



DÉFINITIONS MÉDIAS NUMÉRIQUES DU FMC

Modes de transmission

- **Application** : Application mobile (incluant à la fois le contenu et le code pour le consommer) ou logiciel (c'est-à-dire un produit purement technologique sans contenu inclus) devant être installé pour transmettre le contenu ou accomplir une tâche.
- **Contenu téléchargeable** : Paquet de données déterminé qui peut être consommé plus tard sans connexion Internet. Nécessite l'installation d'une application qui peut être ou non partie intégrante du projet.
- **Diffusion de flux** : Paquet de données déterminé qui doit être consommé à mesure qu'il est reçu, nécessite une connexion Internet et l'installation d'une application qui peut être ou non partie intégrante du projet.
- **Site Internet** : Le contenu du projet est transmis via une connexion Internet par un navigateur, sans tenir compte de l'appareil utilisé pour la transmission.
- **Support physique** : Toute méthode de stockage tangible. Requiert le passage par un processus de fabrication manufacturée et, habituellement, un lecteur spécifique.

Type de contenu

- **Jeu** : Contenu multimédia qui nécessite une haute forme d'interaction de la part de l'utilisateur pour arriver au terme de l'expérience. Se distingue des autres médias interactifs riches par l'inclusion d'une combinaison de règles, progression, récompenses ou autres « fonctionnalités ludiques ».
- **Livre numérique** : Présentation numérique d'un livre physique ou création originale. Nécessite des éléments audiovisuels et interactifs riches et élaborés pour être admissible au financement du FMC.
- **Contenu interactif riche (inclusif)** : Contenu multimédia qui combine narration et technologies visuelles, où la participation et l'interactivité de l'utilisateur sont satisfaites au moyen d'une expérience entièrement immersive. Les expériences inclusives commencent généralement en suivant un parcours linéaire simple et en franchissant des niveaux pour avancer vers une destination ou un but prédéterminés.
- **Contenu interactif riche (non inclusif)** : Contenu multimédia qui combine des technologies visuelles, mais qui n'est pas structuré de façon à raconter une histoire complète. Les expériences non inclusives exigent une participation et une interactivité de l'utilisateur qui n'est pas linéaire. L'expérience peut également être segmentée en types de contenu multiples non apparentés (admissibles au financement du FMC).
- **Logiciel (Volet expérimental seulement)** : Logiciel d'application innovateur et interactif lié au secteur culturel canadien.
- **Média social** : Création et échange en temps réel de contenu généré par les utilisateurs sur une plateforme dédiée qui sous-tend des interactions sociales entre « plusieurs personnes et plusieurs autres personnes ».
- **Vidéo** : Images animées accompagnées ou non de son, possibilités d'interaction limitées offertes à l'utilisateur.
- **Websérie** : Une « websérie », ou « série Web », désigne deux ou plusieurs épisodes de contenu vidéo liés (linéaires ou interactifs) qui proviennent du Web. En particulier, pour les besoins du Programme pilote pour les webséries, une « série » sera définie comme une émission présentant du contenu vidéo linéaire qui compte au moins trois épisodes d'au moins deux minutes par épisode.