTES POURRONT ÊTRE CONSIDÉRÉES |

**Annexe 2 : Liste des cours disponible actuellement sur la plateforme**

**Création 2D-3D**

* Pipeline 101: films d’animation et VFX
* Cycle de marche de Gorille
* Introduction à EmberGen
* Introduction à Houdini : premiers pas
* Introduction à Houdini : Simulation & HQueue
* RedShift 3.0 sur Houdini
* Création de terrains dans Gaea
* Tracking 2D & 3D – Matchmove
* Introduction Substance Painter
* Introduction Substance Designer
* Extraction d’images avancée avec Nuke
* Blender, Rigging et Animation
* Unreal Engine 4, Fondamentaux
* Produire en 360
* Produire pour la réalité augmentée
* Blender, modélisation et unwrap
* Tracking d’objets et rotoanimation
* Éclairage et ombrage avec Arnold dans Autodesk MAYA
* Introduction aux possibilités du logiciel VUE pour la création d’environnements (nouveau)
* Pour une exploitation efficace des technologies de la réalité virtuelle
* Introduction à l’animation faciale 3D, techniques fondamentales
* Worldspace
* Introduction à ZBrush
* Introduction à Maya
* Détection de collision dans les simulations
* Programmation graphique et simulation physique
* Pour une compréhension en profondeur de la Réalité Augmentée
* Penser le mouvement: de la chronophotographie à la production virtuelle
* Conception pour le XR
* Scénarisation d’expériences artistiques immersives

**Gestion et production**

* Construire son leadership
* Gestion d’une équipe virtuelle
* Préparation à la certification Professional Scrum Master (PSM-I)
* Gestion de projet avancé pour la production dans l’industrie du divertissement numérique
* Entreprenariat et studio de jeux indépendants
* Commercialisation et monétisation (découvrabilité)
* Agilité et jeu vidéo
* Gestion d'équipe de production en animation 3D et VFX
* Il était une fois… de trop (formation pour la prévention du harcèlement sexuel en milieu culturel, (en partenariat avec L’inis)
* Motiver et apprécier l'équipe de production en création numérique, même à distance
* Planifier et organiser le travail de l'équipe de production en création numérique, même à distance
* Le rôle du producteur & de la productrice dans les industries immersives
* D’artiste à chef d’équipe

**Design**

* Expérience utilisateur en jeu vidéo
* Introduction à la conception de jeux sérieux
* Unreal Engine 4, Blueprint avancé
* Exploitation d’interactions sonores dans les jeux sérieux
* Design avancé des systèmes et de l’économie des jeux vidéo

**Programmation**

* Réseaux de neurones profonds pour les jeux vidéo
* Scikit-Learn : apprentissage machine et analyse de données
* Apprentissage par renforcement avec Python
* Programmation avec Google ARcore sur Android
* Python et TouchDesigner
* Informatique spatiale et réalité augmentée (conception et programmation)
* OpenGL ES sur Android et applications de réalité augmentée
* Construisez votre entrepôt de données et traitez les données analytiques de vos jeux vidéo - Volet 1  
  